

## Caso de estudio enseñanza de guionismo y producción de narrativas audiovisuales: mejores prácticas para la impartición de un curso universitario

Sección: Miscelánea

Recibido: 06/12/2023

Aceptado: 24/06/2024

DOI: 10.46530/virtualis.v14i27.441

### *Case Study on Teaching Screenwriting and Audiovisual Narrative Production: Best Practices for Teaching a University Course*

Horacio Alejandro Garduño Díaz González  
Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, México  
horaciogarduno@tec.mx  
ORCID: 0009-0000-5430-3670

Arturo Rendón Shoup  
Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, México  
arturo.rendon@tec.mx  
ORCID: 0009-0001-6361-9914

**Resumen.** Los estudiantes de cuarto semestre de la carrera de comunicación en el ITESM, se enfrentan al reto de crear la biblia de una serie de televisión, realizar los guiones de la primera temporada y producir el primer episodio, en un *bloque* –que es como el Tec de Monterrey nombra a los cursos de tiempo completo–, en este caso de diez semanas, llamado Guionismo y producción de narrativas audiovisuales. Para dimensionar este reto, no solo es importante valorar la creación de una serie desde cero y la complejidad de todo el proceso de creación, también es necesario considerar la juventud de los y las alumnas, lo breve del tiempo para la producción de concepto, contenido y un producto audiovisual final, la multidisciplinariedad de los conceptos y técnicas impartidos, y la dualidad que representa el trabajo en equipo, ya que puede ser una ventaja o un hándicap difícil o imposible de sortear. Este artículo intenta destacar las virtudes y retos del curso desde su diseño hasta su impartición; reflexionar sobre las problemáticas y casos de éxito de su ejecución; destacar las características sociales y grupales, así como las fortalezas y debilidades detectadas psicosocialmente en los estudiantes del ITESM a lo largo de cuatro ciclos de impartición y con apoyo de teorías recientes que estudian a esta generación de manera global. Para evaluar las mejores prácticas y las áreas de oportunidad, se realizó una investigación con una

**Abstract.** Students in the fourth semester of the communication BA at ITESM face the challenge of creating the bible of a television series, writing the scripts for the first season and producing the first episode, in a ten-week block –or intensive course– called Screenwriting and production of audiovisual narratives. To size this challenge, not only is important to assess the creation of a series from scratch and the complexity of the entire creation process, but also it is necessary to consider the youth of the students (19-20 years old), the short time assigned for the production of concept, content and a final audiovisual product; the multidisciplinary of the concepts and techniques taught, and the duality that teamwork represents, since it can be an advantage or a handicap which can turn out to be difficult or impossible to overcome. This article attempts to highlight the virtues and challenges of the course from its design to its delivery; to reflect on the problems and success stories of its execution; to highlight the social and group characteristics, as well as the psychosocial strengths and weaknesses detected in ITESM students throughout four teaching cycles of this course, and with the support of recent theories that study this generation globally. To evaluate the best practices and areas of opportunity, an investigation was carried out with a sample of protagonists: students and professors from the ITESM. The investigation involved interviews with

muestra de protagonistas: alumnos y profesores del Tec. La investigación involucró entrevistas con los y las alumnas después que han llevado el bloque, y dejó conclusiones que permitirán aprovechar más la gran valía de estudiantes, mejorar en el diseño y la impartición de este bloque y compartir hallazgos en materias del orden creativo y de inherente trabajo en equipo.

**Palabras clave:** metamodernidad, audiovisual, práctica, didáctico, investigación.

the students after they had taken the block, and left conclusions that will allow more benefit for the great value of students, improving the design and delivery of this block and sharing findings in matters of creative order and teamwork.

**Keywords:** Metamodernity, audiovisual, practice, didactic, investigation.

## Introducción

El modelo Tec 21 ha buscado revolucionar la exigencia académica universitaria, confiando en las potencialidades de los y las estudiantes y optimizando la impartición de cursos que antes se daban a lo largo de todo un semestre, con el reto de armonizar y complementar disciplinas de por sí relacionadas, pero uniéndolas en la conformación de bloques. Se trata de un modelo poco visto en las universidades del mundo, pero que ha dado al ITESM un claro diferenciador y un medio más para encontrarse en el top de universidades en todos los niveles: nacional, continental y mundial.

Como producto natural de esa nueva visión, y desde su diseño, el bloque de Guionismo y producción de narrativas audiovisuales fue concebido para satisfacer, tanto la demanda creciente de estudiar cine de parte de los estudiantes, como la necesidad de la creación de series por su apogeo dentro de la industria del entretenimiento. Ambas disciplinas estrechamente asociadas en lenguaje, estética, procesos de producción, como se ha visto durante este milenio, en el que el auge las series las ha colocado como la nueva literatura y la gran alternativa de trabajo para los cineastas, y de entretenimiento para las audiencias de todo el mundo.

El auge mundial de las series era una realidad aun antes de la Pandemia por SARS-COV-2 que azotó al mundo en 2020, 2021 y parte de 2022. El cine había cedido gran parte de su factura a la producción de historias basadas en cómics y superhéroes, pero también había virado a una producción independiente en el estilo de, y gracias a A24, la que fue primero distribuidora de películas de corte independiente y luego también productora, que se unió a otras del mismo corte, generando una tendencia que hacía contrapeso a las grandes producciones de cine de superhéroes y como contrapropuesta del llamado cine moderno. A24 incluso ha incursionado en el mundo de la creación de series, y de manera por demás exitosa, con *Euphoria* (HBO), como gran ejemplo de una serie de gran presencia en el público y para lxs estudiantes. Hablar de esta productora estadounidense y de esta tendencia metamoderna de hacer cine, tiene mucho qué ver con la tendencia preferencial de lxs jóvenes estudiantes, tanto para crear como para ver películas y series, y de una nueva propuesta alejada de las grandes producciones y enfocada en la originalidad y el conocimiento profundo de lo humano, con propuestas alternativas en contenido y estética. Se trata de la nueva tendencia de la ficción y el entretenimiento, que ha sido influenciada por, e influyente, de la nueva forma de crear.

El auge de la televisión en plataformas, incrementado durante la cuarentena por la pandemia, ha dejado clara la importancia del entretenimiento como elemento de contención social, el cual estuvo a prueba y en riesgo, y cobró muchas víctimas

psicológicas y penurias intrafamiliares en esta época de 27 meses. Pero el entretenimiento es, más allá de la contención, formación, alimento del espíritu. Estamos hablando del “buen” entretenimiento, aquél que deja en quien lo vive una huella más allá del momento de la vivencia, diferente del entretenimiento para *pasar el momento*. El buen entretenimiento a su vez está alimentado de la historia del entretenimiento trascendente y de la multidisciplina del entretenimiento profundo, complejo, artístico; todo ello separa al entretenimiento efímero del permanente, asociando a la creación de series con el cine y la literatura en lo inmediato, y con el resto del arte y la tecnología en un segundo nivel de creación, ofreciendo a los y las expectadoras un nivel estético-arte de del cual pueden no ser conscientes pero integrándolxs igualmente como partícipes del alto y profundo entretenimiento.

El guionismo y la producción de narrativas audiovisuales deben, como disciplinas conjuntas, cumplir con la aspiración estudiantil de formarse para la creación en ese nivel.

Pero, ¿ha logrado el ITESM satisfacer una demanda real? ¿los resultados en contenidos, procesos y producto final son los óptimos? ¿los medios para estos resultados han sido los más adecuados? Sabiendo que todo proceso es perfectible y que todo servicio es mejorable, es posible pensar que el Tec ha dado en el clavo de la necesidad más clara del medio del entretenimiento, poniéndolo en un doble pedestal, el de su modelo educativo y el de la gran demanda actual de estudios audiovisuales (cuya satisfacción no excluye al cine, medio que es cubierto en una concentración para semestres más avanzados). Sin embargo las dudas arriba expresadas son válidas en función de lo perfeccionable en beneficio de los y las estudiantes y de la imagen de sus profesoras y profesores como generadores de experiencias. En contexto, el bloque se imparte para estudiantes de cuarto semestre de la carrera de comunicación, estudiantes de reciente entrada a la etapa de enfoque que están en el inicio del proceso de maduración, ante lo cual podría hablarse de una prematuridad, tanto en edad como en experiencia de vida para una creación profunda y una responsabilidad mayor en cuanto a la carga de trabajo y al trabajo en equipo.

