

UNA GUÍA DE JULIETA BOLULLO

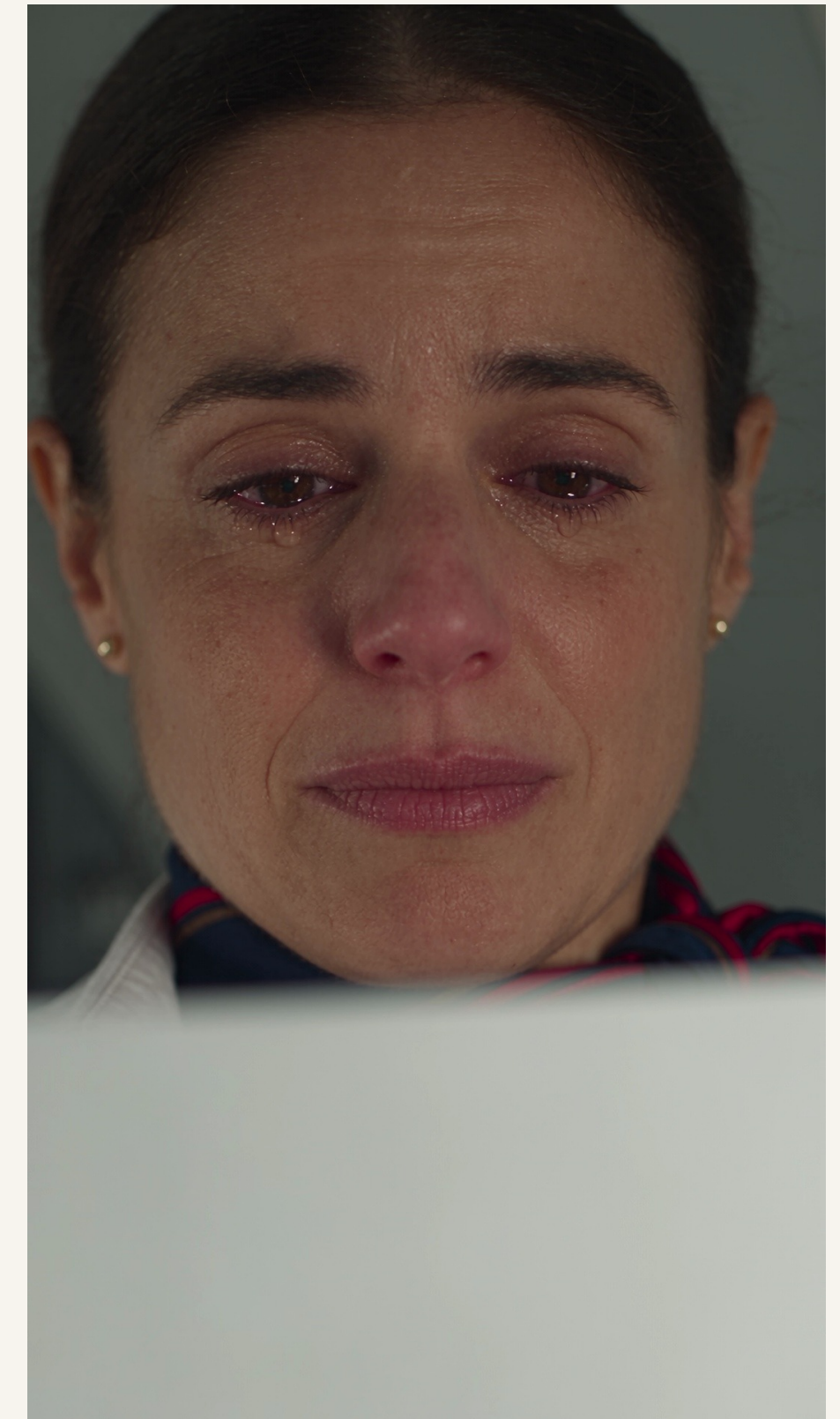
VÍDEOS BONITOS QUE NO CUENTAN NADA

Cómo pasar de un prompt
a una historia con IA

PERSONA / EMOCIÓN / GIRO

Dos casos reales. Guion por segundos.
Prompts para copiar. Y los errores que os podéis ahorrar.

Método creativo para marcas, agencias y negocios.



Un plano puede ser precioso.
Una reacción hace que importe.

ANTES DE ABRIR LA HERRAMIENTA

El problema no es hacer un plano bonito.

Hacer un vídeo bonito con IA empieza a ser bastante fácil. Y precisamente por eso podemos confundir producir imágenes con tener algo que contar.

Puedes tener luz cinematográfica, una localización estupenda y un señor enseñando una camisa de flores... y que no te importe absolutamente nada lo que estás viendo.

Esta guía recorre el proceso: persona, emoción, historia, guion y prompt. Después vienen continuidad, sonido y edición. Y también las cagadas que aparecieron por el camino.



Caso camisa · fotograma del original

La herramienta puede generar los planos. La historia se la das tú.

01 / PERSONA

¿Quién va a verlo?

