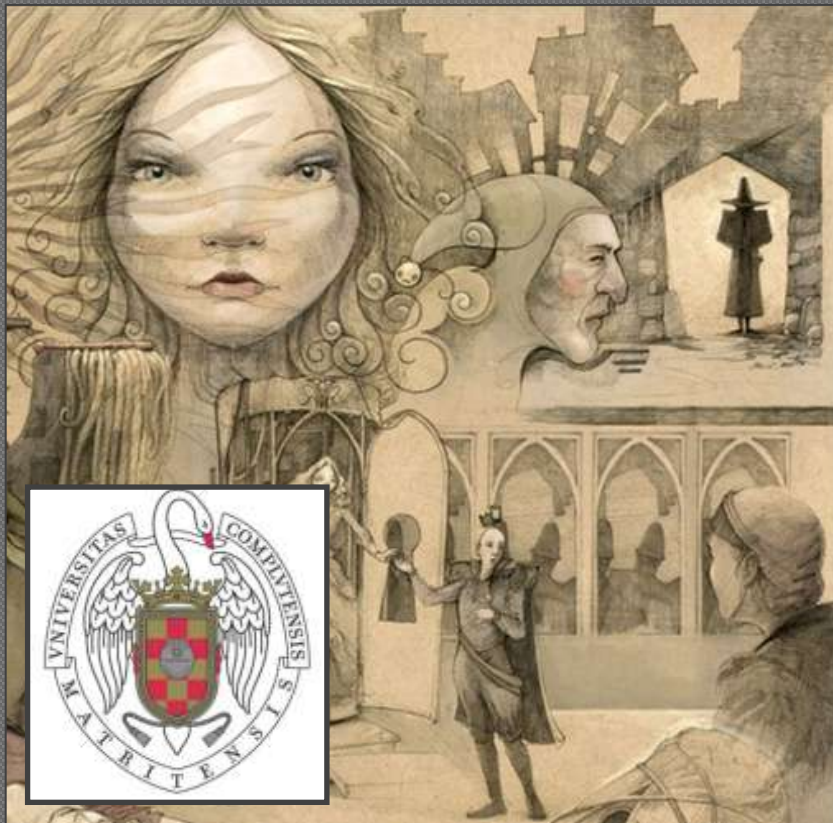


Presentación del curso



Nuevas Tecnologías para la
Narración Digital Interactiva
Primera Edición – Curso 2010/2011

Grupo de Investigación NIL
nil.fdi.ucm.es

Facultad de Informática
www.fdi.ucm.es

Universidad Complutense de Madrid
www.ucm.es

Coordinador / Profesor

◉ Federico Peinado Gil

- Ingeniero Informático (UCM 2002)
- Doctor Europeo (UCM 2008)
- Profesor Ayudante Doctor (2009-...)
- Profesor Máster en Desarrollo de Videojuegos (2004-...)

◉ Despacho

- Facultad de Informática - 411

◉ Sitio web

- www.federicopeinado.es

◉ Correo electrónico

- email@federicopeinado.es



○ Inteligencia Artificial & Narratología

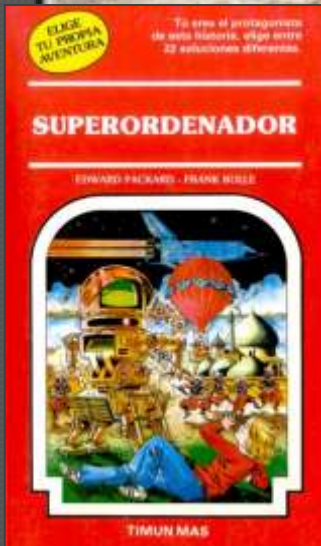
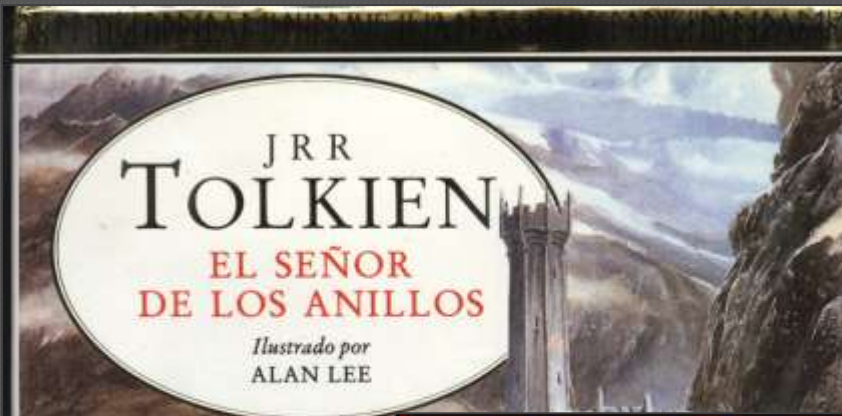
- Grupo de Investigación NIL
“Natural Interaction based on Language”
nil.fdi.ucm.es
 - Colaboraciones, proyectos SS.II., becas, contratos...

