

Treball de fi de grau

Títol

Nibiru, un nuevo mundo que depende de ti

Autor/a

Abraham Gómez Hervás

Tutor/a

Jacint Niqui Espinosa

Grau

Grau en Comunicació audiovisual

Data

30/05/2014

Full Resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau: Nibiru, un nuevo mundo que depende de ti

Autor/a: Abraham Gómez Hervás

Tutor/a: Cinto Niqui Espinosa

Any: 2014

Titulació: Grau en Comunicació Audiovisual

Paraules clau (mínim 3)

Català: Ciència ficció, Nibiru, Transmedia, multiplataforma, cyborgs, robots

Castellà: Ciencia ficción, Nibiru, Transmedia, multiplataforma, cyborgs, robots

Anglès: Science fiction, Nibiru, transmedia storytelling, platform, cyborgs, robots

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català: L'història principal tracta sobre una societat del futur que en 2012 marxa cap a un nou planeta del sistema solar anomenat Nibiru. En aquest nou món, la societat evoluciona molt ràpidament aixecant grans ciutats i creant màquines intel·ligents anomenades cyborgs. Degut a que aquestes posseeixen sentiments, posteriorment s'enfrontaran als humans provocant una gran guerra entre ambdues espècies. Aquest projecte pot considerar-se una Bíblia transmedia que guiarà als diferents professionals implicats en la realització d'aquesta experiència.

Castellà: La historia principal trata sobre una sociedad futura que en 2012 parte hacia un nuevo planeta del sistema solar llamado Nibiru. En este nuevo mundo la sociedad evoluciona de una manera muy rápida levantando grandes ciudades y creando máquinas inteligentes llamadas cyborgs. Debido a que éstas poseen sentimientos posteriormente se revelarán a los humanos provocando una gran guerra entre ambas especies. Este proyecto puede considerarse una biblia transmedia que guiará a los diferentes profesionales implicados en la realización de esta experiencia.

Anglès: The main story is about a future society that in 2012 travel to Nibiru, a new planet in the solar system. In this new world, the progress of the society grows up very quickly; they build big cities and create intelligent machines, named the cyborgs. Because these machines get feelings, it is caused a revolution, creating a big war between humans & robots. This project can be considered as a transmedia bible to guide all the different professionals involved in the realization of this experience.

RESUMEN PREVIO

La realización de este proyecto apunta a comprender un poco mejor la complejidad de realizar una narrativa transmedia, observando las diferentes plataformas desde las cuales pueden fluir los contenidos a través de la World Wide Web en la que estamos inmersos actualmente.

Hoy en día, los avances tecnológicos y internet han ayudado a que los contenidos audiovisuales adquieran un nuevo nivel. Se ha deteriorado la linealidad clásica dando paso a una nueva narrativa que da al usuario la posibilidad de interactuar con los contenidos compartiéndolos, discutiendo sobre ellos o haciéndolos suyos. Los usuarios se han vuelto más exigentes acostumbrándose a los contenidos no lineales, más interactivos, atractivos y participativos.

Las historias multiplataforma abren la posibilidad de crear vastos universos ficcionales, con multitud de información, de extensiones, de lenguajes y de formatos, que permiten diseminar fragmentos de un mismo universo ficcional a través de múltiples plataformas.

La idea de realizar una narrativa transmedia que vaya guiando al usuario de un lugar a otro me ha parecido muy interesante y por esta razón, he querido ponerlo en práctica basándome en un universo ficcional inventado por mí.

A grandes rasgos, el argumento principal de la historia trata sobre una sociedad futura que en 2012 parte hacia el planeta Nibiru con la intención de instalarse allí. En este nuevo lugar, la sociedad evoluciona rápidamente levantando grandes ciudades y creando máquinas inteligentes capaces de realizar cualquier tipo de tarea. Tras los siglos, los humanos esclavizan a las máquinas pero, debido a que éstas poseen sentimientos, despiertan un sentimiento de rechazo hacia los humanos provocando una gran guerra entre especies.

Para poder dar forma a este proyecto multiplataforma he asumido el rol del productor transmedia, es decir, de la persona encargada de pensar previamente el desarrollo, el diseño y la ejecución de lo que será toda la experiencia narrativa. Una tarea laboriosa pero necesaria para poder agilizar el trabajo de los diferentes profesionales que se impliquen dentro de la construcción de este amplio universo ficcional.

Para ello he dividido el proyecto en 5 macro aspectos:

1. El tratamiento: Incluye todas las descripciones pormenorizadas de la trama, los personajes y los lugares en los cuales suceden las acciones. También una cronología detallada con los sucesos más destacados y las categorías de los personajes que habitan en Nibiru. Asimismo, contiene fragmentos de los guiones, descripciones, estructuras y organizaciones de los diferentes contenidos que se crearán para cada plataforma.

2. Las especificaciones funcionales: Comprenden todas las indicaciones relativas a las diferentes plataformas que se emplearán, las líneas temporales y la visión general del servicio. En este apartado se mostrarán los posibles viajes del usuario destacando los puntos de entrada o los eventos clave. Igualmente se explicarán aspectos importantes de interfaz y branding.

3. Las especificaciones de diseño: Este apartado incorpora todo el material gráfico vinculado al proyecto con una descripción detallada de porqué se han utilizado, donde se aportan además, borradores previos para tener una idea más clara. También se incluyen indicaciones precisas sobre los diferentes productos derivados de esta experiencia como el merchandising. Por último, también se ofrecen datos de wireframes o los árboles de navegación.

4. Las especificaciones tecnológicas: Este apartado hace referencia a todos los aspectos técnicos relacionados con formatos, sistemas, arquitectura informática utilizada, compresiones o plataformas digitales necesarias para poder consumir los contenidos a través de las diferentes plataformas.

5. Plan de negocios y márketing: En este apartado se hace un repaso por los aspectos relacionados con el target, las necesidades de los usuarios, el equipo humano necesario o la propiedad intelectual.

Este proyecto, por lo tanto, presenta una guía práctica con la que realizar una experiencia narrativa innovadora en la que el usuario pueda ir explorando toda una serie de contenidos, a través de diversas plataformas, desde diferentes perspectivas y niveles de profundidad.



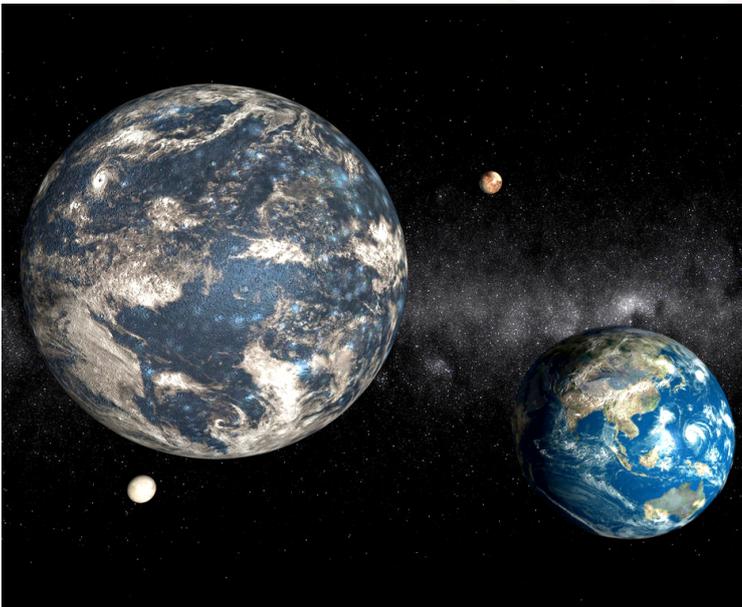
NIBIRU

UN NUEVO DESAFÍO DEL SER HUMANO, QUE DEPENDE DE TI



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	03
2. TRATAMIENTO	03
2.1. Lema:	03
2.2. Historia de fondo y contexto	03
2.2.1. Contexto histórico y narrativa previa	03
2.2.2. Categorías de personajes en el universo de Nibiru	05
2.3. Sinopsis del proyecto	06
2.4. Eventos con los que el usuario se podrá encontrar	10
2.5. Caracterización de los protagonistas	10
2.5.1. Videojuego	10
2.5.2. Corto	12
2.6. Guiones, descripciones, estructuras u organización	12
2.7. Argumentos/guiones centrados en el usuario	18
3. ESPECIFICACIONES FUNCIONALES	19
3.1. Formulario multiplataforma	19
3.2. Visión general del servicio	20
3.3. El viaje del usuario	20
3.3.1. Eventos clave:	22
3.3.2. Cronograma de activación de las plataformas	22
3.3.3. Interfaz y branding	22
4. ESPECIFICACIONES DE DISEÑO	24
4.1. Diseño estético, logos y wireframes	24
4.2. Wireframes y árbol de navegación	29
4.3. Diseño de estilos en medios	30
4.4. Guía de estilo, color y especificaciones de las fuentes	30
4.5. Lista de activos y merchandising	30
5. ESPECIFICACIONES TECNOLÓGICAS	31
5.1. Visión de las plataformas y formatos:	31
5.2. Gestión de los usuarios:	32
5.3. Test de control de calidad	33
6. PLAN DE NEGOCIOS Y MÁRQUETING	33
6.1. Objetivos:	33
6.2. Indicadores de éxito:	33
6.3. Necesidades del usuario	34
6.4. Modelos de negocio:	34
6.5. Equipo humano necesario	34
6.6. Derechos de autor, propiedad intelectual y licencias	35
7. Fuentes:	35



Imágenes de Google

1. INTRODUCCIÓN

Para realizar este trabajo me he encasillado en la figura del productor transmedia, es decir, en la persona responsable del desarrollo, el diseño y la ejecución de toda la experiencia narrativa, una especie de arquitecto que facilitará el trabajo a los diferentes profesionales que se implicarán dentro de la construcción de este amplio universo. No obstante y para representar la idea de una manera más clara tanto a nivel gráfico como textual, también he realizado tareas que tienen que ver con otros perfiles más concretos como por ejemplo: guionista, director creativo, diseñador o dibujante.

Al abarcar tantas plataformas se necesitan perfiles profesionales, de diferentes ámbitos artísticos y creativos, que trabajen en paralelo con la ayuda y supervisión del productor transmedia, pero hay que entender que por motivos temporales y humanos, este trabajo representa únicamente un avance sobre el papel de lo que en realidad podría llegar a ser. Siempre basándonos en la idea de que una gran parte de esta experiencia evolucionará gracias a los propios usuarios, será por lo tanto, algo vivo que evolucione por y para los usuarios.

“El universo de las narrativas transmedia es un espacio apenas explorado y totalmente abierto a la experimentación. Hacer transmedia hoy es como dedicarse al cine a comienzos del siglo XX o a la televisión en 1950: una nueva frontera narrativa donde todavía se respira en ensayo y el error” (A.Escolari. 2013).

El género escogido ha sido la ciencia ficción, esto es debido a que es el que más me apasiona y es, bajo mi punto de vista, el más versátil a la hora de dar rienda suelta a la imaginación. Este género permite disponer de una gran libertad a la hora de conectar las diferentes historias ofreciendo más posibilidades creativas. Dentro del género ciencia ficción y para ser más específicos, se trataría del subgénero Space Opera. Según Álvaro Gregory, la space ópera es una novela de aventuras que sucede en un entorno de ciencia ficción, una descripción que encaja a la perfección con esta propuesta. Se trata por lo tanto de una experiencia situada en un lugar futuro donde lo principal es el entretenimiento y el descubrimiento del usuario dónde lo importante es dejarse llevar por la imaginación y soñar con lo que podría ser un futuro planeta colonizado por los humanos.

