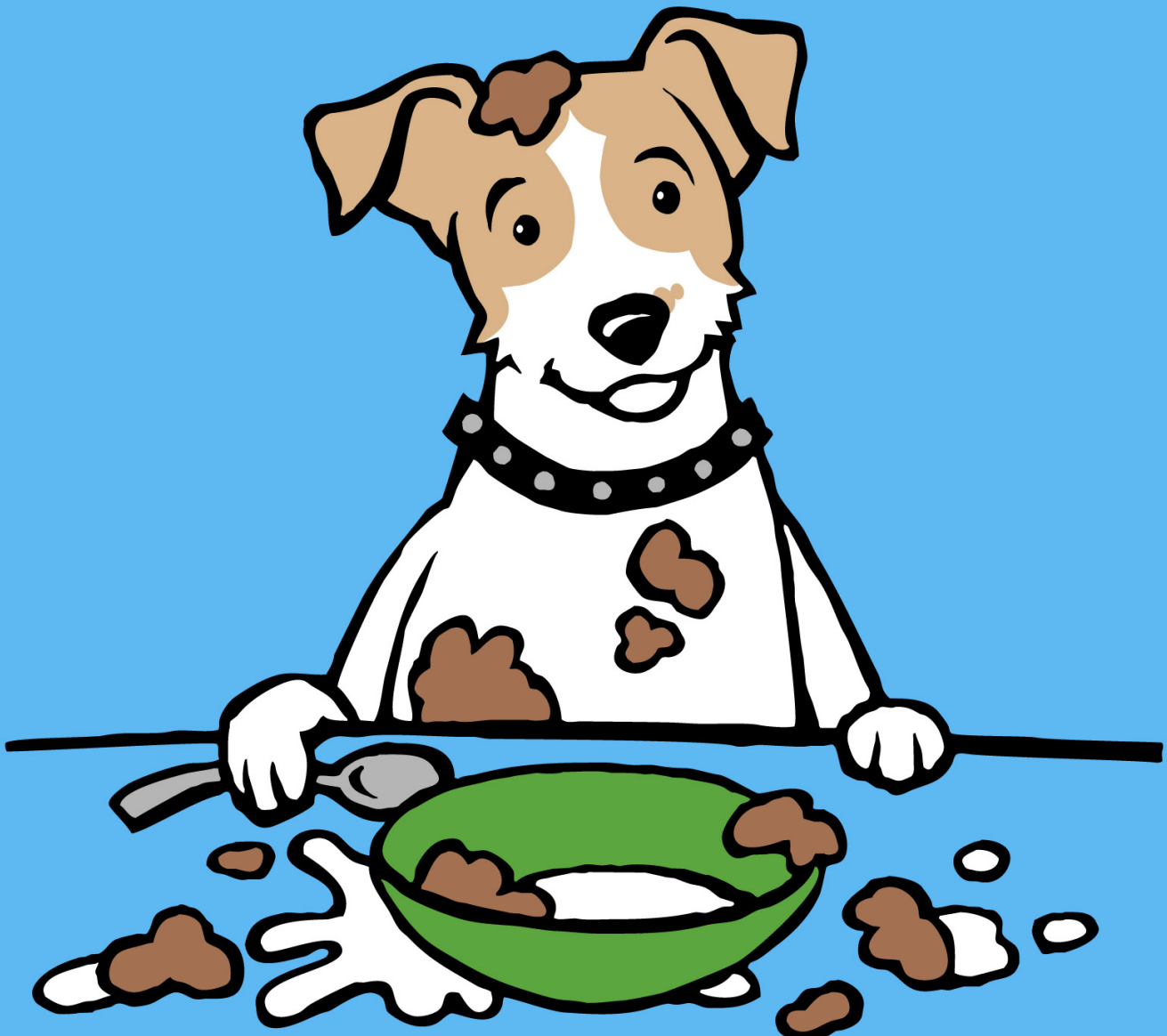


Guión de un interactivo multimedia



Índice

1. Descripción del producto	3
2. Diseño de la interactividad	4
3. Diseño de la navegación	5
4. Diseño lógico	6



Textos: CC 3.0 BY-NC-ND
Toni Hernández Díaz

Imágenes: CC 2.0 BY
Julian Frost, London





Descripción del producto

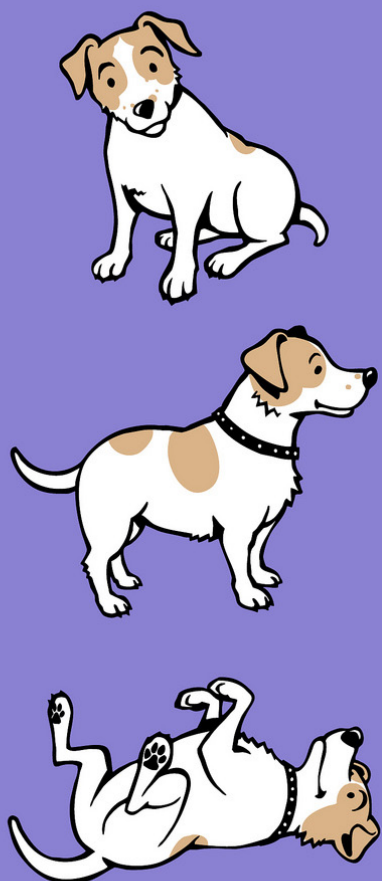
“Adóptame” es un juego interactivo multimedia, con un carácter y una finalidad educativa y pedagógica, en el que se pretende enseñar a las niñas y a los niños, la responsabilidad que comporta tener un animal doméstico, así como los efectos positivos de tomar las decisiones correctas.

Este interactivo está basado en la PAC 2, en la que se describe la historia de Susana y Carlos, una joven pareja, y su hija Laura de 9 años, que en el día del nacimiento de su segunda hija tienen un accidente de tráfico con un perro abandonado y deciden salvarlo y acaban adoptándolo. Esta decisión se verá recompensada cuando el perro, un año más tarde, gracias a los cuidados de Laura, ayuda a salvar la vida de su pequeña hermana Elena.

Los usuarios del juego han de asumir el rol de Laura, convertirse en los “rescatadores” y responsables del perro, para ello tienen que encontrar al perro, curarlo, ponerle un nombre, alimentarlo y cuidarlo, de esta forma ayudan a que el perro pueda cumplir su misión, que es la de ayudar a la pequeña Elena. Los jugadores dispondrán de 12 minutos, como metáfora del año que el perro ha pasado con Susana y Carlos.

