

MAPA CÓMIC TEAM



2 PERSONAJES

La clave de cualquier historia son los personajes. En esta fase debes describir los personajes, asignando personalidades, características físicas y psicológicas.

NOMBRE DEL PERSONAJE
Debes crear un nombre entretenido para tu personaje.

NIVEL: _____
¿Es un personaje central o secundario?

PERSONALIDAD: _____
Describe si es tranquilo, mañoso, feliz, etc. También considera sus gustos y preferencias en los ámbitos críticos para la historia.

EDAD: _____
Asigna una edad a tu personaje. Recuerda que debe calzar con la personalidad.

ASPECTO FÍSICO: _____
¿Cómo se ve tu personaje? Delgado, bajo, moreno, etc.

EXTERNALIDADES: _____
Señala detalles externos que sean importante para la historia. Dónde vive, dónde trabaja, qué lo afecta, etc.

NOMBRE DEL PERSONAJE
Debes crear un nombre entretenido para tu personaje.

NIVEL: _____
¿Es un personaje central o secundario?

PERSONALIDAD: _____
Describe si es tranquilo, mañoso, feliz, etc. También considera sus gustos y preferencias en los ámbitos críticos para la historia.

EDAD: _____
Asigna una edad a tu personaje. Recuerda que debe calzar con la personalidad.

ASPECTO FÍSICO: _____
¿Cómo se ve tu personaje? Delgado, bajo, moreno, etc.

EXTERNALIDADES: _____
Señala detalles externos que sean importante para la historia. Dónde vive, dónde trabaja, qué lo afecta, etc.

NOMBRE DEL PERSONAJE
Debes crear un nombre entretenido para tu personaje.

NIVEL: _____
¿Es un personaje central o secundario?

PERSONALIDAD: _____
Describe si es tranquilo, mañoso, feliz, etc. También considera sus gustos y preferencias en los ámbitos críticos para la historia.

EDAD: _____
Asigna una edad a tu personaje. Recuerda que debe calzar con la personalidad.

ASPECTO FÍSICO: _____
¿Cómo se ve tu personaje? Delgado, bajo, moreno, etc.

EXTERNALIDADES: _____
Señala detalles externos que sean importante para la historia. Dónde vive, dónde trabaja, qué lo afecta, etc.

NOMBRE DEL PERSONAJE
Debes crear un nombre entretenido para tu personaje.

NIVEL: _____
¿Es un personaje central o secundario?

PERSONALIDAD: _____
Describe si es tranquilo, mañoso, feliz, etc. También considera sus gustos y preferencias en los ámbitos críticos para la historia.

EDAD: _____
Asigna una edad a tu personaje. Recuerda que debe calzar con la personalidad.

ASPECTO FÍSICO: _____
¿Cómo se ve tu personaje? Delgado, bajo, moreno, etc.

EXTERNALIDADES: _____
Señala detalles externos que sean importante para la historia. Dónde vive, dónde trabaja, qué lo afecta, etc.

NOMBRE DEL PERSONAJE
Debes crear un nombre entretenido para tu personaje.

NIVEL: _____
¿Es un personaje central o secundario?

PERSONALIDAD: _____
Describe si es tranquilo, mañoso, feliz, etc. También considera sus gustos y preferencias en los ámbitos críticos para la historia.

EDAD: _____
Asigna una edad a tu personaje. Recuerda que debe calzar con la personalidad.

ASPECTO FÍSICO: _____
¿Cómo se ve tu personaje? Delgado, bajo, moreno, etc.

EXTERNALIDADES: _____
Señala detalles externos que sean importante para la historia. Dónde vive, dónde trabaja, qué lo afecta, etc.

NOMBRE DEL PERSONAJE
Debes crear un nombre entretenido para tu personaje.

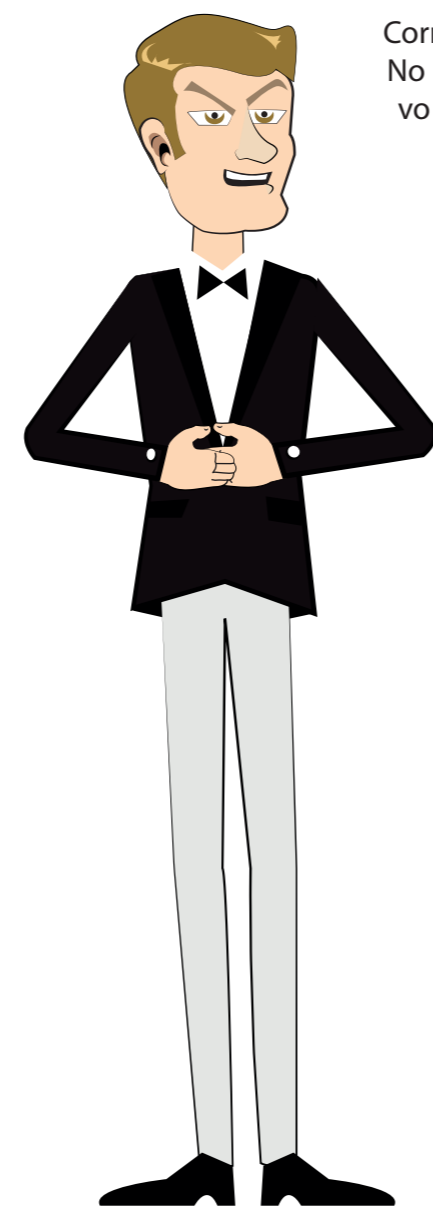
NIVEL: _____
¿Es un personaje central o secundario?

