

Anexo 9. Ficha de desarrollo de un guion

1. **Pensar en una idea.**

Lo primero es pensar en una idea, un punto de vista, algo original. No es el anuncio como tal, no hay localizaciones ni personajes claros; es lo que quieres reflejar, el poso que quieres dejar en el espectador o espectadora.

2. **Pensar en una historia para esa idea.**

Hay que tener claro que todo no se puede hacer, porque nuestros medios son finitos (no podemos ir a rodar a un barco en alta mar, ni a un casquete polar). Pensad en cosas fáciles y accesibles. Tened en cuenta que solo se dispone de 20 segundos. Si existe algún factor sorpresa, contribuirá al éxito.

3. **Escribir nuestra historia en un párrafo.**

En este momento detallamos lo que queremos que se vea en el anuncio. incluid ya las localizaciones y los personajes. Intentad que los textos sean claros.

4. **Reflexionar sobre la historia.**

Contestad a las siguientes preguntas:

- a. ¿Contribuye la historia a transmitir mi idea?
- b. ¿Es creíble?
- c. ¿Facilita la conexión con los destinatarios?
- d. ¿Llama la atención del espectador?
- e. ¿Despierta interés? ¿Es fácil de recordar?

5. **Redactar el guion.**

Puedes utilizar como modelo el ejemplo que se muestra en la siguiente página, con un guion a doble columna. A la izquierda escribiremos lo que queremos que se vea en pantalla y, a la derecha, lo que se va a escuchar.

Vídeo	Audio
Plano General de JUGADORA frente a su taquilla tras un entrenamiento.	LOCUTOR V/O: Después de un entrenamiento agotador, solo hay una forma que JUGADORA elige para recargar energías y recuperarse.
Gran Plano General de JUGADORA caminando hacia la nevera llena de botellas de REFRESCO.	Pilla un REFRESCO, la elección de muchos atletas de élite.
Primer Plano de JUGADORA tomando un trago de REFRESCO.	Hay más en REFRESCO que solo agua. REFRESCO reemplaza los electrolitos y carbohidratos que pierdes durante los agotadores entrenamientos.
Plano General de JUGADORA. Vuelve a ponerse las espinilleras para otro entrenamiento.	
Aparece el logo de REFRESCO en pantalla y después hace un fundido a negro.	Recupera lo que has perdido.