Al tratarse de un futuro con grandes avances tecnológicos, también tiene algunos elementos de diseño y guión relacionados con la cultura cyberpunk. Critica la idea de que las máquinas representan el proceso y la esperanza de la humanidad, demostrando igualmente, que si se utilizan de manera irresponsable pueden llegar a ser una gran amenaza.

2. TRATAMIENTO

2.1. Lema:

Nibiru, un nuevo desafío del ser humano que depende de ti

2.2. Historia de fondo y contexto

2.2.1. Contexto histórico y narrativa previa

Año 2514, dentro de nuestro sistema solar se encuentra un planeta llamado Nibiru, también conocido como el planeta X, un gigante que tarda entre 3600 y 3700 años en realizar un ciclo completo debido a su órbita excéntrica.

Desde 1649 a.c, Nibiru no pasaba cerca de nuestro planeta, pero en el año 2012, pasó a 25 millones de kilómetros de la Tierra permitiendo que la nave Quásaris 14 consiguiera poner rumbo hasta el nuevo gigante azul, (un planeta 4 veces mayor que la tierra), llevando como tripulación un grupo de más de 300 personas dispuestas a poner su vida en peligro para colonizarlo. Junto al equipo, y de manera confidencial, también se hallaba todo tipo de tecnología punta y experimental donde se incluían herramientas especiales, armas de fuego, robots, animales y algunos primeros prototipos biomecánicos creados expresamente y de manera confidencial en la tierra para poder afrontar los problemas que pudiesen encontrarse.

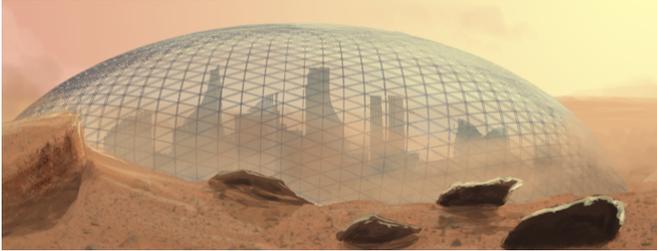


Imagen de Google

Pasados algunos años desde la llegada a Nibiru, entorno al año 2020, los humanos ya vivían en unas grandes cúpulas de oxígeno construidas por ellos mismos, donde cultivaban su propia comida y convivían en armonía, como una gran familia que poco a poco se iba haciendo más y más grande. Las máquinas, por su parte, les servían de gran ayuda ya que gracias a ellas, eran capaces de estudiar el exterior en busca de nuevos recursos. Cohabitaban en unas condiciones modestas pero esa razón no les impedía seguir investigando y evolucionando tecnológicamente con el fin de encontrar una solución al problema del oxígeno, debían conseguir que la atmósfera de aquel nuevo planeta fuese apta para los humanos.

Unos años más tarde, el desarrollo de la tecnología permitió la vida en el exterior de las cúpulas, pudiendo disfrutar de una atmósfera limpia y plena. Esto fue gracias a la invención de una nueva clase de nanobots, en concreto millones de ellos, que gracias a la energía infinita del sol se dedicaron a la extracción de materias primas de la superficie durante años. Durante el proceso de extracción de los minerales esenciales se liberaba el oxígeno necesario para que, poco a poco, una capa de ozono apta para los humanos se fuese formando, posibilitando la convivencia en el exterior.



Imagen de Google

Tras algunos años, entorno a 2300, Nibiru tenía una atmósfera plena que permitía la vida al aire libre, un factor que favoreció el levantamiento de nuevas ciudades. La población creció de manera exponencial y la tecnología evolucionó hasta el punto de conseguir crear máquinas que trabajaran por los humanos, máquinas fabricadas para crear, algunas de ellas incluso poseían formas primigenias de inteligencia artificial como los androides, antecesores de los cyborgs.

Tras dos siglos de evolución, la arrogancia de los humanos llevo a las máquinas, poseedoras de algún tipo de inteligencia, a convertirse en las esclavas de una sociedad infectada por los excesos y la corrupción. Se crearon máquinas específicas para cada trabajo y cada necesidad. Las máquinas permitían construir de una manera muy rápida ciudades enteras hechas a medida. Los humanos levantaron un nuevo mundo, sin límites ni fronteras, un lugar donde todo era posible, en el que todas las personas podían adquirir una máquina concreta que lidiara con sus necesidades.

Durante muchos años los ciudadanos convivieron entre máquinas de manera pacífica, pero en la actualidad (2514) y debido a los nuevos modelos de inteligencia de las máquinas, algunos humanos están empezando a tener conflictos reales con algunos modelos de cyborgs de tercera generación, que ellos llaman "defectuosos". Al parecer estos nuevos modelos están desarrollando una serie de sentimientos de rebeldía exigiendo tener sus propios derechos, llegando a cuestionarse aspectos fundamentales de la vida como: porque ellos tienen que ser los esclavos de una sociedad controlada por una raza tan frágil como los humanos. El principal problema es que esta nueva serie creada por la empresa Biotech Industries, la más importante del planeta, está implantando cerebros clonados en su sistema central hecho por el cual están desarrollando una línea evolutiva distinta a la de los humanos.

En cuanto a los aspectos legislativos Nibiru se rige por una forma de gobierno dictatorial para las máquinas, la real orden de Nibiru. La orden marca una normativa superior, un código de 3 leyes inquebrantables que toda máquina debe cumplir, una especie de religión impuesta por los humanos, para mantener el equilibrio entre las clases sociales, donde los humanos son los amos y las máquinas son las esclavas. Las reglas ayudan a controlar a todas las máquinas evitando así la muerte de seres humanos a manos de éstas. Por lo tanto, el control total de las máquinas lo tienen los humanos y cualquier decisión final sobre la vida de las mismas dependerá de ellos. A continuación se resume en un calendario los sucesos más relevantes:

1649	Primera vez que Nibiru pasó cerca de la Tierra
2012	Año en que la Quasaris 14 parte rumbo a el planeta Nibiru
2015	Año en que la Quasaris llega a Nibiru después de realizar 25 millones de kilómetros
2020	Los humanos conviven en unas cúpulas presurizadas y evolucionan de manera rápida en su interior
2025	Se crean unos nanobots especiales que ayudarán a crear una atmósfera que permita la convivencia en el exterior
2300	La atmósfera es plena y la población empieza a construir las primeras ciudades. Se crean los androides
2300-2500	Durante estos dos siglos los humanos profundizan en la inteligencia artificial y crean los cyborgs
2500	Los humanos viven en grandes ciudades junto con las máquinas esclavizadas
2514	Algunos cyborgs con control orgánico tienen problemas con sus dueños y se empiezan a plantear sus derechos, ya que se consideran personas
2550	Tras el asesinato del modelo CR40 sin un juicio justo, las máquinas se revelan contra los humanos
2555	Después de 5 años tensos, estalla la guerra entre humanos y máquinas
2600	Donovan se dedica a encontrar armas de los cyborgs y a salvar supervivientes humanos

2.2.2. Categorías de personajes en el universo de Nibiru

A continuación se nombran las categorías de los habitantes de Nibiru en orden jerárquica.

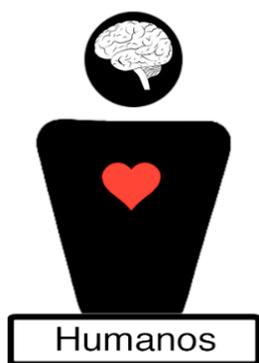


Imagen propia 1

Humanos: Son los colonizadores del planeta, los creadores de una nueva sociedad perfecta donde todos tienen lo que quieren gracias al esfuerzo de las máquinas. Todos los habitantes tienen a su disposición casi todo lo que deseen, tanto a nivel de ocio; súper fiestas o lujosos restaurantes, como a nivel de bienes; lujosos coches o grandes mansiones. Los humanos no siguen reglas como las máquinas, son libres y pueden comunicarse a través de cualquier medio existente, en cualquier momento del día, gracias a un gran sistema central de internet global. Evidentemente existen humanos más o menos ricos pero todos pertenecen a la clase alta.

Los cyborgs con control maestro orgánico: cyborgs de tercera generación:

Son completamente autónomos, tienen emociones y pueden soñar. Están controlados mediante cerebros clonados que pueden contener recuerdos de sus anteriores dueños. Estos modelos de cyborgs, en concreto, poseen partes biológicas y partes electrónicas. Esta nueva generación de cyborgs son una amenaza para los humanos debido a que sus cerebros clonados les han llevado por una línea evolutiva distinta. Tienen una fuerza muy superior a la de los humanos y tienen el mismo aspecto, ya que poseen tejido vivo encima de sus esqueletos metálicos. Se fabricaron con la intención de crear un ejército con el cual se pudiesen colonizar nuevos planetas por eso guardan la esencia de los humanos acompañada de la fuerza de las máquinas.

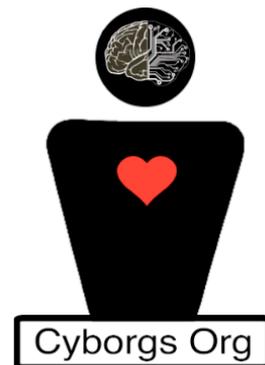


Imagen propia 2



Imagen propia 3

Los cyborgs con control maestro mecánico:

Son completamente autónomos y están fabricados única y exclusivamente para el trabajo físico. No tienen libertades ni derechos, solo se les programa para servir a los humanos construyendo edificios o trabajando en cualquier sector. Son los esclavos de la sociedad y dependiendo de la misión que deban desempeñar en la sociedad, se programan mediante su chip de inteligencia artificial. Los ingenieros han creado cientos de variantes para las distintas ocupaciones que van desde camareros de bar, hasta investigadores en departamentos de desarrollo. Físicamente son parecidos a los humanos pero están recubiertos con una aleación metálica que les hace fácilmente reconocibles.

Los androides: son una evolución de los robots creados por los humanos que gracias a la ayuda de microchips de inteligencia artificial, pueden imitar las conductas de los humanos y recibir ordenes algo más complejas. Carecen de sentimientos y algunos modelos pueden trabajar de manera autónoma. Normalmente se utilizan para hacer las tareas rutinarias como limpiar la casa o hacer la compra.

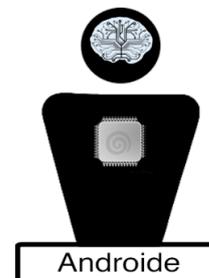
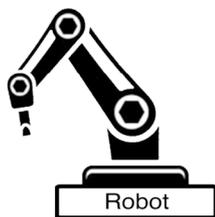


Imagen propia 4



Robots:

Son organismos mecánicos que dependen de las órdenes de terceros. Obedecen a ordenes sencillas o cíclicas y son electrónicos. Tienen unos brazos que operan bajo ordenes programadas. Muchos de ellos son utilizados por los cyborgs para crear nuevas máquinas.

Imagen propia 5

2.3. Sinopsis, cronología y plataformas:

Este proyecto presentará una experiencia innovadora en la que el usuario podrá explorar una serie de contenidos que tendrán que ver con un nuevo planeta colonizado por una sociedad del futuro. El usuario podrá examinar este nuevo universo a través de diversas plataformas, desde diferentes perspectivas y niveles de profundidad, pudiendo llegar incluso a convertirse en un miembro de la colonia.

El usuario será capaz de dar con el universo Nibiru a través de diferentes bloques como el de captación, mediante los videos virales y el cartel QR o topándose con alguno de los contenidos intersticiales como las páginas web, el blog o las redes sociales. También a través de cualquier artículo científico relacionado con el planeta Nibiru o con la clonación, lo que se correspondería con el bloque de libre contacto.