Este artículo académico pretende describir detalladamente el diseño y los procesos vivenciales de los y las estudiantes y profesores, una relatoría de respuestas a entrevistas por escrito y a posteriori del cierre de los bloques, tanto del bloque de 2022 como en el de 2023, ya concluido y evaluado. Al final del artículo se puede encontrar la liga a los episodios, clasificados como sobresalientes, que cumplen y deficientes, así como un apéndice con las reflexiones de lxs alumnxs a las entrevistas, donde fueron incluidxs alumnxs muestra de las tres clasificaciones de trabajos.

## Estado del arte

Las series se han convertido en una labor fundamental de la producción audiovisual mundialmente, siendo estas un remanso para quienes buscan hacer cine y tienen poca oportunidad, pero también como una alternativa seria, estética, como una forma del arte necesaria, que retribuye tanto a quien produce en el placer de la creación sin una reducción de su actividad y por el contrario, una expansión que da nuevas alternativas expresivas, de lo que podemos dar ejemplos como es el caso de Joe Swanberg, Phoebe Waller Bridge, Jodie Comer o Judd Apatow, o en México el caso de Diego Luna, entre muchos otros cineastas que se dedican a la producción, dirección, actuación o cualquiera de las actividades y rubros cinematográficos y hacen televisión con éxito. Esto aplica al concepto mainstream (*Star Wars*, *The Mandalorian*, por ejemplo) al igual que al indie (los cineastas mumblecore, por dar un ejemplo, movimiento indie que inició con el cine de bajo presupuesto en el nuevo milenio y del que podemos mencionar a los hermanos Duplass, a Greta Gerwig o series como *Easy*, que está en Netflix, serie también mumblecore, de bajo presupuesto, inserta en la definición de metamodernismo y que proviene de estos artistas).

Este artículo se enfoca en la experiencia y en los productos generados por las y los estudiantes pero al mismo nivel en el logro de plasmar contenidos basándose genuinamente en su interés comunicacional, rasgo de la nueva generación metamoderna, de la cual forman parte las y los estudiantes del ITESM, elementos que terminan relacionándose todos en fondo, forma, procesos creativos, procesos ejecutivos y experienciales.

Dos crisis azotan a la industria en 2023, una de creación de contenidos y la otra laboral y por tanto estructural. De la crisis de creación a su vez, podemos decir que este milenio se ha caracterizado por dos hechos: el exceso de apoyo en las zagas y en la ficción de superhéroes y el simultáneo asentamiento del cine de corte indie, mismo que ha permeado a la creación de series, el primero, emblema de la modernidad, el segundo como consecuencia de la metamodernidad. Esto no excluye la evolución del cine de cómics a la metamodernidad, con su propio recorrido. La crisis de carácter laboral que derivó primero en la huelga de escritores y luego en la de actores en 2023 es el reflejo de un desencuentro entre creadores y artistas y productores y presidentes de estudios y servicios de *streaming*, pero este puede tener su origen además de en el concepto de repartición de ingresos por regalías y compensaciones, en el agotamiento de ideas que llevó a la sobreexplotación de los superhéroes y del movimiento Woke (última consecuencia del feminismo, el test Bechdel, el

movimiento #MeToo, y de la búsqueda de la ficción promminorías). Paralelo la decadencia de los contenidos clasificables como modernos y el recurso híper explotado del cómic se encuentra el surgimiento del indie Mumblecore, una corriente cinematográfica que inició con el milenio, nació de las películas conocidas como talkies y ha crecido como alternativa real en cine y series, pues consiste en películas de bajo presupuesto pero con profundidad y diversidad en contenido, que tratan de forma divertida el sentido de la vida, el amor, la esperanza, los valores y su subjetividad y muchos otros temas, pero bajo el sello de la honestidad. La corriente es tan actual por su bajo presupuesto, su marginalidad respecto a la industria y por la honestidad con que tratan todos los temas, que es producto de un compromiso personal, comunitario y aún generacional, pero, sobre todo, esencial como característica de los adolescentes, jóvenes y adultos jóvenes del nuevo milenio. Y es en este punto donde se unen y se incorpora la generación Tec 21 con características compartidas con su generación universal y con sus herramientas creativas, las cuales son origen de series y películas honestas, divertidas, producto de su actitud y de su filosofía.

## **Criterios de evaluación**

Para tener una descripción detallada de cómo implementar estas prácticas y con qué herramientas conceptuales, incluimos la rúbrica y el documento auto autoevaluación y coevaluación, el primero de estos documentos finca las bases conceptuales que guían el análisis, el aprendizaje y la aplicación de conceptos; el segundo se dirige más a la práctica y al uso de aptitudes, alimentadas por la base conceptual.

### *Rúbrica*

- La idea es original, producto de un trabajo creativo honesto y de alta inspiración.
- La historia esta correctamente estructurada y presenta tramas, giros y revelaciones, que mantienen el interés y la emoción a todo lo largo y hasta el final.
- La historia es producible en términos de producción.
- La serie es consistente en cuanto a densidad de la historia, red de personajes, profundidad de personajes.
- Los capítulos son justificados en avance de la historia, información, puntos climáticos.
- La biblia tiene todos los elementos necesarios, precisos y correctamente expuestos.

- La carpeta de producción tiene todos los elementos necesarios, detallados con precisión y correctamente presentados, permitiendo una ejecución adecuada de la producción del episodio.
- El equipo trabajó con la distribución adecuada de puestos. Las grabaciones fueron armoniosas y los obstáculos y problemas, internos y externos fueron resueltos eficazmente.
- Los valores de producción, la fotografía, el arte, las actuaciones, la iluminación, la edición, el audio, la corrección de color son de un estándar de alto nivel artístico.
- El episodio piloto muestra todos los aspectos anteriormente enumerados.
- Co evaluación y autoevaluación. Ver apéndice.
- Caso de estudio: *Xoco*<sup>1</sup>

## Metodología

Para revisar la eficacia de las bases y los procesos y su perfectibilidad, se ha investigado a través de cuestionarios de preguntas abiertas, dirigidos a alumxs y profesores que han recibido o impartido en la unidad de formación. Para detalle de cuestionarios, detonadores y respuestas, favor de ver documento anexo.

*La unidad de formación: el bloque, el reto y el camino*

El bloque de Guionismo y Producción de Narrativas Audiovisuales, de 10 semanas, tiene como reto y finalidad la creación de una serie de televisión en su primera temporada completa a nivel biblia y guion, así como la producción de su episodio piloto, todo esto complementado por un kit de prensa y un plan de difusión que incluye gerenciamiento en redes sociales.

La historia de la serie, generada en el aula, proviene de un proceso de sensibilización grupal y de ejercicios de creación, orientados a explorar la reflexión, la vivencia y la visión de los y las estudiantes, no se trata de simples ideas u ocurrencias de lo que sería *original*, sino de lo original proveniente de la inmersión en la mente, en la historia y la reflexión de cada estudiante, y que genera ideas profundas y universales, con historias simples o complejas por igual, pero, en todos casos, *seriables*. Esto queda manifiesto en la subcompetencias del bloque.