Se trata de un juego sencillo, que no necesita grandes requerimientos técnicos para su ejecución y que está dirigido a niñas y niños, en una franja de edad entre los 8 y los 14 años.

Dada la crueldad de la situación económica actual, la cultura de poco respeto con los derechos de los animales existente todavía en España y en Cataluña, y el capricho irresponsable de algunos padres por satisfacer las necesidades (vacíos) emocionales de sus hijos mediante regalos-objeto de temporada, en este caso animales domésticos, que acaban en algunos casos abandonados a su suerte, el presente juego pretende incidir precisamente en los niños y las niñas para que asuman la responsabilidad de sus deseos y eviten al drama del abandono.





Diseño de la interactividad

El juego se inicia con la reproducción de un pequeño vídeo, que muestra una animación estilo “dibujos animados” clásicos con un grafismo muy limpio y fondos de imagen de colores planos, en la que se relata la historia completa de Susana, Carlos y Laura, y se acaba invitando al usuario a que participe en la historia ayudando y cuidando al perro, para que éste pueda ayudar a la pequeña Elena.

El interactivo tiene una estructura lineal, en la que el niño o la niña avanzan en el juego, a medida que realizan correctamente las acciones que éste les presenta en cada escena, que son: encontrar y salvar al perro en la zona del accidente, curarlo en el centro veterinario, ponerle un nombre, alimentarlo y cuidarlo, para ello recibirán indicaciones e instrucciones de los pasos que tienen que realizar.

Las escenas, en orden de aparición son:

