

Libro virtual interactivo

Presentación

Motivación. Por qué se ha escogido este proyecto

La aparición de los nuevos medios digitales y su posterior normalización social han propiciado un proceso de adaptación que se ha ido propagando por los antiguos medios. En un primer lugar, estos se digitalizan para poder ser comercializados y disfrutados en dispositivos digitales. Pasado un tiempo, las características intrínsecas de los nuevos medios acaban invadiendo estos productos, dotándolos de entre otros, interactividad y capacidad de personalización.

Este proyecto nace con el objetivo de seguir esta tendencia en el caso específico de los libros electrónicos o digitales. Actualmente **la mayoría de libros electrónicos se diseñan como una réplica de sus homónimos en papel**, permitiendo el movimiento entre páginas, añadiendo como única característica propia la manipulación de imágenes como mecanismo de interacción. El objetivo final es utilizar las herramientas multimedia necesarias para realizar una actualización digital y conceptual de los libros “Elige tu propia aventura”, así pues se corresponde con el proceso completo de pre-producción de una aplicación para iPad consistente en un libro virtual interactivo y de texto dinámico, esto es, la historia debe ser distinta en función de cómo decida recorrerla el lector-jugador, pero **escondiendo siempre las mecánicas de modo que esta estructura no sea percibida** y no rompa la ilusión de realidad. Para esto se toma como inspiración el trabajo de Richard Garriott¹ con la saga Ultima Online.

Características técnicas. Qué tecnología y qué herramientas se han utilizado para llevar a cabo el proyecto, por qué estas y no otras, qué ventajas e inconvenientes se han encontrado usando estas herramientas.

Para la realización de este prototipo se utilizó el siguiente software:

- ⤴ Adobe Photoshop. Diseño de texturas y retoque de imágenes.
- ⤴ Adobe Illustrator. Diseño de elementos gráficos.
- ⤴ Microsoft Visio. Diseño de wireframes y diagramas.
- ⤴ Adobe Flash. Creación del prototipo interactivo.

Mediante Microsoft Visio se ha realizado el trabajo de desarrollo de la interfaz. La principal ventaja de esta herramienta es que centra sus posibilidades estrictamente en la definición del comportamiento y la ubicación de los distintos

¹ - González, A (2011, 30 de abril). Interview with Richard Garriot [Archivo de vídeo]. Vídeo dirigido a: http://www.youtube.com/watch?v=e_ak0WR7vbl

elementos de la interfaz gráfica, existiendo gran cantidad de stencils² que permiten plantear y evaluar rápidamente distintas posibilidades.

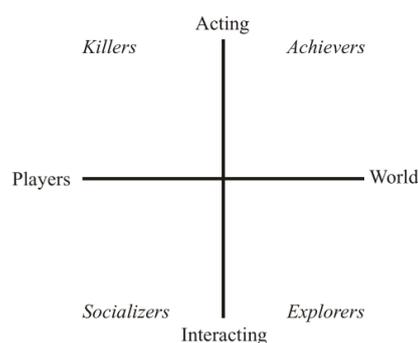
Sin embargo, a la hora de crear un prototipo verdaderamente navegable esta herramienta está limitada y, por lo tanto, se ha optado por realizar este trabajo sobre Adobe Flash. Entre las múltiples ventajas que aporta este software destacan la facilidad de programación al ser un lenguaje de scripting y su compatibilidad con prácticamente la totalidad de las plataformas existentes.

Desarrollo del proyecto. De qué manera se ha avanzado en el proyecto, hitos más importantes, problemas que se han encontrado, cambios sobre la idea original, cambios en la planificación original...

Uno de los aspectos más importantes de este proyecto ha sido la definición de los contenidos incluidos en el prototipo. Para realizar esta tarea se ha optado por la siguiente estrategia:

En un primer lugar se utiliza la técnica de Modelos mentales descrita por Indi Young en el libro "Mental Models: Aligning Design Strategy with Human Behavior"³. Con esta metodología y partiendo de la definición de unas "personas" se describen los distintos momentos del día a día y el estado de ánimo y conductual correspondientes, para así poder detectar en qué puntos la aplicación tiene un impacto alineado con el comportamiento humano y poder detectar oportunidades y requisitos.

En segundo lugar, para definir los distintos roles y comportamientos en función de los tipos de usuario se parte de la investigación realizada por Richard Bartle⁴. En ésta, se definen a los usuarios en función de dos ejes: por un lado si están más interesados en actuar o en interactuar y por el otro si desean realizar esta actividad con el mundo o con otros usuarios.