No me vale «mi cliente ideal». Quiero una persona que reconozca la situación.

01	Quién es	¿En qué momento de su vida o de su trabajo le llega este vídeo?
02	Qué le preocupa	¿Qué quiere resolver y qué desea que cambie?
03	Cómo lo dice	¿Qué palabras usaría en una conversación normal?
04	Qué ha probado	¿Qué soluciones y mensajes publicitarios ha visto ya veinte veces?
05	Qué le haría quedarse	¿Qué gesto, situación o pregunta reconocería al instante?

Ejemplo: alguien que teme volar no necesita que le enseñes otro avión. Necesita reconocer el miedo y sentir que alguien lo entiende.

PARA COPIAR / CHATGPT O CLAUDE

Primero entiende a la persona.

Este prompt sirve para pensar. Todavía no le estamos pidiendo que genere un vídeo.

Voy a crear un vídeo para **[NEGOCIO / PRODUCTO]**.
El público al que queremos llegar es **[DESCRIPCIÓN]**.

Antes de pensar ideas creativas, ayúdame a entender a la persona que lo verá. Identifica:

1. Qué le preocupa realmente y qué desea conseguir.
2. Con qué palabras hablaría de esa situación.
3. Qué ha probado ya y qué mensajes está cansada de escuchar.
4. Qué emociones están relacionadas con esa necesidad.
5. Qué situaciones cotidianas reconocería inmediatamente.
6. Qué podría sorprenderla, emocionarla o hacer que quiera seguir viendo.

No me des todavía ideas de vídeos. Primero quiero entender a la persona.
Separa lo que sabes de lo que estás suponiendo y dime qué tendría que comprobar con clientes reales.

02 / EMOCIÓN

Una característica no es una historia.

Antes de decidir qué enseñar, decide qué quieres que sienta quien lo vea.

Camisa de algodón

Nostalgia

Una prenda que significa algo para alguien.

Vuelo entre islas

Tranquilidad

Alguien te acompaña cuando tienes miedo.

Atención automatizada

Alivio

Dejas de contestar la misma pregunta por enésima vez.

También puede ser ternura, deseo, sorpresa, identificación, orgullo, alegría o frustración. Elige una emoción principal. Después busca una situación que la haga visible.

CASO 01 / LA CAMISA DE FLORES

La camisa empieza a significar algo.

La pregunta útil: ¿qué podría significar esta prenda para alguien?



01 · Ella espera



02 · Él aparece



03 · Ella reacciona

LO QUE VEMOS

Una mujer espera. Un hombre sale con la camisa. Ella lo mira y su expresión cambia.

EL CRITERIO

El producto provoca una reacción. Esa reacción nos invita a imaginar su historia.

El prompt se guarda la reacción: parece que ella va a decir que no, pero acaba sonriendo y arreglándole el cuello. La camisa permite mostrar complicidad. El giro está en ese gesto cotidiano.

PROMPT DE EJEMPLO / CAMISA · 10 SEGUNDOS

El prompt completo de la camisa.

Texto original en inglés, listo para copiar. La reacción es el cierre de la escena.

10-second vertical cinematic short film, photorealistic, looks like a real commercial shot on 35mm film. Handheld camera with gentle movement, warm natural afternoon light, shallow depth of field, subtle film grain, real skin texture, natural hands. Restrained emotion, no slow motion.

Setting: a small, charming neighbourhood clothing shop in Spain, wooden shelves, clothes rails, a fitting room with a curtain.

0-3s: A woman in her late 60s waits next to the fitting room, arms crossed, handbag on her arm, a sceptical face, already shaking her head slightly.

3-6s: The curtain opens. Her husband, a man in his 70s, steps out wearing a bold, colourful floral short-sleeved shirt. He stands a little proud and a little unsure, looking at her for approval.

6-10s: She opens her mouth to say no, stops, and her face slowly softens into a smile. She steps forward and gently straightens his collar. In the background, the young shop assistant smiles. Hold on the couple until the end.

Sound: realistic ambient audio only. Curtain rings sliding, soft shop and street sounds.

No dialogue, no voice-over, no music, no subtitles, no on-screen text, no logos, no brand names.

03 / CURIOSIDAD

Guárdate algo.

Abrir una pregunta es dar una razón para ver el siguiente segundo.

A veces contamos el problema, la solución y el resultado en los primeros cinco segundos. Y entonces... ¿para qué me voy a quedar?

Qué puedes reservar

Una identidad. Una reacción. El resultado. Una cifra. Una imagen. Un antes y un después. Un detalle que complete lo anterior.

No hace falta un giro enorme ni engañar al espectador. Hace falta abrir algo que todavía no hayas cerrado.

En Carmen reservamos quién hizo el dibujo. En la camisa, esperamos la reacción.

¿Qué puedo guardar para que el final cambie lo que acabamos de ver?

CASO 02 / EL PRIMER VUELO

Primer vuelo. 6 años. Sola.

