CAMELIA

Antonio
Jesús
Rodríguez
Vicente

PRÁCTICA FINAL

UOC
Universidad Oberta de Catalunya

NARRATIVA INTERACTIVA
1º SEMESTRE
2014/2015
Consultor:
Helena Mas R.

"COMPARTIR
TU HISTORIA
ES COMENZAR
A CREAR
UNA NUEVA
HISTORIA"

CAMELIA

JUEGO y ficción se convierten en EXPERIENCIA REAL

ÍNDICE (INTERACTIVO):

01..... DESCRIPCIÓN
02..... D. INTERACTIVO
03..... D. NAVEGACIÓN
06..... D. LÓGICO

Antonio
Jesús
Rodríguez
Vicente

UOC
Universidad Oberta de Catalunya

NARRATIVA INTERACTIVA
1er SEMESTRE
2014/2015
Consultor: Helena Mas R.

DES-
CRIP-
CIÓN

"Compartir tu historia es el comienzo de una nueva historia". Camelia es la aplicación móvil de la historia de ficción Re|d|evolución. Su trama se sitúa a continuación de ésta. La aplicación se divide en dos partes. Una parte recrea la nueva extensión transmedia de la historia general a partir de un juego dividido en 5 niveles de dificultad media que el usuario debe explorar resolviendo retos y enigmas que le permitirán desbloquear el desenlace final de la historia. Una segunda parte "Experiencia real" que permite al usuario ser protagonista y llevar la ficción a la realidad, contando su historia personal para que otros puedan interactuar y emular la dinámica del corto Re|d|evolución. Una galería permite explorar las historias de los usuarios y visionar 5 documentales reales basados en cinco historias grabados por el equipo. Es una aplicación de diseño responsivo para distintas plataformas (IOs, Android...) y requisitos móviles diversos y no exigentes. Su formato es apaisado. Su aspecto será limpio y minimalista.

Camelia se convierte en un espacio de conexión y unión de personas bajo una idea central, que es también la que motiva la historia de Re|d|evolución: la empatía, la filantropía y el apoyo mutuo entre personeas entorno a problemas o situaciones complicadas que pueden vivir en su vidas diarias.

En éste sentido, el público objetivo se caracteriza por ser amplio, con un perfil de personas adultas de entre 20 y 60 años, con una cierta madurez y actitud digital, de cualquier condición cultural o económica que se identifique y sea sensible a los valores mencionados anteriormente y desee compartir su experiencia o su situación difícil con los demás. El target geográfico se sitúa en el entorno occidental de Europa y E. Unidos.

Camelia no sigue la estructura clásica de tres actos. Consta de una introducción en la cual se presenta un video resumen del corto de ficción Re|d|evolución desarrollado en la PAC 2 que sitúa y contextualiza al usuario. La resolución del corto es el punto de giro que culmina con el viaje de vuelta de Camelia a su hogar y da comienzo a las dos partes de la aplicación. Una primera parte que consiste en un breve juego interactivo "Play Camelia" dividido en tres actos clásicos con una introducción, cinco niveles de desarrollo y un desenlace único con preview de la siguiente extensión transmedia en formato libro impreso. Una segunda parte "Experiencia real" cuyo desarrollo son los los 5 documentales reales de la galería y cuyo desenlace son las historias y la participación en las mismas llevadas a cabo por los usuarios y que constituyen nuevas extensiones transmedia paralelas a la principal de ficción, con un alto grado de interactividad. En ella el usuario puede participar activamente: puede convertirse en protagonista y enviar a Camelia su historia personal, participar opinando en otras historias, adquirir las prendas de ropa que llevan impresas las historias (fin benéfico), visionando los documentales o intercambiando experiencias y recursos multimedia fruto de las experiencias.

STORYLINE:

Camelia R. regresa a casa en avión. En el vuelo, recuerda los momentos vividos, la historia de Stefanie Z. y su desenlace. En el almacén de trabajo, alguien deja un paquete a su nombre. Cuando Camelia regresa al trabajo abre el paquete. Su contenido es una nueva historia que alguien desea que sea enviada y un box con password. Camelia envía y recibe envíos, mientras recibe misteriosas pistas, cuya resolución abren el box y conducirán a su autor: Johann, compañero de trabajo, que conocía a Stefanie y los puso en contacto inciando la historia.

