



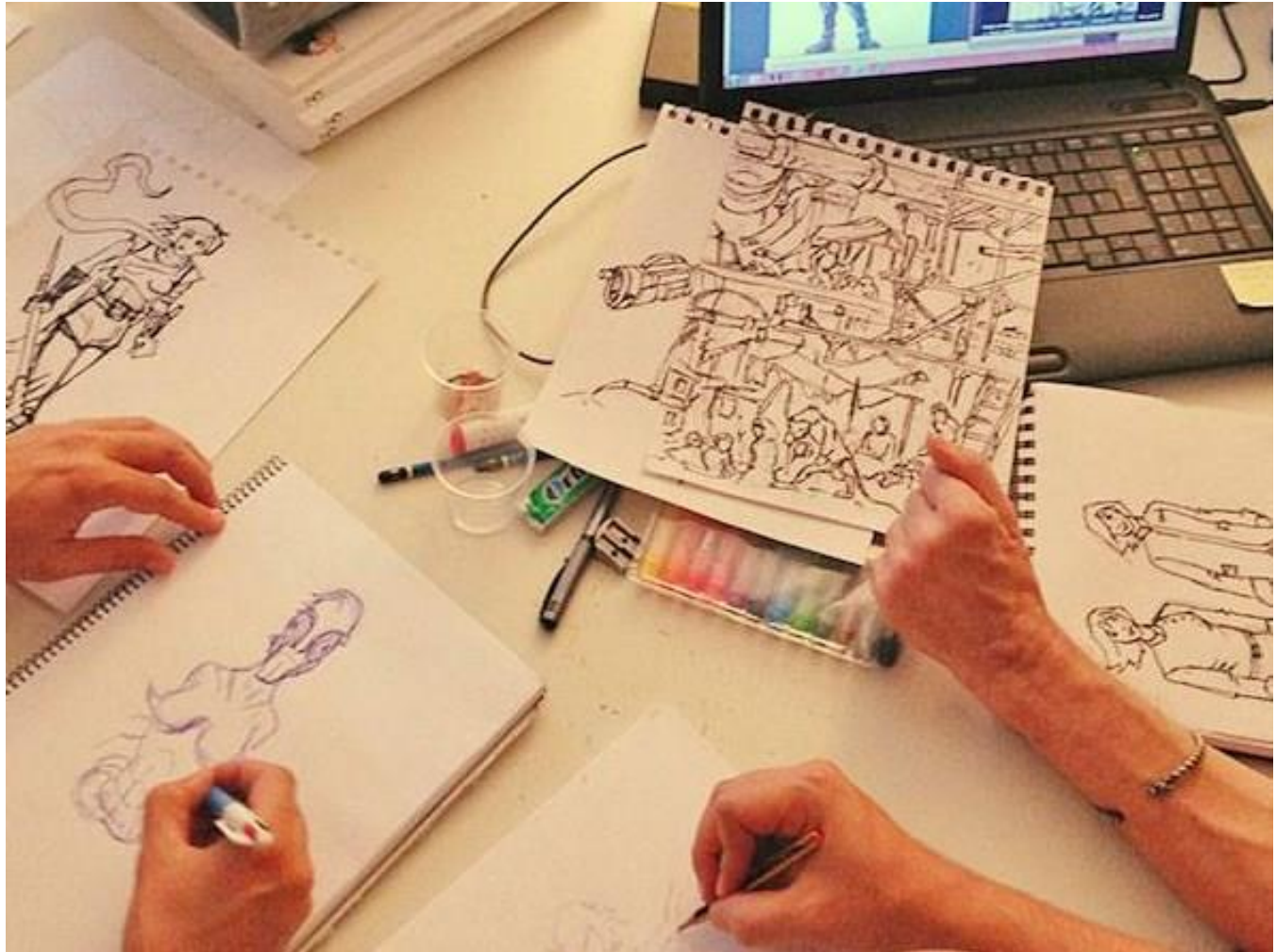
# Guionado de Simulaciones Virtuales y Videojuegos