---

<sup>1</sup> Cfr. [Episodio 1 - Xoco](#)

Todas las materias impartidas con el plan de estudios TEC21 tienen una doble calificación, la primera es numérica, la cual se les pone a los alumnos de acuerdo a parámetros tradicionales de calificación de 0 a 100 en donde la calificación mínima aprobatoria es 70; la segunda parte de la calificación de las materias consiste en las denominadas ‘competencias’ y ‘subcompetencias’. El modelo entiende por competencia la integración consciente de conocimientos, capacidades, actitudes y valores para afrontar con éxito tanto situaciones estructuradas como situaciones inciertas, que puedan implicar procesos mentales complejos para formar profesionales participativos y comprometidos con la sociedad.

Se contemplan dos tipos de competencias *disciplinares* que son las que directamente se desarrolla con el cumplimiento de la materia en cuestión y *transversales* las cuales son específicas que un alumno debe desarrollar a través de si carrera universitaria, cuestiones como liderazgo, emprendimiento, innovación, pensamiento crítico, ética y trabajo colaborativo, entre otras.

La evaluación de competencias se realiza a través de rúbricas específicas con cuatro grados de logro y con descriptores específicos permitiendo la valoración de las evidencias que presentan los estudiantes, los grados son: destacado, sólido, básico e incipiente. El tener un grado incipiente en una competencia no es indicativo de una menor calificación para el estudiante, sino que se suma a una conversación con sus mentores académicos para que trabajen en sus siguientes materias para mejorar dicha competencia.

Para la materia de guionismo de narrativas audiovisuales, las competencias son:

SCO0101B. Crea contenidos de comunicación aplicando diferentes lenguajes de ficción y no ficción con nivel de complejidad técnica intermedia y narrativas lineales y no lineales. Para lograrlo, integra conceptos, procedimientos y actitudes relacionados con la creación de contenidos de forma colaborativa, con herramientas tecnológicas intermedias y basados en principios éticos y la normatividad vigente.

SCO0102B. Crea narrativas básicas y alternativas con principios semióticos y narratológicos para plataformas analógicas y digitales. Para lograrlo, integra conceptos, procedimientos y actitudes relacionados con la creación de historias lineales y no lineales, personajes, escenarios y mundos, con

herramientas tecnológicas intermedias y que cumplan con principios éticos, la normatividad vigente y asumiendo una actitud de compromiso y creatividad.<sup>2</sup>

De las ideas individuales, se hacen presentaciones y se conforman los equipos por preferencia de ideas, se elige una sola y se *tallera* en el equipo para complejizarla o mejorarla si esto se requiere. La idea genera la creación de un personaje principal y de ahí la de una red de personajes, se crea la historia completa y se divide en capítulos. La clase de guion sirve de forma práctica e inmediata para encontrar o crear los diferentes botones que darán estructura, solidez y complejidad a la historia, y se podrán descubrir o desarrollar a este nivel de creación el tema: la premisa (entendida como el concepto o mensaje de la historia); la *logline* o anécdota básica; la sinopsis corta para pitch de elevador; el argumento como desarrollo de la historia, la macro escaleta y las sinopsis capitulares, cada una con sus respectivos botones de estructura, y los *moodboards*. A esta altura también se habla de géneros para que inserten debidamente su historia en uno o más géneros, los combinen bien si es el caso, y tengan con todo esto una historia sólida, fundamentada y una biblia completa como consecuencia de la creación orgánica y por etapas (capas) de creación.

Al inicio del bloque se pide al grupo ver una temporada completa de una serie de plataformas y se analice en todos estos aspectos para tenerla como referencia teórica, y se les recomiendan series afines a su proyecto que les sirvan como referencia creativa.

Posteriormente, se les explican detalladamente las distintas áreas y puestos de pre, producción y posproducción, para que elijan, de manera congruente y balanceada sus labores durante estas tres etapas.

Mientras se escriben los guiones, para lo cual se les facilitaron todos los tecnicismos de guion, los y las estudiantes reciben conceptos estéticos y tecnicismos de diseño de arte, diseño sonoro, iluminación, fotografía, dirección de actores, edición y postproducción, y se realiza un ejercicio práctico de realización, donde aplican estos conceptos y tecnicismos, ya con sus puestos definidos, para que comiencen a ejercitarse con su desempeño y se aclaren dudas y conflictos generados en esta práctica. Adicionalmente, se imparten conferencias y clases especiales enfocadas al presupuesto, la producción en la práctica profesional, marketing y *pitching*.

---

<sup>2</sup> Cfr. Competencias transversales, sub-competencias y niveles de dominio, Modelo Educativo Tec21, Sep 12, 2020.

La etapa de preproducción llega en semana 6 y se realizan todos los procesos de preparación para producir, como elaboración del cronograma, presupuesto, *breakdown*, guion técnico, *storyboard*, *shoot list*, *scoutings*, solicitudes de permisos, castings, diagramas de piso, hojas de bloqueo y hojas de llamado, y todos estos documentos, junto con la biblia integran la carpeta de pre-producción, que, junto con los permisos para salir a cuadro, hojas de continuidad, hojas de calificación, *stills*, bitácoras y *press kit* finalmente conformarán la carpeta de producción en su integridad.

El proceso de producción se da en semana 7 y a veces se extiende a semana 8, lo cual no se recomienda, pues reduce el tiempo para edición, corrección de color y posproducción de audio (semanas 8, 9 y parte de la 10), aunque muchas veces la existencia de numerosos equipos y otros cursos audiovisuales hace depender la grabación de la disponibilidad de equipo facilitado por el departamento, cuestión que debe resolverse con un oportuno aviso al área de laboratorio de TV y audio sobre el calendario de producción y postproducción de la UF.

El bloque requiere de un socio formador, que entra en contacto en diferentes momentos del bloque y de su proceso, se presenta al inicio del curso y habla de su criterio de evaluación, de los requerimientos de la industria y de sus propios requerimientos asociables a la práctica, de la organización en la vida profesional, recibe su pitch en semana 4, da una retroalimentación a cada equipo en lo referente a su historia y a su reto de producción; tiene un contacto más previo a la producción para analizar el proceso de preproducción de los equipos, y finalmente ver el piloto producido en una presentación formal, como cierre del bloque, a lo cual da también su retroalimentación.

### **Un reto grande para alumnxs jóvenes**

La relatoría de procesos arriba detallada debe hacer pensar al lector interesado en impartir, en mejorar su práctica, o simplemente en la experiencia estudiantil, sobre la capacidad de las y los alumnos, quienes se encuentran en la primera mitad de sus estudios profesionales y son de reciente ingreso a la mencionada etapa de enfoque. Y es que el bloque es un verdadero reto para la vocación audiovisual, y más allá de ello, tiene una implicación como reto de medición y desarrollo de la madurez emocional, dado que los innumerables micro-retos cotidianos desde el inicio hasta el final del bloque son una prueba de solvencia psicológica, de preparación previa, de organización a nivel individual y en equipo, de resolución inmediata de problemas, de graduación del ego, de gracia bajo presión y de la ubicación del proyecto al centro del objetivo pero también la de los individuos a su alrededor trabajando de forma funcional.

El bloque también es un medidor y un impulsor de las capacidades analítica y sintética, que parte del estudio minucioso de una obra audiovisual compleja como lo es una serie de televisión y la evaluación de todos sus elementos (tema, estructura objetiva, diseño estructural, personajes, concepto o premisa, historia, subtramas, tono, género, implicación poética), la cual es realizada al inicio del curso para ser aplicada inmediatamente a la propia creación.

Como reto profesional, el bloque requiere la capacidad de acordar y de negociar, tanto en la selección de la historia que se producirá, como en su desarrollo, mejora y complejización, y, por otra parte, en la conformación de equipos, donde se deben tomar decisiones en función de las vocaciones en producción, de la disposición al trabajo, los caracteres de los integrantes, su experiencia previa, y en la convivencia, el conocimiento técnico y la potencialidad artística, y, durante el proceso, el respeto a la labor de cada persona en su área y el cumplimiento de las labores acordadas.

