

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

## HISTORIA Y CONCEPTOS DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO


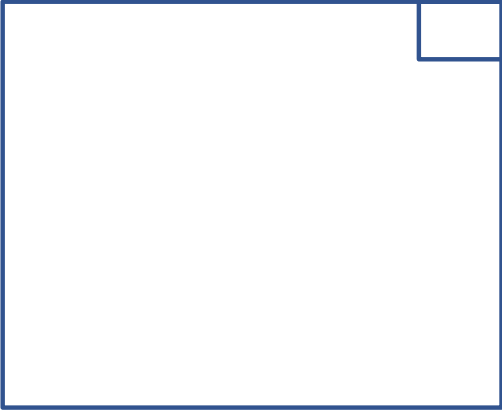

## PLANTILLA STORYBOARD DE UN VIDEOJUEGO (INSTRUCCIONES)

<b>TÍTULO DEL PROYECTO:</b>	<b>Escena:</b>	<b>Participantes:</b> aquí se debe poner todo el personal que participa en la escena.
<p>En las viñetas se deben dibujar solo las imágenes más importantes de la acción. El tamaño de las viñetas debe ser proporcional al formato de pantalla que se vaya a utilizar.</p>	<p>La información debajo de cada viñeta es esencial para identificar la acción dibujada en ella.</p>	<p>Las transiciones entre las imágenes se pueden dar por corte directo, movimiento del lente, de la cámara (zoom) o disolvencia entre una imagen y otra.</p>
<b>Ident:</b> Ext. Parque. Noche	<b>Ident:</b>	<b>Ident:</b>
<b>Acción:</b> aquí se describe brevemente la acción del plano; por ejemplo, "Laura se esconde detrás del carro".	<b>Acción:</b>	<b>Acción:</b>
<b>Audio:</b> aquí se describen brevemente los sonidos del plano. Por ejemplo: ruido nocturno, o del diálogo.	<b>Audio:</b>	<b>Audio:</b>
<b>Observaciones:</b> aquí se indican los detalles específicos del plano. Ejemplo: "travelling hacia la izquierda"	<b>Observaciones:</b> los planos se enumeran de acuerdo con la escena a la que pertenecen: 1.1/2.1/4.1....	<b>Observaciones:</b>

## NOMBRE DEL COMPONENTE FORMATIVO HISTORIA Y CONCEPTOS



### PLANTILLA STORYBOARD DE UN VIDEOJUEGO

TÍTULO DEL PROYECTO:	Escena:	Participantes:
		
Ident:	Ident:	Ident:
Acción:	Acción:	Acción:
Audio:	Audio:	Audio:
Observaciones:	Observaciones:	Observaciones: