

# GUIONES

Representan secuencias de acciones estereotipadas

## COMPONENTES DEL GUIÓN

1. Cabecera
  - Nombre del guión
  - Papeles
  - Apoyos
  - Punto de vista
2. Condiciones de entrada
3. Condiciones de salida
4. Escenas

## PASOS EN LA CONSTRUCCIÓN DEL GUIÓN

1. Descripción de la situación
2. Construcción de mapas conceptuales
  - Enumerar acciones elementales
  - Secuencia de acciones
3. Representar el conocimiento: componentes del guión
4. Utilizar la Teoría de Dependencia Conceptual

## 1. Descripción de la situación

Cuando una persona entra en un restaurante, normalmente tiene hambre y tiene dinero suficiente para pagar la comida. La primera acción que realiza es buscar un sitio donde sentarse, y si no hay sitio, o bien el restaurante tiene la suficiente categoría para ello, el camarero le acomoda.

Una vez que el cliente se ha sentado en la mesa, y tras un breve periodo de conversación, decide leer la carta. Entonces, el cliente pide la carta al camarero si ésta no se encuentra encima de la mesa, o si el camarero no se la ha traído después de una espera prudencial. En el primer caso, el cliente tiene que atraer la atención del camarero para que este vaya a la mesa, entonces le pide la carta y espera mientras el camarero va a por ella. En cualquier caso, una vez que tiene la carta encima de la mesa, el cliente la lee, decide qué es lo que va a pedir y lo pide al camarero. Si todos los platos pedidos están disponibles, el camarero ordena la comida al cocinero que la prepara. En caso contrario, el camarero le dice al cliente que no queda ese plato y que si desea algún otro, entonces, el cliente vuelve a leer la carta y realiza las mismas acciones que hizo la vez anterior, o bien se va del restaurante sin pagar porque ningún plato es de su agrado.

Una vez que el cocinero tiene disponible la comida, el camarero la trae a la mesa y el cliente come. Si se queda con hambre vuelve a pedir la carta, y si no, decide irse del restaurante. En cualquier caso, y si la comida le ha gustado, se lo comunica al camarero.

El cliente pide la cuenta al camero que se la trae y la paga. El cliente espera la vuelta y le deja la propina al camarero. Luego se levanta y sale del restaurante.

## 2. Construcción de mapas conceptuales

Para la acción “**Entrar**”

- \* “El cliente entra en el restaurante”
- \* “El cliente busca sitio”
- \* “El cliente se sienta”
- \* “El cliente llama al camero”

Para la acción “**Pedir**”

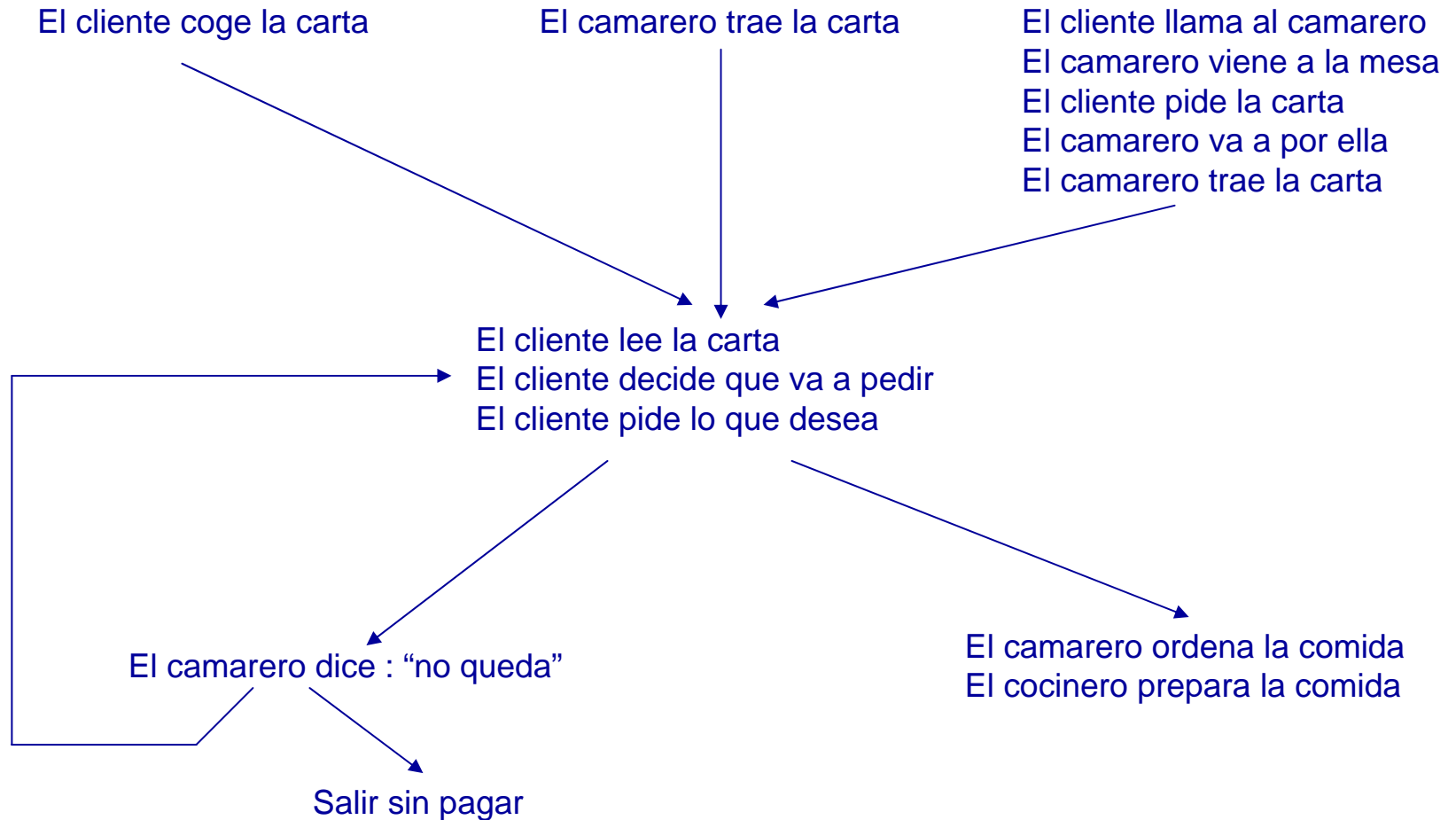
- \* “El cliente coge la carta”
- \* “El cliente lee la carta”
- \* “El camarero trae la carta”
- \* “El cliente llama al camarero”
- \* “El camarero viene a la mesa”
- \* “El cliente pide la carta”
- \* “El camarero va a por la carta”
- \* “El cliente piensa que va a pedir”
- \* “El cliente decide lo que va a pedir”
- \* “El cliente pide lo que desea”
- \* “El camarero dice que no queda”
- \* “El camarero ordena la comida”
- \* “El cocinero prepara la comida”

Para la acción “**Comer**”

- \* “El camarero trae la comida”
- \* “El cliente come”

Para la acción “**Salir**”

- \* “El cliente pide la cuenta”
- \* “El camarero trae la cuenta”
- \* “El cliente paga”
- \* “El cliente espera la vuelta”
- \* “El cliente se levanta”
- \* “El cliente se va del restaurante”



**Mapa Conceptual 1: Secuencia de acciones de “Pedir”**

### 3. Representación del conocimiento

<b>GUIÓN RESTAURANTE</b>
<b>CABECERA</b> <b>Papeles:</b> El Cliente, el camarero, el cocinero, el propietario <b>Apoyos:</b> El dinero, la comida, la carta, la mesa, las sillas <b>Puntos de vista:</b> El cliente
<b>CONDICIONES DE ENTRADA</b> El cliente tiene hambre El cliente tiene dinero
<b>CONDICIONES DE SALIDA</b> El cliente ya no tiene hambre El cliente tiene menos dinero El propietario tiene más dinero
<b>ESCENA 1</b> El cliente entra en el restaurante El cliente busca sitio Si no hay sitio Entonces llama al camarero Sentarse Ir a escena 2

## **ESCENA 2:** Pedir la Carta

Si la carta está en la mesa

Entonces El cliente coge la carta

SINO Si el camarero no trae la carta

Entonces El cliente llama al camarero  
El camarero viene a la mesa  
El cliente pide la carta  
El camarero va a por ella  
El camarero trae la carta

Ir a escena 3

## **ESCENA 3:** Decidir la comida

El cliente lee la carta

El cliente decide que va a pedir

El cliente pide lo que desea

Si El camarero dice “no queda”

Entonces a Escena 3 o a Escena 7

SINO El camarero ordena la comida  
El cocinero prepara la comida

Ir a Escena 4

**ESCENA 4: Comer**

El camarero trae la comida

El cliente come

(opcionalmente ir a Escena 2; si no ir a Escena 5)

**ESCENA 5: Felicitación**

Si la comida es buena

Entonces Felicitar al camarero

Ir a Escena 6

**ESCENA 6: Pagar**

El cliente pide la cuenta

El camarero trae la cuenta

El cliente paga

El cliente espera la vuelta

Ir a Escena 7

**ESCENA 7: Salir**

El cliente se levanta

El cliente se va del restaurante