# Herramientas Digitales para Crear Interactividad

## Presentación (30 segundos)

¡Bienvenidos a nuestra sesión sobre herramientas digitales para crear interactividad! Soy [Nombre del Presentador], y hoy exploraremos juntos las principales plataformas y recursos que te permitirán implementar elementos interactivos en tus proyectos digitales. Ya sea que estés iniciando en el diseño interactivo o busques expandir tus conocimientos, este video te proporcionará las herramientas necesarias para crear experiencias cautivadoras.

## Principales Herramientas (2 minutos)

Comencemos explorando las herramientas más relevantes en el campo de la interactividad:

1. Adobe XD y Figma:
   * Estas son herramientas especializadas en la creación de prototipos interactivos.
   * Permiten diseñar interfaces de usuario dinámicas y flujos de navegación.
   * Son ideales para visualizar cómo los usuarios interactuarán con tu producto.
2. Unity:
   * Es una plataforma versátil para crear experiencias inmersivas.
   * Perfecta para desarrollar aplicaciones interactivas en 2D y 3D.
   * Permite crear desde juegos hasta simulaciones educativas.
3. H5P:
   * Una herramienta específicamente diseñada para contenido educativo interactivo.
   * Ofrece plantillas prediseñadas para crear cuestionarios, presentaciones y juegos.
   * Facilita la integración con plataformas de aprendizaje.

Cada una de estas herramientas tiene características únicas que las hacen valiosas para diferentes tipos de proyectos. La clave está en seleccionar la que mejor se adapte a tus necesidades específicas y a las de tu audiencia.

## Demostración Práctica (2 minutos)

Ahora, realizaremos una demostración práctica utilizando Figma. Vamos a crear un prototipo sencillo pero efectivo:

1. Primero, abrimos Figma y creamos un nuevo archivo de diseño.
2. Comenzamos con la página principal:
   * Agregamos un encabezado con el título del proyecto.
   * Insertamos tres botones de navegación principales.
   * Incluimos un área de contenido dinámico.
3. Creamos las conexiones interactivas:
   * Seleccionamos el primer botón y establecemos su comportamiento al hacer clic.
   * Vinculamos cada botón con su respectiva pantalla de destino.
   * Agregamos animaciones de transición para mejorar la experiencia.
4. Probamos la navegación:
   * Verificamos que todos los enlaces funcionen correctamente.
   * Nos aseguramos de que las transiciones sean suaves.
   * Comprobamos que la experiencia sea intuitiva.

## Tarea Práctica (30 segundos)

Ahora es tu turno de poner en práctica lo aprendido. Tu tarea será:

1. Descargar Figma (es gratuito) o utilizar H5P si prefieres crear contenido educativo.
2. Crear un menú interactivo simple con tres opciones.
3. Asegurarte de que cada opción responda al clic del usuario.
4. Probar la navegación y hacer ajustes según sea necesario.

## Cierre

Hemos explorado algunas de las herramientas más poderosas para crear interactividad en proyectos digitales. Recuerda que la práctica es fundamental para dominar estas herramientas. En nuestro próximo video, profundizaremos en cómo integrar estos elementos interactivos en narrativas crossmedia, llevando tus proyectos al siguiente nivel.

No olvides experimentar con las herramientas que hemos visto hoy y adaptar sus funcionalidades a tus necesidades específicas. ¡Nos vemos en la próxima sesión!

### Notas Técnicas:

* Duración total: 5 minutos
* Requerimientos: Acceso a Figma o H5P
* Incluir subtítulos en el video final
* Preparar ejemplos visuales para la demostración práctica