Una vez que el usuario haya tenido un primer contacto con este universo y haya llegado a la página web podrá acceder al bloque de registro, donde podrá registrarse, si así lo desea, para formar parte oficialmente de la experiencia, teniendo acceso a nuevos contenidos, como por ejemplo, la descarga gratuita del videojuego.

Por último también existe un bloque de venta electrónica, éste estará pensado para los usuarios más fanáticos y será un apartado donde se podrán comprar productos relacionados con este universo como el cómic, el corto o objetos de merchandising como las camisetas.

El periodo de tiempo durante el cual transcurrirán los diferentes elementos narrativos de esta ficción es muy amplio ya que irá desde el año 2012, cuando la Quasar 14 despegue desde la tierra rumbo a Nibiru, hasta un futuro lejano más allá del año 2600. A lo largo de todo ese tiempo se irán desarrollando las diferentes experiencias o sucesos que el usuario podrá ir encontrando, dependiendo de su nivel de implicación. A continuación mostraré un gráfico resumen con la ubicación de los diferentes contenidos, en relación al tiempo, junto con una breve descripción:

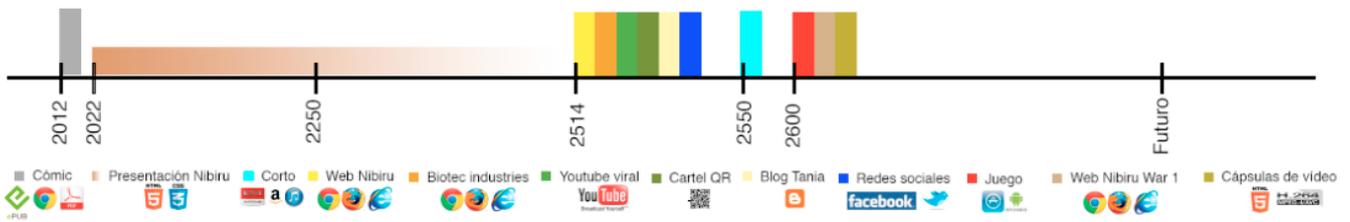
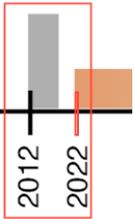
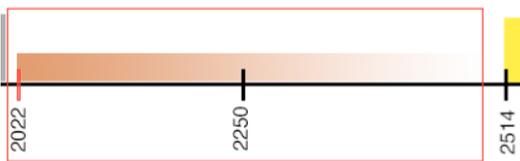


Gráfico propio 1. Visualizar [aquí](#).



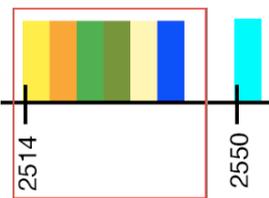
Para explicar eventos pasados como el viaje desde la tierra a Nibiru, en este caso una precuela, se publicará un pequeño cómic. Éste no será en soporte impreso sino que será un cómic digital, ya que entre otras cosas, se puede acceder a él de una manera más rápida mediante la descarga online. Además, su precio es más asequible que la versión impresa. En estos cómics se contarán historias intersticiales, es decir, historias independientes que transcurren en los huecos temporales. En el caso de la primera edición, se basará en el viaje de la tierra a Nibiru que ocurre en el año 2012. Se mostrará el viaje desde el punto de vista

de Eva, una ayudante del piloto de la Quasaris 14, que tratará de solucionar un contratiempo ocurrido durante el viaje. Estas historias no son imprescindibles para entender las demás partes pero si son necesarias para conocer toda la historia a la perfección.



Para representar un periodo de tiempo tan amplio como el comprendido entre 2022 y 2514, se utilizará una presentación multimedia donde se revelará mediante imágenes y sonidos una especie de resumen gráfico de los eventos más relevantes que han sucedido durante esos 5 siglos. Esta presentación

saldrá de manera automática al entrar en la web de Nibiru y el usuario podrá ir moviéndose hacia delante o hacia atrás.



Para el presente ficticio, el año 2514, haré uso de las páginas webs, las redes sociales, los blogs y los portales de vídeo como YouTube ya que, bajo mi punto de vista, son las plataformas más utilizadas por los usuarios al navegar por la red. Todas estas plataformas tienen en común la idea de informar o contar historias de forma no secuencial, la web, no obstante, es la que más posibilidades ofrece a la hora de explorar este nuevo universo y por esta razón es una pieza clave. Las

redes sociales, por su parte, están más enfocadas a compartir e intercambiar elementos interesantes o destacables con otros usuarios. Los perfiles falsos de algunos habitantes de Nibiru serán también un punto de entrada interesante para algunas personas. Igualmente, estos perfiles podrán trasladar al usuario hasta la página web principal o hacia otros contenidos. Por otra parte, YouTube es el portal web líder en cuanto al consumo de vídeos online, cada mes, según las estadísticas extraídas de la página oficial, los usuarios consumen más de 6 millones de horas. Este hecho corrobora que esta es una buena plataforma para presentar a los usuarios vídeos relacionados con este universo.

A continuación describiré más detalladamente los contenidos de las plataformas utilizadas durante este lapso de tiempo ficticio correspondiente al año 2514:

- o Web de Nibiru (página principal):

Servirá como un contenedor dedicado a presentar por primera vez el universo. La web estará pensada para captar la atención de los nuevos usuarios y para redireccionarlos a nuevos niveles. También servirá para elaborar una base de datos propia mediante los registros, gracias a los cuales, se podrá contactar con los usuarios fácilmente en futuras promociones, contenidos o códigos de desbloqueo. La página web será un elemento importante a la hora de dar coherencia al universo narrativo. Una vez el usuario llegue a través de cualquiera de los puntos de entrada, podrá obtener más información acerca de este planeta.

En la página web habrá diferentes menús a través de los cuales el usuario podrá moverse para saber un poco más pero sólo algunos elementos estarán desbloqueados antes del registro. Cuando el usuario quiera entrar a las secciones bloqueadas le aparecerá una ventana emergente en la cual podrá registrarse de una manera fácil y intuitiva. Una vez rellenados todos los datos el usuario podrá tener acceso a nuevos apartados.

- Página web de Biotech Industries:

Esta será una página web corporativa que emulará ser la empresa Biotech Industries, la más grande e importante fábrica de cyborgs del planeta. En esta página se podrán ver artículos científicos de investigaciones sobre clonaciones, tecnología y cyborgs, con una base científicamente real, donde el usuario podrá saber un poco más acerca de estas máquinas biológicas. También se mostrarán los últimos modelos fabricados por la empresa y sus principales características.

- Vídeos virales de YouTube:

La función principal será la de crear *engagement* o el denominado *call to action*, es decir, crear compromiso y implicación por parte del usuario favoreciendo que estos se muevan de un lado a otro dando finalmente con la web principal. Además, este mismo canal de YouTube albergará otros videos relacionados con otros productos de esta empresa, como el vídeo del nuevo modelo TEDjr, encaminando al usuario de una manera sutil hasta nuevos niveles como pueden ser los blogs o el videojuego.

El vídeo viral de la ciudad consistirá en un video promocional donde se venderá muy bien la ciudad destacando las grandes fiestas, gente estupenda, experiencias inolvidables, hoteles espectaculares etc. Una especie de "Las Vegas" gigante donde todo es posible. En las especificaciones de diseño se puede ver una idea previa de lo que contendría esta pieza audiovisual.

- Póster con código QR:

Será estéticamente atractivo y servirá para seducir a las personas en el mundo real, desde un entorno físico como pueden ser institutos, universidades, bares o tabloneros publicitarios, con tal de conseguir que lleguen hasta la página web principal de Nibiru. Esto será posible gracias a la lectura del código QR que contendrá el póster. El reclamo para que los usuarios deseen escanear ese código será el sorteo de un viaje a Náucrasis para dos personas, una de las ciudades más grandes de Nibiru.

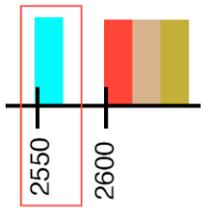
- Blog de Tania:

El Blog de Tania aportará al universo un mayor nivel de realismo y una mayor profundidad narrativa. A través de éste, los usuarios podrán conocer la vida de Tania, una habitante de Náucrasis con problemas de fertilidad que debate temas morales con sus seguidores. Temas como si las máquinas, poseedoras de inteligencia, deberían tener o no sus propios derechos como los humanos y no ser condenados automáticamente a la esclavitud.

Tania explicará historias cotidianas relacionadas con cyborgs o otras máquinas inteligentes donde los usuarios podrán aportar sus propias opiniones. En una entrada concreta del blog, Tania pedirá consejo para decidirse a adoptar o no a un modelo TEDjr, en esta entrada los usuarios que lo deseen también podrán opinar. Los contenidos de este blog ayudarán al usuario a saber un poco acerca de la forma de pensar de los habitantes de Nibiru y a como es la convivencia en este lugar.

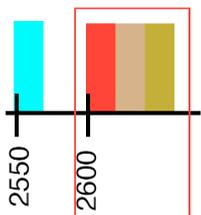
- o Redes sociales:

Las redes sociales ayudarán a dar credibilidad a los sucesos que ocurran en el universo de Nibiru. Por ejemplo, la idea de que un modelo de cyborg CR40 mate a su dueño y un habitante lo haga público a través de su perfil social, sobreentendiéndose que estos habitan en su planeta.



El corto será la pieza encargada de contar eventos principales o hechos relevantes de una manera más detallada. En este caso será un contenido ideal para mostrar cómo era la vida de Tania y Rich, una pareja de humanos que no pueden tener hijos y que tras varios intentos fracasados, adoptan un modelo TEDjr que quedará huérfano cuando estalle la guerra en 2555. El corto será una pieza muy elaborada de entre 15 y 25 minutos necesaria para poder entender porqué Donovan, el protagonista del videojuego, ayudará a los humanos a combatir la guerra contra las máquinas y porqué no luchará a favor de sus semejantes. La etapa de tiempo que se mostrará será la comprendida entre 2550, cuando Donovan tiene 3 años hasta 2555, cuando cumple los 8 y estalla la guerra.

La etapa de tiempo que se mostrará será la comprendida entre 2550, cuando Donovan tiene 3 años hasta 2555, cuando cumple los 8 y estalla la guerra.



Para la parte más interactiva de la experiencia se creará un videojuego o App que se situará cronológicamente a partir del año 2600, cuando muchas ciudades ya habrán sido arrasadas por las máquinas durante la guerra. El juego permitirá al usuario formar parte de este universo pudiendo igualmente explorarlo de una manera más detallada desbloqueando a su paso pequeñas cápsulas de vídeo. Esta aplicación también permitirá la interacción con otros usuarios, como las partidas en el modo cooperativa, que fomentarán la competitividad mediante las puntuaciones que se obtengan, necesarias para crearse un estatus entre la comunidad *gamer*. Asimismo existirá una página web oficial del juego que servirá para consultar cualquier duda o para dejar las opiniones. A continuación se detallan más detenidamente:

Asimismo existirá una página web oficial del juego que servirá para consultar cualquier duda o para dejar las opiniones. A continuación se detallan más detenidamente:

- o Videojuego Nibiru War 1:

El videojuego será un *shutter* de ciencia ficción en 3ª persona pensado como una experiencia totalmente inmersiva donde el jugador tendrá la posibilidad de personalizar, con gran realismo, tanto el sexo como en el estilo de su personaje (en el modo cooperativa), consiguiendo de esta manera una mayor identificación con el que será su avatar.

