



Ejemplo de storyboard

Conceptos de diseño del videojuego
Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA

Plantilla storyboard de un videojuego (instrucciones)

TÍTULO DEL PROYECTO:	Escena:	Participantes: 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>
Ident: Ext. Parque. Noche	Ident:	Ident:
Acción: aquí se describe brevemente la acción del plano; por ejemplo, "Laura se esconde detrás del carro".	Acción:	Acción:
Audio: aquí se describen brevemente los sonidos del plano. Por ejemplo: ruido nocturno, o del diálogo.	Audio:	Audio:
Observaciones: aquí se indican los detalles específicos del plano. Ejemplo: "travelling hacia la izquierda"	Observaciones: los planos se enumeran de acuerdo con la escena a la que pertenecen: 1.1/2.1/4.1....	Observaciones:

TÍTULO DEL PROYECTO:	Escena:	Participantes:
<div></div>	<div></div>	<div></div>
Ident:	Ident:	Ident:
Acción:	Acción:	Acción:
Audio:	Audio:	Audio:
Observaciones:	Observaciones:	Observaciones: