

Herramientas de ayuda a la creación de un guión - historia

Software: Script Studio

SECUENCIACIÓN: este programa ayuda a crear mediante planificación y ordenación de secuencias.

ESTRUCTURA: una herramienta basada en códigos de colores permite estructurar con fichas en base a actos, escenas, etc y comparar con plantillas de películas famosas.

PERSONAJES: puedes crear personajes de forma sencilla pero profunda, relacionarlos y crear arcos por escenas.

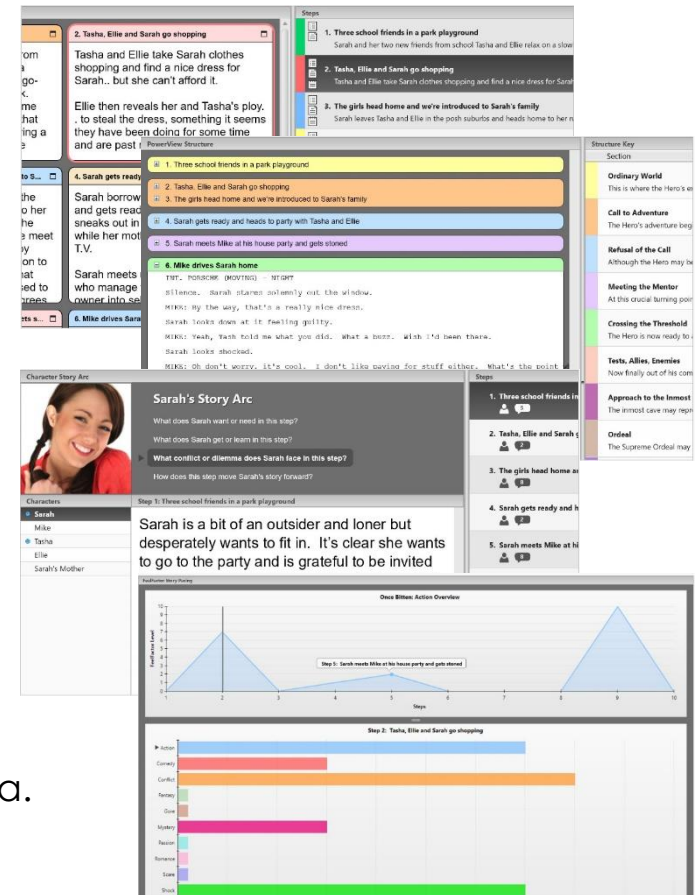
ANÁLISIS: la herramienta Feel Factor permite visualizar gráficamente el grado de tensión emocional y compararlo con plantillas para conseguir la respuesta adecuada del público.

DOCUMENTOS DE INTERÉS: [guía de usuario](#) del programa.

VÍDEOS DE UTILIDAD:

[Vídeo I: Story Outline](#)

[Vídeo II: Scratch Pad](#)



Herramientas de ayuda a la creación de un guión - historia

Software: [Dramatica](#)

ESTRUCTURA: este programa básicamente ayuda a estructurar la historia. Gracias a una potente base de datos compara todo lo que quieres introducir en tu historia y te indica si hay huecos en la misma o si algo no encaja con otros de los datos introducidos (por ejemplo, personajes).

CÓMO: el programa te va preguntando y en base a tus respuestas te indica opciones y soluciones.

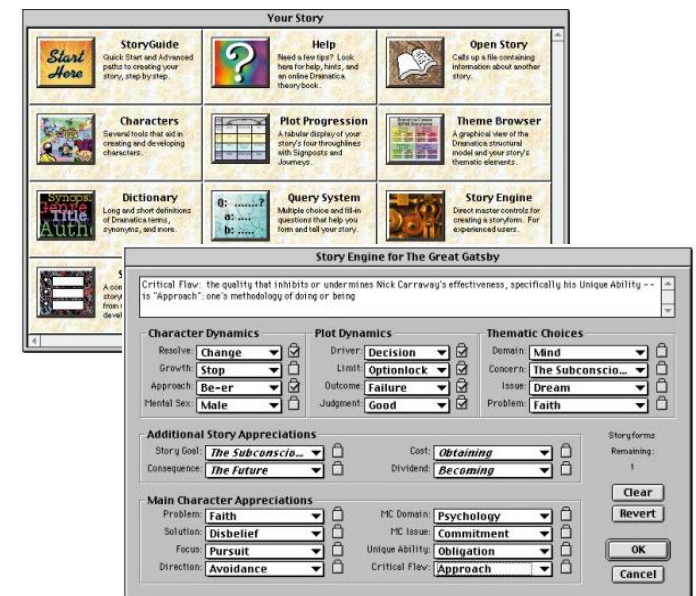
DOCUMENTOS DE INTERÉS: [documento explicativo](#) de la teoría en que se base este software y [libro donde se desarrolla totalmente](#) la teoría y el funcionamiento del programa.