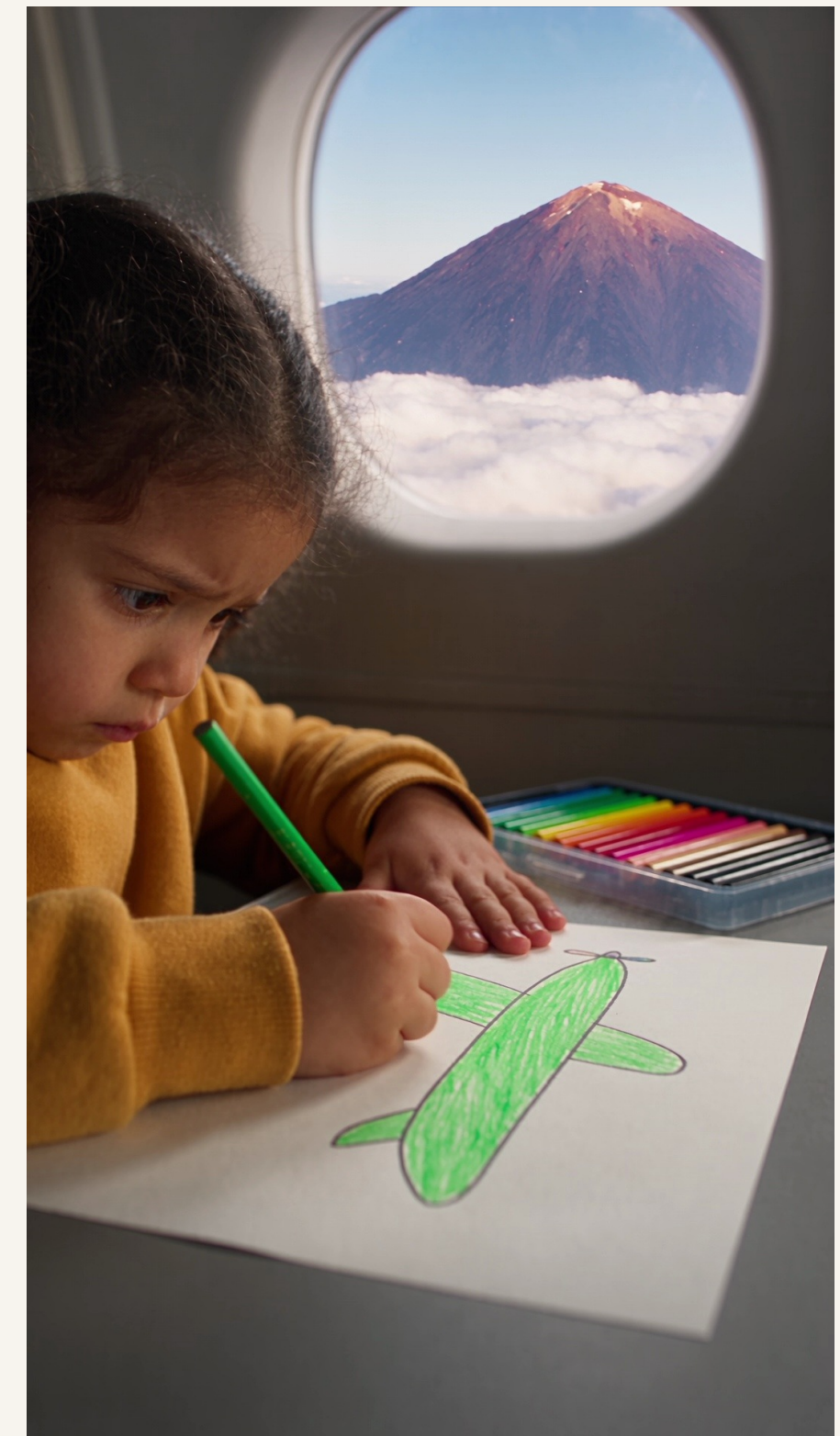
No empezamos con un avión. Empezamos con alguien que necesita sentirse a salvo.



APERTURA · una situación vulnerable



GESTO · una mano que acompaña



CAMBIO · la niña empieza a dibujar

La tensión se entiende enseguida: ¿cómo va a vivir ese primer viaje? El gesto de la azafata da una respuesta humana antes de que llegue ninguna explicación.

CASO 02 / LA REVELACIÓN

El dibujo cambia lo que hemos visto.



REVELACIÓN · «Lo hizo ella. 1994.»



PAYOFF · la cara de Carmen

**Carmen todavía guarda
aquel dibujo.**

**Lo hizo ella.
1994.**

La revelación que queremos que se entienda: aquella niña era Carmen. Ahora es ella quien acompaña a otras personas cuando tienen miedo.

**«37 años después,
sigue aterrizando miedos.»**

El dibujo aporta la información. La cara nos permite sentir lo que significa. Dejad espacio para las dos cosas.

PROMPT DE EJEMPLO / VUELO · 23 SEGUNDOS · 1 DE 3

El primer vuelo: estilo y personajes.

Un único prompt repartido en tres páginas. Copia los tres bloques seguidos, en este orden.