Como reto intelectual, se encuentran la necesidad de crear en lo inmediato una idea honesta, relacionable, consistente, original y lo suficientemente atractiva para motivar a todo un equipo a colaborar durante 10 semanas, la habilidad creativa para desarrollar una biblia con seis o siete episodios de alrededor de 15 páginas, la capacidad artística para visualizar estéticamente el diseño de producción, las actrices y actores que cumplan con los requerimientos de cada personaje, la estructura del producto final, y la responsabilidad social de la creación temática en una serie pertinente con sus tiempos y asociada con la realidad, sin importar su género, su complejidad ni su tono, pero sí su relación con el mundo desde lo social, lo político, lo estético, lo psicológico.

Como reto organizacional, la necesidad de una capacidad logística para la producción en un plazo de tan solo 10 semanas una biblia, una carpeta de producción, un programa de televisión con calidad broadcast y su mercadotecnia y difusión.

Finalmente, como reto ético, la necesidad de evaluar objetivamente la evolución de la formación personal y el logro del equipo, a través de coevaluaciones, autoevaluaciones y bitácoras que relatan la experiencia en su totalidad vista desde lo individual y lo colectivo.

### **La importancia de la guía docente para el bloque**

La guía docente en un bloque de este nivel de complejidad adquiere real importancia desde la selección del profesorado (tres: para guion, para producción y para

realización), pues si bien es deseable que tengan experiencia profesional en el medio, es muy difícil que esto pueda cumplirse en todos los campi, de ahí la necesidad de que las transferencias del bloque sean minuciosas y sus videos se conserven a la vista del profesorado. También de ahí el objetivo de este artículo, que busca ser una guía basada en la experiencia de impartición, ocurrida durante tres años. Su desarrollo y resultado deberá impactar en posibles mejoras al diseño del bloque e, independientemente de estas, en mejoras a su impartición, tanto de colegas lectores como de los mismos autores. Por todo esto, el artículo se mantendrá como un generador de conversación bilateral entre autores y lectores, en este espacio.

El diseño del bloque Guionismo y Producción de Narrativas Audiovisuales, creado a inicios de 2020 todavía de forma presencial en Campus Querétaro bajo el liderazgo de la maestra María José Vázquez de la Mora, directora nacional del Programa de Comunicación y con la colaboración de los profesores Andrés Barradas Gurruchaga, Armín Gómez Barrios, Héctor Falcón Villa y Horacio Garduño Díaz González, reunió experiencias profesionales en producción y dirección, desarrollo de series y guion desde distintas procedencias como son el cine independiente y subvencionado, así como Netflix, Canal Once y productoras privadas de contenidos.

Si bien el bloque fue concebido con clara conciencia de las potencialidades de los estudiantes, profesores y las capacidades de los diferentes campi del Tec, es necesario tener una visión de la complejidad del acompañamiento docente, que debe reunir diversos roles en las ternas profesoras y en lxs profesorxs individualmente, facilitando conceptos, técnicas, métodos y previendo escenarios de todo tipo, pero también alentando y apoyando en la resolución de situaciones especiales y conflictos.

### **Facilitando conceptos**

Uno de los principales objetivos del bloque es despertar la creatividad de los estudiantes. El proceso involucra el guiar a los estudiantes a crear una historia, desarrollarla en una sinopsis general y exponerla a sus demás compañeros de equipo para poder decidir cuál de ellas será la que se desarrolle al final. De esta lluvia de ideas suele salir una variedad de historias, aproximaciones temáticas y géneros, se espera que quienes propongan las ideas tengan también la capacidad de exponerlas de tal manera que logren convencer a sus compañeros, pues al final del proceso, cada uno de ellos tendrá que escribir el guion de cada capítulo, por lo que se necesita a una cabeza de historia o *showrunner* que sea quien guiará el proceso de escritura para que los guiones se mantengan dentro de la intención original. A la par los profesores refuerzan la capacidad narrativa, las bases en estructuras narrativas, de géneros y evidentemente

en la enseñanza estructural de creación de guiones, de desarrollo de personajes y de creación de biblias, conceptos que deben ser enseñados y practicados al mismo tiempo por parte de los docentes y de los estudiantes.

Una vez terminada la escritura de guiones los equipos pasan a la etapa de pre producción, grabación y post producción del capítulo piloto, para lo cual los estudiantes ya cuentan con bases de producción audiovisual en al menos dos clases de semestres anteriores. La idea del bloque es que los temas se refuercen y se potencialicen en la parte académica y técnica para que al momento de realizar el proyecto audiovisual apliquen sus conocimientos, temas como la realización audiovisual, la puesta en escena, dirección de producción o dirección de arte, la cinefotografía, dirección actuarial, el diseño sonoro, la edición, postproducción de audio y corrección de color, temas que no necesariamente han aplicado para un proyecto tan concreto y ambicioso. Una correcta enseñanza de los conceptos del bloque y el apoyo para que los alumnos los ejecuten en sus respectivos proyectos es lo que distingue el bloque y hace que los alumnos le den la importancia que tiene en su desarrollo académico.

### **Facilitando métodos académicos**

Es un hecho que para realizar cualquier proyecto audiovisual, sin importar el nivel del mismo y la experiencia de quienes lo desarrollen, una correcta planificación de cada área de producción es fundamental para llegar a una realización satisfactoria y con el menor riesgo posible de incidencias. Parte de la labor de los docentes es apoyar en la creación y asignación de equipos de producción al explicar las funciones de los roles, orientar qué habilidades debería tener cada estudiante acorde a sus puestos de producción además de explicar los procesos de pre producción necesarios para la realización del proyecto, elementos como guion técnico, cronograma, presupuesto real y presupuesto especulativo, *storyboard*, *shooting script*, *shot list*, *scouting*, *casting*, *floor plans*, *blocking* y plan de rodaje.

La idea de la realización de todos los elementos anteriormente mencionados es que los equipos de trabajo tengan la planificación necesaria para realizar de forma correcta y efectiva, pues es justo en esta etapa donde se organizan a la par diversos ejercicios prácticos en el que los estudiantes pueden visualizar las necesidades y labores de ciertos puestos de producción. Aquí es necesario supervisar la dinámica interna de los equipos de trabajo, tanto para favorecer una correcta realización como el correcto funcionamiento de los equipos de trabajo.

Dar suficiente tiempo y apoyo a esta parte del proceso puede ser la diferencia entre, no solo que los estudiantes terminen el bloque con un proyecto memorable, sino que su experiencia personal y académica sea libre de problemas de comunicación y organización, o sea una de tener la capacidad de resolverlos de manera efectiva.

Cuando se inició la impartición de este bloque, y hasta 2023 no había permeado el uso de la inteligencia artificial, sin embargo y sorpresivamente, en 2024 la herramienta era ya de uso común en la vida estudiantil. El Tecnológico de Monterrey abrazó este recurso desde su inicio y en él hubo una total ocupación en su entendimiento, utilización y buena práctica, separándola conceptualmente de prácticas deshonestas, como es el plagio. Cursos, boothcamps y conferencias dejaron clara la línea divisoria entre su uso como herramienta y aquél para realizar la labor encomendada a les, los y las estudiantes. La práctica docente de recencia inmediata ha permitido apreciar lo siguiente. En primer lugar, que cualquier recurso de inteligencia artificial, al menos hasta 2024, es solo un complemento de apoyo de la creación que no sustituye a la mente humana, sino que simplemente ofrece posibilidades generales, no siempre conexas o adecuadas, esto en la medida que la guía y la información que reciba sean eficaces. Sin embargo, en los ejercicios generales de detonación de ideas y resolución de historias, la IA puede apoyar en el nivel de la lluvia de ideas, a partir de las cuáles se puede resolver un reto creativo con el talento individual o colectivo. Inclusive hay estudiantes en la entrada de estudios creativos que rechazan este recurso de origen, pues se oponen a lo artificioso del recurso, no solo para trabajos netamente de índole creativa, sino también para ensayos e investigaciones, pues en comparación con la habilidad humana de crear, asociar conceptos, desarrollar y profundizar, las propuestas de la IA resultan comunes, disociadas o en asociaciones arbitrarias de conceptos, esto por experiencia de uso personal y a partir de la supervisión de procesos de trabajo de los y las estudiantes. El tema es aún joven pero ya muy meritorio de estudio, y requiere un artículo expofeso al respecto, enfocado particularmente en este tema.

