

1- INTRODUCCIÓN

2- LA MULTIMEDIA

3- EL GUIÓN MULTIMEDIA

4- EL STORYBOARD

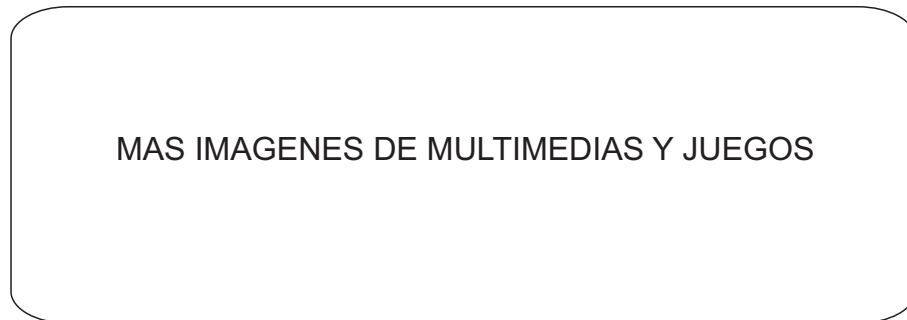
INICIO

IMAGENES DE MULTIMEDIAS Y JUEGOS

1 2

Manual para la creación del StoryBoard de una Multimedia Interactiva

creditos



1- INTRODUCCIÓN

2- LA MULTIMEDIA

3- EL GUIÓN MULTIMEDIA

4- EL STORYBOARD

INICIO

INTRODUCCIÓN

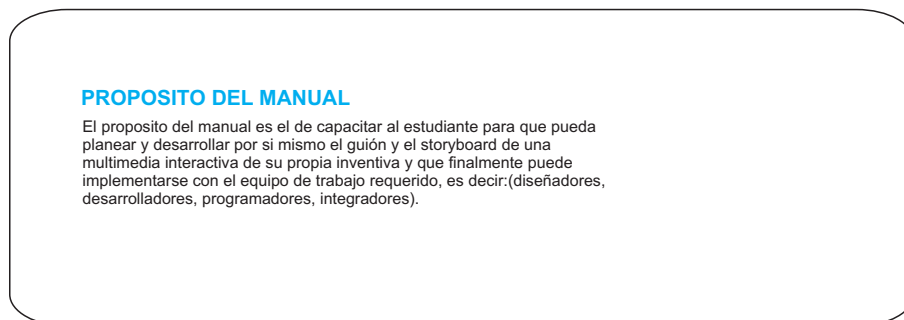
QUE ES EL MANUAL?

Este manual es una practica y completa herramienta que contiene la información y el material necesario para que el estudiante aprenda a realizar su propio StoryBoard para proyectos multimedia.

1 2

Manual para la creación del StoryBoard de una Multimedia Interactiva

creditos



1- INTRODUCCIÓN
2- LA MULTIMEDIA
3- EL GUION MULTIMEDIA
4- EL STORYBOARD

INICIO

## LA MULTIMEDIA

### QUE ES MULTIMEDIA?

- Es cualquier combinación de texto, fotografías, arte gráfico, sonido, animación y elementos de vídeo manipulados digitalmente.
- Cuando se permite al usuario controlar como se presentan los elementos se habla de **multimedia interactiva**.

1 2

Manual para la creación del StoryBoard de una Multimedia Interactiva

creditos

### ELEMENTOS QUE DEBE LLEVAR LA MULTIMEDIA?

- texto
- fotografías (imagenes o ilustraciones)
- sonido(Sonido de los botones o de la multimedia)
- animación
- Bases de datos(Información registrada de usuarios, productos,etc)
- Comportamientos de Servidor (ej:Sistema de login de usuarios)

1- INTRODUCCIÓN
2- LA MULTIMEDIA
3- EL GUION MULTIMEDIA
4- EL STORYBOARD

INICIO

## EL GUION MULTIMEDIA

### EL GUION MULTIMEDIA¿QUE ES?

Es un escrito que contiene detalladamente que es lo que queremos mostrar en la pantalla de nuestro computador, celular o consolas de juego.