D. INTERACTIVO

La interface se caracteriza por ser minimalista y limpia. La parte superior estará reservada para la información, mientras que la parte inferior estará reservada para la acciones a realizar y un sencillo menú de nav. (menú general y ayuda en la parte sup. derecha). El paso de un escena a otra habrá de ser realizado mediante la acción del usuario. Después de la Intro, se da la opción al usuario de bifurcar el funcionamiento de la aplicación: explorando la extensión transmedia mediante "Play Camelia" o bien pasando a "Experiencia real" donde será protagonista.

Las metáforas empleadas en la aplicación es la carta que sobresale del bolsillo del pantalón vaquero y la de almacén con envío y recepción de pedidos. Será empleado para ambientar escenas y también para recrear el aspecto gráfico de los menús, las acciones de información y otros elementos.

El usuario interactuará mediante gesto táctil (o ratón), uso de teclado virtual para introducir datos y pen digital para escritura caligráfica. Los contenidos se presentan en forma de video al inicio de cada escena o sub-escena (explicativo o introductorio) que ocupan toda la pantalla. Las zonas sensibles son iconos e ilustraciones sobre fondo (fijo o animado de aspecto real o fotográfico) de comportamiento regular que en algunos casos requieren acciones especiales. Todos los iconos son sensibles al paso del ratón por encima mostrando información textual. Admiten clic y dobleclic y acciones de ratón o gesto táctil. Las zonas sensibles en el juego estimulan la exploración de los escenarios y posibilidades para lograr los retos propuestos, requieren exploración y consecución de objetivos mediante determinadas acciones a lo largo de 5 niveles de dificultad media. Cada objetivo resuelto permite desbloquear el siguiente nivel. El objetivo final desbloquea el McGuffin y el desenlace de la historia. En la parte de experiencia real, el usuario interactúa mediante una interfaz básica basada en el software de apps que le permite escribir texto, añadir o visionar multimedia, compartir y e intercambiar información.

El interés del usuario se consigue mediante el uso de retos y enigmas (a veces bajo presión de cuenta atrás) y la inclusión de un McGuffin (box) en la extensión transmedia del juego que sólo se desvela en el desenlace (además conecta con la siguiente extensión transmedia en forma de novela escrita). La posibilidad de vivir la experiencia de ficción en la realidad (participando en las historias, comprando la prenda que lleva impresa la historia o intercambiando material multimedia sobre la experiencia) o de participar en uno de los 5 documentales reales llevados a cabo por el equipo son sin duda otro de los ganchos de la aplicación para conseguir la participación y la acción del usuario.

La presentación de los contenidos es mixta: secuencial y aleatoria. En el primer acceso a la aplicación se sigue un recorrido secuencial que guía al usuario por las diferentes secciones y contenidos: intro, extensión transmedia, acción. Sin embargo, éste tiene libertad para omitir la secuencialidad y decidir si quiere explorar las historias documentadas, crear una historia nueva, participar en una creada, etc. La trama de la extensión del juego sólo admite recorrido secuencial hasta la resolución del enigma y que constituye el desenlace único.

La comunicación es mayoritariamente estructurada, en tanto que el usuario sabe en todo momento que acciones debe realizar. Sin embargo, tanto en la extensión transmedia como en la acción del usuario creando o participando en historias, dicha comunicación adquiere un tono de exploración personal (visionado de recursos, creación de una historia, subir y compartir fotografías o vídeos de la experiencia, descubrir pistas, etc) que lo lleva a involucrarse más en la dinámica de la aplicación.

La dimensión temporal se establece cuando el usuario visiona repetidas veces un mismo video o mediante el uso de pistas que desencadenan un acontecimiento en la extensión transmedia.

La interactividad es de grado medio al inicio y durante el juego cuando el usuario puede interactuar de manera controlada y limitada de acuerdo a lo marcado por el autor. Es de alto grado cuando se pasa a la parte de "Experiencia real".

D. NAVEGACIÓN

"Estructura lineal jerárquica"

"Flujo mixto: cerrado en la primera parte, abierto en Experiencia real"

"La navegación es mayoritariamente interna."

"La metáfora es una nota de papel que sobresale de un bolsillo"

La estructura de navegación que presenta Camelia es lineal jerárquica, aunque en algunos momentos determinados se presenta una navegación indexada, circular y también contributoria, ésta última con un gran peso y valor en la aplicación.