VÍDEOS DE UTILIDAD:

[Vídeo I:](#)

[Vídeo II](#)

[Vídeo III](#)



Herramientas de ayuda a la creación de un guión - historia

Juego: Toolkit de diseño narrativo

ESTRUCTURA: este juego permite en base a cartas que colocamos y modificamos en función de nuestra historia crear una estructura basada en “el viaje del héroe”.

MOTIVACIONES: para la creación de personajes utilizamos las cartas de motivación.

Masterclass: Gamificación y el viaje del héroe aplicado al guión:

[Vídeo I](#)

[Vídeo II](#)

[Vídeo III](#)



[Vídeo I: Estructura](#)

[Vídeo II: Tramas-recursos-combinaciones](#)

[Vídeo III: Motivaciones](#)

Herramientas de ayuda a la creación de un guión - historia

Juego: Toolkit de diseño narrativo



68 cartas divididas en

- Etapas de la historia 31 cartas
- Arquetipos de Jung 11 cartas
- Arquetipos de Vogler 8 cartas
- Rasgos de carácter 18 cartas

TOOLKIT DE DISEÑO NARRATIVO

Autores:
Jacobo Feijóo
Juan Pablo Fernández del Río

Comercializa:
Gamisolution Diseño de Juegos S.L.
www.gamisolution.com
gamisolution@gamisolution.com

Diseño y maquetación:
albertoaler.com

Iconos gráficos procedentes de Flaticon (www.flaticon.com)

Fecha de esta versión:
Enero 2017

ISBN:
978-84-617-8451-6

TOOLKIT DE DISEÑO NARRATIVO

gamisolution
porque jugar es la solución

Introducción.

El **Toolkit de diseño narrativo** es una herramienta diseñada para construir estructuras narrativas. Puede emplearse para la creación literaria, guionización, estructuración de conferencias o ponencias, dinámicas laborales de recursos humanos, etc.

En general, se puede usar para crear cualquier estructura narrativa que deba transmitir un mensaje.

El **Toolkit de diseño narrativo** se ha diseñado basándose en los estudios de *Propp*, *Campbell*, *Rodari* y *Vogler* sobre la estructura de los cuentos y mitos universales. Es lo que se conoce como "El viaje del héroe". También se han tenido en cuenta los arquetipos de *Jung*.

Esta forma de presentar las narraciones se ha demostrado como una de las más efectivas y repetidas en literatura, cine y televisión. Actualmente se aplica también en videojuegos y para cubrir necesidades empresariales (presentaciones, dinámicas de recursos humanos...). Goza de amplia aceptación

en todas las culturas desde el origen de la humanidad.

Modificaciones.

Aunque el **Toolkit** se basa en la estructura sintetizada de *Vogler*, se han añadido otros elementos propuestos por los demás autores y también algunas aportaciones fundadas en nuestra propia experiencia.

El **Toolkit** puede complementarse con las expansiones disponibles y así enriquecer sus posibilidades (personajes, etapas, posición del foco, rasgos de carácter, etc.)

Instrucciones.

- 1 Disponer en una superficie, y por orden, las cartas numeradas del 1 al 12.
- 2 Una vez construida la estructura básica, el usuario podrá crear su propia historia. Para ello:
 - Puede reordenar las cartas a voluntad o de forma azarosa, pues no es necesario que sigan el orden inicial.
 - Si lo desea, puede eliminar las cartas que considere innecesarias.
 - También es libre de añadir las cartas salmón propuestas por otros autores. Estas cartas pueden ponerse en el sitio que considere apropiado, retirando las cartas iniciales que sobren y cambiándolas por las nuevas. También puede intercalar estas cartas salmón en la estructura inicial.
- 3 Con la nueva estructura ya creada, el usuario procederá a elegir los personajes entre los arquetipos de *Vogler*, *Jung* y el carácter de los mismos.
- 4 A partir de este punto, el usuario es libre de continuar a su antojo. Las posibilidades de combinatoria son altísimas y solo dependen de la creatividad y experimentación.