### **Facilitando técnicas y equipo**

Los bloques audiovisuales requieren de la enseñanza de conocimientos técnicos, como los tecnicismos de guion y el uso de aplicaciones de escritura de guion (Final Draft, CELTX, etc.) que al lograrse efectivamente permite elaborar elementos de preproducción como el *breakdown* y el guion técnico. Otra parte de esta enseñanza técnica incluye el manejo cámaras (Canon T5i o superiores), manejo de lentes, de tripiés profesionales, filtros, *steadycams*, *shoulders* y demás periféricos para la cámara así como un manejo más complejo del equipo de iluminación y un manejo preciso del equipo de grabación de audio. El curso empieza con el entendido que los estudiantes

ya han tenido clases en las que se maneja todo el equipo técnico, pero también se acepta que no se ha puesto énfasis en la utilización de estos elementos técnicos en prácticas más retadoras que ejercicios de clase, lo anterior por la naturaleza de aprendizaje básico de los semestres anteriores. Finalmente, el curso también involucra elementos teórico-prácticos de *softwares* especializados en edición de video y audio, así como de posproducción de color.

Este tipo de aprendizaje involucra una parte teórica, pero es indispensable la práctica *in situ* con los respectivos equipos, entendiendo que en este nivel de sus carreras no todos los estudiantes deberán especializarse en todo, sino que deberá haber una correcta separación de labores técnicas y de producción. Es importante recalcar que los estudiantes ya cuentan con todos los conocimientos técnicos y prácticos y que el Tecnológico les proporciona versiones actualizadas de *software*, con equipo de primera línea y con el apoyo de expertos que les ayuden en caso de que tengan alguna complicación, pero también se entiende que lo anterior necesita práctica constante, es por eso que como docentes tenemos el reto de poner igual dedicación a lo académico como a lo técnico, sin descuidar ninguno de los procesos, técnicas y aprendizajes anteriormente mencionados.

### **Prevención de fallos y conflictos**

Uno de los puntos más fuertes de la impartición del curso radica en visualizar y prevenir los posibles errores de organización y logística de parte de los alumnos en vías de realizar el proyecto audiovisual. Con la experiencia, la creación de equipos de trabajo en proyectos de índole audiovisual puede traer una serie de problemas, ya sea porque los alumnos se enfrentan a nuevos posibles equipos de trabajo o los equipos se integran más por evitar problemas con integrantes pasados que por el razonamiento de integrar un equipo funcional. Otro problema es la falta de comunicación hacia dentro de su mismo equipo de trabajo ocasionando conflictos en distintas magnitudes que se solucionarían con comunicación efectiva.

La capacidad o incapacidad de los estudiantes de ser compatibles con el puesto de producción que suelen escoger, y que se ve en el escoger puestos de trabajo sin pensar en las responsabilidades de los mismos, o en la división de trabajo necesaria para que los puestos de trabajo funcionen de manera óptima.

Los errores más comunes que hemos detectado son la mala elección de puestos al no conocer la dimensión de trabajo o especialización que implican, cosa entendible por el semestre en que se cursa la materia, pero también tener poca disposición de

aprendizaje, de prevención y resolución de los posibles conflictos, intromisión en roles ajenos, negligencia de roles, conflictos de personalidades.

Principalmente, los problemas mencionados comienzan con la idea de que los puestos principales de una producción, como lo son dirección y producción, son los dueños absolutos de las ideas y de los tiempos del resto del equipo de trabajo, a pesar de tener varias sesiones de clases y de prácticas con los equipos en los que se trabajan dichos temas justamente para que ellos puedan ser responsables.

Aunque esto puede parecer común en las clases de corte audiovisual, no deja de ser un problema que intentamos erradicar desde el aspecto académico principalmente, pues parte del aprendizaje de la clase asentado en las subcompetencias del bloque:

SCO0201A: Estructura el desglose de producción de manera básica identificando el perfil del talento necesario y el personal de apoyo requerido. Para lograrlo, integra conceptos, procedimientos y actitudes relacionados con la incorporación de los requerimientos técnicos de cada departamento, visualizando su uso a lo largo del proceso de producción.<sup>3</sup>

Lo delicado de este rubro radica en que los errores cometidos pueden asentarse en los estudiantes y repetirse el resto de sus estudios y por ende ser una constante en sus respectivas carreras profesionales o afectarles de tal manera que decidan optar por otra área profesional alejada de lo audiovisual, lo cual no es un problema si es decisión consciente de los estudiantes, pero lo es si se trata de una decisión orillada por los conflictos que vivieron en el proyecto.

Cabe aclarar que no todos los equipos pasan por estas complicaciones y que al mismo tiempo se espera, al ser estudiantes que están a la mitad de su vida académica, que surjan conflictos, pero al mismo tiempo se espera que la materia les dé el gran plus del manejo de crisis o la prevención de los mismos. En cuanto a los equipos de trabajo que logran no tener conflictos o que sus conflictos sean tan menores que no son dignos de mención, suelen ser equipos que conocen y han trabajado en puestos audiovisuales y saben del manejo de estos, respetan y coinciden que las ideas provienen de todos.

Es importante mencionar que la función de los profesores es la de guiar, enseñar y apoyar en resolver problemas académicos, pero hay una necesidad de apoyar en la

---

<sup>3</sup> Cfr. Competencias transversales, sub-competencias y niveles de dominio, Modelo Educativo Tec 21, sep. 12, 2020.

resolución de problemas emocionales personales o grupales, para lo cual existen instancias específicas en el Tecnológico. Sin embargo, su previsión y supervisión pueden ayudar en gran medida a volver la experiencia productiva y exitosa. En la experiencia se ha apreciado como algo común que algunos estudiantes tengan complicaciones emocionales desatendidas de origen, y la actividad del curso las traiga a flote, ante lo cual el profesor debe apoyar en aquello que concierne al trabajo del bloque y a la funcionalidad del equipo, y en todo caso dar una recomendación a la o el estudiante. Esta problemática puede surgir desde el inicio del bloque o en cualquiera de sus etapas, y la intervención es deseable desde su aparición, pero hay límites en los que los profesores no deben, ni pueden sobrepasar, ya sea por el proceso educativo o porque se encuentran tras límites que un docente no debe cruzar.

En conclusión, sobre este tema particular, los o las profesoras deberían plantear desde el primer día de clases los posibles conflictos y poner énfasis en los rubros académicos que involucran los puestos de producción, para que las y los estudiantes tomen conciencia desde el principio de aquello a lo que se pueden enfrentar, y los y las profesoras establezcan límites en la clase, para que se tenga claridad en la función docente y para que el curso se dedique principalmente al aprendizaje y al trabajo, teniendo en cuenta que el elemento emocional debe enfocarse en la impartición adecuada y en el aprovechamiento de conceptos, técnicas, métodos y en la prevención de escenarios de todo tipo.

### **Los casos de éxito**

Los retos superados se evidencian en casos de éxito reflejados no solo en el producto final (un programa piloto de alta calidad artística, en fondo y forma y como parte de una creación total, que es la primera temporada de una serie de televisión congruente, atractiva, pertinente y necesaria de ver —o de comprarse o de producirse en su totalidad—), sino también en su proceso de creación, uno que fue llevado a cabo en orden, sincronía y con resolución efectiva y definitiva de conflictos. Son estos casos de éxito los que sostienen la creación y la impartición del bloque y su acomodo dentro de la temporalidad curricular, en una etapa de maduración, que no de madurez del o la estudiante como tal, pero que pueden ayudar en gran medida a su desarrollo, y son éstos el referente para la continuidad de este proyecto, con sus perfectibilidades, que es para lo que se ha trabajado este artículo. También son estos casos de éxito referentes para actividades, bloques, cursos de implicación asociable en cuanto a dimensión del reto y necesidad de trabajo en equipo. La proporción de casos de éxito por grupo está en una relación de 30 a 35% cada semestre, lo cual podría incrementarse, pero también puede tomarse en cuenta que es un porcentaje o relación congruente con el porcentaje

de estudiantes que tienen interés en el área audiovisual dentro de la carrera de comunicación.