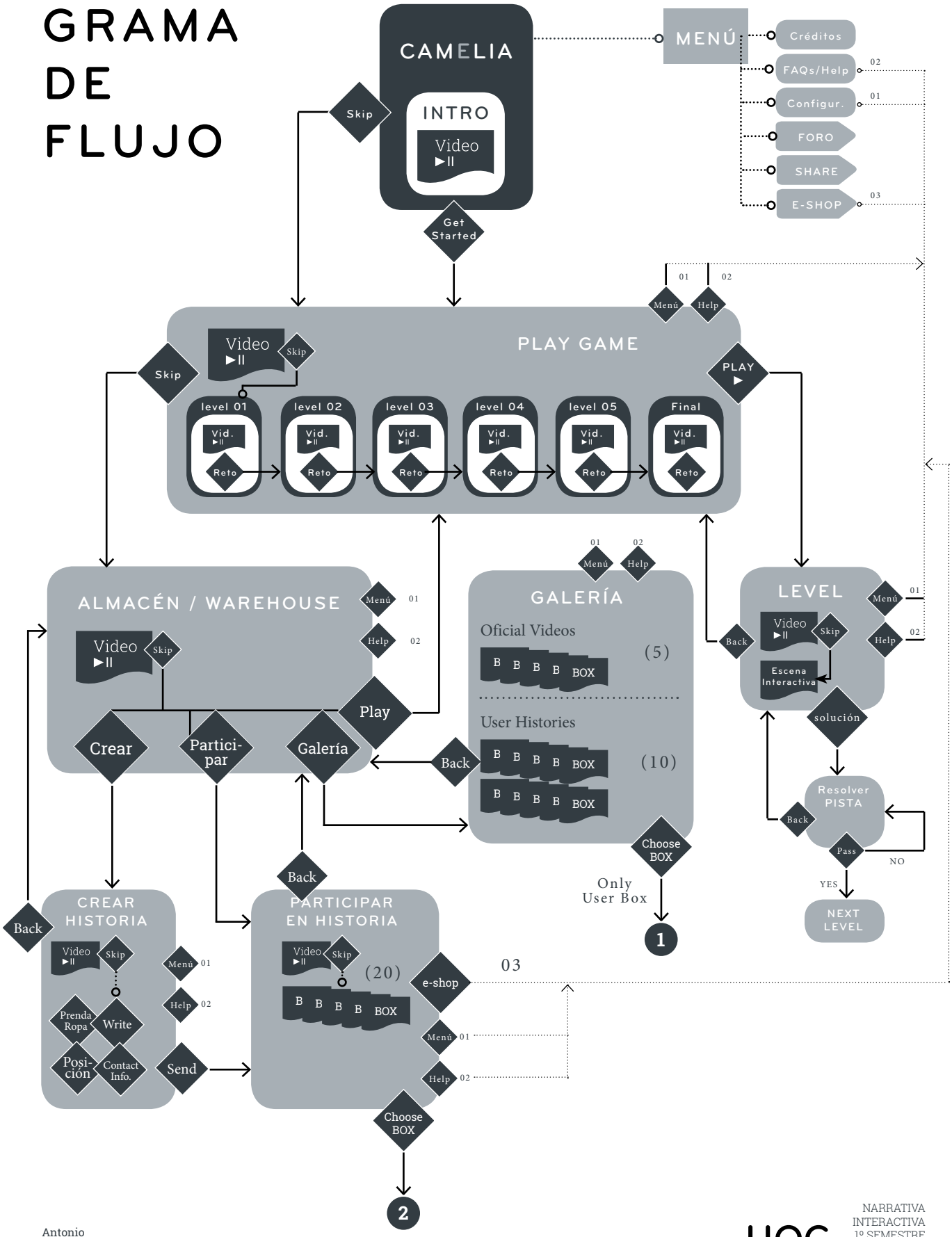
El flujo de navegación es mixto, cerrado en la primera parte, para después pasar a una navegación abierta en la cual éste pueda escoger su itinerario con mayor libertad de movimiento una vez orientado y contextualizado: la elección del orden de visionado de las cajas box en galería o alternar entre participar en una historia, crearla, jugar al juego etc.

Por otra parte, la navegación es interna, de manera que la mayor parte de la interacción del usuario se produce dentro de la aplicación. La navegación externa se aplica para compartir contenidos y experiencias a través de redes sociales, la pág. de soporte y del foro o también para acciones de compra en la pág. e-shop oficial. Dado que el foco está puesto en la capacidad de intercambio de los usuarios (contenido y experiencias), es clave mantener agrupadas las acciones y simplificar su número para facilitar al máximo éste proceso. Se busca que usuario tenga una experiencia satisfactoria sin necesidad de moverse de la aplicación.