El jugador de Nibiru War 1 asumirá el papel de un cyborg TEDjr de edad adulta, un agente especial de Nibiru que se encontrará en plena guerra entre humanos y máquinas. El jugador controlará por lo tanto a un experto en el combate, en el sigilo y el manejo de armas que deberá enfrentarse en solitario a sus enemigos (modo historia), y adentrarse en áreas enemigas con la única ayuda de un equipo de apoyo, a través del cual, puede comunicarse con sus superiores para recibir indicaciones, objetivos o consejos. Su misión principal será la de intentar tomar el control de lo que parecen ser "armas de destrucción masiva". Por el camino también podrá encontrarse con algunos supervivientes que podrán ayudarle a encontrar una solución al nuevo problema por el cual los humanos enloquecen y mueren en masa.

- o Página web de Nibiru War 1:

Esta será la página web oficial del videojuego un lugar donde los usuarios registrados podrán ver sus puntuaciones y podrán compartir sus opiniones o solventar sus dudas sobre el juego. También habrá un foro donde podrán aportar nuevos contenidos (UGC) *user generate content* como, fotos, dibujos, textos, sugerencias de nuevos personajes o escenarios hipotéticos que podrán servir como soporte a la hora de crear nuevos contenidos en el modo cooperativa.

- Cápsulas de vídeo:

Son pequeños fragmentos de vídeo de entre 3 y 5 minutos que darán al jugador información adicional como puntos débiles de adversarios, localizaciones secretas o simplemente momentos del pasado de la vida de algunos personajes.

2.4. Eventos con los que el usuario se podrá encontrar

La experiencia comenzará con un vídeo viral y un cartel QR en los cuales se presentará una ciudad perfecta Náucrasis, en el planeta Nibiru, que estará situada en el presente ficticio 2514 y por lo tanto aún no habrá sido destruida. Estas dos opciones te redirigirán a la página web, contenedora de información adicional, donde el usuario podrá conocer más a fondo este nuevo planeta. Al entrar en la página web en primer lugar se mostrará una presentación multimedia donde se ofrecerá de manera interactiva un resumen de la evolución hasta 2514. En la misma página web, el usuario podrá obtener más información. Si lo desea, también podrá registrarse introduciendo sus datos. De esta manera el usuario quedará registrado en una base de datos donde se le podrán enviar futuras alertas o promociones. Una vez registrado, podrá acceder a otros apartados como los códigos de desbloqueo, la descarga gratuita del videojuego a través de un enlace especial o la compra de artículos de merchandising.

A través de la web principal, el usuario también podrá explorar otros contenidos a través de los hipervínculos, como por ejemplo el link de Biotech Industries con su canal de YouTube o el blog de Tania, la futura madre de Donovan, donde se plantean temas morales relacionados con los derechos de los cyborgs.

2.5. Caracterización de los protagonistas

2.5.1. Videojuego

Donovan:



Imagen propia 6

Es el hijo adoptivo de Tania y Rich (protagonistas del corto), además de el protagonista de Nibiru war 1. Es un modelo de cyborg TEDjr, dotado con órganos biológicos que permiten emular el crecimiento humano desde su niñez, hasta su edad adulta, los 30 años. Vivió con sus padres en uno de los grandes edificios de la ciudad de Náucrasis antes de que estos fueran asesinados al estallar la guerra. Desolado tras el asesinato de sus padres adoptivos, decidió ayudar a los humanos entrando a formar parte de la resistencia donde se dedica a luchar contra las máquinas y a rescatar a supervivientes que han quedado aislados o atrapados en lo que queda de las grandes ciudades. Debido a sus capacidades mejoradas, es un miembro ejemplar de la resistencia. Posee una inteligencia superior gracias a su cerebro clonado y está dotado con capacidades superiores

como visión térmica y nocturna además de poseer unas características físicas muy superiores a las de los humanos.



Imagen Cyberpunk 2077

Donovan es el nombre con el que se define en la historia, no obstante, a la hora de crear una partida nueva en el juego el jugador podrá elegir cualquier otro.

Naomi:



Imagen propia 7

Es una científica de 32 años, ex trabajadora de la fábrica más importante de cyborgs Biotech Industries. Fue la investigadora más sobresaliente de su generación y por eso se encargaba del programa de investigación genética en la implantación de cerebros clonados en cyborgs de tercera generación, para crear un ejército superior que ayudase a los humanos a colonizar nuevos planetas. Sin saberlo, fue una de las encargadas de crear una nueva forma de inteligencia que se revelaría contra la humanidad.

Tras estallar la guerra en el año 2555, Naomi intenta encontrar una solución para parar las constantes muertes de los humanos, al margen de los asesinados, que están muriendo a causa de lo que ella denomina el polvo blanco, una sustancia que se propaga por el aire y hace enloquecer a las personas hasta su muerte.

Robert:



Imagen propia 8

Robert sirve como comandante de la resistencia de Nibiru desde los inicios de la guerra entre humanos y máquinas. Tras el estallido de la guerra en 2555 quedó profundamente conmovido por las ejecuciones que se llevaban a cabo por las máquinas y decidió empezar a tomar medidas no convencionales para ponerles fin. Así fue como se inició un ciclo de violencia en el que las dos especies se enfrentarían durante décadas.

Robert creó un sistema de comunicación al margen del sistema central que permitía a los soldados recibir órdenes y ubicaciones de puntos estratégicos. El comandante es el encargado de guiar a Donovan y a los demás soldados a través de la ciudad con el objetivo de neutralizar a las máquinas desde dentro, dejándolas vulnerables a los ataques de los humanos para así poder ser destruidas.

Androides:

Son los más comunes y atacan cuerpo a cuerpo mediante sus extremidades, no son muy peligrosos por separado pero muchos pueden matar. Hay que tener cuidado ya que pueden fingir estar muertos y atacar cuando les das la espalda, su objetivo prioritario es matar humanos.

Mini robots:



Imagen propia 9

Son como arañas metálicas que se enganchan al cuerpo con sus extremidades de púas aplicando grandes descargas eléctricas que pueden matar a los humanos y noquear a los cyborgs.

Robots:

Son pequeños suicidas. Una forma primigenia de robot mejorada por los cyborgs que está programados para inmolarse.

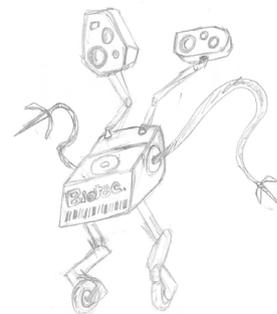


Imagen propia 10

cyborgs Neomantis:

Son los más peligrosos, son extremadamente inteligentes y tienen mucha fuerza. Pueden llevar cualquier tipo de arma o explosivos. Están perfectamente blindados pero tienen un punto débil, la cabeza.

2.5.2. Corto

Tania:

Es una mujer de 38 años con unos valores morales muy altos que se siente triste por no haber sido capaz de concebir un hijo biológico. Tiene una gran fuerza de voluntad y es una persona generosa dispuesta a hacer lo que haga falta para conseguir sus objetivos, lo que le llevará a tomar la iniciativa de adoptar un TEDjr. Físicamente es de piel morena con el pelo castaño. Tiene una figura estilizada y es de media altura.

Rich:

Es un hombre de unos 45 años que debido a la frustración de no poder tener hijos, se desahoga derrochando ingentes cantidades de dinero en el juego y el alcohol. En momentos de crisis también consume drogas electrónicas que consisten en pequeñas descargas cerebrales, unos métodos completamente aceptados por la sociedad, con las que se desinhibe de la realidad. Rich pertenece a la nueva clase acomodada de humanos, personas que han olvidado lo que son las auténticas preocupaciones y se dedican a malgastar dinero en todo tipo de entretenimientos. Psicológicamente es una persona débil que se deja influenciar fácilmente por las personas que le rodean. Físicamente es de piel clara con el pelo rubio. Es delgado y alto.

Sara:

Es la hermana de Tania, tiene unos 40 años y es madre de dos hijos biológicos. Es una persona que sabe dar apoyo emocional y dar consejos con el mejor humor posible. Es muy optimista y piensa que todo es posible con el amor fraternal y la lucha por mantener unida la familia a pesar de las dificultades que puedan advenir.

CR40:

Es uno de los primeros modelos de cyborgs con cerebros clonados, diseñado para servir a los humanos como fieles compañeros, sin crear ningún tipo de problema. No obstante, tras enterarse de que su dueño quiere desconectarlo para prescindir de él, es decir, matarlo, él decide revelarse y en un ataque de ira, lo mata. Tras este asesinato, el modelo CR40 es condenado a muerte sin opción a un juicio justo, siendo ejecutado sin miramientos a través de la televisión pública.



Imagen de Google

La muerte de este cyborg fue el detonante para que otras máquinas, poseedoras de inteligencia, se revelaran. Además, tras este suceso, algunos humanos también se plantearon si las máquinas con sentimientos deberían poseer sus propios derechos.

2.5.3. Cómic

Eva:

Es la protagonista del cómic, una ayudante de piloto de 35 años con una gran trayectoria educativa y una mayor experiencia como piloto que, tras ser seleccionada entre cientos de personas se pone a los mandos de la Quasar 14 rumbo al nuevo mundo. Será la persona encargada de solucionar los problemas.

2.6. Guiones, descripciones, estructuras y organización:

En este apartado mostraré algunos fragmentos de posibles guiones del texto que contendrán algunas de las plataformas, o en su defecto, como se estructurarán y organizarán:

- YouTube vídeos:

Locución posible del vídeo de Biotech Industries:

Primero fueron los robots, luego los androides, luego se revolucionó la biotecnología con los cyborgs de primer nivel, que ayudaron a levantar nuestras fantásticas ciudades. Ahora llega la auténtica revolución presentamos nuestros nuevos modelos CR40 dotados con sentimientos, serán el mejor amigo del hombre. ¡Ya nunca más se sentirá solo! ¡Compre un modelo CR40! ¡no se arrepentirá!

Vídeo viral de Nibiru:

En esta pieza de vídeo se destacarán imágenes de la ciudad y lugares de ocio como las discotecas o clubs más lujosos, remarcando la idea de una vida sin preocupaciones. En las especificaciones de diseño se puede visualizar un previo.

- Web principal Nibiru:

Texto de ejemplo apartado Inicio:

Tras muchos años, Nibiru se ha convertido en un planeta rico y floreciente con más de 56 billones de habitantes que evoluciona de manera próspera. Gracias a nuestro gran desarrollo tenemos a nuestra disposición todo tipo de lujos con los que vivir de una manera plena y feliz...

Menús de la página web:

- Inicio (desbloqueado): En este apartado se hace una descripción resumida de los aspectos más importantes de la ciudad, población, el sistema político o otros aspectos relevantes.

- Las 3 leyes (desbloqueado): Se mostrarán las 3 normas por las cuales se rigen las máquinas poseedoras de cualquier tipo de inteligencia. Estas normas serán las siguientes:

1. Las máquinas no pueden hacer uso de la fuerza contra un ser humano ni permitir que un ser humano sufra ningún daño.
2. Las máquinas deben obedecer las órdenes dadas por sus dueños, excepto si estas órdenes entrasen en conflicto con la 1ª norma.
3. Las máquinas deben proteger su propia existencia en la medida en que esta protección no entre en conflicto con la 1ª o la 2ª norma.

- Códigos de desbloqueo (bloqueado): será de acceso restringido y emulará una especie de servicio de sede electrónica para los habitantes de la ciudad de Nibiru donde el usuario deberá meter los códigos de desbloqueo. A través de estos códigos el usuario podrá desbloquear contenidos extras como, datos confidenciales de la ciudad o las cápsulas de vídeo.