## Conclusiones

Este estudio estuvo muestreado por estudiantes del Campus Ciudad de México; por su parte, la muestra de profesores y profesoras incluyó a los campus Toluca, Querétaro, Monterrey y Guadalajara.

En cuanto a las respuestas de los y las estudiantes a nuestro cuestionario y como visión para el futuro próximo a través de evaluación y renovación del bloque, se tomarán en cuenta las observaciones generalizables respecto a la estructura y extensión del bloque, y las observaciones en cuanto a la proporción de la impartición de teoría y práctica, así como la prevención y el cuidado de la equidad y la armonía en cada uno de los procesos de trabajo.

En lo que respecta a la impartición, se buscará que el contenido teórico y práctico del curso no se repita e implique un avance en el conocimiento de las y los estudiantes; que se busque un paralelismo cronológico práctico entre las clases teóricas, los talleres, los cuartos de escritores y la preproducción, de modo que en todos los casos haya amplitud de tiempo para cumplir con todos sus diferentes requerimientos; que la participación del socio formador, sea bien definida para que éste no extralimite su petición de programas o series en cuanto a contenido, permitiendo la libertad creativa necesaria al abordar el tema (que el socio formador sí puede proponer, como punto de partida); que se tome en cuenta la posibilidad de trabajar en sets creados para foro de televisión; que se admitan variantes como micro episodios para que los puestos se roten y la experiencia teórico-práctica sea más amplia.

Finalmente, y para poner énfasis en él, el aspecto emocional debe estar resguardado por un seguimiento muy cercano de procesos por parte de la terna profesoral para ajustar y en todo caso amonestar cuando los conflictos previstos y clasificados *a priori* persistan.

Muy necesario es decir que, a partir de la retroalimentación de estudiantes, profesoras y profesores, se plantearán las mejoras aplicables a la mejora continua o el rediseño de la unidad de formación con miras a 2024 y como base para planes de estudios o modelos educativos posteriores, como podría ser Tec 30.

Una de las premisas para la creación, diseño e impartición de este bloque se halla en el equilibrio de resultados y procesos. Es consabido desde los inicios del cine y con mayor conciencia en la época presente ante el flujo y acceso de información, de los abusos de todo tipo dentro de los equipos de trabajo. La vivencia personal en el medio también es una referencia de prácticas con grandes áreas de oportunidad en cuanto a la actitud de colaboración necesaria para hacer de esta carrera una experiencia productiva con igual necesidad en lo estético y en lo ético y su correlación para considerar un trabajo final de excelencia.

Los resultados en el aspecto estético se refieren a proyectos logrados con resultados propositivos, renovadores de géneros y de la ficción en series en general. Proyectos que dejen ver cómo los individuos y los colectivos pueden mostrar tanto su preparación, el uso de la vivencia y el talento productivamente, y la aplicación de los conocimientos y las técnicas para resolver audiovisualmente la exigencia de biblias y guiones profundos incluso exaltando su nivel. Los resultados, en el aspecto ético, deben ser consecuentes con lo que se ve en pantalla, de modo que el proceso de trabajo armonioso para la realización y el resultado sean uno solo. Todo esto lo refleja el sistema de evaluación que da un peso importante a bitácoras y coevaluaciones.

El perfil estudiantil del Tec, aunado a la generación a la que pertenecen, permite aseverar que se trata de un universo de gente ávida por aprender y aplicar en práctica su aprendizaje bajo los más altos estándares de creación y ejecución, con el principal rasgo metamoderno que es la honestidad como norma, desde la semilla de la conceptualización, hasta la autoevaluación y coevaluación de todo su proceso. Este rasgo no es aprendido, es generacional, y debemos, como profesores, profesoras y como institución, identificarlo, aquilatarlo y motivar a que ellas y ellos obtengan lo máximo de este importante valor.

## Bibliografía

- Burton, P. (2022, septiembre 26). From Distributing to Dominating: The Rise of A24. Retrieved from Florida State University Union: <https://union.fsu.edu/movies/blog/A24Rise>
- Chaudhry, R. (2022, septiembre 16). Arts vs. entertainment: is there a difference? Unpacking the divide between arts and entertainment. Retrieved from The Queen's University Journal: <https://www.queensjournal.ca/arts-vs-entertainment-is-there-a-difference/#:~:text=Entertainment%20is%20deemed%20shallow%2C%20while,and%20what%20is%20not%20art.>
- Dember, G. (2022, junio 27). Everything Metamodern All at Once. Retrieved from What is Metamodern: <https://whatismetamodern.com/film/everything-everywhere-all-at-once-metamodern/>
- Denver, G. (2018, abril 17). After Postmodernism: Eleven Metamodern Methods in the Arts. Retrieved from Medium: URL <https://medium.com/what-is-metamodern/after-postmodernism-eleven-metamodern-methods-in-the-arts-767f7b646cae>
- Domínguez Prost, M. (marzo 3 de 2019). El cine se instala en las aulas de América Latina. Obtenido de LatamCinema.com: <https://www.latamcinema.com/especiales/el-cine-se-instala-en-las-aulas-de-america-latina/>
- Flight, T. (2023, mayo 23). Why Do Movies Feel So Different Now? . Retrieved from Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=5xEi8qg266g>
- Greene, D. (2019, mayo 13). 'Easy': How Director Joe Swanberg Improvised A TV Show. Retrieved from npr: <https://www.npr.org/2019/05/13/722234500/easy-how-director-joe-swanberg-improvised-a-tv-show>
- Hawkings, C. (2023, septiembre 5). ProjectFanGirl.online. Retrieved from Hollywood Is Trying To Please The Woke Crowd. It's Failing And It's Showing: <https://projectfangirl.online/hollywood-downfall-woke-culture/>
- Iglesias, E. (2020, junio). Caminos del cine independiente norteamericano. Retrieved from Caimán Cuadernos de Cine No. 94-145: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://ccecr.org/wp/wp-content/uploads/2020/06/Caima%CC%81n-Cuadernos-de-Cine-n%C2%BA-94-145.-Junio-2020.pdf>
- Leslie, I. (2017, abril 13). Watch it while it lasts: our golden age of television. Retrieved from Financial Times: <https://www.ft.com/content/68309b3a-1f02-11e7-a454-ab04428977f9>

- McNamara, M. (2023, mayo 3). Column: Streamers profited when ‘the idiot box’ became art. They forgot writers made it that way. Retrieved from Los Angeles Times: <https://www.latimes.com/entertainment-arts/tv/story/2023-05-03/writers-strike-boom-bust-golden-age-gold-rush-column>
- NYFA Filmmaking. (2017, junio 30). The Rise of Superhero Films. Retrieved from New York Film Academy: <https://www.nyfa.edu/student-resources/the-rise-of-superhero-films/>
- Sigre-Leirós, V., Billieux, J., Mohr, C., Maurage, P., King, D., Schimmenti, A., & Flayelle, M. (2021, Febrero 24). Binge-Watching in Times of COVID-19: A Longitudinal Examination of Changes in Affect and TV Series Consumption Patterns During Lockdown. Retrieved from American Psychology Association: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://psycnet.apa.org/fulltext/2022-31409-001.pdf>
- Tacaj25. (2021). Spider\_Man: No Way Home a Metamodern Superhero Film Peter Parker and The Ruins of Postmodern. Retrieved from Vocal Media Geeks: <https://vocal.media/geeks/spider-man-no-way-home-a-metamodern-superhero-film>
- Treviño, R. (2019, agosto 26). Este es el camino que recorrerán los alumnos en el Modelo Tec21. Retrieved from Conecta: el sitio de noticias del Tec de Monterrey <https://conecta.tec.mx/es/noticias/nacional/educacion/este-es-el-camino-que-recorreran-los-alumnos-en-el-modelo-tec21>
- Twenge, J. (2017). *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy--and Completely Unprepared for Adulthood--and What That Means for the Rest of Us*. New York: Atria Books.
- Winkler, R., & Huertas-Martin, V. (2021). *Television Series as Literature*. Singapur: Palgrave McMillan.