Clase 1 – 7/4



# Contexto. Actividades. Asistencias

# Contenidos



# TID

[tid5.ies21.edu.ar/html/158](http://tid5.ies21.edu.ar/html/158)

@

[csederino@ies21.com.ar](mailto:csederino@ies21.com.ar)



# **Creatividad**

## **/ Pasos creativos**

# Pasos creativos

1

Preparación

2

Incubación

3

Iluminación

Verificación

4





# Preparación

Investigar

Reunir información sin censura ni clasificación





Tiempo de espera en el consciente e inconsciente, a medida que éste evalúa el problema y se buscan soluciones.



# Iluminación

Aparece de manera inesperada  
Llevar siempre algo para anotar ideas





## Verificación

Final del proceso. Se comprueba.  
Esta es la fase más difícil, porque se debe comunicar la  
solución de manera clara.

Todas las etapas pueden boicotear a la siguiente fase o a la previa.

Igualmente, el proceso creativo no es tan lineal y organizado.



Days Gone



# Técnicas para estimular la creatividad



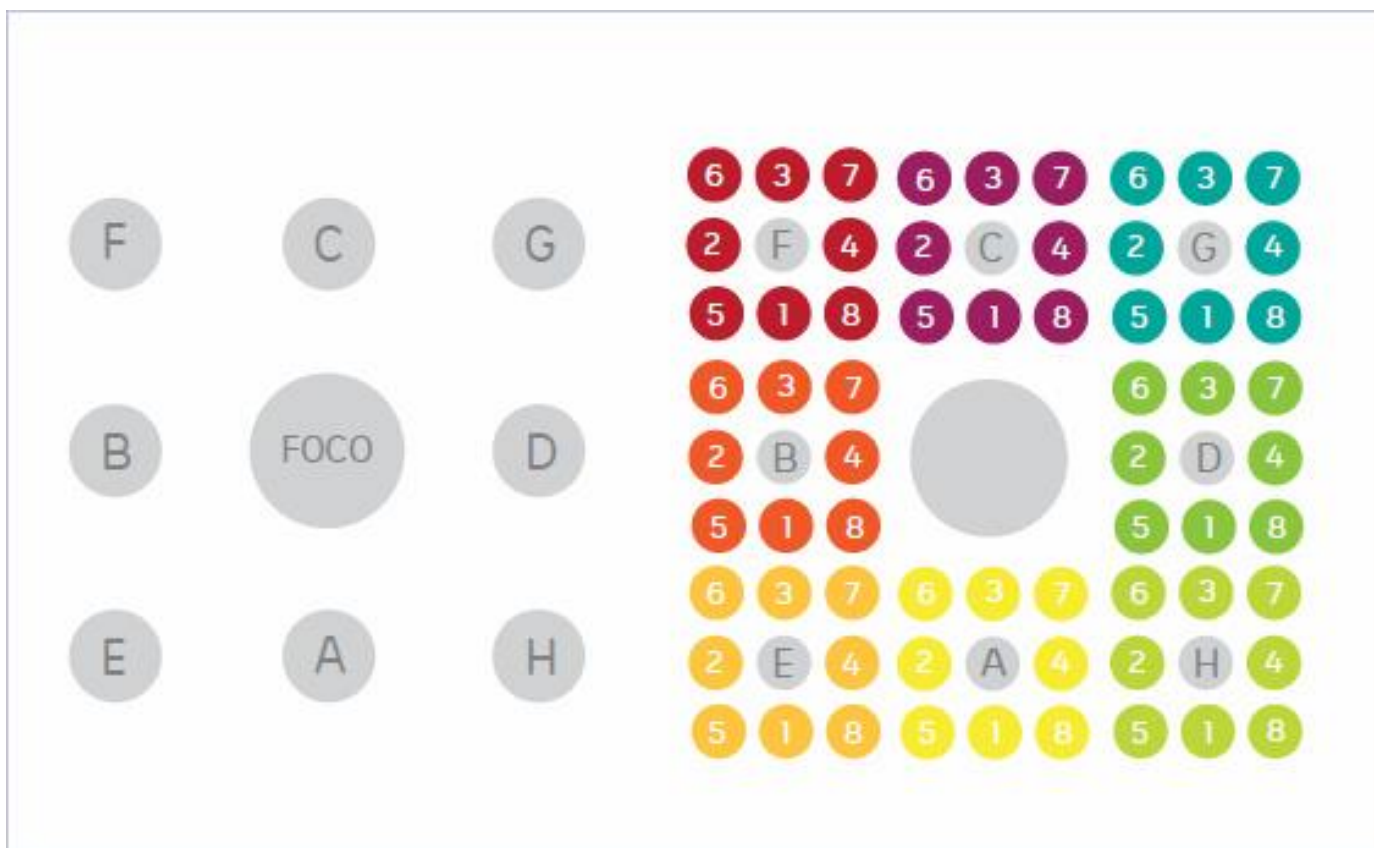
# Brainstorming o tormenta de ideas (gruppal)