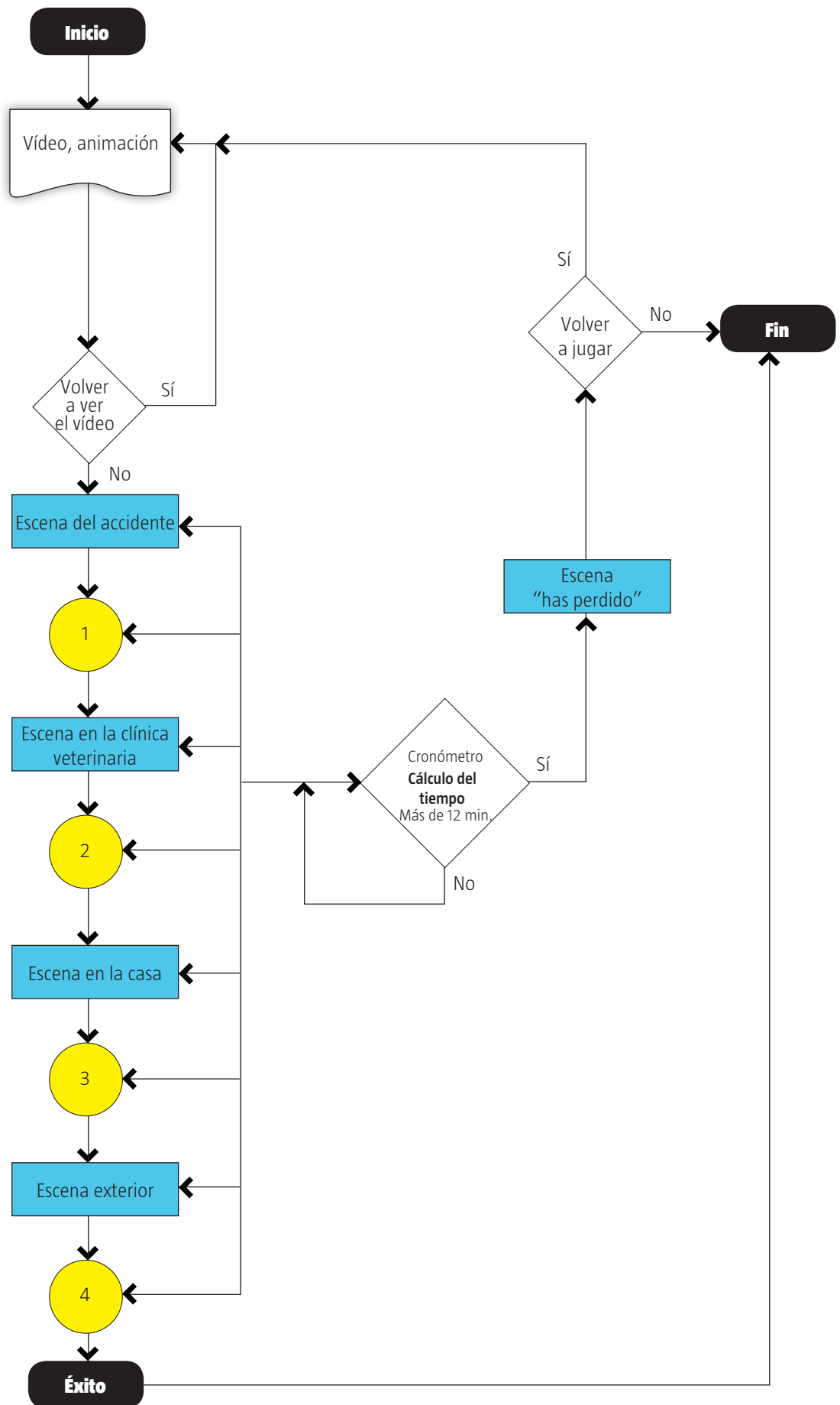
- Zona del accidente. El jugador ha de encontrar al perro y llevarlo al coche.
- Centro veterinario: El usuario tiene que ayudar a curar al perro, encontrar los problemas físicos que tiene, darle un tratamiento adecuado y ponerle un nombre.
- Casa: El jugador tiene que alimentar y darle de beber al perro.
- Exterior: El jugador ha de pasear al perro y recoger de forma correcta y cívica sus excrementos.