23-second vertical cinematic short film, photorealistic, looks like a real airline commercial shot on 35mm film. Handheld camera with gentle movement, soft natural daylight, shallow depth of field, subtle film grain, real skin texture, natural hands. Unhurried pacing, restrained emotion, no melodrama. No slow motion.

Characters, identical in every shot:

A 6-year-old girl with dark curly hair in two pigtails, wearing a mustard-yellow sweatshirt and jeans, with a small clear document pouch on a lanyard around her neck. She is travelling alone.

A female flight attendant in her late 30s, dark hair in a low bun, white blouse, dark grey uniform and a green neck scarf, warm calm expression.

Setting: economy cabin of an ATR 72 regional turboprop airliner, about 70 seats, two light grey seats on each side of a narrow aisle, plastic cabin walls, no wood, a propeller visible outside the window. Morning flight between the Canary Islands.

PROMPT DE EJEMPLO / VUELO · 23 SEGUNDOS · 2 DE 3

El primer vuelo: la acción.

Continuación del mismo prompt · Del miedo al gesto, el dibujo y la despedida.

0-3s: Shot from outside the plane through the window: the girl presses her face against the glass, the propeller starting to spin beside her. She grips the pouch on her neck with both hands, eyes wide, scared.

3-7s: The flight attendant crouches in the aisle next to her seat, places a small box of coloured pencils and a colouring sheet on the tray table, then offers her open hand. The girl hesitates and grabs it tightly. Close-up of the two hands holding.

7-10s: In flight. The girl draws with a green pencil: a green airplane with two stick figures holding hands inside it. Behind her, through the window, the peak of Mount Teide rises above a sea of clouds.

10-15s: After landing, the cabin is empty. At the open front passenger door, with bright daylight and the top of the boarding stairs outside, the attendant crouches down. The girl hands her the folded drawing, then hugs her tightly around the neck for a long moment. The attendant closes her eyes and holds her, one hand on the back of the girl's head.

15-17s: The girl lets go and walks out through the open door onto the boarding stairs, holding the hand of a ground staff member in a hi-vis vest, into the sunlight. The camera stays on the attendant, still crouched, watching her go. In the same continuous shot, she stands and turns to her black crew trolley bag in the small galley right next to the door.

PROMPT DE EJEMPLO / VUELO · 23 SEGUNDOS · 3 DE 3

El primer vuelo: revelación y sonido.

Final del mismo prompt · La música y los rótulos se añaden después, en edición.

17-20s: She opens the trolley bag. The inside of the lid is covered with dozens of children's crayon drawings. In the centre, one very old drawing, yellowed, creased and faded, showing a green airplane with two stick figures holding hands inside it, almost identical to the new one. She unfolds the new drawing and holds it right next to the old one. Close-up of the two drawings side by side.

20-23s: Close-up of the attendant's face looking at the two drawings: her eyes glisten, one single tear, a quiet smile. She presses both drawings gently against her chest. Hold on her face until the end.

Sound: realistic ambient audio only. Turboprop engine and soft cabin chime in the first half, pencil scratching on paper, engines winding down after landing, outdoor airport sound at the open door. From the trolley scene onwards the sound fades to near silence.

No dialogue, no voice-over, no music, no subtitles, no on-screen text, no logos, no brand names, no photographs.

EL ESQUELETO DE LA HISTORIA

Cuatro cosas. No hace falta Hollywood.

Alguien → necesita algo → ocurre algo → algo cambia.

01 · Alguien

Una persona concreta. En el caso del vuelo, una niña de seis años.

02 · Necesita algo

Sentirse acompañada en su primer vuelo. El conflicto puede ser pequeño.

03 · Ocurre algo

Una azafata se acerca. Un gesto cambia la situación. La niña dibuja.

04 · Algo cambia

Descubrimos quién era aquella niña. El cuidado recibido se convierte en cuidado hacia otros.

Una historia pequeña también puede dejar algo grande.

STORYBOARD / ADAPTACIÓN A 20 SEGUNDOS

Abre. Construye. Cambia. Revela.