Terminado el diseño del argumento, el usuario podrá aplicarlo en lo que necesite.

gamisolution
porque jugar es la solución

TALLER DE DESARROLLO

Guión

Herramientas de ayuda a la creación de un guión - historia

Juego: Toolkit de diseño narrativo

ESTRUCTURA

3 ACTO I MUNDO ORDINARIO  RECHAZO DE LA LLAMADA Vogler Actitud defensiva que lleva al héroe a rechazar el suceso extraordinario. Suele ser una duda, un miedo, una comodidad, etc.	2 ACTO I MUNDO ORDINARIO  LLAMADA A LA AVENTURA Vogler Aquella detonante que cuestiona la realidad cotidiana del héroe. Puede ser un suceso, una noticia o la aparición de una persona.	1 ACTO I MUNDO ORDINARIO  MUNDO ORDINARIO Vogler Realidad cotidiana del protagonista. No está completamente a gusto con ella, pero nada le motiva todavía a cambiarla.
6 ACTO II MUNDO EXTRAORDINARIO  PRUEBAS, ALIADOS Y ENEMIGOS Vogler Desarrollo del núcleo del trama. El héroe tendrá que sortear diversas pruebas. En ellas encontrará aliados, enemigos y traidores.	5 ACTO I MUNDO ORDINARIO  CRUCE DEL UMBRAL Vogler Momento en el que el héroe acepta la llamada a la acción gracias al impulso del mentor y decide embarcarse en la nueva aventura.	4 ACTO I MUNDO ORDINARIO  ENCUENTRO CON EL MENTOR Vogler Referente que sirve de guía para el héroe. Es el ideal a seguir y el motivo que impulsa la toma de decisiones. Supone una escuela de valores.
9 ACTO II MUNDO EXTRAORDINARIO  RECOMPENSA Vogler Aquello que obtiene el héroe una vez superada la prueba suprema. La recompensa no es algo servil de obtener y suele tener mucho valor simbólico.	8 ACTO II MUNDO EXTRAORDINARIO  ORDALÍA Vogler Prueba a la que se enfrenta toda la aventura. El enfrentamiento al problema, al villano o al miedo profundo del héroe.	7 ACTO II MUNDO EXTRAORDINARIO  ACERCAMIENTO A LA CUEVA INTERIOR Vogler Punto álgido. Momento en que el héroe hace un pequeño desmoronamiento de enfrentamiento a la mayor prueba de su aventura.

12 ACTO III MUNDO ORDINARIO  REGRESO CON EL ELIXIR Vogler El héroe retorna su vida en el mundo ordinario. La gran diferencia es que ahora tiene la clave que le permite ver la realidad con nuevos ojos.	11 ACTO III MUNDO ORDINARIO  RESURRECCIÓN Vogler La aventura y la lección aprendida han transformado al héroe. Ahora es una nueva persona, más sabia y más completa. Ha renacido.	10 ACTO III MUNDO ORDINARIO  CAMINO A CASA Vogler Retorno del héroe a su mundo ordinario. A veces se producen percepciones por parte de sus enemigos. Le permite entender todo lo que ha pasado.
PERSECUCIÓN Propp Supone diferentes personajes leyendo uno tras otros por algún motivo.	FINGIMIENTO Propp Engaño necesario para lograr un fin. El fingidor puede ser el héroe, un villano o falso héroe, etc. Lleva a la confusión.	DESENMASCARAMIENTO DEL TRAIOR Aitor El traidor es descubierto y la trama se alista. También puede ser el descubrimiento de un secreto, mentira o falsa apariencia.
SOCORRO Propp La aparición de una persona o animal que demanda ayuda desesperada al héroe. En los cuentos, la recompensan con algo único.	ENGAÑO Propp El héroe es sometido a un engaño o decodifica un engaño en el que están cogiendo otros. Las consecuencias pueden ser diversas.	MEDIACIÓN Propp Un personaje, objeto o suceso permite al héroe acceder a sitios o situaciones que se le tenían vedados hasta ese momento.