PERSONALIDAD: _____
Describe si es tranquilo, mañoso, feliz, etc. También considera sus gustos y preferencias en los ámbitos críticos para la historia.

EDAD: _____
Asigna una edad a tu personaje. Recuerda que debe calzar con la personalidad.

ASPECTO FÍSICO: _____
¿Cómo se ve tu personaje? Delgado, bajo, moreno, etc.

EXTERNALIDADES: _____
Señala detalles externos que sean importante para la historia. Dónde vive, dónde trabaja, qué lo afecta, etc.



1 SÍNTESIS

Corresponde a un resumen breve de la idea central de la historia. No puede ser superior a 5 líneas descriptivas. Debe ser descriptivo como el trailer de una película. Redactalo de forma libre, sin limitaciones creativas.

4 CONFLICTO

Una pieza clave del desarrollo de una historia innovadora y entretenida es definir el factor movilizador de la historia: EL CONFLICTO.

Es lo que mueve la historia
Es el corazón de la trama
Es lo que separa a "los buenos de los malos"

5 INTENCIÓN

Asigna una intención clara a la forma de como contarás el relato. De esto dependerá las palabras claves que utilizarás. Ejemplo: Si es una historia de terror, debes tener la intención de generar miedo en el lector. Ejemplo: Si es una historia de amor, debes usar un lenguaje suave, agradable y no invasivo. Entre los tipos de intenciones podemos destacar: hacer reír, asustar, educar, etc.

3 CONTEXTO

Es hora de describir el contexto en el que se desenvuelve la historia.

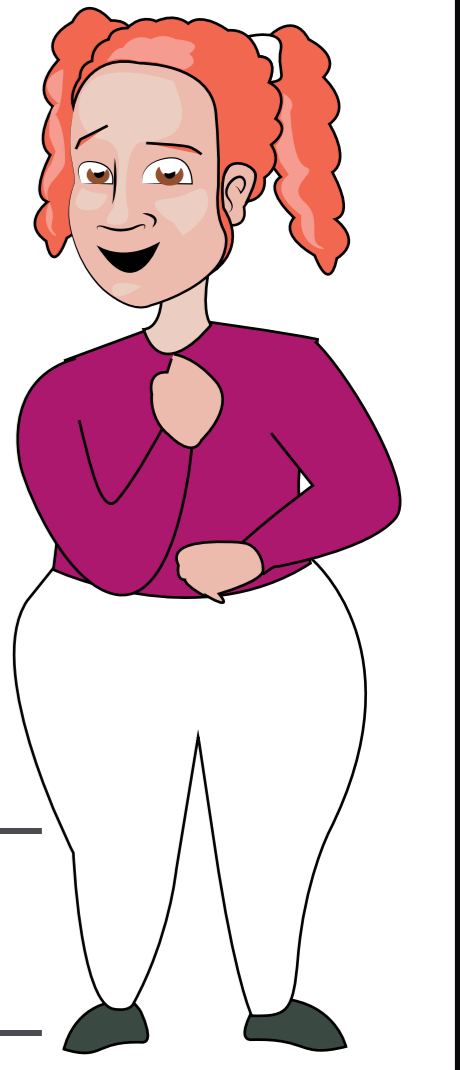
TIEMPO: _____
Detalla el año en que se desenvuelve la historia.

LUGAR: _____
Ciudad o País. Puede ser real o ficticio.

DIMENSIÓN: _____
Si tu historia es de fantasía, pueden haber aspectos que alteren la gravedad. Ej: Capacidad de volar, poderes especiales.

UBICACIONES CENTRALES: _____
Destaca los 3 lugares centrales donde se desenvolverá la historia. Ej: En un edificio, un colegio, una base de operaciones, etc.

SOCIEDAD: _____
Explica cómo vive y se comporta el entorno social. Ej: Viven con miedo de un villano, viven en paz, les gusta un deporte en específico, etc.



¿CUÁL ES EL TEMA CENTRAL? (CONFLICTO) DE TU HISTORIA?: _____
Ejemplo: El apocalipsis zombie.