El esquema lineal (decisión del autor), se emplea básicamente para lograr guiar ordenadamente al usuario y conseguir un mejor aprovechamiento de la aplicación. Comienza con la introducción, para conseguir contextualizar y poner en situación al usuario acerca del momento en el cual arranca la historia de la aplicación y su extensión transmedia. A continuación se busca que el usuario explore ésta nueva extensión transmedia en forma de juego y se sumerja en la dinámica de la aplicación, por tanto disfruta del placer de un pequeño juego con retos y enigmas. La brevedad del juego está encaminada a aportar valor añadido y crear la necesidad de disfrutar de una experiencia real, que se ha dejado como final o colofón de la aplicación. Sin embargo éste planteamiento es flexible, dejando al usuario decidir si pasar directamente a la acción.

La metáfora de navegación empleada es el concepto de Re|d|evolución de una nota de papel que sobresale de un bolsillo, de manera similar al gesto de consultar una nota de papel que el usuario lleva consigo, y que constituye un elemento conceptual y reconocible de los cortos de ficción y de las extensiones transmedia de la historia principal. También se emplea la metáfora de almacén o warehouse para la escena 3 de "Experiencia Real" y para la galería para presentar y examinar las cajas "boxes" que contienen las historias con contenido multimedia dentro como si fuese un almacén real en el cual Camelia recibe las historias de usuarios.

