

Reglas fundamentales para el diseño de Guiones Multimedia

Aplicaciones Multimedia: estructura y vista

- ♦ Las aplicaciones clásicas de gestión
 - Estructura
 - Vista
- ♦ Un cambio de filosofía (“Navegar”)
- ♦ Redefinición del concepto de vista (Pantalla)

El Guión

- ♦ Descripción detallada de todas y cada una de las escenas del proyecto.
- ♦ Narración ordenada de la historia que se desarrollará en el producto.

Objetivos del Guión

- Estructurar y organizar el trabajo
- Documentar o plasmar una idea
- Estudiar las dificultades que se pueden presentar

Guión Multimedia y guión cinematográfico

- ♦ Discurso
- ♦ Dramatización
- ♦ Coherencia argumental
- ♦ Mensaje

Estructura y desarrollo del relato

- ♦ Planteamiento
- ♦ Nudo o desarrollo
- ♦ Desenlace

Principios

- ♦ Múltiple entrada
- ♦ Interactividad
- ♦ Libertad
- ♦ Retroalimentación (feedback)
- ♦ Vitalidad
- ♦ Necesidad
- ♦ Atención
- ♦ Economía

Producción multimedia

- ♦ Equipo de guión
- ♦ Equipo de documentación
- ♦ Equipo de formato de datos
- ♦ Equipo de montaje

La Pantalla Interactiva

Guillem Bou

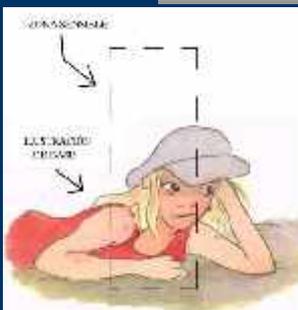


La unidad básica de trabajo en multimedia es la pantalla o escena interactiva

Componentes de una escena interactiva

- **Tareas de Entrada:** acciones que se producen antes de que el usuario interactúe
- **Tareas de Fondo:** acciones que se ejecutan en la máquina mientras el usuario no hace nada
- **Tareas Interactivas:** zonas sensibles a la interacción (normalmente al clic del ratón o al paso del cursor) sobre un fondo.
- **Tareas de salida:** acciones que se realizan al abandonar la escena.

Zonas Sensibles

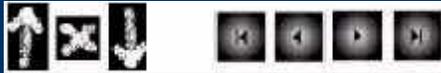


Las zonas sensibles se definen verticalmente (ilustración realizada por Nuria Calveras)

Economía y redundancia

- ♦ Suministrar sólo la información precisa para que active todo el mecanismo de reconstrucción e interpretación (*usuarios familiarizados con multimedia*)
- ♦ Implementar recursos redundantes para que guíen al usuario y eviten confusiones o pérdida de control de la aplicación. (*usuarios poco familiarizados con multimedia*)

EJEMPLOS



Diseños redundantes

- ♦ Obligación de seguir las modas
- ♦ Pautas de regularidad
- ♦ Elementos redundantes.
 - Mapas del site, buscadores internos, ayudas.

Conjunción texto e imagen

- ♦ Anclaje del texto respecto a la imagen
- ♦ Dramatización de la imagen respecto al texto

Animación limitada

- ♦ Simplificación gráfica (dibujo de base) y dinámica (número de fotogramas)

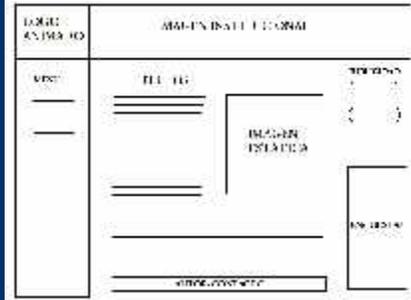
Hipertexto

- ♦ Ponerse en el lugar del usuario final y preguntarse no sólo lo que busca sino cómo lo quiere.
- ♦ Apoyarse en la usabilidad a la hora de atacar problemas de hipertextualización.

El guión debe constar de:

- ♦ Tema
- ♦ Justificación del proyecto
- ♦ Objetivos
- ♦ Público al que va dirigido
- ♦ Mapa de navegación y diagramación de cada pantalla (storyboard) y contenidos de la misma

Diagrama de la Pantalla



Estructura de Presentación

Pantalla nº 1	
Imagen	Nombre de los archivos de imagen, acompañado de una breve descripción. <i>Por ejemplo:</i> foto.jpg (imagen foto) - Niños jugando con una pelota. video.avi (imagen en movimiento) - Personas en un parque público.
Sonido	Nombre de los archivos de sonido, acompañado de una breve descripción. <i>Por ejemplo:</i> aves.wav - ruido de pájaros en el bosque.
Texto	Nombre de los archivos de texto junto con la transcripción de su contenido. <i>Por ejemplo:</i> mito.txt - "Es el nombre común de una gran variedad de aves que tienen casi todo su plumaje de color negro."
Acción	Indicar qué resultados realizan las zonas interactivas y a partir de qué acción del usuario. <i>Por ejemplo:</i> Boton01 - clic - ampliar foto.jpg Boton02 - doble clic - avanza a la pantalla nº 2. Boton03 - rol (el ratón pasa por encima sin pulsar clic) - información ampliada sobre mito en texto.

Páginas para analizar

- ♦ <http://www.w3.org/People/Berners-Lee/>
- ♦ <http://www.cqc.tv/>
- ♦ <http://www.radiolagos.com.ar>
- ♦ <http://www.radiomitre.com.ar/index.asp>
- ♦ <http://radiofm.unsl.edu.ar/>
- ♦ <http://www.lanacion.com.ar>
- ♦ <http://www.eldiariodelarepublica.com/>

BIBLIOGRAFÍA

- BOU, G. (1997): El guión multimedia. Anaya, Barcelona.
- BOU, G. & RIUS, E. (1999). Ciento once ejercicios de guión y producción multimedia. Edición para el master universitario en nuevas tecnologías de la información y de la comunicación. Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid.
- FERNÁNDEZ-COCA, A. (1998): Producción y diseño gráfico para la world wide web. Paidós, Barcelona.
- MATAS, A. (1997): Productos multimedia: disseny i anàlisi conceptual. Artículo electrónico disponible en [www.bcnmultimedia.com]
- RIBAS, J. I. (1997): "Direcciones en el diseño de interactivos". Artículo electrónico disponible en [http://www.iaa.upf.es/~ribas/]
- RIBAS, J. I. (2000): "Caracterización de los interactivos de difusión cultural. Aproximación a un tratamiento específico, los ensayos interactivos". Tesina. Universitat Pompeu Fabra, Barcelona.