- Nibiru War 1 (bloqueado): En este apartado se describirá de manera resumida la sinopsis del videojuego Nibiru War 1 y se podrá descargar el videojuego de manera gratuita a través de un enlace especial. También se encontrará el enlace directo a la página oficial del videojuego donde se podrá ampliar la información.

- Corto:

Estructura del corto:

ACTO 1

La historia empieza en el piso de Tania justo cuando ella entra por la puerta de trabajar. Uno de los lujosos rascacielos construidos en la ciudad de Náucrasis, una de las más grandes de Nibiru. Dentro del habitáculo podemos observar que estamos en un lugar lujoso y futurístico donde todo funciona de manera automatizada gracias a la domótica. Las casas están conectadas a unos ordenadores centrales que controlan todos los edificios. Todos los objetos electrónicos que existen en el lugar, electrodomésticos, teléfonos, música etc, pueden ser controlados por sus inquilinos a través de la voz. En la tele de fondo podemos ver como se están emitiendo anuncios de los casinos y clubs que se encuentran en ese edificio (esto resalta la idea de un mundo sin reglas hecho solo para disfrutar, donde lo principal es no tener preocupaciones y tener las mayores comodidades posibles).

Tania se dirige al lavabo para hacerse una prueba de embarazo (eso muestra que están buscando tener un hijo), pero lamentablemente esta sale negativa. Ella se echa a llorar y cuando sale del lavabo se lo enseña a su marido (esto denota que no es la primera vez que lo intentan. En este momento se presenta el principal conflicto de la pareja, que Tania no puede tener hijos).

Su marido después de recibir la noticia sale del piso y se marcha a la planta de recreo; todos los rascacielos tienen una; donde va a gastar dinero y a entretenerse para no pensar en que no es apto para crear vida (debido a las radiaciones electromagnéticas producidas por la gran cantidad de máquinas con las que conviven, la mayoría de seres humanos son estériles y por lo tanto están evocados a la extinción).

En ese momento Tania decide llamar a su hermana Sara para explicarle de nuevo que no puede aguantar más y ella le dedica unas palabras para tranquilizarla. Ella no está 100% a favor de la adopción, pero mientras habla con su hermana, ve un anuncio de la empresa Biotech Industries que dice:

Voz en off del anuncio de Biotech Industries:

¿Sueñas con tener hijos, pero no puedes tenerlos? Ya no es imposible tener un hijo, nuestros nuevos modelos TEDjr permiten la implantación de cerebros clonados a base de células y tejido de los futuros padres. Esto posibilita una evolución natural que simula el crecimiento humano hasta los 30 años.

Tras ver ese anuncio Tania decide hacer un pedido del nuevo modelo TEDjr para poder por fin hacer realidad su sueño de formar una familia. Además ella cree que haciendo esto dará una gran sorpresa a su marido Rich.

Plot 1: Tania decide hacer un pedido de un modelo TEDjr y decide llamarlo Donovan. Cuando Rich llega a casa Tania le cuenta a su marido que ha adoptado un nuevo modelo de cyborgs que emulan a los niños reales. El le cuesta un poco asimilarlo pero tras una larga conversación lo comprende. (De fondo en la televisión se ven manifestaciones de cyborgs en las calles que protestan para que CR40, uno de los últimos modelos de cyborgs inteligentes, pueda tener un juicio justo tras haber matado, por error, a su dueño alegando que no quería ser desconectado). Se van mostrando escenas donde vemos crecer a Donovan feliz gracias al amor que le dan sus padres durante su etapa de niñez que va de los 3 a los 8 años.



Por el momento todo parece ir bien, todo son buenas noticias, pero tras el asesinato del modelo CR40 sin un juicio justo, muchos cyborgs parecen querer revelarse a los humanos (En la televisión se muestran múltiples revueltas provocadas por las máquinas y el rechazo que los humanos hacen de todas ellas, en esos momentos las máquinas son enemigos que hay que evitar a toda costa).

Imagen propia 11. Imagen fondo Total Recall
Visualizar [aquí](#).

ACTO 2

Tras algunas elipsis temporales que muestran el crecimiento de Donovan pasamos a ver como poco a poco las diferencias entre humanos y máquinas van creciendo hasta el punto que estalla la guerra. Todo tipo de máquinas atacan a los humanos matándolos sin miramientos. Tania y Rich ven desde su ventana como rápidamente avanzan arrasando con todos los seres humanos que encuentran, todo apunta a que los próximos serán ellos, su destino parece estar sellado dentro de aquel salón.

Plot 2: (En este desenlace se irán intercalando imágenes de los cyborgs e imágenes dentro del piso de Tania). Un grupo de cyborgs esta revisando todo el edificio eliminando a todos los humanos que encuentran. Donovan solo tiene 8 años y por lo tanto aún es un niño (intelectualmente hablando), no entiende muy bien lo que pasa pero tiene miedo y sus padres le esconden en un lugar seguro del piso donde no pueda ser descubierto. Antes de cerrar el armario donde Donovan se esconde su padre le dice:

“Tu no eres como ellos, eres un cyborg bueno. Estoy seguro de que vengarás nuestra muerte. Hasta siempre” (este momento se verá en una cápsula desbloqueada en el videojuego)

ACTO 3

Resolución: Tras unos minutos de agonía los cyborgs consiguen llegar al piso de Tania y Rich pero no pueden entrar debido a que Rich ha obstaculizado la puerta. A los pocos minutos los cyborgs consiguen entrar en la habitación abatiendo a tiros y sin ninguna piedad a la pareja. Tras unos segundos de silencio deciden marcharse pero por desgracia todo lo ocurrido ha sido presenciado por Donovan desde su escondite y será algo que nunca olvidará.

Y así es como acaba la trágica historia de los padres adoptivos de Donovan y se desvela porqué en el videojuego Donovan es un aliado de los humanos.

- Presentación multimedia:

Frases de ejemplo para las diferentes diapositivas:

- Al principio, los humanos vivían en unas grandes cúpulas de oxígeno llamadas los nichos
- Cultivaban su propia comida y vivían en comunidad. Desarrollaron una gran ciudad con pocos lujos
- Pero poco a poco fueron desarrollando la ciudad y tecnología que les rodeaba
- Más tarde, los Nanobots permitían la extracción de las materias primas de la superficie, aportando así oxígeno en el exterior
- A los pocos años, Nibiru tenía una atmósfera plena permitiendo que las ciudades se desarrollaran rápidamente
- La población creció de manera exponencial y la tecnología evolucionó hasta nuevos niveles primero los robots, luego los andróides y después los cyborgs
- Estos últimos poseen cerebros clonados, son como clones mecánicos
- Al principio convivían en armonía junto con los cyborgs
- Pero pronto, la arrogancia de los humanos llevó a los cyborgs a convertirse en los esclavos de una sociedad infectada por los excesos y la corrupción
- Esclavizaron a las máquinas para poder crear ciudades de ensueño hechas a medida. Crearon un nuevo mundo sin reglas y sin controles, sin límites ni fronteras, un mundo donde todo es posible, donde todos tienen lo que desean y cuando lo desean

- Facebook:

Se crearán varios perfiles falsos centrados en habitantes de Nibiru

Texto de ejemplo para un perfil falso de Facebook:

Esta mañana he visto en el canal 2 de Nibiru una noticia que decía que un modelo CR40 ha asesinado a su dueño, ¿es posible eso? porque yo tengo uno y no quiero acabar muerto cuando quiera desconectarlo!

- Videojuego Nibiru War 1:

Modos de juego y niveles:

- Modo historia:

El modo historia avanzará de una manera lineal a lo largo de 7 niveles, marcados por los puestos de control, en los cuales el jugador irá enfrentándose a diversos retos con los cuales desbloqueará diferentes recompensas. Durante cada segmento, el jugador deberá navegar por el entorno y conseguir su objetivo sin ser derrotado. A medida que el jugador avance a través de los diferentes niveles, según la puntuación obtenida, podrá desbloquear códigos de bonificación que servirán para desbloquear objetos o pequeñas piezas audiovisuales que podrá visualizar mediante la entrada del código en la página web del videojuego. Estos comprimidos le darán información extra con la que quizás, el jugador, entienda o conozca mejor el universo ficcional que está explorando. Asimismo, la puntuación que el jugador obtenga en cada nivel, quedará registrada en su perfil de la web del juego. Los niveles del juego serán los siguientes:

1. La desolación:

Donovan se encuentra en el centro de la ciudad de Dong, una de las pocas ciudades de Nibiru en la que aún quedan algunos humanos supervivientes. Después de conseguir huir de un grupo de cyborgs que quieren matarle, regresa al punto de control donde le indica el mapa y entra en el antiguo edificio de Biotech Industries. [Desbloquea un video en el que se muestra como era la ciudad antes de ser destrozada por las máquinas]

2. La científica:

Donovan entra en el edificio pero en el camino se encuentra a Naomi, una científica que trabajaba en la planta de desarrollo de en la nueva generación de cyborgs. Durante unos segundos Naomi intenta contarle la situación a Donovan, explicarle los experimentos que se estaban realizando con cerebros clonados a partir de seres humanos que murieron, avisándole también de las peligrosas máquinas que han creado ellos mismos para matar humanos, pero de repente, hay un apagón general y son atacados. Naomi desaparece y Donovan intenta contactar con el general Roberts para avisar de que hay algunos supervivientes en el edificio pero algo parece fallar y la comunicación no es posible.

3. La sala de experimentos

Tras luchar contra los enemigos Donovan sigue lo que parece ser un rastro de Naomi para encontrarla y conseguir un poco más de información acerca de los experimentos que se hacían allí pero, por el camino, encuentra una sala de operaciones que parece ser un lugar donde se llevaban a cabo horribles experimentos con los cyborgs. [se desbloquea video de información sobre los experimentos fallidos en la implantación de cerebros clonados]

4. La fuente

Mientras se encuentra en la sala, es contactado por el general Robert a través de su auricular. Él le avisa de que han detectado una posible ubicación de la fuente de la radiación, emitida por la supuesta arma, y le envía la nueva ubicación a su mapa. Donovan puede decidir entre dos alternativas.

5A: Salir del edificio camino al nuevo destino, luchando contra los enemigos con los que se va encontrando

5B: Seguir buscando a Naomi hasta encontrarla y conseguir más información.

5A. El Neomantis:

Cuando llega al lugar indicado, se dirige al punto exacto del cual proviene la radiación. Al entrar en el edificio todo parece estar deshabitado, pero de repente aparece un Neomantis. Es un nuevo cyborg híbrido con extremidades afiladas y una inteligencia superior a la humana que intentará acabar con Donovan de todas las maneras posibles. Esta pelea será la pelea final y decisiva en la cual se deberán utilizar todas las armas posibles, no obstante, será de vital importancia saber sus puntos débiles. [Al ver al Neomantis se desbloquea un video donde se explican sus puntos fuertes y sus puntos débiles]

5B. El virus:

Cuando Donovan encuentra a Naomi, ésta le explica que las radiaciones no son la causa de las muertes afirmando que el virus se propaga por el aire en una especie de polvo venenoso que se apodera del sistema nervioso de los seres humanos, matándolos desde el interior. Naomi acompaña a Donovan a partir de aquí [Video del problema que está haciendo que mueran los humanos, un nuevo virus]

6. El contacto

Tras seguir las indicaciones consigue llegar a una especie de sala principal con una gran estructura metálica. En ese momento recibe una especie de mensaje que se cuelga en su sistema para intentar convencerle del daño que los humanos han hecho a las máquinas y del daño que aún pueden llegar a hacerles, tratando de convencerle de que los verdaderos enemigos son ellos. [Video intentando convencer a Donovan de que los humanos son los enemigos]

7. La decisión:

Donovan puede decidir entre 7A destruir la estructura, o 7B proceder a la misión que el general Robert le encomendó: apoderarse del control de este "arma de destrucción".