PRESENCIA DE INCÓGNITO Propp El héroe u otro personaje aparece de incógnito en una situación. En un momento dado se desmascara o es descubierto por otros.	MARCA Propp El héroe sufre una marca, de nacimiento o a partir de un suceso, que le deja para siempre una señal significativa de algo.	VIAJE Propp Un viaje que se realiza durante la aventura. Puede ser a sitios reales o fantásticos, en solitario o en compañía, importante o no.
CASTIGO DEL ANTAGONISTA Rodari + Propp El rival (antagonista) o el enemigo es castigado por su actitud contrapuesta a la del héroe. Implica una lección ética.	TRANSGRESIÓN Rodari + Propp Un personaje rompe una prohibición. La transgresión suele ocurrir un dato que habrá que reparar o la apertura a nuevos mundos.	ACEPTACIÓN Propp El héroe, un personaje secundario o un villano aceptan algo que no admitían hasta el momento.
RECONOCIMIENTO Rodari + Propp Un personaje logra demostrar la verdad o el merito de algo propio o ajeno. Es reconocido por la comunidad como cierto. Se asocia a un acto de justicia.	PROHIBICIÓN Rodari + Propp Una norma impide hacer algo bajo ningún concepto. Violarla trae consecuencias funestas para el protagonista o los demás.	DAÑO REPARADO Rodari + Propp Un personaje repara un daño recientemente causado por el y otros. El daño también puede ser el sufrido por el personaje, como una injusticia.

Herramientas de ayuda a la creación de un guión - historia

Juego: Toolkit de diseño narrativo

ESTRUCTURA



TALLER DE DESARROLLO

Guión

Herramientas de ayuda a la creación de un guión - historia

Juego: Toolkit de diseño narrativo

ARQUETIPOS

<p>LOS ALIADOS Vogler Amigos del héroe que le ayudan en su aventura y con los que se entiende bien.</p>	<p>LA SOMBRA Vogler Un antagonista puede ser un rival, pero la Sombra siempre es el gran enemigo del protagonista.</p>	<p>EL EMBAUCADOR Vogler Picaro causticador, engañoso y convincente. Sus intenciones no son las que aparentan ser.</p>
<p>EL CAMBIANTE Vogler De comportamiento dual. Pasa de aliado a traidor, de accesible a esquivo, de confiable a peligroso.</p>	<p>EL HÉROE Vogler Protagonista de la aventura. Puede ser trágico, cómico, seguro, inseguro, altruista, épico, marginal, etc.</p>	<p>EL HERALDO Vogler Anima al héroe cuando no sabe cómo continuar; dándole un nuevo impulso y haciéndole creer en sí mismo.</p>
<p>EL GUARDIÁN DEL UMBRAL Vogler Impedimentos que el héroe se encuentra en su aventura. Suelen ser secuaces que sirven a la Sombra.</p>	<p>EL MENTOR Vogler Ejemplo, padrino y referencia a seguir por el héroe. Puede ser un personaje o un ideal. Suele ser sabio.</p>	

<p>EL INOCENTE Jung Ingenio, sencillez, vulnerable y sin experiencia pero feliz. Quiere ser amado y reconocido. Su miedo es hacer algo mal.</p>	<p>EL REBELDE Jung Tiende a romper las reglas y no reconoce la autoridad de nadie. Rechaza las normas morales del grupo y marca sus propias normas.</p>	<p>EL LOCO Jung Bufón que se ríe de todo. Es alegre, vitalista y disfruta al máximo. De carácter juguetón y chistoso, evita el aburrimiento a toda costa.</p>
<p>EL GOBERNANTE Jung El poder y el control son lo único. Es competitivo y no acepta el fracaso. Cree en el orden y las reglas. Busca el éxito. Puede ser autoritario y aborrece el caos.</p>	<p>EL EXPLORADOR Jung No soporta sentirse encerrado ni el conformismo. Busca la libertad y la aventura. Es audaz, autónomo y ambicioso.</p>	<p>EL SABIO Jung Persigue el conocimiento a cualquier precio. Le interesa saber cómo funciona todo. Es silencioso y analítico. No soporta el engaño ni la ignorancia.</p>
<p>EL AMANTE Jung Busca algo que le llene el vacío. Amante de corazón. Cree en la unión con la gente y en el compromiso. Es compaciente con otros.</p>	<p>EL CUIDADOR Jung Paternalista, se siente realizado cuando tiene a quien proteger. Compasivo y generoso. Tema el egoísmo y la ingratitude.</p>	<p>EL CREADOR Jung Es un artista que necesita reconocimiento. Suele ser perfeccionista, creativo e imaginativo. Rechaza la mediocridad y busca lo perdurable.</p>

<p>EL HUÉRFANO Jung Busca pasar desapercibido y encajar entre los que le rodean. Prefiere la seguridad y evita las situaciones comprometidas o dañinas.</p>	<p>EL MAGO Jung Optimista. Quiere convertir lo oscuro en algo útil y positivo. Cree en lo beneficioso para los demás aunque sea a través de la manipulación.</p>
--	---