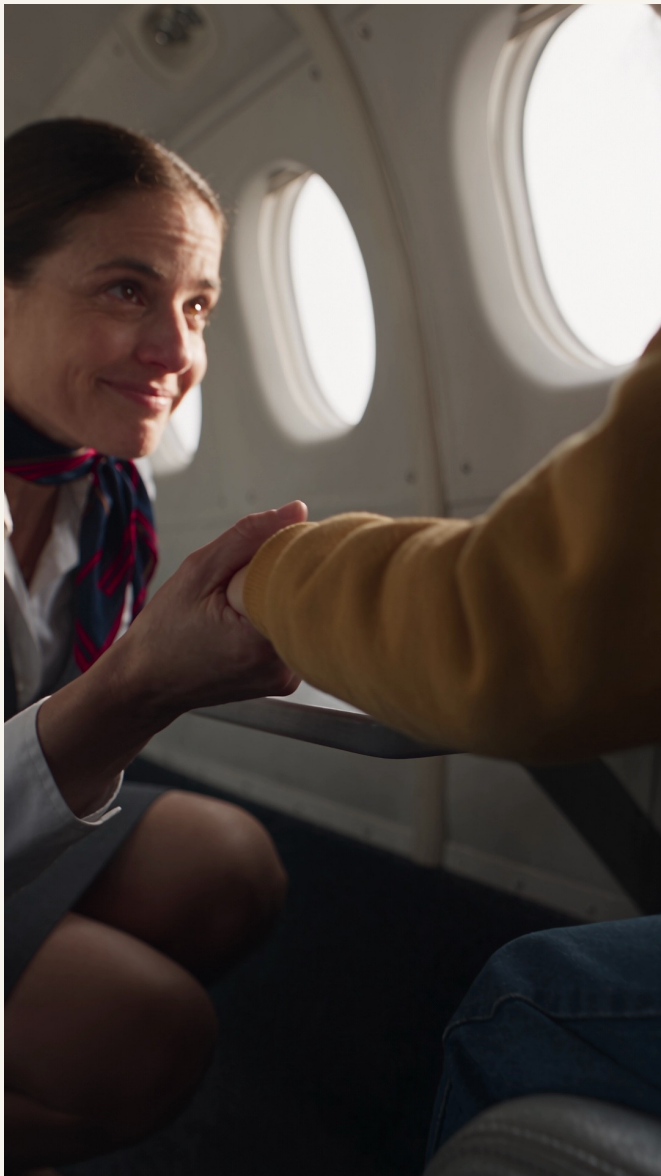
Propuesta de montaje: estos intervalos son una plantilla, no los tiempos del archivo original.



0–3 s

ABRE

Una niña sola. Abrimos la pregunta: ¿qué va a pasar?



3–8 s

CONSTRUYE

La azafata se acerca y le coge la mano. Vemos el cuidado.



8–14 s

CAMBIA

La niña dibuja. El miedo deja sitio a un gesto de confianza.



14–20 s

REVELA + PAYOFF

14–18: dibujo y autoría.
18–20: cara de Carmen y frase final.

PLANTILLA / TU GUION POR SEGUNDOS

Una acción visible por momento.

Rellena esto antes de generar. Si no cabe con claridad, simplifica la historia.

TIEMPO	QUÉ VEMOS	QUÉ RESERVAS	TEXTO / SONIDO
0–3 s	Abre una situación		
3–8 s	Construye la relación		
8–14 s	Introduce el cambio		
14–18 s	Revela la pieza que falta		
18–20 s	Deja sentir el final		

La prueba: escribe en una frase qué cambia entre el primer plano y el último. Si no cambia nada, vuelve a la idea.

DEL GUION AL PROMPT

Ahora sí entra la IA.

Primero definimos lo que tiene que pasar. Después pedimos cómo se ve.

PERSONAJES

Edad, rasgos, pelo, ropa y referencias. Repite la descripción en cada plano.

ESCENARIO

Lugar, época, luz y ambiente. Todo debe pertenecer a la misma historia.

ACCIÓN

Describe algo visible: coge la mano, respira, mira el dibujo. «Se emociona» se queda corto.

CÁMARA

Qué vemos y en qué nos fijamos. El primer plano final necesita mostrar la reacción.

SONIDO

Decide ambiente, voz, música y silencios. Comprueba qué genera tu modelo.

TIEMPO

Orden y duración aproximada. Si una secuencia se complica, divídela en clips.

Continuidad: pedir «el mismo personaje» ayuda a explicarlo, pero no garantiza el resultado. Usad referencias cuando se pueda y revisad cada toma.

PARA COPIAR / GENERADOR DE VÍDEO

La plantilla de prompt.

Una escena clara por generación. Adapta duración y controles a la herramienta que utilices.

Crea una escena cinematográfica de aproximadamente **[X] segundos**.

PERSONAJE: [edad, rasgos, pelo, ropa y referencia visual].

ESCENARIO: [lugar, época, iluminación y ambiente].

ACCIÓN: [qué ocurre exactamente, en qué orden y con qué duración].

CÁMARA: [encuadre, movimiento y elemento al que prestar atención].

EMOCIÓN: transmitir [emoción] mediante gestos, miradas y ritmo. Interpretación contenida, sin exageración.