7A: Si decide destruir la máquina el jugador desbloqueará: [Video de un recuerdo de sus padres adoptivos (Tania y Rich), antes de ser asesinados a manos de un cyborg donde su padre le dice que él no es como los demás, que él debe ayudar a los humanos porque es bueno]. En este vídeo se desvela que Donovan es un modelo de cyborg experimental de los denominados TEDjr creados en el año 2514, que vió cómo mataban a sus padres adoptivos, motivo por el cual, decide ayudar a los humanos a combatir contra sus hermanos, las máquinas)

7B: Si decide tomar el control de la mega estructura metálica el jugador desbloqueará: [un vídeo donde se ven muchas otras estructuras a lo largo de Nibiru como muestra de que esto es solo el principio de una larga guerra entre humanos y máquinas]

➤ Modo cooperativa:

El jugador podrá luchar en comunidad mediante equipos de 5 jugadores donde competirán en diferentes escenarios únicos, para conseguir misiones concretas que irán renovándose de manera periódica. Esta modalidad de juego permitirá la interacción entre diferentes usuarios en un espacio hipertextual, una nueva tendencia de las narrativas transmediáticas que permite que cada usuario pueda ofrecer su punto de vista. En esta modalidad, la personalización será mucho más amplia que en el modo historia pudiendo ser cualquier tipo de máquina o cualquier tipo de humano, añadiendo multitud de variantes. También se podrá conseguir más o menos reputación entre la comunidad del juego y mayores recompensas, en función de las puntuaciones que el jugador obtenga. El objetivo principal de este modo de juego es propiciar la interacción entre usuarios dentro del universo de Nibiru, donde ellos mismos puedan desarrollar sus estrategias. El juego en cooperativa deberá contener suficientes retos como para que, la curva de dificultad, sea lo suficientemente emocionante como para mantener al jugador expectante y con ganas de más.

2.7. Argumentos y guiones centrados en el usuario

A continuación mostraré perfiles hipotéticos de usuarios que podrían participar en el proyecto transmedia y los caminos posibles, o puntos de entrada, desde los que podrían acceder a este universo.

Lucía, estudiante de turismo de 24 años:

Lucía verá el póster con el sorteo de un viaje a Náucrasis y mostrará interés en la página web ya que en ella se presentan todos los datos de la ciudad. Posiblemente si le gusta, también se hará seguidora de las redes sociales, e intentará aportar su visión publicando en ellas, generando contenido propio mediante réplicas y debates. También jugará a la aplicación móvil, ya que utiliza mucho su smartphone y siempre prueba las últimas novedades en videojuegos. No se sentirá atraída por el cómic ya que lo considera un producto irrelevante.

El recorrido sería: Código>Web>Juego>Web juego>Videojuego

Ana, 38 años desempleada

Ana verá el video viral de Nibiru publicado en el muro de un habitante ficticio de Nibiru y mostrará interés, ya que es una persona activa en las redes sociales y su objetivo principal es encontrar más información real sobre este nuevo lugar. También se interesará por el blog de Tania, por la parte más morbosa que puede generar el debate entre adoptar o no a un pequeño que no es humano, el TEDjr. Puede que también encuentre interesante la página web de Biotech Industries para saber más información acerca de ese modelo de cyborg o acerca de la empresa. No obstante, no mostrará interés por el videojuego ya que no tiene smartphone y no le atraen este tipo de cosas.

El recorrido sería: Facebook>Blog>Web Biotech

Rubén, 22 años, estudiando y trabajando

Mostrará el máximo interés en el videojuego, pues es un medio que consume durante el trayecto a su puesto de trabajo y además es de su género favorito, la ciencia ficción. Al ir desbloqueando pantallas se sentirá atraído por el modo de juego online que le permitirá conocer a otros jugadores y compartir sus puntuaciones. Al querer ver los vídeos que ha desbloqueado, entrará a la página web y los visualizará en su tiempo libre. Al engancharse a la historia, querrá pasarse el juego para ver que sucede al final. Al pasarse el juego queda tan enganchado a la historia decide adquirir una camiseta del videojuego.

El recorrido sería:

Videojuego> Videojuego online>Web Nibiru, códigos>juego online>Corto>merchandising

Álex, 19 años, estudiante

Mostrará el máximo interés en la aplicación móvil, ya que le plantea retos que pueden ser recompensados de manera entretenida y un tanto adictiva, algo de su agrado. Al no ser muy hábil, decide comprar un DLC (pack de armas), para pasarse el juego más fácilmente y para poder impresionar en el modo online. Participará en las redes sociales y en los foros de la web del videojuego comentando su experiencia. También mostrará interés por el cómic comprándolo a través de la web y compartiendo su opinión.

El recorrido sería: Videojuego>Web videojuego>DLC's >juego online >cómic

Observamos, aunque de forma hipotética, que cada usuario puede recibir alguna gratificación después de consumir el producto, gracias a que el target al cual se dedica la experiencia tiene un perfil muy activo en las redes sociales. Cada usuario es libre de consumir lo que le interese y tiene la capacidad de poder comentar a otros usuarios su opinión, pudiendo esta ser tomada en cuenta para ayudar a otros usuarios a obtener respuestas a sus dudas. Además puede ayudar a detectar fallos en cualquiera de los contenidos.

3. ESPECIFICACIONES FUNCIONALES

3.1. Formulario multiplataforma

A continuación definiré los elementos que confeccionan el servicio transmedia desde una perspectiva multiplataforma:

1. Vídeos de YouTube: Servirán para dar a conocer a los usuarios este nuevo universo acercándoles las últimas novedades.
2. Cartel QR: Su función es captar nuevos usuarios logrando que accedan a la web principal y conozcan el nuevo universo.
3. Webs: Se utilizarán para dar información adicional y estarán dedicadas a hacer crecer y gestionar la comunidad de usuarios. También formarán parte de la narrativa ficticia y como tal, contendrán información variada.
4. Blog: Dará una mayor profundidad narrativa al conjunto y una mayor credibilidad.
5. Videojuego: Trasladará al usuario al interior del universo de Nibiru para cumplir una serie de objetivos y ayudar así a sus habitantes. La mecánica de juego tendrá la intención de entretener al jugador proponiéndole retos.
6. Corto: Contendrá información adicional sobre Nibiru
7. Cápsulas de vídeo: Darán al jugador información concreta sobre diversos aspectos.
8. Cómic: Mostrará a los lectores historias previas a la colonización del planeta
9. Presentación multimedia: Mostrará al usuario la evolución de la población hasta 2514.
10. Redes sociales: Las redes sociales servirán para ofrecer una mayor profundidad narrativa y dotarán de credibilidad al conjunto.

3.2. Visión general del servicio

Proyectos web para construir

- Web Nibiru (principal) [2514]
- Web empresa Biotech Industries [2514]
- Web juego Nibiru War 1 [2600]

Proyectos basados en webs existentes

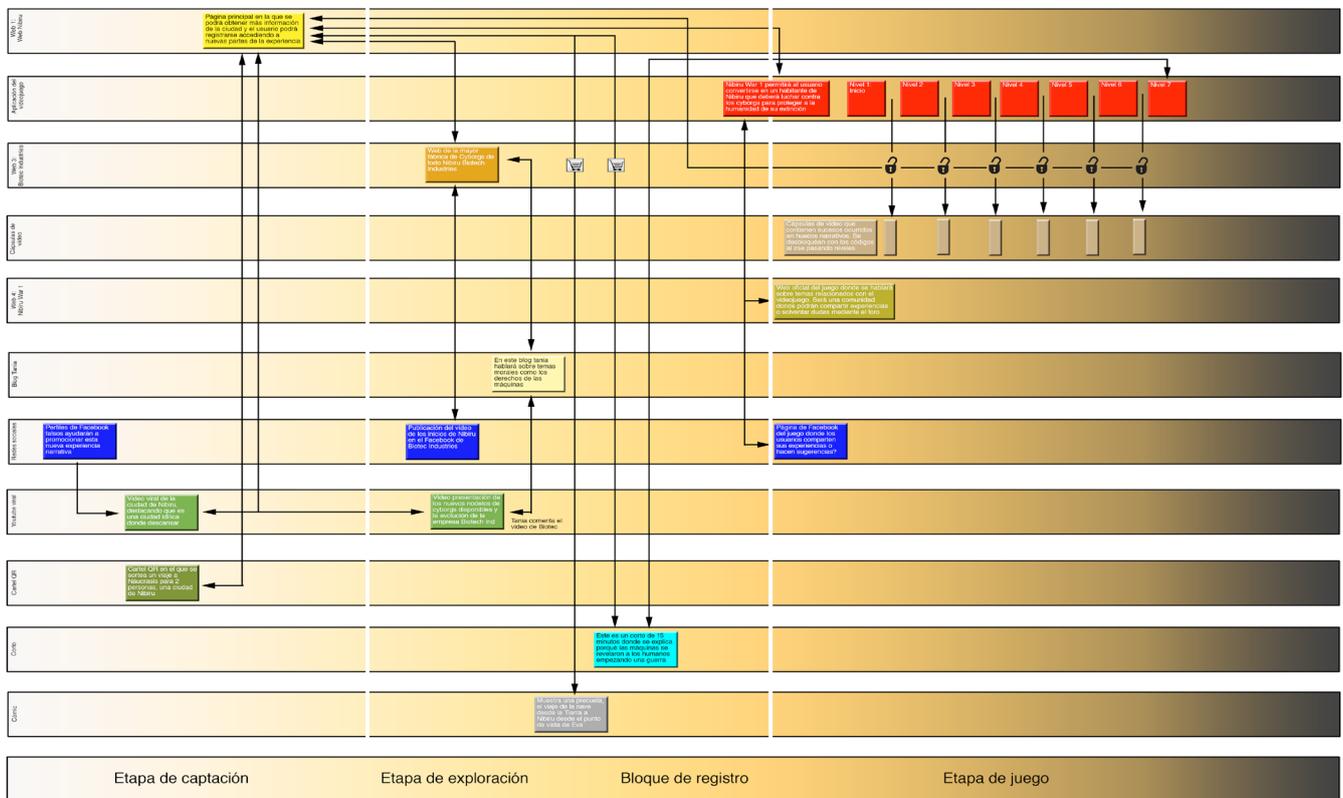
- Perfiles de Facebook [2514]
- Videos virales [2514]
- Blog de Tania [2514]

Proyectos que no pertenecen a la web

- Corto de 15 minutos [2550]
- Cómic precuela viaje [2012]
- Cartel QR sorteo viaje [2514]
- Cápsulas de video [2500-2600]
- Videojuego Nibiru War 1 [2600]