# Brainwriting

/ Individuales





Flor de loto









# Plasmar ideas



# ¿Por dónde empezamos a escribir?



**Tema = Concepto**  
**/ Conceptos**

# 1

**Elegir el género**

# Personaje/s y entorno

## / desarrollo de cada uno

2

# Crear la historia

3

/ Que abarque todo el juego  
y se vea el reto con el que el  
personaje se tiene que enfrentar



**/ La necesidad, su objetivo**

**/ Dividirla en diferentes episodios  
y misiones**

# Fusionar la historia con las mecánicas del juego

# **Escribir los textos necesarios para los VJ**

5

**/ Dar información sobre la historia**

**/ Crear atmósfera**

**/ Diálogos equilibrados con la  
acción**

**/ Aportar info sobre  
los personajes.**

**/ Tutoriales. Que tengan onda.**



## **Hellblade: Senua's sacrifice**









# Ori and the Will of Wisps

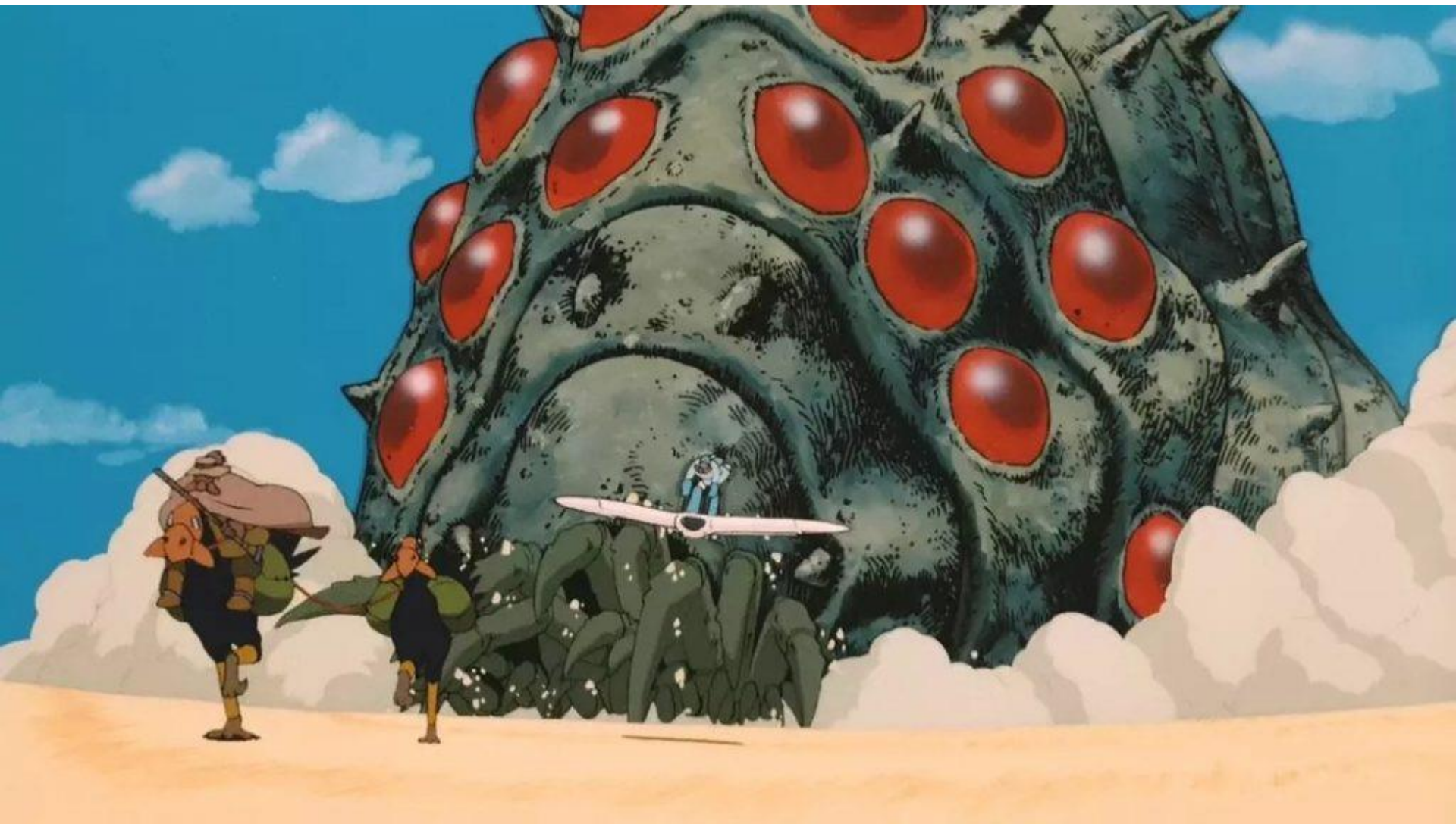


# Refes estéticas

## / Estudio Ghibli –Miyazaki-











スタジオジブリ作品  
STUDIO GHIBLI







# Referencias

/ Intertextualidad  
/ Capas





# Referencias a tener en cuenta

- . Otros VJ**
- . Música (instrumental y banda)  
/ Efectos de sonido**
- . Animaciones (videos, películas)**
- . Películas / Series**
- . Cuentos, relatos, anécdotas.**

