



ACTIVIDAD 14. LA HISTORIA INTERACTIVA

Objetivo:

Integrar la creatividad narrativa con la lógica de programación. Esta actividad combina la creatividad de la narración con la planificación lógica de las ramificaciones de un programa.

Actividad:

Vemos que contar historias puede ser lo tuyo así que necesitamos que nos eches una mano.

Vamos a crear una historia interactiva, y para ello vas a utilizar tarjetas o diagramas de flujo que representen las diferentes ramificaciones de la historia.

¿Qué quiere decir eso?

Pues ni más ni menos que cada decisión del usuario llevará la historia en una dirección diferente. La mejor historia será aquella que mejor combine los principios del pensamiento computacional con la emoción propia de una buena narrativa.

Algunos recursos que te pueden ser útiles son:

Unsplash y Pixabay:

Bancos de imágenes gratuitas para encontrar imágenes de alta calidad que se adapten a tu historia.

Canva:

Herramienta de diseño gráfico que te permite crear imágenes personalizadas para tu historia.