DIA-GRAMA DE FLUJO



Antonio
Jesús
Rodríguez
Vicente

VOLVER A ÍNDICE

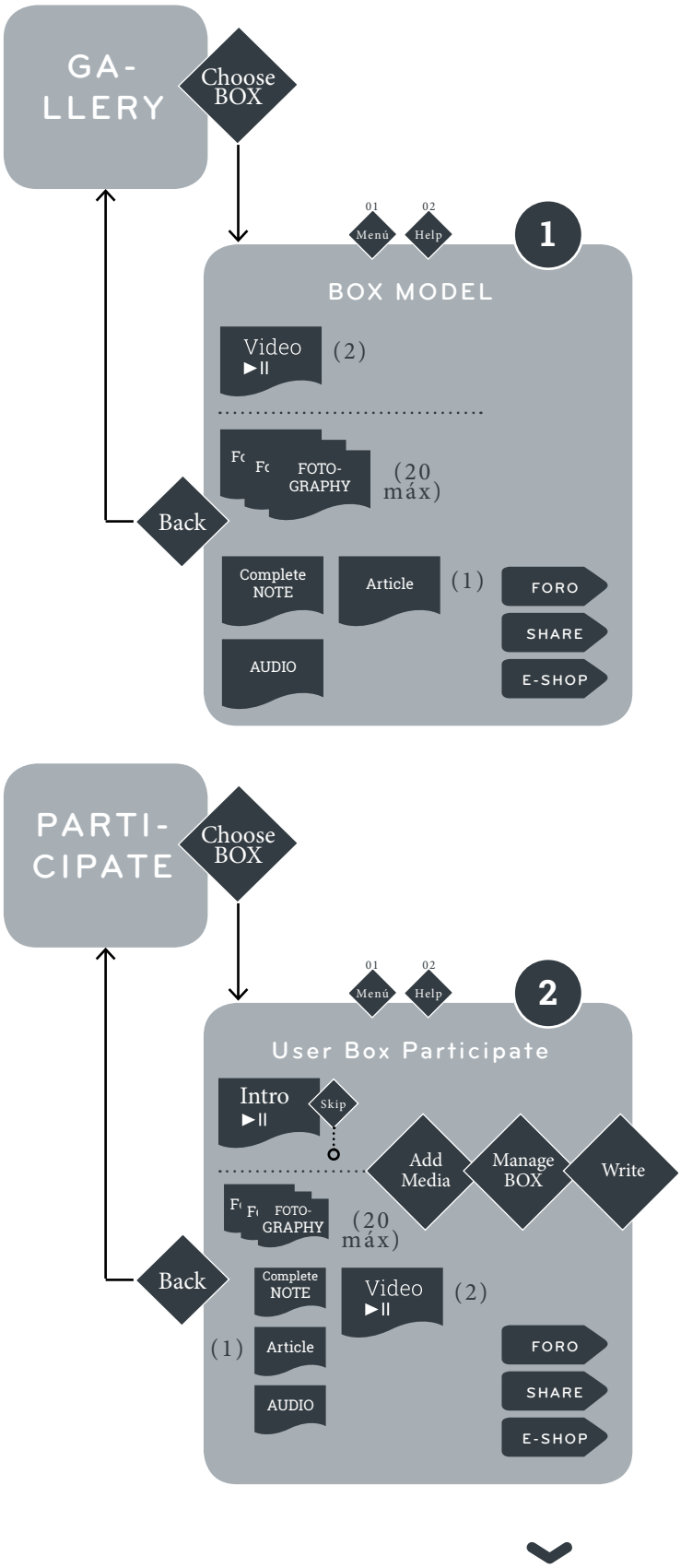
UOC
Universidad Oberta de Catalunya

NARRATIVA INTERACTIVA
1º SEMESTRE
2014/2015
Consultor: Helena Mas R.

DIA-GRAMA DE FLUJO

Se presentan dos conectores que explican por una lado como es el modelo de "box" o caja respecto a sus contenidos (01).

Por otro lado como es el modelo de caja box editable para que un usuario pueda participar en una historia. Una vez seleccionada la historia o "box" (que contiene la carta completa donde el usuario narra su experiencia de vida) el usuario que participa puede añadir en los lugares correspondientes su opinión, puede añadir multimedia para enriquecer la historia e incluso video donde haga constar que ha participado de alguna manera en la historia del usuario. Por último el creador de la historia puede gestionarla cerrándola llegado el caso, momento a partir del cual estará disponible en la galería.



Antonio Jesús Rodríguez Vicente

VOLVER A ÍNDICE

UOC Universidad Oberta de Catalunya

NARRATIVA INTERACTIVA
1º SEMESTRE
2014/2015
Consultor: Helena Mas R.

DISEÑO LÓGICO

Dado que la aplicación consta de dos partes diferenciadas, observaremos un diseño lógico representativa de cada una. Una parte se refiere al juego de la aplicación y la otra se refiere al uso de la aplicación como plataforma de intercambio de historias y experiencias reales basadas en el corto de ficción Re|d|evolución así como el visionado de dicho contenido en forma documental.

La aplicación consta de tres escenas principales: Introducción, juego, y experiencia real (warehoue o almacén).

INTRODUCCIÓN

Escena núm. 1

Título: Introducción.

Descripción textual: la escena comienza con un frame con la reproducción automática del video introductorio de unos 5 min máx. con un ritmo ágil que introduce al usuario en la historia y la contextualiza, y desvela el primer punto de giro. La primera vez se reproduce completamente sin opción de saltarlo. Las siguientes veces aparece un texto en la parte inferior con la opción saltar para acceder al juego. Al final del video ésta opción se convierte en continuar. Presenta botones clásicos de reproductor multimedia.

BMP: intro.jpg

ENTRADA

AVI: T: intro.avi

Zonas sensibles:

1)ICN: saltar.png C: si es la segunda reproducción o sucesivas.

ROL: ETI: "Saltar video"

CLICK: salta la reproducción del video C: si es la segunda reproducción o sucesivas.

2) ICN: continua.png

ROL: ETI: "Play Camelia"

CLICK: continuar a Juego C: una vez visualizado por completo el video.

JUEGO

El juego se divide a su vez en 6 escenas o capítulos que se caracterizan por requerir la superación de una dificultad diferente que de acceso al siguiente capítulo hasta llegar al capítulo final y desenlace de la extensión transmedia. En general, el usuario debe explorar la escena buscando alguna pista dispuesta en una zona sensible para resolver la situación y avanzar. Dichas áreas son sensibles al paso del ratón y las acciones de éste. Las acciones de ratón generan acciones como la aparición de iconos o texto de etiqueta. Cada escena comienza con un video introductorio como entrada y otro de salida como nexo de unión entre escenas. Se expone el guión técnico de dos capítulos por ser representativos.

Escena núm. 2

Título: Camelia Game.

Descripción textual: pantalla de transición en la aplicación para comenzar el juego o bien pasar a la parte de "experiencia real" de la aplicación. El usuario decide qué camino tomar: jugar o experimentar el juego.

BMP: AVI: camelia_front.png

ENTRADA

WAV: instruccion.wav (voz explica al usuario donde está y que puede hacer).

TXT: "Bienvenido a Camelia. A continuación puedes seleccionar..."

Zonas sensibles:

1) ICN: playgame.png

ROL: ETI: "Play Camelia"

CLICK: comienzo del juego. Ir a escena 2.a

2) ICN: realxperience.png

ROL: ETI: "Vivir experiencia real".