## ANEXO 1

### *Formato de auto y coevaluación*

- Usa este formato para evaluar tu desempeño y el de tus pares en este proyecto.
- Escribe la información del CURSO, tu nombre como EVALUADORX, el nombre del PROYECTO, la FECHA DE ENTREGA en las áreas correspondientes.
- Escribe LOS NOMBRES DE TODXS los miembrxs sin incluir el tuyo, en orden alfabético por nombre, no apellido.
- ASIGNA los puntos por fila, en escala de 1 a 5 puntos para cada criterio, donde 1 es deficiente y 5 excelente.
- En el apartado 3, marca una X en la casilla que corresponda a tu respuesta y hasta abajo anota el número correspondiente al nivel marcado.
- AGREGA los puntos totales de la fila en la parte inferior antes de devolver este formato por correo electrónico a [@tec.mx](mailto:@tec.mx) .

Valor total: 60 puntos máximo

Porcentaje la calificación de la evidencia: 20%

Nota para evaluación: asignar un puntaje total acorde a la rúbrica. Multiplicar el puntaje por el número de integrantes y entregar el total para que lxs estudiantes lo repartan entre ellxs.

<b>CURSO, UNIDAD DE FORMACIÓN O CONCENTRACIÓN:</b>
<b>PROYECTO:</b>
<b>INSTRUCTORXS:</b>
<b>FECHA:</b>
<b>NOMBRE DE QUIEN EVALUÓ:</b>
<b>INTEGRANTES:</b>

Criterios de auto y coevaluación	Auto evaluación	Co evaluación					
<b>Básicos</b>							
<b>Nombre</b>							
Puntualidad y asistencia en todas las actividades de trabajo y reuniones acordadas							
Comunicación efectiva							

comunicación verbal, email, mensajería instantánea u otros medios							
Comentarios (opcional)							
Total							
<b>Actitud y habilidades para el trabajo</b>							
<b>Nombre</b>							
Participación activa En todas las actividades y reuniones trabajo acordadas							
Habilidades creativas y conceptuales Contribuyó con ideas nuevas y pertinentes que nutrieron al proyecto de forma concreta, adaptadas a partir de lecturas, conferencias y presentaciones							
Habilidades técnicas contribuyó con habilidades técnicas que beneficiaron al proyecto de manera concreta							
Habilidades de negociación Apertura, tolerancia y capacidad de							

diálogo para intercambiar, evaluar y convencer							
Habilidades de resolución de conflictos Disposición para proponer soluciones y para apoyar activamente en la resolución de conflictos y problemas							
Comentarios (opcional)							
Total							
<b>Desempeño</b> (marcar en cuadro del nivel considerado)							
<b>Nombre</b>							
5. Excepcional participación total; destacada, altamente calificadax, completament e dedicadx y dispuestx para apoyar a su equipo							
4. Dedicadx participó con dedicación y apoyó sin que se le pidiera							
3. Aceptable cumplió con los requerimientos de su labor							
2. Débil le faltó preparación y cumplir con sus responsabilidades							

1. Deficiente insuficiente; obstaculizó y se quejó, sin ofrecer soluciones							
0. Ausente prácticamente nula participación, incluso en términos de presencia							
Comentarios (opcional)							
Total							
<b>Balance de colaboración para el proceso</b>							
Participó en la preproducción							
Participó en la producción							
Participó en la postproducción							
Comentarios (opcional)							
Total							
<b>Suma total de puntos</b>							

A los estudiantes se les pidió llenar un Google Forms en

[https://docs.google.com/forms/d/1B1wLkCVCiKFi0UEw\\_I35qUcDWaxU24YzKmNVCTLzLaM/edit](https://docs.google.com/forms/d/1B1wLkCVCiKFi0UEw_I35qUcDWaxU24YzKmNVCTLzLaM/edit) con las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo fue, en términos muy generales, tu experiencia con el bloque Guionismo y producción de narrativas audiovisuales?
2. ¿Qué rol desempeñaste para tu producción y cuál consideras que fue tu aportación o aportaciones a ésta?
3. ¿Cómo influyó el diseño del curso en tu desempeño?
4. ¿Cómo influyeron las clases teóricas para el desempeño de tu equipo?
5. ¿Cómo influyeron las clases prácticas y los talleres impartidos en el resultado final del proyecto?
6. ¿Cómo dividirías los porcentajes de tu conocimiento previo, los conocimientos recibidos en el bloque y tu talento para el resultado final?
7. ¿Qué te deja de por vida este bloque?
8. ¿Qué mejorarías de su diseño o impartición?

A los profesores y las profesoras se les invitó a formar parte de la comunidad Yammer destinada a la unidad de formación en <https://web.yammer.com/main/org/itesm.mx/groups/eyJfdHlwZSI6Ikdyb3VwIiwiaWQiOiI3MDAzNTE0NDcwNCI9/all>, y que fue el foro para la mejora continua de ésta, responsabilidad a cargo de Horacio Garduño, coautor del presente artículo que incluye respuestas de varios y varias de las docentes a cargo de la impartición al planteamiento siguiente: Éste será el foro para sus ideas, su experiencia reciente o pasada impartiendo en este bloque y será el repositorio para las mejoras que deseen proponer a partir de este momento.

<sup>1</sup> Cfr. Competencias transversales, sub-competencias y niveles de dominio, Modelo Educativo Tec21, Sep 12, 2020.

<sup>1</sup> Ídem.

<sup>1</sup> En la siguiente liga se muestran los trabajos finales para acceso a ellos, clasificados de la siguiente forma:

\*\*\* Episodios sobresalientes (4)

[Episodio 1 - En Blanco](#)

[Episodio 1 - Se queda entre nosotros](#)

Episodio 1 - Xoco

Episodio 1- Contrafactual

\*\* Episodios que cumplen con el objetivo (2)

Episodio 1 - Aloma

Episodio 1 - La teoría de lo inexplicable

\* Episodios deficientes (3)

Episodio 1 - Amor, quédate conmigo

Episodio 1 - Las cartas no pueden hablar

Episodio 1- Ruedas

El compendio de todos los episodios usados para éste paper se localiza en la siguiente dirección

[Guionismo y Producción de Narrativas Audiovisuales 2023](#)

## ANEXO 2

### a) Paper mejores prácticas guionismo

#### Preguntas y respuestas

1. *¿Cómo fue, en términos muy generales, tu experiencia con el bloque Guionismo y producción de narrativas audiovisuales?*

Fue un bloque de mucho aprendizaje, mucha presión, estrés y dudas

Fue buena, creo que tener a tres profesores que me enseñaran cosas diferentes hacía que todo funcionara de mejor manera. Tuve tres puntos de vista diferentes en los que podía retroalimentarme.

Fue una experiencia retadora, divertida y frustrante.

2. *¿Qué rol desempeñaste para tu producción y cuál consideras que fue tu aportación o aportaciones a ésta?*

Showrunner. Creación de la idea. Desarrollo de la idea. Jefe de guionistas.

Productora. Me permitió desarrollar la logística del proyecto y comunicarme de mejor manera con todo el equipo.

Mi rol fue el de productora. Mi principal aportación fue poner límites para aterrizar la idea, proponer ideas y encargarme de que todas las áreas estuvieran realizando su parte.