○ Videojuegos

- Asociación de Estudiantes GUEIM
www.gueim.org
- Museo de Informática García Santesmases (MIGS) - Sección de Videojuegos
www.fdi.ucm.es/migs
- Máster en Desarrollo de Videojuegos UCM
www.videojuegos-ucm.es
- Escuela Complutense de Verano
www.ucm.es/info/fgu/formacion/escuela_verano/index.php
 - Unity 3D, C#, C++...



Introducción



Nuevas tecnologías para la Narración Digital Interactiva – Presentación

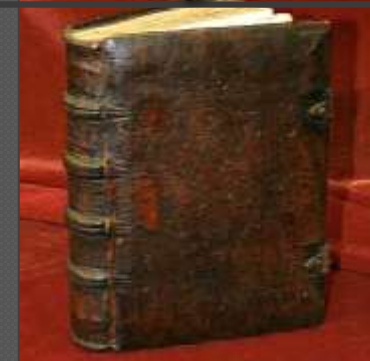
Definición



Interactiva



Digital



Narración

Alcance internacional

- Comunidad científica (1999-)

icids2008.ning.com

- Congresos específicos (2001-)

ICVS, TIDSE, ICIDS
y cobertura en muchos otros

icids.org

- Proyecto europeo integrador (IRIS)

iris.scm.tees.ac.uk

[tecfalabs.unige.ch/
mediawiki-narrative](http://tecfalabs.unige.ch/mediawiki-narrative)



Objetivos

- ◉ Conocer los **fundamentos** del IDS
 - *Interactive Digital Storytelling*
- ◉ Probar **sistemas y herramientas** IDS
 - Cada semana, a nivel experimental
- ◉ Desarrollar **una experiencia original** IDS
 - Libertad temática y tecnológica, aunque con unas “propuestas base” de los profesores
 - Énfasis en vuestra iniciativa y creatividad

Métodos

- ◉ Asistencia a **clases magistrales** (10 horas)
 - Lunes 21 y 28 de marzo, 4 y 11 de abril y 9 de mayo
 - Aula 6 (15:00-16:00) y Laboratorio 11 (16:00-17:00)
- ◉ Realización de **tareas on-line** (10 horas)
 - Material disponible cada semana en el campus virtual
 - Énfasis en los foros y en la colaboración entre grupos
- ◉ Desarrollo y presentación del **proyecto final**
 - Preferiblemente, grupos de 2 personas
 - Todas las experiencias publicadas en nuestra web (idealmente de código libre)

Literatura electrónica

- ◉ Lunes 21 de marzo
- ◉ ¿En que se fundamenta la narratología computacional?
- ◉ ¿Cómo se concibe una experiencia de narración digital interactiva?
- ◉ El género de la Ficción Interactiva
- ◉ Propuesta: **Explorar los límites de la aventura conversacional**



Generación de historias

- ◉ Lunes 28 de marzo
- ◉ ¿Pueden las máquinas concebir historias automáticamente?
- ◉ ¿Cómo se programa la creatividad en un generador de historias?
- ◉ Relación entre IA y Narrativa
- ◉ Propuesta: **Construir programas que generen estructura narrativas interesantes**



Dirección dramática y entornos virtuales

- ◉ Lunes 4 de abril
- ◉ ¿Cómo se gestiona el “dilema” de la narración interactiva?
- ◉ ¿Cómo funcionan los entornos virtuales y sus motores actualmente?
- ◉ Usos de la tecnología del videojuego
- ◉ Propuesta: **Explotar el videojuego como medio para la narración digital interactiva**



Evaluación y experiencia del usuario

- ◉ Lunes 11 de abril
- ◉ ¿Cómo se mide el éxito de una experiencia IDS?
- ◉ ¿Qué debemos considerar al diseñar una de estas experiencias?
- ◉ Investigación y experimentación con narración digital interactiva
- ◉ Propuesta: **Proporcionar experiencias diferentes a los usuarios de la IDS**



Proyecto final

- ◉ Lunes 9 de mayo (...un mes de margen)
 - Entrega del **software** (jueves 5 de mayo)
 - Entrega de la **presentación** (lunes 9 de mayo)
- ◉ Consejos
 - **Cuatro semanas “diseñando”, tres implementando**
 - Lo importante es la experiencia del usuario
 - **Usad la tecnología que mejor conocéis**
 - ¡No se trata de construir un motor de videojuegos!
 - **Centrad la innovación en un solo aspecto**
 - Género/Temática
 - Interfaces
 - Mundo físico
 - Internet y 2.0
 - ...

Críticas, dudas, sugerencias...



Federico Peinado

www.federicopeinado.es