CLICK: ir a escena 3.

IDLE: se alternan animaciones de fondo para romper monotonía, en orden numérico.

> A continuación se presenta el diseño lógico correspondiente a los dos primeros niveles del juego. El resto de niveles siguen un diseño lógico muy similar, por lo que ambos son representativos.

DISEÑO LÓGICO

Escena núm. 2.a
Título: Cap. 1 El extraño paquete.
Descripción textual: se inicia con un video introductorio sobre el contenido de la caja que desvela el McGuffin (box) y el primer objetivo. A continuación aparece un fondo con zonas sensibles y se pide al usuario realizar acciones para enviar paquete (localizar elementos del pedido más los vaqueros con la nota e introducirlos en la caja) y guardar el "box". Se debe enviar paquete. Ya enviado, se debe resolver la primera pista de las 5 de la combinación que abre el "box".
BMP: extraño_paquete.png
ENTRADA
AVI: T: extraño_paquete.avi
WAV: C: comentario_cam_e2a.wav (cuando finaliza la reproducción de video).
TXT: C: "Vaya, que misterioso es éste paquete, parece que alguien quiere que lo envíe..." (Simultáneamente a la voz de Camelia).
Zonas sensibles:
Acciones comunes
ROL: TXT: "Examinar" (Halo de brillo alrededor).
CLIC: zoom ampliado sobre elemento.
DCLIC: acción.
RAT: arrastrar y soltar elemento.
TXT: C: "Acción inadecuada" (Cuando la acción no es correcta).
Menú de escena:
1) ICN: menu.png
ROL: TXT: "Menú" (Halo de brillo alrededor).
CLIC: abre menú de escena.
2) ICN: ayuda.png
ROL: TXT: "Ayuda" (Halo de brillo alrededor).
CLIC: abre ventana de ayuda.

1) ICN: jeans$.png
$ 2a1
2) ICN: note_jeans.png
$2a2
3) ICN: jeans_note.png
RAT: C: cuando se haya arrastrado la nota sobre ellos.
$2a3
4) ICN: jeans$_dos.png
$2a4
5) ICN: pista.png
6) ICN: box_note.png
RAT: C: cuando esté completo el contenido. (Arrastre a la zona de envío).
$2a6
7) ICN: send_area.png
ROL: TXT: "Coloca el pedido aquí para enviar".
$2a7
Distractores:
8) ICN: jeans_uno.png
TXT: C: "No son los adecuados" (cuando son arrastrados a caja).

...
Hasta 15 distractores similares, todos modelos de vaqueros.

SALIDA
EXE: ventana con zona donde se pide la respuesta a la petición de la pista para continuar y resolver éste primer capítulo.
TXT: C: "Capítulo finalizado". (Cuando se haya resuelto la pista).

Escena núm. 2b
Título: Cuidado!
Descripción textual: comienza con un video introductorio para contextualizar la situación: un cliente se queja y Camelia se ve en apuros. Debe esconder los vaqueros y la nota y enfrentarse a una inspección de su jefe. Tras el video se inicia una cuenta atrás. El usuario debe averiguar el escondite ideal explorando el escenario. Cuando lo localiza, debe esconder ambas cosas. Se para el tiempo y se inicia un video sobre la inspección del jefe. Pasada la inspección, debe volver al escondite y recuperar la nota que está en lugar de los pantalones y la nota.
BMP: cuidado.png
ENTRADA
AVI: T: cuidado.avi
WAV: C: comentario_cam_e2b.wav (cuando finaliza la reproducción de video).
TXT: C: "Debo esconde rápido esto, sino temo que ..." (simultáneamente a la voz de Camelia).
Zonas sensibles:
Acciones comunes
ROL: TXT: "Examinar" (Halo de brillo alrededor).
CLIC: zoom ampliado sobre elemento.
DCLIC: acción.
RAT: arrastrar y soltar elemento.
TXT: C: "lugar inadecuada" (Cuando el lugar no es el correcto).
Menú de escena:
3) ICN: menu.png
ROL: TXT: "Menú" (Halo de brillo alrededor).
CLIC: abre menú de escena.
4) ICN: ayuda.png
ROL: TXT: "Ayuda" (Halo de brillo alrededor).
CLIC: abre ventana de ayuda.