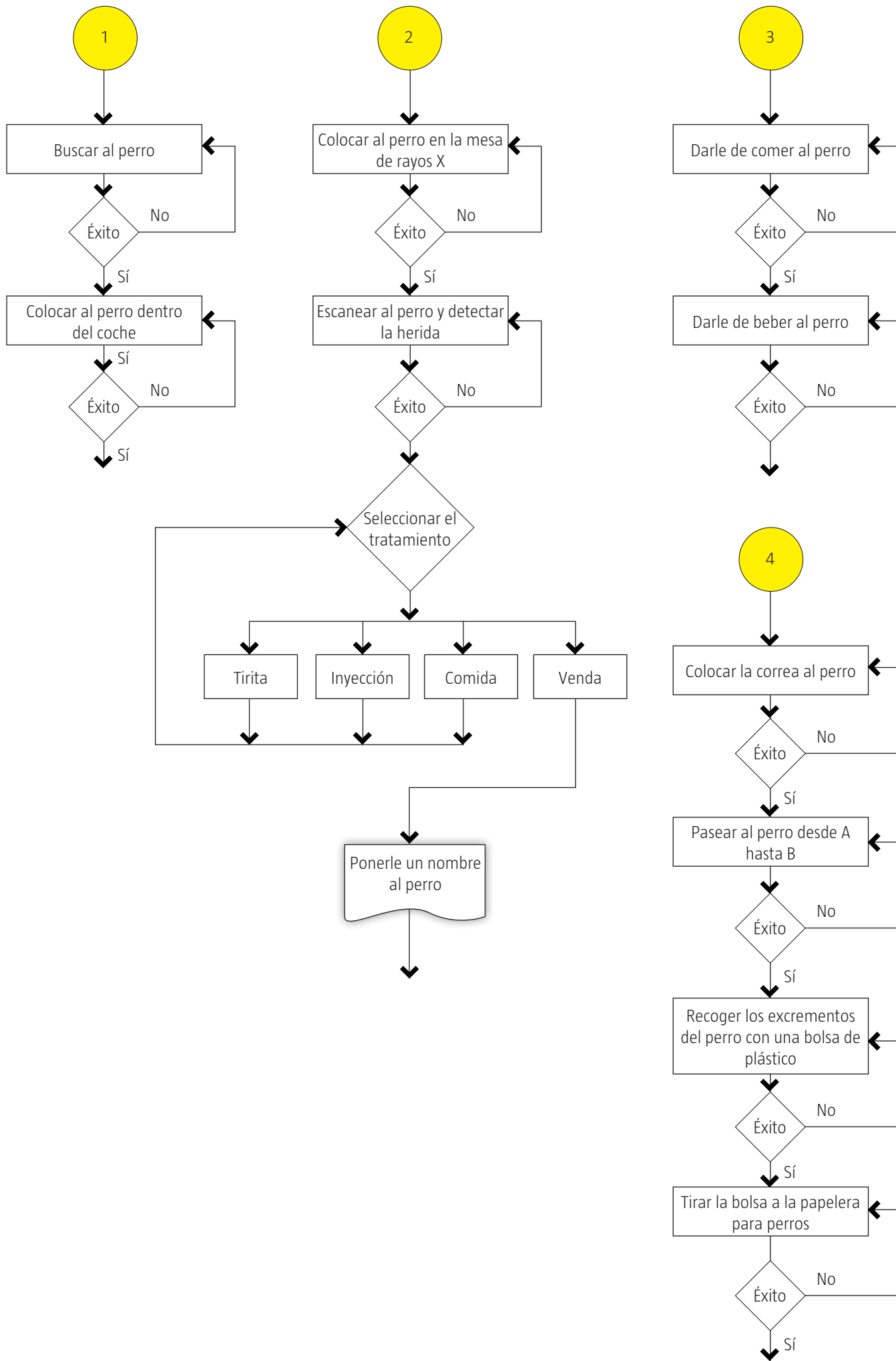
El jugador realiza todo el desplazamiento y la interactividad a través del ratón, normalmente seleccionando los objetos indicados por la aplicación y colocándolos en la posición adecuada, lo cual producirá un nuevo mensaje de la aplicación con nuevas instrucciones para el siguiente objeto.

La comunicación de la aplicación con el jugador se establece mediante diferentes pantallas informativas, en las que el juego describe detalladamente al usuario los pasos a realizar, y en las que también, en su mayor parte, se señala explícitamente dónde se encuentran las zonas sensibles, las cuales podrán ser cambiadas de posición por el jugador.

Solamente en la escena del accidente, cuando el usuario tiene que encontrar al perro entre las hierbas, se permite una exploración libre del espacio al jugador, y las zonas sensibles reaccionan mediante una animación, cuando el usuario pasa sobre ellas con el ratón.

En todas las escenas existe un cronómetro, que va indicando el tiempo que falta para la finalización del juego.





Diseño lógico

En el juego aparecen mensajes de texto con instrucciones dentro de un rectángulo sobre la escena y apuntando hacia el objeto al que hacen referencia. Para representar estos mensajes se utiliza en el presente diseño lógico la abreviación TXT en una línea nueva.

En general cada escena tiene varias zonas sensibles, pero son presentadas secuencialmente, es decir, una vez que el usuario ha realizado una acción correctamente asociada a la primera zona sensible, entonces se activa la siguiente zona sensible con sus correspondientes indicaciones.

