

## Guion de Videojuegos y Ficción Digital

### Ejercicio 1. Framework

La práctica Framework tiene por objeto la combinación de diferentes destrezas aprendidas por parte del alumno en el Máster con las propias de la asignatura Guion de Videojuegos.

En esta ocasión, el alumno deberá utilizar dos softwares para elaborar esta práctica:

1. Final Draft. Hará un uso clásico del programa donde escribirá las tres escenas u opciones que luego se convertirán en experiencia lúdica.
2. Utilizará Unity para convertir en juego la parte anteriormente escrita.

Elemento narrativo	Elemento de Unity
Fundido	Animation
BGS	Event Trigger
Diálogo	Event Trigger
Interacción con objetos	Static y Pickup
Aparición en un nuevo escenario	Teleport
Cinemática	Cinemática
Secuencia de eventos en la acción	Event Trigger secuencial
Diálogos con NPC	Cinemática User Interface

Los elementos de la tabla anterior muestran los componentes narrativos que el alumno debe incluir en la práctica. Como buen guionista, debe conocer primeramente las posibilidades del sistema para el que trabaja. El conocimiento técnico marca los límites de su labor.

N.B.: Si hubiera algún alumno que no desee que su trabajo se publique, lo especificará en el correo de envío de la práctica.

Luis Navarrete