3. *¿Cómo influyó el diseño del curso en tu desempeño? \**

Fue mucha presión en cuanto a tiempos, con algunas tareas que complicaron el flujo y otras que ayudaron mucho a la creación del trabajo final.

Siento que este bloque me permitió ser introspectiva, me gusto la manera en la que se desarrollo el contenido y eso lo hizo no tan abrumador como yo esperaba.

Yo creo que acelero mí proceso de trabajo y hasta cierto punto el tema del tiempo llego a causar cierto estrés. Pero al mismo tiempo, te impulsa a actuar y buscar maneras de solucionar.

4. *¿Cómo influyeron las clases teóricas para el desempeño de tu equipo? \**

Algunas fueron repetitivas lo cual hasta cierto punto nos hizo perder tiempo en cosas que pudieron ser más necesarias, como talleres del manejo de equipos, etc. Otras clases si fueron útiles

Me parecieron buenas aunque un poco repetitivas a otros bloques con temáticas similares. De mi parte pude tomar los elementos necesarios para aplicarlas a

mi rol, sin embargo creo que es necesario poner más énfasis sobre los roles de trabajo que se consideran “no tan difíciles” porque algunos se lo tomaban con ligereza cuando el trabajo implicaba mas desarrollo.

Me permitieron recordar temas pasados, ponerlos en práctica en la estructura narrativa de la historia y sobre todo me ofrecieron más claridad para el proceso de escritura del guion.

5. *¿Cómo influyeron las clases prácticas y los talleres impartidos en el resultado final del \* proyecto?*

Tuvimos muy muy pocas clases prácticas y talleres por lo que solo puedo decir que nos faltaron más para influir de manera positiva Considero que fueron los días mas importantes porque aplicábamos de una forma real lo visto. A pesar de esto, creo que algunos compañeros/as no estaban al tanto de su rol y yo consideraba que necesitaban mas practica individual porque no sabían desempeñar habilidades técnicas.

Sirvieron como un experimento de prueba y error, en el que vivimos la dinámica en equipo, y a partir de ahí decidimos hacer cambios para mejorar la fluidez. Además, recordamos las necesidades del proceso de grabación e iluminación.

6. *¿Cómo dividirías en porcentajes tu conocimiento previo, los conocimientos recibidos en el bloque y tu talento, para el resultado final?*

Conocimiento previo 60 Bloque 25 Talento 15. Los conocimientos previos son mínimos a comparación de lo que recibí en el bloque, me permitieron desarrollarme en un area que me interesa y creo que fortalecieron mi capacidad para desarrollar contenidos. 40% conocimiento previo, 35% conocimientos recibidos en el bloque y 25% talento.

7. *¿Qué te deja de por vida este bloque?*

Mayor rigidez en la delegación de trabajos en equipo, mayor observación a los miembros de un equipo. Gran satisfacción por mi trabajo de ese semestre, trabajar en equipo y poder organizar/administrar.

La frase: "Ya todo se ha escrito y producido, lo importante es buscar nuevas formas de presentarlo". Así como elegir correctamente a tus directores.

8. *¿Qué mejorarías de su diseño o impartición?*

Sin duda alguna lo haría una materia de semestre, no dos bloques. Si se tendrá un SOF, sería interesante que este se involucrará más.

Mayor impacto de coevaluaciones en calificaciones finales. Mayor rigidez de los profes en la mediación de equipos. Asesoramiento más cercano sobre INDAUTOR y posibles salidas del proyecto a otros espacios de difusión.

Prácticas en la parte de iluminación y sonido.

Yo pondría el bloque como una clase semestral para que los alumnos puedan tener más tiempo de los temas teóricos y la práctica. De esta forma, el bloque se aprovecharía mejor.

## ANEXO 2

### b) Profesoras y profesores

*Horacio Alejandro Garduño Díaz González*

18 de julio, 2023.

En *Viva Engage*: Tengo el gusto de presentarme con ustedes, en esta ocasión como coordinador responsable de mejora continua de esta UF Guionismo y producción de narrat... Publicado en AV2002B Guionismo y Producción de Narrativas Audiovisuales.

*Manuel Humberto Ayala Palomino*

18 de julio, 2023.

Hola Horacio y colegas, espero estén muy bien. Tengo experiencia impartiendo esta unidad de formación y algo que he visto que es muy importante para nuestros alumnos es la relación con el socio formador.

Trabajan con más ánimo y energía cuando el socio les permite tener libertad en la historia a producir, y se desaniman cuando la relación es más de proveedor, o cuando tienen que producir algo por encargo. Para muchos es el momento esperado para producir ficción ya en forma (después de Narrativa Audiovisual que cursaron 2 años antes) y así lo valoran.

El balance que hemos encontrado por acá y que funciona, es tener a un socio formador temático, es decir, una entidad o persona que dicte algunas líneas de tipo de historia a producir, y que sirven de punto de partida para los guiones de los alumnos, por ejemplo, un socio que tenga interés en desarrollar un producto audiovisual sobre dignidad humana en general y de ahí se pueden detonar las narrativas, y no tanto hacer algo sobre pedido o con poca o nada de libertad. Los socios formadores pueden estar desde el pitch de la historia para que puedan dar retroalimentación y observaciones antes de la pre y producción, luego se tienen encuentros con ellos para que vean el rough cut y luego el corte final, en todas estas etapas participan en la evaluación del proceso y del producto (hay que ayudarles a entender los procesos y los criterios de la producción audiovisual).

Ahora bien, en cuanto a los tipos de productos a desarrollar, nuestros alumnos han realizado cortometrajes y pilotos de serie, este último formato los entusiasma mucho (claro que es más trabajo de producción, pero es un reto factible de lograr).

Sigamos compartiendo ideas ¡Saludos!

Manuel Ayala.

*Narce Dalia Guadalupe Ruiz Guzmán*

19 de julio, 2023.

Horacio, en campus Toluca hemos aprovechado la presencia de Gabriel Vázquez Bulman, un productor de Televisa de toda la vida, que tiene todas las tablas del mundo en producción de TV. Ya van 3 años que producimos programas de televisión, con mucho éxito. Sé que le mayoría de los campus producen cortometrajes, pero esta UF es la única que tiene declarados temas de televisión que no vuelven a tocar en toda la carrera, así que nosotros le hemos dado por allí y a los estudiantes los estimula mucho. Saludos!

*Raúl de Aguinaga Vázquez*

24 de julio, 2023.

Como en el modelo Tec 21 los guiones deben hacerse al vapor en las primeras semanas, es difícil que los estudiantes desarrollen plenamente las competencias de, por ejemplo, desarrollar bien un personaje, practicar escenas, arco dramático, etc. En el modelo anterior teníamos dos semestres para ver y ejercitar más aspectos como subplot, subtexto,

*Jennifer Margain Salvador*

24 de julio, 2023.

Hola, Horacio. En campus Qro. lo que hacemos es producir una serie de cuatro episodios (de 3-5 mins. cada uno) sobre un tema que trabaja un SF, dejando independencia en el contenido o en cómo abordar la historia. Cada estudiante presenta un guion piloto como evidencia en las primeras semanas, solo se selecciona uno de estos para la serie a producir el resto del bloque. El grupo se divide en células de producción + *showrunner* y un cuarto de escritorxs quienes desarrollan los guiones de los 4 capítulos. Si bien siempre decimos que falta tiempo para profundizar en contenidos, el hecho de que vayan desarrollando sus guiones a la par de las sesiones, nos ha funcionado bien para enfoque en sus personajes y estructura hasta el último momento antes de sus rodajes. Y ahí también hemos propuesto prácticas tipo ensayos con la misma gente de sus células de trabajo, además de talleres extra en foto, iluminación y sonido. Hasta ahora, los resultados y la experiencia de lxs estudiantes ha sido satisfactoria y las series han tocado temas sociales vigentes e importantes desde sus puntos de vista