Para representarlo en el diseño lógico se utiliza: ($\$X = OK \rightarrow$), con el significado: «Si la acción $\$X$ se ha ejecutado correctamente, entonces se ejecuta lo que viene a continuación de " \rightarrow " y se activa la zona sensible aparece en la siguiente línea»

Título: Adóptame

Inicio

Se presenta el vídeo de la historia de Susana, Carlos, Laura y el perro.

Una vez acabado el vídeo se pregunta al usuario si desea ayudar a Laura a cuidar al perro para que pueda cumplir su misión y salvar a la pequeña Elena y se le dá la opción para volver a ver el vídeo.

ENTRADA (!)

AVI: Historia_de_la_familia_XXX.avi (T)

TXT: "¿Quieres cuidar del perro, durante un año?"

CLIC: Si \rightarrow IDLE: Contador de tiempo corre

Zonas sensibles:

1. RAT: Sí
ROL:ETI: "Iniciar el juego"
CLIC: Inicio del juego \rightarrow Escena 1
2. RAT: Volver a ver vídeo
ROL:ETI: "Volver a ver vídeo"
CLIC: AVI: AVI: Historia_de_la_familia_XXX.avi (T)

Escena 1. Ext. Zona del accidente. Noche

Escena que representa el lugar donde se ha producido el accidente de tráfico: un pequeño bosque con una zona llena de hierbas, y el coche. El usuario ha de buscar al perro, para ello tiene que ir pasando con el ratón sobre las hierbas, las cuales se mueven mostrando lo que hay detrás de ellas. Una vez localizado el perro, el usuario ha de colocarlo en el vehículo.

ENTRADA (!)

BMP: Exterior_noche.bmp

WAV: musica_intriga.mp3

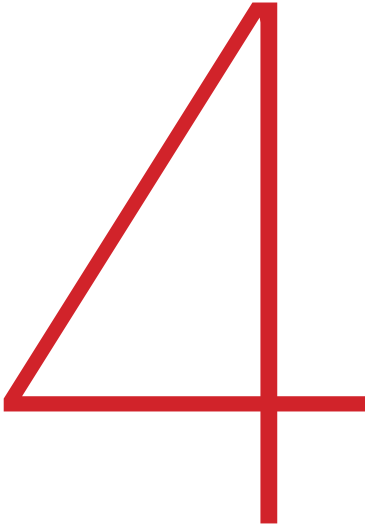
IDLE: Contador de tiempo corre

TEXT: Instrucciones 1: "Busca al perro entre las hojas"

Zonas sensibles:

La zona de las hierbas tiene 11 zonas sensibles, 10 de ellas son distractores

- 1 -10. RAT: Hierbas (no esconden al perro) (d)
ROL: AVI: Se mueven las hojas y se ve lo que hay detrás
11. RAT: Hierba con el perro detrás
ROL: AVI: Se mueven las hojas y se ve la perro.
CLIC: TXT: "Has encontrado al perro". WAV: ladrido.mp3. \$1



(SI \$1 = OK) → TXT: Instrucciones 2 “Coloca el perro dentro del coche”

12 RAT: Perro
 CLICK: (\$2) EXE AVI: Colocar el perro dentro del coche (P)

(SI \$2 = OK) → WAV: ladrido.mp3 → Escena 2

Escena 2: Int. Clínica veterinaria. Día.

El jugador está en el interior de una clínica veterinaria y tiene que ayudar a currar al perro, para ello ha de colocar el perro en la mesa de los rayos X, mover el ratón “escaneando” al perro hasta encontrar la zona herida, hacer clic sobre ella y luego elegir el mejor tratamiento entre: tirita, comida, inyección y venda. Cuando selecciona el tratamiento “venda”, el usuario le da un nombre al perro y pasa a la siguiente escena

ENTRADA (!)
 BMP: Interior_clinica_veterinaria.bmp
 WAV: sonido_instrumentos_medicina.mp3
 IDLE: Contador de tiempo corre
 TEXT: Instrucciones 3: “Coloca al perro en la mesa de rayos X”

Zonas sensibles:

1. RAT: perro
 CLICK: (\$3) EXE AVI: Colocar el perro en la mesa de rayos X (P)

(SI \$3 = OK) → WAV: ladrido.mp3 → TEXT: Instrucciones 4: “Escanea al perro para encontrar la herida”

2. RAT: scan
 ROLL: EXE AVI: Escanear con el ratón el perro hasta encontrar la herida (Punto rojo en la pata) (P)
 CLIC: Pulsar sobre la herida (Punto rojo en la pata) → \$4