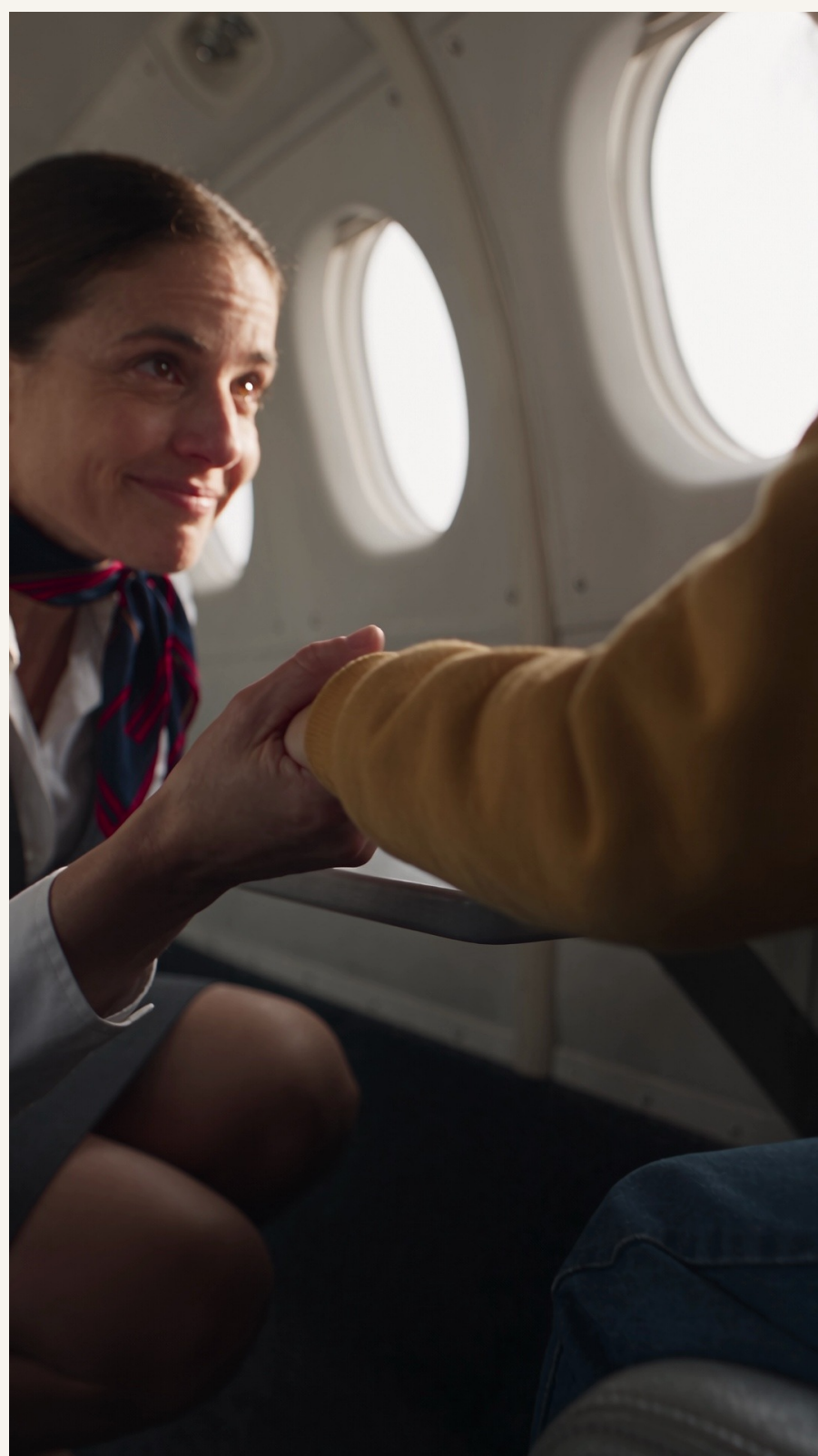
CONTINUIDAD: conservar rostro, ropa, objetos y espacio de las referencias; no añadir personajes ni cambiar de localización.

SONIDO: [ambiente / efectos / voz si procede]. La música final se añadirá en edición si hace falta.

NO INCLUIR: texto dentro de la imagen, subtítulos, logotipos inventados ni elementos no especificados.

EJEMPLO APLICADO / UN GESTO

De «está emocionada» a algo que vemos.



Referencia visual del caso · 6,3 s del original

Ejemplo redactado para esta guía a partir del plano; no es una transcripción del prompt original.

ESCENA DE 5 SEGUNDOS · ACOMPAÑAR

En la cabina del avión de referencia, la azafata se agacha a la altura de la niña de seis años con jersey mostaza.

La niña mantiene los hombros tensos. La azafata le ofrece la mano; la niña la acepta y afloja ligeramente la postura.

Plano medio cercano a su altura. Movimiento de cámara mínimo. Luz suave de ventanilla. Mantener el rostro, el uniforme, el jersey y la distribución de asientos de las referencias.

Ambiente discreto de cabina. Sin diálogo, música, rótulos ni logos generados. El gesto debe entenderse por sí solo.

QUÉ NO PEDIRLE TODO JUNTO

La edición también forma parte de la idea.

Genera la escena limpia y termina con precisión lo que necesita precisión.

Textos y tipografía

Añade los rótulos en CapCut. Controla la palabra exacta, la fuente, el tamaño y cuándo aparece.

Logos

Usa el archivo de marca en edición. No confíes un logo importante a su reproducción dentro de la generación.

Diálogos exactos

Si necesitas una frase concreta, comprueba voz y sincronización antes de producir. Puedes grabarla o añadirla después.

Música y efectos

Decídelos desde el guion. Añade y ajusta pistas en edición; escucha cómo cambian la intención de cada plano.

