



Interaktywna opowieść

Zaprojektuj i zrealizuj interaktywną opowieść.

Winna mieć ona postać aplikacji na urządzenia mobilne działającej w systemie Android. Forma graficzna aplikacji winna być oparta o autorskie obrazy fotograficzne lub filmowe. Mogą być one poddane daleko idącej fotoedycji i rekompilacji. Opowiadana historia powinna mieć co najmniej dwa odmienne zakończenia i minimum 5 punktów decyzyjnych (w których użytkownik może dokonywać wyboru linii narracyjnej opowieści). Aplikacja winna mieć następujące składowe: menu główne, dział informacji autorskich, dział z informacją o obsłudze i właściwą opowieść. Realizacja może być grą typu test wyboru, rodzajem interaktywnego komiksu zbudowanego w oparciu o obraz fotograficzny, czy rozwiązaniem formalno - kompozycyjnym. Warstwa audialna jest zalecana ale nie wymagana. Zalecane jest niekorzystanie z lektora, czy innego typu werbalizacji oraz tekstu pisanego - z wyłączeniem menu aplikacji, instrukcji obsługi i informacji autorskich. Należy zwrócić szczególną uwagę na logikę obsługi i konstrukcji interfejsu.

Zalecane etapy realizacji:

- Koncepcja narracji.
- Struktura połączeń logicznych poszczególnych ekranów - lokacji odwiedzanych przez odbiorcę (mapa linków).
- Koncepcja interfejsu.
- Warstwa plastyczna (foto/wideo) właściwej opowieści.
- Realizacja funkcjonalnego obiektu (+ testowanie i ulepszenia).
Na tym etapie do korekt warto dostarczać pliki nagrań ekranowych (w formacie MP4) oraz próbne dystrybucje (APK, SWF,...).
- Uzyskanie plików .APK, (warto zachować dodatkowe pliki wynikowe jak np. .SWF).
- Realizacja filmu dokumentującego.

Informacje autorskie

Ze względu na możliwe korzystanie ze źródeł trzecich (przede wszystkim w warstwie audialnej) należy w opisie realizacji umieścić informacje o źródłach i oczywiście dbać by wykorzystać materiały, które na to zezwalają w swojej licencji. Niezbędnym jest też opisanie pracy imieniem i nazwiskiem autora, rokiem realizacji i nazwą pracowni. W/w informacje należy umieścić na osobnym ekranie/menu aplikacji.

Wymagania techniczne

Kadr pionowy lub poziomy 800 x 480 lub 1280 x 720, format APK (natywny lub wykorzystujący środowisko AIR). Zalecane jest by aplikacja / plik instalera nie przekraczał 150 MB. Poza plikiem dystrybucyjnym APK (w wypadku pracy w środowisku Animate warto dostarczyć plik SWF realizowanego projektu).

Oprócz aplikacji należy przygotować film dokumentujący i prezentujący jej użycie. Format pliku MP4 (zalecany kodek .H264), rozmiar maksymalny kadru lowHD (w pionie lub poziomie). Czas trwania do 5 minut. Na filmie należy przedstawić minimum jedną linię narracyjną, wykorzystując którą użytkownik może dotrzeć do zakończenia opowieści.

Na egzamin należy dostarczyć aplikację lub plik jej instalera (APK) oraz film dokumentujący (MP4). Dodatkowo jeśli powstały, warto dostarczyć inne dystrybucje (np. pliki SWF czy w wypadku stworzenia wersji multiplatformowej również dystrybucje na MacOS X i Windows).