1) ICN: taquilla$.png
$ 2b1: AVI: T: inspeccion_jefe.avi
$ 2b2
2) ICN: C: pista_dos.png (una vez finalizado el video inspeccion_jefe.avi)
$2b3
3) ICN: nombre_taquilla.png
Distractores:
4) ICN: aramrio_uno.png
5) ICN: armario_dos.png
6) ICN: mesa_trabajo.png ... (y sucesivas)
7) ICN: papelera.png
8) ICN: paquetes.png
9) ICN: cajones_uno.png ... (y sucesivos)
10) ICN: poster.png ... (y sucesivos)
11) ICN: suelo_uno.png ... (y sucesivos)
12) ICN: estantería_uno.png ... (y sucesivas)
13) ICN: ropa_uno.png ... (y sucesivos)
14) ICN: baño.png

SALIDA
EXE: ventana con zona donde se pide la respuesta a la petición de la pista para continuar y resolver éste primer capítulo.
TXT: C: "Capítulo finalizado". (Cuando se haya resuelto la pista).

DISEÑO LÓGICO

ESCENA 3.
Título: Experiencia Real.
Descripción textual: pantalla de menú general para la parte de experiencia real de la aplicación. Contiene enlaces a tres sub-escenas principales: galería, contar historia y cooperar; y enlaces secundarios a about y play game. La interfaz usa como metáfora visual el interior de un almacén de ropa, con un fondo animado con Camelia realizando tareas en segundo plano. Se requiere la acción del usuario hacia una de las tres sub-escenas.
BMP: xperience_front.png
ENTRADA
AVI: xperience.avi
ICN: saltar.png
CLIC: saltar presentación xperience.avi

Zonas sensibles:
1) ICN: contar_his.png
ROL: TXT: "Cuenta tu historia"
CLIC: ir a escena 3a
2) ICN: participa.png
ROL: TXT: "Participa en una historia"
CLIC: ir a escena 3b
3) ICN: galería.png
ROL: TXT: "Ir a Galería"
CLIC: ir a escena 3c
4) ICN: about.png
ROL: TXT: "Ir a pág. de soporte"
CLIC: ir a pág. de soporte de aplicación
5) ICN: playgame.png
ROL: TXT: "Play Camelia"
CLIC: C: comienzo del juego. Ir a última escena jugada.
6) ICN: menu.png
ROL: TXT: "Menú" (Halo de brillo alrededor).
CLIC: abre menú de escena.
7) ICN: ayuda.png
ROL: TXT: "Ayuda" (Halo de brillo alrededor).
CLIC: abre ventana de ayuda.

ESCENA 3.a
Título: Cuenta tu historia.
Descripción textual: sub-escena para crear historia personal y dejarla accesible a otros usuarios e iniciar una extensión transmedia real. Comienza con una animación que explica cómo es el proceso de creación de la historia. El usuario mediante la acción de ratón deberá introducir los datos necesarios clicando en los apartados correspondientes. La interfaz emplea la metáfora visual de un bolsillo trasero de unos pantalones vaqueros con una nota que sobresale ampliamente.
BMP: write_note.png
ENTRADA
AVI: howtowrite.avi
ICN: saltar.png
CLIC: saltar presentación howtowrite.avi

Acciones comunes:
CLIC: acción sobre elemento.
DCLIC: activa animación howtowrite.avi
Zonas sensibles:
1) ICN: note_historia.png
ROL: TXT: "Escribe tu historia" (la carta sobresale un poco más del bolsillo)
CLIC: EXE: se abre pantalla con editor de texto básico para que el usuario pueda escribir e introducir su historia personal.
2) ICN: menu.png
ROL: TXT: "Menú" (Halo de brillo alrededor).
CLIC: abre menú de escena.
3) ICN: ayuda.png
ROL: TXT: "Ayuda" (Halo de brillo alrededor).
CLIC: abre ventana de ayuda.
4) ICN: elegir_prenda.png
ROL: TXT: "Selecciona prenda"
CLIC: EXE: se abre pantalla para seleccionar que tipo de prenda llevará anotada la historia de entre una variedad de opciones mostradas en forma de galería.
5) ICN: posicionar_prenda.png
ROL: TXT: "Posicionar historia en la prenda"
CLIC: EXE: se abre pantalla para seleccionar la orientación y posición que tendrá la historia y los comentarios de los usuarios en la prenda.
6) ICN: contact_note.png
ROL: TXT: "Tu información"
CLIC: EXE: se abre pantalla con un formulario básico o ficha para rellenar por usuario (puede ser anónimo).
7) ICN: send_note.png
ROL: TXT: "Enviar a Camelia"
CLIC: EXE: se envía la nota a la aplicación y aparecerá en el área de cooperación.