Herramientas de ayuda a la creación de un guión - historia

Juego: Toolkit de diseño narrativo

RASGOS DE CARÁCTER

 <p>SOLITARIO</p> <p>Individualista al que gusta la soledad. Se aparta de la civilización neolítica. La atención ni le interesa, la compañía.</p>	 <p>SUPERVIVIENTE</p> <p>Su instinto siempre le permite salir adelante de algún modo. Mientras hay vida, hay esperanza.</p>	 <p>JUGADOR</p> <p>Siempre acepta los retos. Desprecia la adversidad y le motiva la recompensa.</p>	 <p>VIVIDOR</p> <p>Un hedonista cuyo único objetivo es disfrutar a toda costa. Evita las responsabilidades.</p>	 <p>SOCIALIZADOR</p> <p>Le gusta la gente, socializar. Tiende a ser mundano y algo vicio. Le interesan las modas.</p>	 <p>FANÁTICO</p> <p>Dedica su vida a una causa en la que cree firmemente y sacrifica todo por ella, incluso a quienes le rodean.</p>
 <p>GAFE</p> <p>Le persigue la mala suerte pero da suerte al resto. Inspira ternura a los demás.</p>	 <p>INTROVERTIDO</p> <p>Apenas expresa sus pensamientos o sentimientos. Su mundo interior es más rico que su mundo exterior.</p>	 <p>VISIONARIO</p> <p>Inventor, profeta, científico. Adelantado a su tiempo, siempre estimula a los demás.</p>	 <p>CONFABULADOR</p> <p>Usa el engaño para lograr que los demás hagan lo que él quiere. Cambio de aliados a menudo.</p>	 <p>BRAVUCÓN</p> <p>Usa el poder y la fuerza. Su objetivo es obligar a otros a hacer lo que él quiere. Desprecia a los débiles.</p>	 <p>LÍDER</p> <p>Dirige las situaciones para ganar el caso. Le gusta argumentar y confiar mucho en su propio juicio.</p>
 <p>MÍSTICO</p> <p>Despegado de la realidad, busca ideas trascendentes en todo. Es espiritual y elevado.</p>	 <p>NIÑO</p> <p>Personaje inmaduro y desvalido al que hay que cuidar porque élige no valerse por sí mismo.</p>	 <p>TRADICIONALISTA</p> <p>Muy conservador y ortodoxo. Le gusta la tradición y desconfía mucho de cualquier cambio.</p>	 <p>HOSCO</p> <p>Persona irascible y dispesa, sin sentido del humor. Es muy escéptico y pone a prueba la paciencia de los demás.</p>	 <p>JUEZ</p> <p>Medidor y racional, siempre usa el juicio para encontrar explicaciones a todo. Gran defensor de la justicia.</p>	 <p>MÁRTIR</p> <p>Se sacrifica por una causa. Es capaz de soportar grandes sufrimientos por un fin superior.</p>

Herramientas de ayuda a la creación de un guión - historia

Juego: Toolkit de diseño narrativo

MOTIVACIONES

MOTIVACIONES 1º es un complemento para el Toolkit de Diseño Narrativoº. Con él se podrán diseñar o estudiar las motivaciones que mueven las actuaciones de los distintos personajes (el héroe, el heraldo, la sombra, etc.).

Por otra parte, MOTIVACIONES 1 es ideal para profesionales del *coaching* y los RRHH, pues les ayudará a estudiar qué motiva a sus equipos y cómo van cambiando esas motivaciones según las acciones que se tomen al respecto, siguiendo la metodología propuesta por Moving Motivatorsº

(<https://management30.com/practice/moving-motivators/>)

MOTIVACIONES 1º también es una herramienta útil para gamificar, permitiendo establecer las motivaciones de los jugadores en la fase del diseño del sistema, para luego determinar los elementos necesarios que lo hagan posible: medallas, rankings, avatares, puntos, huevos de pascua, galones, desbloques, niveles ocultos, misiones especiales, premios, etc.

Para elaborar MOTIVACIONES 1º se han tomado en consideración los estudios propuestos por Moving Motivatorsº, LEAN Gamificationº, los perfiles de Reissº y la teoría MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Researchº de Hunicke, LeBlanc y Zubek.

Las cartas en color magenta indican las atmósferas o experiencias de usuario que un diseñador debería transmitir en sus creaciones.