**Idea resumida**  
**/ y referenciada**

# **Jugabilidad**

# **Interactividad**

# La premisa

**La frase asesina**

**/ Sentido común y crítico**

# Origen de ideas

## **Idea seleccionada**

Surgen de nuestra mente, memoria o vivencia personal, de naturaleza personal.

## **Verbalizada**

Surge a partir de algo que oímos.

## **Leída**

En el momento en que estamos leyendo un diario, revista o un publicidad.

## **Transformada**

Nace de una ficción, de una película, de un libro, de una obra de teatro. Ojo con el plagio, no afanar. Idea transformada es usar la misma idea, pero de otra forma.



## **Solicitada**

Un productor, un jefe, el proyecto de un juego educativo, etc.  
nos solicita el desarrollo de un guión.

## **Investigada**

En la que nos valemos de investigaciones para saber cuál es el tipo de VJ que está faltando en el mercado, o bien, aquél que el mercado solicite.  
Dead Island, Call of Duty: Black Ops II Zombies y Left 4 Dead 2, son algunos ejemplos.

Cada escritor a su vez, puede encontrar otros sitios o recursos.

Se puede partir de una idea solicitada y a medida que se avanza se exploran otras, como la transformada o la leída, para escribir una escena o nivel determinado.

Todas estas ideas pueden fusionarse para lograr una premisa o guión.

# Actividad al Mié. 13/4