WAV: C: inactivo.wav (Condición: cuando el usuario lleve inactivo 2 min.

DISEÑO LÓGICO

Escena 3b
Título: Participar en historia
Descripción textual: sub-escena para participar en una historia creada. Permite interactuar con la historia añadiendo contenido a la misma, que es la opinión o punto de vista personal sobre ella. Comienza con una animación que explica cómo es el proceso de creación de la historia. El usuario puede elegir entre las diferentes historias mostradas y realizar las siguientes acciones: escribir, gestionar historia, añadir media e ir a tienda virtual. La interfaz emplea la metáfora visual de un bolsillo trasero de unos pantalones vaqueros con una nota que sobresale ampliamente.
BMP: participate_note.png
ENTRADA
AVI: howtoparticipate.avi
ICN: saltar.png
CLIC: saltar presentación howtoparticipate.avi
Acciones comunes:
CLIC: acción sobre elemento.
DCLIC: activa animación howtoparticipate.avi
Zonas sensibles:
1) ICN: box_one_note.png
ROL: TXT: "Participar en historia" (halo animado alrededor de icono)
ROL: selecciona elemento.
CLIC: EXE: se abre pantalla que contiene la nota y los elementos multimedia añadidos por los usuarios (video, fotografía y sonido). También contiene enlace a e-shop.
... hasta n "boxes" o cajas con historia todas siguen el mismo patrón sensible.
2) ICN: subir.png
ROL: TXT: "Subir carta" (halo alrededor de icono)
CLIC: fondo participate_note.png sube mostrando más "boxes"
3) ICN: bajar.png
ROL: TXT: "Bajar carta" (halo alrededor de icono)
CLIC: fondo participate_note.png baja mostrando otros "boxes"
4) ICN: lupa.png
ROL: TXT: "Examinar elemento" (halo alrededor de icono)
CLIC: muestra material de contenido de cada box.
5) ICN: write_opinion.png
ROL: TXT: "Escribe tu opinión" (halo alrededor de icono)
CLIC: EXE: abre ventana con contenido del box: carta, prenda con enlace a e-shop, contenido multimedia y editor de texto de la carta.
6) ICN: add_media.png
ROL: TXT: "Añade Multimedia" (halo alrededor de icono)
CLIC: EXE: abre ventana para subir multimedia al box (imagen, video, sonido).

7) ICN: manage_box.png
ROL: TXT: "Gestiona tu historia" (halo alrededor de icono)
CLIC: EXE: abre ventana que permite al creador de la historia gestionarla y cerrarla para que sea enviada a galería (C: si está completa con todos sus elementos).
8) ICN: menu.png
ROL: TXT: "Menú" (Halo de brillo alrededor).
CLIC: abre menú de escena.
9) ICN: ayuda.png
ROL: TXT: "Ayuda" (Halo de brillo alrededor).
CLIC: abre ventana de ayuda.
10) ICN: eshop.png
ROL: TXT: "Ir a tienda virtual" (Halo de brillo alrededor).
CLIC: ir a tienda virtual oficial de la aplicación.

WAV: C: inactivo.wav (Condición: cuando el usuario lleve inactivo 2 min.

El diseño lógico aplicado a la galería no difieren apenas del diseño ejecutado en los anteriores epígrafes.

El tratamiento de los menúes y de los iconos es prácticamente igual, con halos alrededor y mostrando texto o etiqueta informativa cuando el ratón pasa por encima, el clic del usuario lleva aparejada una acción como ir a otra casilla o editar algo y permite el desplazamiento dinámico también por la matriz de contenido de forma semejante a la escena "participar".

Las opciones se reducen báscimanente a las ya mencionadas.

El contenido se caracteriza por mostrar cajas box oficiales y de los usuarios, éstas últimas con las historias y la participación de otros usuarios de la comunidad.

Cada caja admite un máx de 2 videos, la carta completa con la narración de la historia, un artículo de prensa o blog, 20 fotografías formato jpg, y material multimedia extra como es el audio u otras opciones menos contempladas y habituales.

Antonio
Jesús
Rodríguez
Vicente

PRÁCTICA FINAL

UOC
Universidad Oberta de Catalunya

NARRATIVA
INTERACTIVA
1º SEMESTRE
2014/2015
Consultor:
Helena Mas R.

CAMELIA