Gráfico propio 2

3.3. El viaje del usuario



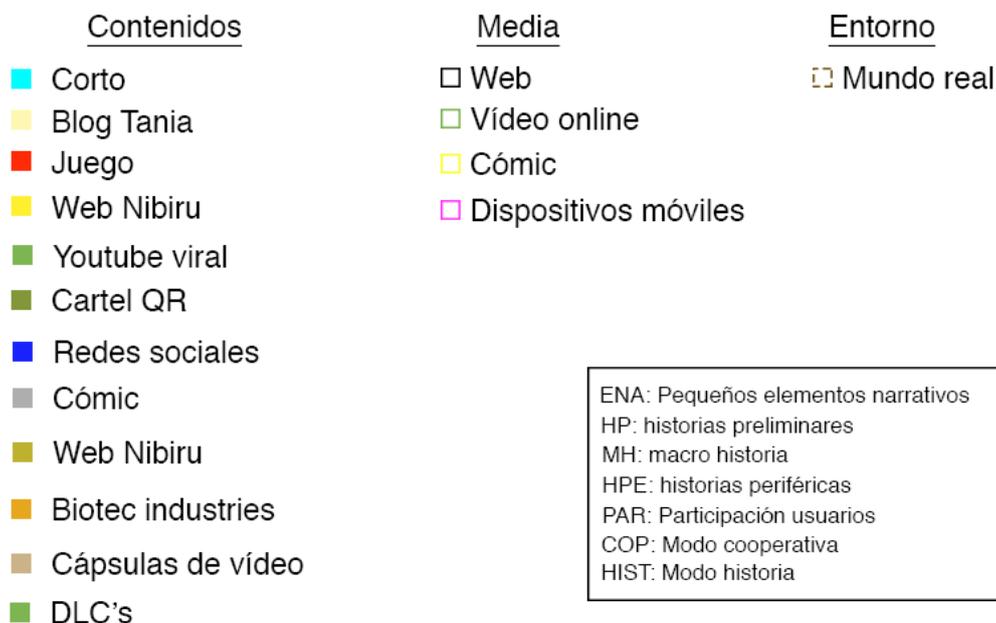
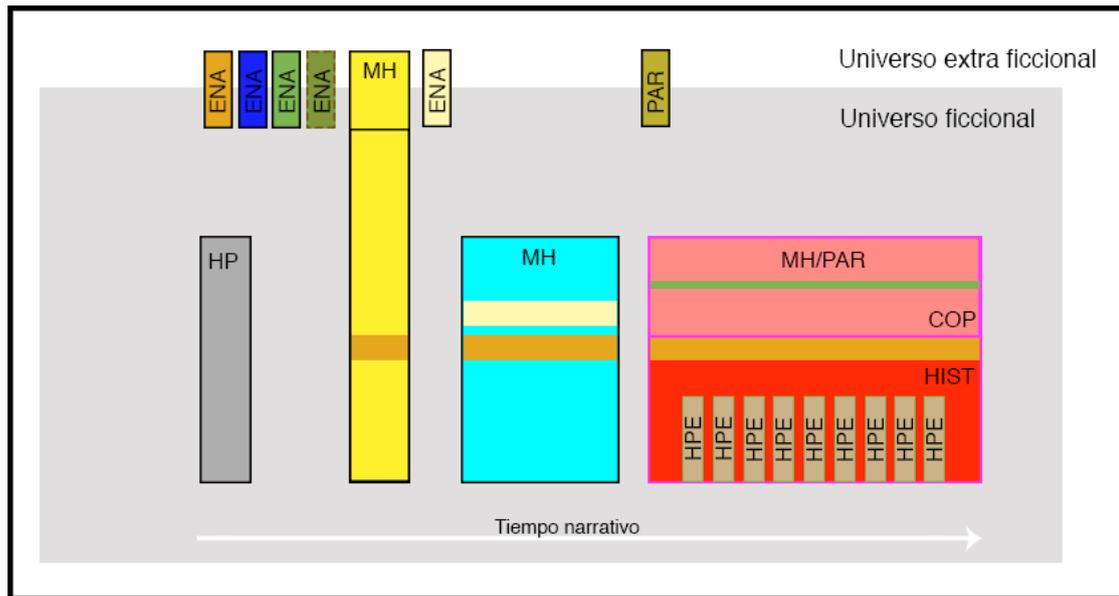
Infografía propia 1. Visualizar [aquí](#).

En la infografía 1 no se muestra la variable del tiempo debido a que todas las plataformas se activarán a la vez, pero si podemos ver a que bloque pertenecen cada una de ellas.

Con tal de esclarecer un poco mejor el universo ficcional al que pertenece cada contenido, he creado otra infografía donde se muestra de una manera más visual:

Como vemos en la infografía 2, el universo ficcional de Nibiru está representado por un gran cuadrado de color gris claro, que a su vez se inserta en un contexto mayor, que haría referencia al llamado universo extra-ficcional. Dentro del universo ficcional se representan los contenidos que pertenecen a la macrohistoria como el cómic, la web de Nibiru, el corto, el videojuego o las cápsulas que se desbloquean al pasarse los diferentes niveles del juego, todos ellos necesarios para comprender mejor la historia. Además, dentro de los diferentes contenidos podemos distinguir líneas que cruzan los cuadrados de lado a lado.

MAPA TRANSMEDIA:



Infografía propia 2. Visualizar [aquí](#).

Estas líneas significan la presencia de: línea naranja, Biotech Industries; línea amarilla, Tania; línea verde, contenido descargable o DLC's en el modo cooperativa del juego.

Por otra parte, también podemos ver plataformas que se encuentran entremedio del mundo real y la ficción, estos contenidos se consideran intermedios ya que representan una falsa realidad. Cada contenido tiene un determinado trazo dependiendo del medio o entorno al que se corresponda, por ejemplo, el cartel QR pertenece al entorno real y el videojuego Nibiru War 1, se puede consumir a través de dispositivos móviles.

Finalmente las iniciales muestran detalles sobre el contenido como si pertenecen o no a la historia principal, si son historias periféricas o si en ellas existe la participación de los usuarios. Cabe destacar que los huecos temporales que existen entre los diferentes contenidos podrían ser rellenados en un futuro con otros nuevos.

3.3.1. Eventos clave:

A continuación enumeraré los posibles *call to action*, o llamadas a los usuarios que le incitarán a escoger un camino u otro a la hora de explorar el universo ficticio. Existirán diferentes puntos clave o detonantes que motivarán al usuario a moverse a través del servicio. A continuación se detallan algunos de ellos:

- Si el usuario ve el póster o el vídeo promocional de Nibiru quizás acabe en la web principal de Nibiru
- Si el usuario encuentra el blog de Tania, posiblemente se vea atraído a investigar un poco más sobre la empresa Biotech Industries o sobre el planeta Nibiru
- Si el usuario encuentra información sobre el videojuego Nibiru War 1, seguramente vaya hasta la página principal de Nibiru para registrarse y poder descargarlo de manera gratuita
- Si el usuario juega al juego y quiere desbloquear los comprimidos de vídeo, se verá obligado a entrar a la web de Nibiru para insertar los códigos de desbloqueo
- Si el usuario ve algún comentario de Tania en contra o a favor de los videos de Biotech Industries, posiblemente el usuario indague más sobre Tania y acabe en su blog
- Si el usuario quiere ver el corto o comprar el cómic se registrará en la página web principal y lo hará desde allí
- Si el usuario quiere saber alguna información concreta del videojuego posiblemente la busque en la página oficial del videojuego o la pregunte a través del foro

3.3.2. Cronograma de activación de las plataformas

En este caso y debido a las magnitudes de la experiencia, todas las plataformas se activarán al mismo tiempo, es decir, todos los contenidos publicados en las diversas plataformas como redes sociales o YouTube, serán activados desde el inicio. De esta manera todos los usuarios podrán obtener la misma experiencia, sin importar cuando encuentren la experiencia.

La idea principal era ir actualizando todas las redes sociales de manera que evolucionaran a la par que la ficción, para dar más realismo, avanzando hasta que estallara la guerra en Nibiru, publicando twitts y posts relacionados con este tema, pero pensé que sería demasiado complejo gestionarlo todo. Además, esto dejaría fuera de la experiencia a los usuarios más rezagados.

Publicando desde un principio toda la información, sin embargo, todos los usuarios podrán ir descubriendo los contenidos de manera atemporal y con igualdad de condiciones. El videojuego, no obstante, será la única plataforma donde pueda haber alguna desigualdad entre jugadores, esto es debido a que los que lleven más tiempo jugando tendrán más experiencia y probablemente mejores armas.

3.3.3. Interfaz y branding

El éxito de esta propuesta transmedia dependerá en gran parte de una buena estrategia de promoción. En este caso será muy importante intentar que los usuarios más activos compartan con su círculo de amistades cualquiera de los contenidos relacionados con Nibiru, ya sean links de videos, fotos o artículos relacionados con temas científicos que hablen sobre los cyborgs o sobre robótica, permitiendo de esta manera una rápida expansión entre el público objetivo. Asimismo, las diferentes plataformas deberán tener una interfaz intuitiva y atractiva a nivel gráfico que cumpla con las siguientes características:

Utilidad:

El contenido propuesto para cada uno de los medios buscará cumplir con el factor de utilidad dentro de la vida del usuario. Hay que recordar que el target objetivo de nuestro producto es un público joven de

entre 16 y 50 años y como tal cada una de las plataformas deberá adaptarse, en la medida de lo posible, a este target. En la página web, por ejemplo, se presentará un contenido útil donde se ofrezca información y entretenimiento relacionado con este nuevo universo. En el caso del cómic o el corto serán de gran utilidad para entender la historia a la perfección. Para finalizar, el futuro merchandising permitirá incorporar en el mundo real productos propios del universo de Nibiru de gran utilidad, como por ejemplo las tazas de desayuno o las camisetas.

Eficacia:

Para poder llevar un control de las personas que han clicado en los hipervínculos o CTA que le llevan de un lado a otro, se utilizarán herramientas de análisis web como por ejemplo Google analytics. El hecho de saber si los usuarios siguen o no, los caminos correctos, permitirá realizar las modificaciones pertinentes. También se medirá la eficacia mediante los comentarios que se publiquen en las plataformas donde se permita como las redes sociales, los blogs o los foros. Las opiniones, pensamientos, críticas u opiniones que los usuarios escriban en la página del videojuego, serán de vital importancia a la hora de integrar nuevos aspectos o contenidos en el modo cooperativa.

Efectividad:

Esta variable se podrá analizar una vez la ficción se publique, es decir, tras la puesta en marcha de todo el proyecto transmedia. Resultará efectivo si los usuarios, entrando desde cualquier punto y siguiendo distintos itinerarios, son capaces de distinguir el contenido de cada medio comprendiéndolo, disfrutándolo y compartiéndolo con otros usuarios. Habrá que tener en cuenta aspectos como si la información de webs y blogs son útiles y atractivos para la audiencia, o si el videojuego, el corto y el cómic consiguen captar y mantener la atención.

Accesibilidad:

El registro utilizado en las diferentes páginas web será formal con la intención de transmitir seriedad, ya que se trata de emular páginas oficiales de representación como es el caso de la empresa Biotech Industries. El blog por su parte, tendrá un tono más coloquial o desenfadado debido a que la persona que lo escribe es Tania, una habitante de Nibiru normal y corriente. En las redes sociales, se utilizará un lenguaje informal donde no se tenga en cuenta excesivamente la normativa lingüística y los tecnicismos con tal de ser lo más realista posible. En algunas ocasiones también se podrá hacer uso de emoticonos.

En las piezas audiovisuales los diálogos deberán entenderse de manera clara y concisa, no obstante, se utilizarán diferentes registros en función del carácter de cada personaje. El corto dispondrá de subtítulos en diversos idiomas que podrán ser activados por los usuarios que lo deseen en cualquier momento.

El videojuego será apto para mayores de 16 años y tendrá una interfaz muy intuitiva y fácil de comprender para cualquier jugador con nociones básicas. También dispondrá de subtítulos en varios idiomas, en el menú opciones, con tal de hacerlo más accesible a personas con discapacidad auditiva. Por último, la página web también dispondrá de una opción para escuchar el texto leído. Esta función estará disponible en determinadas entradas y se indicará con este icono: 

Satisfacción:

Para saber si satisface o no lo suficiente a los usuarios, se tendrían que realizar diferentes estudios en función de cada plataforma una vez activado el proyecto.

