



Título: FANI

Participantes:

Número	Nome
50035284	Edgar Neto

Enquadramento:

Narrativa Interativa consiste em uma história que permite ao público decidir o seu rumo ao interagir com o artefacto de forma direta, através de botões, fala ou diferentes formas dependendo da mídia utilizada, é um tipo de narrativa muito comum em jogos digitais , mas também pode ser encontrada em outras mídias como teatro, literatura e cinema.

Visto que escrever narrativas interativas é uma tarefa complexa por se ter a necessidade de ter habilidades de programação, pretende-se implementar uma ferramenta de autoria de narrativas interativas denominada por FANI, para roteirista tradicionais, a ferramenta/software irá recorrer a recursos visuais intuitivos (caixas para texto, setas,...etc) que tornarão mais acessível na criação de narrativas interativas por parte dos roteiristas tradicionais.

De acordo a pesquisa de mercado que foi realizada no que toca ao âmbito do projeto, foi verificado que existem ferramentas que possibilitam a criação de conteúdo interativo sem que necessite codificar. Ferramentas como: [1]Klynt, [2]Korsakow e [3]RacontR que permitem criar cenários interativos de forma geral, com a possibilidade de inserir diversos recursos de mídia como imagens e vídeos.

Sendo assim, a diferença da ferramenta FANI para com as que foram mencionadas acima é que a FANI estará mais virada para criação de narrativas interativas por escrita, com formatos de escrita conhecidos e tendo como o público alvo apenas roteiristas.

Cenário Principal:

Criar narrativas interativas

1. Depois de logado, o roteirista irá para secção de criar narrativas;
2. Isto feito, o roteirista irá preencher o formulário 'Escrever Narrativa';
3. Depois o roteirista irá clicar em adicionar a passagem principal;
4. O sistema irá apresentar a passagem na interface;
5. Depois o roteirista irá na passagem que criou e preencher novamente o formulário;
6. Isto feito roteirista irá clicar em adicionar passagem filha subjacente a passagem que clicou.



7. Depois o roteirista poderá clicar em uma determinada passagem para mudar os seus dados e de seguida clicar no botão “Edit passagem”
8. Por fim o roteirista irá clicar em salvar a narrativa e depois atribuir um nome a mesma.

Cenários secundários:

Interagir com as narrativas interativas realizadas

1. Depois de realizar e guardar uma narrativa o roteirista irá para secção de histórias;
2. Isto feito, o roteirista irá clicar na narrativa que pretende ver;
3. A seguir roteirista irá consultar a sequência da narrativa de acordo com as ações que o mesmo irá clicar no decorrer da narrativa;
4. Por fim o roteirista irá clicar em sair da narrativa.

Aceder e editar narrativas narrativas criadas

1. Depois de realizar e guardar uma narrativa o roteirista irá para secção “Suas Narrativa” ;
2. Em seguida o roteirista irá selecionar a passagem que pretende editar;
3. Clicará no botão “Editar passagem” e fazer as alterações que pretende;
4. Por fim o roteirista irá clicar em guardar alterações.

O projeto deverá ser desenvolvido nas seguintes tecnologias :

- JavaScript
- HTML/CSS
- Biblioteca Linker

Referências:

- [1] <http://www.klynt.net/>
- [2] <http://korsakow.com/>
- [3] <https://racontr.com/>