TALLER DE DESARROLLO

Guión

Herramientas de ayuda a la creación de un guión - historia

Juego: Toolkit de diseño narrativo

MOTIVACIONES

 <p>VENGANZA Reiss</p> <p>Anheló de hacer sufrir al rival un daño igual o mayor que el reportado por su culpa. Es el lado negativo del honor.</p>	 <p>ROMANCE Reiss</p> <p>El autor lo entiende como la importancia del amor y de la sensualidad en todos los aspectos de la vida.</p>	 <p>COMER Reiss</p> <p>El placer que se siente al ingerir cualquier tipo de alimentos y bebidas del gusto de cada uno.</p>	 <p>RELACIONES Reiss+Moving Motivators</p> <p>Deseo de contacto social y de interactuar con otras personas o comunidades, integrándose en un grupo afín a uno mismo.</p>	 <p>ORDEN Reiss+Moving Motivators</p> <p>El orden busca la preparación, el equilibrio y la armonía. Establece unos pautas regladas que evitan el caos.</p>	 <p>DIVERSIÓN LEAN Gamification</p> <p>Valorar el entretenimiento y aquello que divierte o provoca la risa. Porque la distracción y la evasión de los problemas.</p>	 <p>CURIOSIDAD LEAN Gamification+Reiss+Moving Motivators+MDA</p> <p>Querer descubrir cosas nuevas y entender en qué consisten o cómo funcionan. También denominada "descubrimiento".</p>	 <p>HONOR LEAN Gamification+Reiss+Moving Motivators</p> <p>Comportamiento coherente con unos principios superiores de rectitud o lo que se es fiel. A veces implica un punto de orgullo.</p>	 <p>VISIBILIDAD LEAN Gamification+Reiss+Moving Motivators</p> <p>Necesidad de que la gente sepa que se ha hecho y quién lo ha hecho, reconociendo la cualidad de su autor.</p>
 <p>ACTIVIDAD FÍSICA Reiss</p> <p>Ya sea en el trabajo o practicando algún deporte, la actividad física es valorada por mucha gente por el bienestar que produce.</p>	 <p>TRANQUILIDAD Reiss</p> <p>Estabilidad emocional de uno mismo y en las relaciones con los demás. Seguridad de que nada va a perturbar la paz.</p>	 <p>AHORRO Reiss</p> <p>Ahorrar es acopiar recursos con un fin, generalmente, preventivo. Expresa la importancia de acumular posesiones.</p>	 <p>ALTRUISMO LEAN Gamification</p> <p>Inclinación a ayudar a los demás desinteresadamente buscando su bienestar.</p>	 <p>COMPETICIÓN LEAN Gamification</p> <p>La lucha frente a otras personas, con la finalidad de ser el mejor entre todos los rivales. No es igual a "competitividad".</p>	 <p>AUTOCRECIMIENTO LEAN Gamification+Moving Motivators</p> <p>Querer aprender nuevas competencias por uno mismo y verse capaz de ello, para crecer en conocimientos y maestría.</p>	 <p>ESTATUS LEAN Gamification+Reiss+Moving Motivators</p> <p>Símbolo de posición social y exclusividad, otorga respeto, derechos o acceso a cosas vetadas para el resto de la gente.</p>		
 <p>FAMILIA Reiss</p> <p>Afán por cuidar y proteger a los miembros de la unidad familiar, especialmente los hijos.</p>	 <p>IDEALISMO Reiss</p> <p>Comportamiento acorde a unos principios morales de responsabilidad con la justicia y el bienestar comunes.</p>	 <p>PODER Reiss+Moving Motivators</p> <p>La capacidad de someter a los demás a la voluntad de uno mismo, ya sea mediante la fuerza o por otros medios.</p>	 <p>RETO LEAN Gamification+Reiss+Moving Motivators+MDA</p> <p>Probar u objetivo de especial dificultad y cuya resolución supone emplear esfuerzo, inteligencia u otros recursos.</p>	 <p>AUTOEXPRESIÓN LEAN Gamification+Reiss+Moving Motivators+MDA</p> <p>Deseo hacer las cosas con estilo propio. También se le ha llamado "libertad", "independencia" o "creatividad".</p>	 <p>RECOMPENSA LEAN Gamification+Reiss+Moving Motivators+MDA</p> <p>El objetivo que busca es el premio (tangibles o no) que se obtiene a cambio del esfuerzo invertido en alcanzar algo.</p>			

Herramientas de ayuda a la creación de un guión - historia

Juego: Toolkit de diseño narrativo

MOTIVACIONES