Pedir imagen, actuación, diálogo, música, rótulos y un logo perfecto en una sola generación multiplica lo que hay que corregir.

ERRORES REALES / 1 DE 2

Las cagadas que os podéis ahorrar.

Estos problemas aparecieron durante el proceso de creación de los ejemplos.

01 · Sale sin voz

Aquí el error fue dar el audio por hecho. Haz una prueba corta con el modelo y los ajustes elegidos antes de construir todo el vídeo.

02 · Sin música cambia todo

La misma historia puede sentirse muy distinta. Prueba la pista sobre el montaje y reserva aire para el giro; no tapes cada segundo.

03 · Texto o logo deformado

Genera el plano sin esos elementos. Añádelos después como capas editables y revisa que se lean en una pantalla pequeña.

04 · Los personajes cambian

Prepara una referencia por personaje y repite rasgos, ropa y objetos. Compara planos consecutivos antes de dar una toma por buena.

ERRORES REALES / 2 DE 2

Lo bonito también tiene que cuadrar.

05 · Un giro sin cara

Si la emoción depende de una reacción, necesitamos verla. En Carmen, el dibujo revela; su cara termina de contar la historia.

06 · Un detalle confuso

Una foto con la misma sudadera puede hacer que confundamos épocas o identidades. Revisad edad, vestuario, objetos y fechas.

07 · El escenario incoherente

Un jet privado queda estupendo, pero no encaja automáticamente en una historia de aerolínea. La estética debe sostener la situación.

08 · Regenerar no es ampliar

Si la toma ya funciona, usa la opción de Upscale para aumentar resolución. Regenerar puede darte otra toma. Revisa también el resultado del Upscale.

Ojo con la cronología: «1994» + «37 años después» sitúa el presente del relato en 2031. Aquí conservamos los rótulos del ejemplo. Si tu historia sucede en otro año, ajusta fecha o intervalo.

EDICIÓN / CAPCUT

Primero monta la historia. Luego vístela.

Propuesta de 20 s: ajusta los cortes a los gestos reales y al tiempo necesario para leer.

0–3 s	Primer vuelo. / 6 años. / Sola.	Entrada de ambiente y música contenida.
3–8 s	Sin rótulos. Deja que se vea el gesto.	Mantén espacio para el encuentro.
8–14 s	La niña dibuja. Todavía falta una pieza.	La música acompaña el cambio.
14–18 s	Carmen todavía guarda aquel dibujo. Lo hizo ella. / 1994.	Pausa antes de revelar; no atropelles la lectura.
18–20 s	37 años después, sigue aterrizando miedos.	Sostén la cara final y deja respirar el cierre.

Ese último rótulo es largo: puedes iniciarlo al final del bloque anterior y mantenerlo sobre la cara. Si no se lee con calma, alarga el montaje. La plantilla no manda más que la historia.

EDICIÓN / ÚLTIMA PASADA

Míralo tres veces. Cada vez para algo.

En CapCut: clips en la línea de tiempo, textos y logos en capas, sonido en pistas separadas.

01 · Sin adornos

Ordena y recorta los clips antes de elegir una fuente. ¿Se entiende quién aparece, qué ocurre y qué cambia?

02 · Sin sonido

Comprueba la acción y la continuidad. Si dependes de una frase para entender el giro, añade el rótulo preciso. No expliques de más.

03 · Con música y rótulos

Ajusta niveles, pausas y entradas de texto. Revisa en el móvil: cara visible, texto legible y suficiente tiempo para el final.

Antes de exportar: revisa el vídeo completo y conserva una copia del montaje. Más resolución no arregla una historia confusa.

CHECKLIST / ANTES DE GASTAR CRÉDITOS

¿Esto cuenta algo o simplemente es bonito?

- ☐ Sé exactamente quién va a verlo.
- ☐ Sé qué quiero que sienta.
- ☐ Tengo una situación inicial clara.
- ☐ Hay una razón para ver el siguiente plano.
- ☐ Hay un cambio o transformación.
- ☐ Me he guardado algo.
- ☐ Sé cómo termina.
- ☐ Los personajes están definidos.
- ☐ He pensado la continuidad y las fechas.
- ☐ El escenario tiene sentido.
- ☐ Sé qué generar y qué añadir en edición.
- ☐ He pensado voz, música y ambiente.
- ☐ Los textos y logos irán donde pueda controlarlos.
- ☐ El giro tiene una imagen o reacción que lo sostiene.

Si la respuesta es «simplemente es bonito», todavía no generes.

LA IDEA CON LA QUE QUIERO QUE TE QUEDES

Ahora puedes probar la idea.

Antes, probar una historia como estas podía implicar localizaciones, actores, cámaras y presupuesto. Hoy puedes explorar una versión en minutos.

Eso hace que el criterio creativo importe todavía más. Si sois agencia o trabajáis para marcas, la misma estructura os sirve para plantear una campaña.