² Stencil (online) en Wikipedia. Recuperado el 10 de Junio de: <http://en.wikipedia.org/wiki/Stencil>

³ Young, I. (2008, Febrero). Mental Models: Aligning Design Strategy with Human Behavior. Recuperado el 3 de Junio de: <http://rosenfeldmedia.com/books/mental-models/>

⁴ Bartle, R (1996) Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs. Recuperado el 8 de Mayo de: <http://www.mud.co.uk/richard/hclds.htm>

Una vez hecho esto, integramos y relacionamos los resultados obtenidos por cada lado para definir una serie de contenidos y una evolución en el tiempo de los mismos que responda realmente a las necesidades e intereses de los usuarios finales del producto.

Achiever: Los logros, los misterios, los títulos y, en menor medida, el inventario encajan perfectamente con este tipo de perfil. Les permite alcanzar éxitos inmediatos y obtener la sensación de estar completando la partida, de estar ganando.

Explorer: Tanto las reflexiones como el inventario son contenidos claros para un perfil explorador. No hay un objetivo claro en estas interacciones, pero siempre acaban con una mayor información en el haber del lector y esto es de gran importancia para estos usuarios.

Socializers: El contenido de amigos es la alineación más clara de entre los tipos de usuarios. Teniendo en cuenta el modelo de tipos de usuarios y transiciones, se planifica que en esta sección las relaciones con los otros personajes no deben ser character-centric, sino system-centric; esto es, los distintos personajes no jugador no dependerán en exclusiva del jugador para aportar valor a la trama y también actuarán entre ellos.

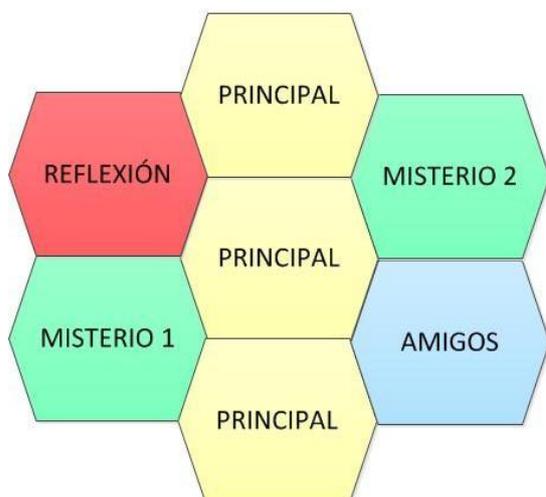
Para la estructura de los contenidos se utilizará un modelo "Honeycomb"⁵, similar al utilizado por la compañía Obsidian en el videojuego de narrativa interactiva "Alpha Protocol"⁶.

En esta estructura, lo que suceda a lo largo de la trama principal desbloqueará distintas misiones secundarias que se agruparán en la sección misterios. Para avanzar en estos misterios, se necesitará información que se obtendrá en la trama principal o en otros misterios. Tal y como se detallaba en el apartado "Tipos de Usuarios", la generación de dopaminas está ligada a la anticipación de recompensa y no a la recompensa en sí, por lo tanto estos desbloques se mostrarán al finalizar cada capítulo

⁵ "Honeycomb" (online) en Wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Honeycomb>

⁶ González, A (2011, 25 de mayo) - Agonz interviews Chris Avellone. Recuperado el 8 de Mayo de: <http://es.paperblog.com/agonz-interviews-chris-avellone-558790/>

Estructura de contenidos - Honeycomb



Todas las rutas son posibles y todas las celdas que comparten algún lado pueden influir la una en la otra

Una vez finalizado todo el trabajo de definición de contenidos, se realizó la propuesta de interfaz en Microsoft Visio. En un primer lugar se optó por realizar el prototipo en este mismo software, pero para la última versión se migró el trabajo a Adobe Flash, ya que éste permite incluir algunas opciones de interacción mediante programación (por ejemplo, botones "atrás" que recuerden de dónde vienen).

Visión final. ¿Qué ha quedado por hacer? ¿Qué te hubiese gustado añadir? ¿Propondrías ahora el mismo proyecto? ¿Qué parte del grado has usado más para hacer el proyecto? ¿Qué has aprendido haciéndolo?

La realización de este proyecto me ha supuesto un gran reto: el nivel de exigencia motivado por las altas expectativas, tanto personales como desde la tutoría, y el breve plazo de tiempo para realizarlo han sido un auténtico desafío.

Es por ello que no puedo sino estar realmente satisfecho del trabajo realizado. No sólo he aprovechado los conocimientos adquiridos en asignaturas más técnicas como "Rich Internet Applications", sino también desde las ramas más humanísticas, como "Fundamentos de lo multimedia" o "Medios interactivos". Asimismo, han sido de especial ayuda todas las asignaturas de la rama de interfaces, como "Arquitectura de la información", "Diseño de interfaces multimedia" o "Evaluación de la usabilidad".

Finalmente, sería gratificante ver cómo en el futuro las ideas que presenta este prototipo llegan a evolucionar hasta convertirse en un producto completo.