# Herramientas Avanzadas para la Interactividad

## Datos Técnicos

* **Duración**: 5 minutos
* **Módulo**: AcadeMía
* **Requerimientos**: Acceso a Unreal Engine o Twine, subtítulos incluidos

## Guion

### ESCENA 1: INTRODUCCIÓN [30 segundos]

[PLANO MEDIO del presentador en un entorno de estudio moderno con pantallas interactivas de fondo]

PRESENTADOR: “¡Bienvenidos a una nueva aventura en el mundo de la interactividad! Hoy nos sumergiremos en el fascinante universo de las herramientas avanzadas que están revolucionando la forma en que creamos experiencias interactivas. Prepárate para descubrir cómo dar vida a tus ideas más ambiciosas.”

### ESCENA 2: TECNOLOGÍAS CLAVE [2 minutos]

[PLANO GENERAL que muestra una serie de pantallas con diferentes interfaces de herramientas]

PRESENTADOR: “Comencemos explorando tres herramientas fundamentales que están redefiniendo los límites de la interactividad:”

[PLANO DETALLE de la interfaz de Unreal Engine] “Unreal Engine, el motor de juegos líder en la industria, nos permite crear mundos virtuales inmersivos con gráficos fotorrealistas. Imagina poder diseñar espacios interactivos donde cada elemento responde a las acciones del usuario.”

[TRANSICIÓN a la interfaz de Twine] “Twine, por otro lado, es una herramienta especializada en narrativas interactivas. Su interfaz intuitiva permite crear historias ramificadas donde cada decisión del usuario afecta el desarrollo de la trama.”

[TRANSICIÓN a una demostración de ChatGPT] “Y finalmente, ChatGPT está revolucionando la interactividad basada en IA. Esta herramienta permite crear diálogos dinámicos y personalizados que se adaptan en tiempo real a las respuestas del usuario.”

### ESCENA 3: DEMOSTRACIÓN PRÁCTICA [2 minutos]

[PLANO DETALLE de la pantalla mostrando Unreal Engine]

PRESENTADOR: “Veamos en acción cómo Unreal Engine nos permite crear un entorno interactivo básico:”

[SECUENCIA DE DEMOSTRACIÓN] “Primero, creamos un nuevo proyecto con una plantilla básica. Observen cómo podemos agregar elementos interactivos: 1. Insertamos un botón que activará una puerta 2. Configuramos un punto de decisión que cambia la iluminación 3. Añadimos un trigger volume que reproduce un sonido al ser atravesado”

[PLANO MEDIO del presentador] “Cada uno de estos elementos puede personalizarse para crear experiencias únicas y envolventes.”

### ESCENA 4: TAREA PRÁCTICA [30 segundos]

[PLANO MEDIO del presentador con las tres herramientas mostradas en pantallas de fondo]

PRESENTADOR: “¡Ahora es tu turno! Te propongo un desafío creativo: elige una de estas herramientas y crea un prototipo básico. Puede ser: - Un espacio interactivo simple en Unreal Engine - Una historia corta con dos finales en Twine - O un diálogo interactivo usando ChatGPT”

### ESCENA 5: CIERRE

[PLANO MEDIO del presentador]

PRESENTADOR: “Estas herramientas avanzadas son la puerta de entrada a un mundo de posibilidades creativas. En nuestro próximo encuentro, exploraremos ejemplos inspiradores de narrativas interactivas que utilizan estas tecnologías de formas innovadoras. ¡Nos vemos pronto!”

## Notas de Producción

1. REQUERIMIENTOS TÉCNICOS:
   * Capturas de pantalla de alta calidad de Unreal Engine, Twine y ChatGPT
   * Demostración pregrabada de Unreal Engine
   * Música de fondo suave y moderna
   * Efectos de transición fluidos entre escenas
2. ELEMENTOS GRÁFICOS:
   * Lower thirds para términos técnicos
   * Iconos animados para cada herramienta
   * Subtítulos sincronizados
3. CONSIDERACIONES DE EDICIÓN:
   * Mantener un ritmo dinámico
   * Usar transiciones suaves entre herramientas
   * Incluir zoom ins estratégicos durante la demostración
   * Asegurar que los textos en pantalla sean legibles