En el guión se escribe como va a ser cada “pantallazo”, eso es lo que vamos a ver cada vez que interactuemos con el entorno. Debemos escribir todo, como van a ser los fondos, botones, sonidos, fotografías, colores, tipo y color de letra y donde va a estar situado todo.

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Manual para la creación del StoryBoard de una Multimedia Interactiva

creditos

Si vamos a escribir un guión multimedia debemos realizar:

- **El guión técnico:** Es el que se va a detallar la ambientación de la multimedia.
- **El guión literario:** En este se escriben la introducción, objetivos, justificación, contenidos que se traten, una breve descripción de lo que se va a mostrar, enfoque, destinatario, programas que se utilizarán, bibliografías.
- **Storyboard:** Aquí se muestra por imágenes o dibujos como debe quedar cada pantallazo.

## EL GUIÓN TÉCNICO

Este guión tiene los siguientes componentes:

**1- Título:** Cada pantallazo debe tener un nombre propio para distinguirse de los demás. No debemos repetir nombres ya que sería un poco enredado el desarrollo. Si por ejemplo es un pantallazo principal que tiene pantallazos adjuntos debemos ser claros en esto.

**2- Los fondos:** Debemos escribir el nombre del archivo con su respectiva extensión, para no poner otra imagen, y el programa en que será desarrollado.

**3-Los botones:** Se describe el color, textura y su estado.

- Reposo: Es cuando esta inactivo, el mouse no pasa por encima de el.
- Sobre: Es cuando el mouse esta encima del botón, debe cambiar su apariencia.
- Presionado: Es cuando le damos clic en el, también debe cambiar su aspecto, tiene que dar la impresión que lo estamos oprimiendo.

- Se debe guardar cada botón con nombres diferentes y su extensión para no confundirlos respecto a su estado y en que pantallazo debe ir.

Este es un ejemplo de como quedaría un guión técnico para la multimedia en uno de los pantallazos.

ELEMENTO	PANTALLASO BIOGRAFIA
BOTONES	Encontramos como botones principales y perpetuos: SALIR, CREDITOS, LIBRO VISITAS Seran de color amarillo en reposo, gris en sobre y con los bordes negros al presionarlo. Estan en la carpeta botones, subcarpeta de biografia.
IMAGENES	Contiene una o varias imagenes de la persona de la cual se esta hablando Se encuentra en la carpeta imagenes, subcarpeta escultura.
SONIDO	Contiene un sonido de loop con musica instrumental que se encuentra en la carpeta sonido.
GRÁFICOS	El botón de entrada sera la firma de Fernando Botero, con arreglos en Photoshop, como sombras e iluminación.
TEXTO	En cada una de las esculturas encontraremos un pequeño texto ya determinado que se encuentra en la carpeta texto.txt.

Después de desarrollar el guión técnico pasamos al guión literario.

### EL GUIÓN LITERARIO O DIDÁCTICO

El guión didáctico nos muestra una sinopsis de la multimedia, debe tener una introducción, describir a que público objetivo va dirigido, debe ser más literario y descriptivo en la parte de explicar porque se realizó y para que.

Para realizar un guión didáctico debemos tener varias cosas claras: (Esto no se escribe, solo hay que tenerlo claro para hacer el guión).

- Por qué se eligió hacer esta multimedia?
- Para que se va a realizar?
- Cual va ser su función?
- A quién va dirigido?
- Cómo se puede hacer más interactivo?
- Tener un tema claro.
- Una sinopsis de lo que se quiere hacer.

Los contenidos básicos del guión didáctico son:

**Introducción:** Aquí se escribe que es lo que nos vamos a encontrar en el guión y la multimedia, es una descripción del porque la realizamos y para qué; que queremos lograr con ello y como va a ser su navegación. Todo se escribe en forma superficial, ya que todos estos temas van a hacer desarrollados durante todo el guión con mas precisión y enfoque; digamos que es un preámbulo de lo que se va a leer.