(SI \$4 = OK) → WAV: ladrido.mp3 → TEXT: Instrucciones 5: “Coloca sobre el perro el tratamiento adecuado”

3. RAT: tirita (d)
 CLICK: (\$) EXE AVI: Colocar tirita sobre el perro (P)
 4. RAT: inyección (d)
 CLICK: (\$) EXE AVI: Colocar inyección sobre el perro (P)
 5. RAT: comida (d)
 CLICK: (\$) EXE AVI: Colocar comida sobre el perro (P)
 6. RAT: venda
 CLIC: (\$5) EXE AVI: Colocar tirita sobre el perro (P)

(SI \$5 = OK) → WAV: ladrido.mp3 → TEXT: Instrucciones 6: “Ponle un nombre al perro”

7. Teclado: Introduce nombre del perro
 RAT: Enter
 CLIC: Enter → \$6 → Escena 3

Escena 3: Int. Casa, cocina. Día.

El usuario está en el interior de la casa de Susana y Carlos, concretamente en la cocina y tiene que darle de comer y beber al perro (cuyo nombre es: \$6), para ello debe mover el comedero y el bebedero que están sobre la encimera y colocarlo al lado del perro.

ENTRADA (!)
 BMP: Interior_casa.bmp
 WAV: música_suave.mp3
 IDLE: Contador de tiempo corre
 TEXT: Instrucciones 7: "Dale de comer a \$6"

Zonas sensibles:

1. RAT: comedero
 CLICK: (\$7) EXE AVI: Colocar comedero al lado del perro (P)

(SI \$7 = OK) → WAV: perro_comiendo.mp3 → TEXT: Instrucciones 8: "Dale de beber a \$6"

2. RAT: bebedero
 CLICK: (\$8) EXE AVI: Colocar bebedero al lado del perro (P)

(SI \$8 = OK) → WAV: perro_bebiendo.mp3 → Escena 4

Escena 4: Ext. parque. Día.

Ahora el jugador está en un parque y tiene que enseñar a pasear al perro, por lo que tiene que colocarle una correa y luego moverlo de un punto "A" hasta un punto "B". Cuando ha finalizado, el perro excrementa y el usuario tiene que aprender a limpiarlo de forma cívica, para ello tiene que coger una bolsa de plástico, recoger el excremento y tirarlo en una papelera.

ENTRADA (!)
 BMP: parque.bmp
 WAV: pájaros.mp3
 IDLE: Contador de tiempo corre
 TEXT: Instrucciones 9: "Colócale a \$6 la correa"

Zonas sensibles:

1. RAT: correa
 CLICK: (\$9) EXE AVI: Colocar correa sobre el perro (P)

(SI \$9 = OK) → WAV: ladrido.mp3 → TEXT: Instrucciones 10: "Pasea a \$6 desde un extremo a otro"

2. RAT: perro con correa
 CLICK: (\$10) EXE AVI: Mover al perro desde el punto A al B (P)

(SI \$10 = OK) → WAV: ladrido.mp3 → AVI: aparece un excremento → TEXT: Instrucciones 11: "\$6 ha hecho caca. Ayuda a limpiarlo, coge una bolsa de plástico y recoge el excremento"

3. RAT: bolsa de plástico
 CLICK: (\$11) EXE AVI: Coger bolsa de plástico y colocarla sobre el excremento (P)

(SI \$11 = OK) → WAV: ladrido.mp3 → TEXT: Instrucciones 12: "¿Gracias!, ahora tira la bolsa en la papelera"

Escena 5: ¡Has perdido!

En el caso de que hayan pasado más de 12 minutos y el jugador no haya finalizado el juego, entonces aparece esta escena, que es una pantalla con la imagen del perro y pregunta al usuario si quiere volver a jugar

ENTRADA (!)
 BMP: perro.bmp
 WAV: musica_suave.mp3
 TEXT: Instrucciones 13: "El tiempo ha finalizado, ¿te gustaría volver a intentar ayudar al perro?"

Zonas sensibles:

1. RAT: botón Sí
 CLICK: botón Sí → Ir a Inicio
2. RAT: botón No
 CLICK: botón No → SALIDA(!)

4. RAT: bolsa de plástico
 CLICK: (\$12) EXE AVI: Colocar la bolsa en la papelera (P)

(SI \$10 = OK) → TXT: "¡Misión cumplida!, has ayudado a \$6 y a Elena" → SALIDA(!)