¿A QUIÉN LES AFECTA? _____
Ejemplo: A los sobrevivientes.

¿CÓMO LES AFECTA? _____
Ejemplo: Los zombies los persiguen para comerselos.

¿CÓMO SE RESUELVE EL CONFLICTO DE MANERA PARCIAL? _____
Ejemplo: Atacando al centro de los cerebros de los zombies.

¿CÓMO SE RESUELVE EL CONFLICTO DE MANERA TOTALIZADA? _____
Ejemplo: Una cura para los zombies.

¿CUÁL ES TU INTENCIÓN CENTRAL?

¿CÓMO LA VAS A PLASMAR EN TU HISTORIA?

¿CUÁLES SON LOS PRINCIPALES SENTIMIENTOS O SENSACIONES QUE QUIERES TRANSMITIR?



6 RELATO

Como eje central del Mapa de Comic Team está el relato de la historia, lo que debe traducirse en la base para el primer capítulo de nuestro comic y debe cumplir con las siguientes características: No debe superar las 20 líneas. Se redacta de forma lineal y seguida, sin puntos aparte y es un guía para redactar las escenas.

ANTIZAPING

Es la primera parte del relato y debe aclarar de golpe cual es el conflicto central de la historia. Debe cautivar al 100% la atención del lector.

PRESENTACIÓN

Explica claramente el contexto y presenta los personajes en el caso de que sea el primer capítulo. En caso de ser un capítulo posterior explica detalles del conflicto.

RESOLUCIÓN

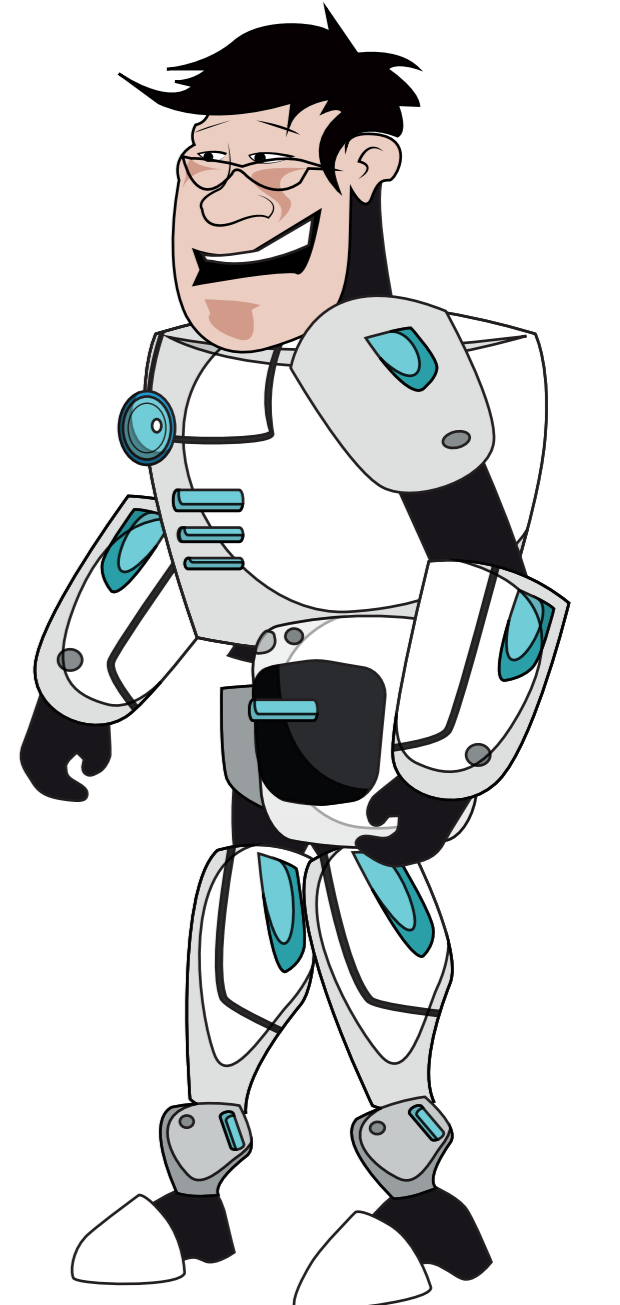
Presenta cómo se solucionará parcial o totalmente el conflicto inicial. Y cómo se desenvuelven los personajes en este ámbito.

CAOS

Se recomienda siempre generar un segundo conflicto en la historia, que sea mayor al inicial y deje instaurada la incertidumbre en el lector.

CIERRE

El fin de cada relato debe ser cautivante, debe dejar enganchado al lector con el próximo capítulo.



7 NAMING

Finalmente tienes 2 misiones para concluir tu cómic.

- Asignale un nombre a tu cómic con tu equipo
- Asignale un nombre al capítulo que acabas de crear