**Objetivos:** Cuando vamos a escribir los objetivos, debemos ser muy claros, los objetivos deben ser realizables o sea escribir cosas que sabemos que sí se van a lograr. Se debe escribir lo que queremos lograr, cuales son nuestras metas a partir de la multimedia, cual va a hacer la función del público y como los vamos a acercar y atraer con la multimedia, teniendo en cuenta que si se enganchen con ella.

**Características:** Aquí se detalla lo mejor de la multimedia, cuales son sus fuertes, porque debe ser realizada, como se logra ser interactiva y cual va ser su gancho (lo que mas va a llamar la atención).

**Contenido:** Esta es la parte más importante, se debe escribir en primera persona, como si nosotros fuéramos el usuario y estuviéramos navegando en la multimedia, asu vez debemos ir describiendo todo lo que veríamos en la pantalla. Hay que anotar: Como fué la introducción, donde dió clic y apareció en el pantallazo "X", vio estas interactividades y luego realizó esta tarea. Es detallar con palabras todo lo que vamos a ver en la multimedia.

**Público Objetivo:** Se debe tener en cuenta nuestro público, porque a todos no les va a gustar una multimedia o no va a entenderla, por ejemplo si vamos a desarrollar una multimedia de Biología y se la vamos a vender a un historiador debemos saber que a esta persona no le va a interesar o no va a entender. También debemos tener muy en claro el rango de edades de nuestro público, porque una multimedia de matemáticas infantil no le va servir a un estudiante universitario. Se escribe el público objetivo con su rango de edad.

**Bibliografía:** Todo lo escrito, imágenes, videos, sonidos, colores que no sean originales (que no sean realizado por las personas encargadas de el desarrollo de la multimedia) y sean tomados de libros, páginas de internet, etc, debe ser escrito con su respectiva dirección web, libro con su numero de página y párrafo.

1- INTRODUCCIÓN
2- LA MULTIMEDIA
3- EL GUIÓN MULTIMEDIA
4- EL STORYBOARD

INICIO

## EL STORYBOARD ¿QUE ES?

El storyboard es llevar gráficamente un guión, nos muestra el resultado final de lo que vamos a realizar, tenemos una idea global y gráfica y se acerca a como lo veríamos en el computador, consola, celular u objeto multimedia donde lo vamos a desarrollar.

Para realizar el storyboard de la multimedia se lee el guión técnico, esta es nuestra guía y la seguimos al pie de la letra.

1
2
3
4

←

→

Manual para la creación del StoryBoard de una Multimedia Interactiva

creditos

**Por ejemplo:** En el guión técnico dice: el fondo es de color negro, botones amarillos en la parte de abajo, fotografía institucional en la derecha, cosas así por el estilo. Entonces nuestro storyboard será cada pantallazo del guión técnico, todo lo que nos dice allí lo llevamos a la parte gráfica, pero sin las animaciones ni efectos, solo la imagen, para saber como quedará distribuido el producto final.

### FORMATO DEL STORYBOARD


NOMBRE DEL PANTALLAZO:	DURACIÓN:
	DESCRIPCIÓN:
SONIDO:	

Para ver el archivo para imprimir y llenar el storyboard, abre el archivo **Formato\_Storyboard.pdf**

### COMO SE USA EL STORYBOARD

A continuación para finalizar el manual aprenderas como se llena el StoryBoard de una multimedia sencilla sobre las rocas:

Para ver el ejemplo de como llenar el storyboard de la multimedia, mira el archivo de apoyo: **Storyboard\_Multimedia.pdf**

NOMBRE DEL PANTALLAZO:	DURACIÓN:
	DESCRIPCIÓN:
SONIDO:	

1- INTRODUCCIÓN

2- LA MULTIMEDIA

3- EL GUIÓN MULTIMEDIA

INICIO

Manual desarrollado por:



foto de  
nosotros

CREDITOS

Nombre de los integrantes  
de izquierda a derecha:



**Manual para la creación del StoryBoard de una  
Multimedia Interactiva**

creditos