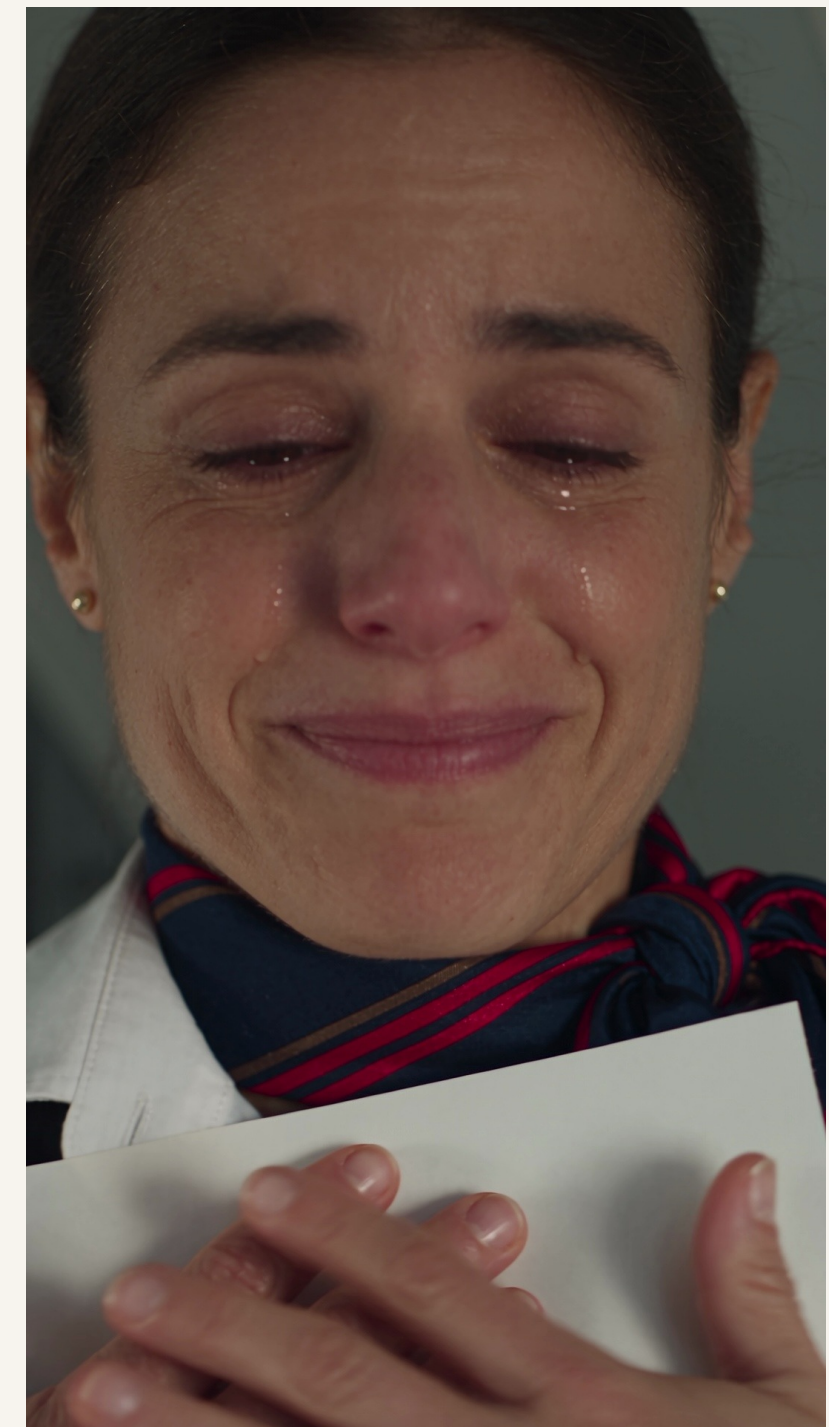
No necesitas saber hacer cine.

Necesitas empezar por tres preguntas.

¿Quién va a verlo?

¿Qué quiero que sienta?

¿Qué puedo guardarme para el final?



Después viene la IA.

HASTA AQUÍ LA GUÍA. AHORA, TU NEGOCIO.

Una historia es solo el principio.

Ya has visto lo que cambia cuando la IA parte de una buena idea. También puedes aplicarla a procesos, captación, atención al cliente y a ese trabajo que llevas meses posponiendo.

HABLAMOS

Cuéntamelo y te digo si tiene arreglo.

Dime qué es lo que más tiempo te come cada semana y te digo si se puede resolver con IA o no. Sin rodeos y sin venderte humo.

WhatsApp · 694 470 687

julieta@laagenciadeia.com

LA CENTRALITA

Si gestionas contenido para clientes.

El contexto de cada marca, las ideas, las aprobaciones, la captación y tus campañas de email en un único circuito. Pruébala 7 días gratis, sin tarjeta.

Conocer La Centralita

CREA TU APP

Y si lo que quieres es montarlo tú.

Aprende a crear tus propias herramientas y aplicaciones con IA. Convierte esa idea que tienes para tu negocio en algo que puedas usar, aunque no sepas programar.

Quiero crear mi app