4. ESPECIFICACIONES DE DISEÑO

4.1. Diseño estético, logos y wireframes

Al tratarse de una experiencia creada para un público joven, se buscará un diseño atractivo con el que dar una buena impresión, crear algo impactante que llame la atención. Para ello se utilizarán colores llamativos como por ejemplo el rojo, el azul claro, el amarillo o el plateado. Según un estudio realizado por Jacob Nielsen, tan sólo el 23% de los usuarios usa la barra de desplazamiento en su primera visita a una web. Esto significa que el 77% restante no lo hace, lo que indica que el contenido del Header debe ser lo suficientemente atractivo como para que en ese primer pantallazo los usuarios queden sorprendidos y indaguen por la barra de desplazamiento.

- Páginas web:

Se llevarán a cabo 3, la web principal de Nibiru, la de la empresa Biotech Industries y la del videojuego Nibiru War 1. Todas ellas tendrán como denominador común la calidad en el diseño, un indicador de credibilidad para la comunidad de internautas.

En primer lugar, para realizar la página principal de Nibiru utilizaré unos paisajes exteriores que representarán ser la ciudad de Nibiru, una gran ciudad del futuro. En el *slider* se mostrará alguna parte del centro de la ciudad, en un plano más cerrado, junto a un mensaje de bienvenida que invitará al usuario a indagar un poco más. El bloque central de la página estará en relieve respecto al fondo gracias a los efectos del sombreado. Las letras de la barra de menús serán de color blanco con un trazado negro y un resplandor exterior consiguiendo de esta manera más profundidad.

Esta sería una idea del diseño previo:



Imagen propia 12

En segundo lugar, la página de Biotech Industries también utilizará la misma fuente de texto pero se modificarán las imágenes y la barra de menús. Al tratarse de la página corporativa de la mayor empresa de cyborgs, se dará más importancia a sus productos, destacando sus modelos más nuevos en la portada como el modelo TEDjr. El tono de la columna central también se adaptará al color del *slide* que contenga.

Esta sería una idea del diseño previo:



Imagen propia 13

Para finalizar, la página del videojuego también guardará un cierto parecido con las otras, pero siempre adaptando la temática del tema principal y los colores de la barra de menús y texto. En este caso se mostrará el futuro protagonista del videojuego (Donovan) y el icono de la App.

Esta sería una idea del diseño previo:



Imagen propia 14

Nibiru tendrá un escudo con el cual se representará como planeta para el resto de universo, una señal de identidad con la que se identificarán todos sus habitantes. Este será un denominador común en las tres webs que servirá para saber si algo pertenece a este universo transmedia. El escudo se basa en

los colores rojo y amarillo y lleva inscrito el texto: Real orden de Nibiru con una tipografía Courier. En el centro aparece un águila, un símbolo de altura, que representa el espíritu del sol, el poder y la libertad. Haciendo referencia a las estrictas normativas por las que se rigen las máquinas se pueden ver sobre el águila otras dos alas con tres estrellas que representan la cultura Anunnaki, tan estrechamente relacionada con el planeta Nibiru o Planeta X.



Debido a los múltiples navegadores webs existentes y a las múltiples resoluciones de las pantallas, las páginas web deberán adaptarse según el tamaño de la ventana del navegador. Dependiendo del tamaño de la ventana se visualizará más o menos la imagen de fondo de la ciudad. A medida que se reduzca el tamaño, se acortará la parte del fondo, hasta verse únicamente el cuerpo de la página. Los elementos textuales también se adaptarán en relación al tamaño de la ventana, modificándose proporcionalmente. Cuando la página se abra en el

Imagen propia 15. Visualizar [aquí](#). navegador de un teléfono móvil o de una Tablet, aparecerá únicamente el cuerpo de la página como se muestra a continuación en los diseños previos:



Imagen propia 16 a partir de iPad



Imagen propia 17 a partir de Nexus 5

Cabe destacar que las tres páginas web seguirán un estilo único en sus entradas que estarán formadas por: un título llamativo, una foto vistosa y un pequeño resumen de la información que se trate.

- o Redes sociales:

En cuanto a la estética de las redes sociales estarán personalizadas según el sujeto. Al simular ser habitantes de Nibiru, en su perfil público tendrán fotos realizadas en diferentes puntos de este planeta ya sean exteriores o interiores. Asimismo, en los datos personales como la nacionalidad o la ciudad de origen, aparecerán ciudades del planeta Nibiru.

- o Videos virales:

Los videos virales se publicarán a través del canal de YouTube de la empresa Biotech Industries. Este canal también tendrá una estética parecida a la página web de la empresa ya que utilizará la misma fuente de letra y se basará en los mismos fondos futuristas que emulan la ciudad de Nibiru.

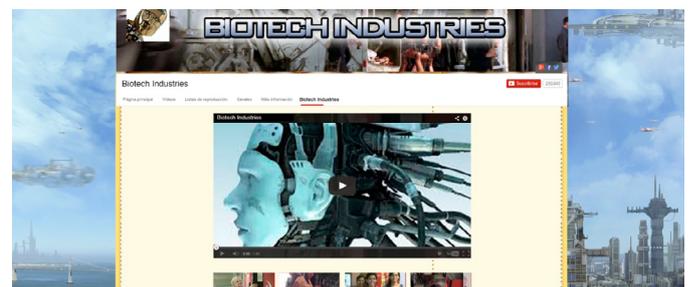


Imagen propia 18.

- Cómic:

En cuanto al estilo del cómic, este tendrá una atmósfera tenebrosa e intrigante en sus ilustraciones en las cuales se intentará recrear el estilo del dibujante Frank Miller, creador de la novela gráfica Sin City. Dependiendo del éxito que se obtenga en esta primera edición, se podrán dibujar nuevos capítulos.

- Corto:

En cuanto a las especificaciones del diseño del corto, solo se pueden describir algunos elementos clave que se llevarán a cabo en la puesta en escena. Al tratarse de un espacio real habrá que utilizar escenografía acorde a la época, tendrá que ser muy plana y minimalista, con asientos ergonómicos, en unos tonos claros como el gris o el blanco. Será una casa completamente domótica controladas por voz.

En cuanto a la iluminación, las casas deberán estar perfectamente iluminadas emulando la luz natural que entra por las grandes cristaleras que dan al exterior. Los edificios de la ciudad de Náucrasis en 2514 deberían ser algo parecido a la imagen que hay a continuación:

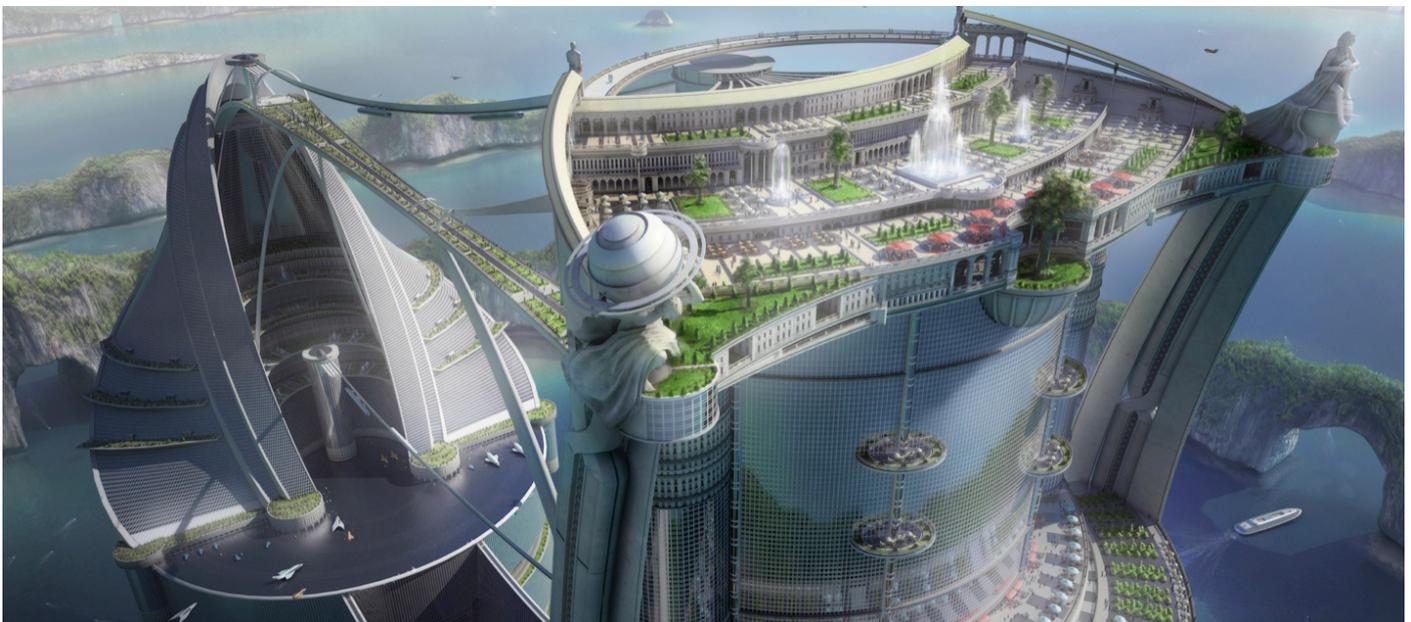


Imagen Google

En cuanto a los elementos que definan el plano se utilizarán una amplia variedad que irán desde los primeros planos y planos detalles hasta los grandes planos generales donde se mostrará la ciudad. No obstante, la postproducción de esta pieza será de vital importancia ya que, en este punto del proceso, es donde cobrarán vida las máquinas gracias a la animación digital. El montaje también vendrá dado por las relaciones dramáticas, es decir, muchos planos tendrán una función semántica donde lo importante será resaltar los momentos más impactantes, como el momento en que las máquinas entran en el piso.

La música también jugará un papel muy importante ya que ayudará a dramatizar los momentos donde no haya diálogo. Serán canciones melódicas con altibajos que podrán tener alguna vocal rica y profunda. Un ejemplo que encaja en esta descripción sería la pieza creada por el compositor alemán Hans Zimmer junto con Lisa Gerrard, Now we are free, para la película Gladiator. En los momentos menos dramáticos también cabrán propuestas más electrónicas como Dragula, de Rob Zombie o Mindfields, de The Prodigy.

- Videojuego Nibiru War 1:

A diferencia de el cómic y el corto, la estética del videojuego será un tanto más agresiva. Esto es debido a que la guerra estallaró en 2555 y por lo tanto en 2600 muchas ciudades ya habrán sido devastadas y infectadas por el caos y la contaminación. Los humanos, por su parte, habrán evolucionado en sus técni-

cas de combate creando aparatosos atuendos que les permitirán luchar contra los cyborgs de una manera más equilibrada, como cascos de visión térmica o armas electrobiológicas. La idea es crear una estética más basada en la cultura ciberpunk o steampunk, un entorno postapocalíptico desolado y oscuro, un lugar hostil y peligroso para los humanos. Un lugar parecido a la imagen que se muestra a continuación:



NIBIRU WAR 1

Imagen fondo: Google, logo: Imagen propia 19

A continuación se muestran algunos bocetos de posibles máquinas o armas que se podrían encontrar en el videojuego:



Imagen propia 20

o Presentación:

Aquí se muestran algunas diapositivas provisionales de lo que sería la presentación multimedia.

o Póster QR:

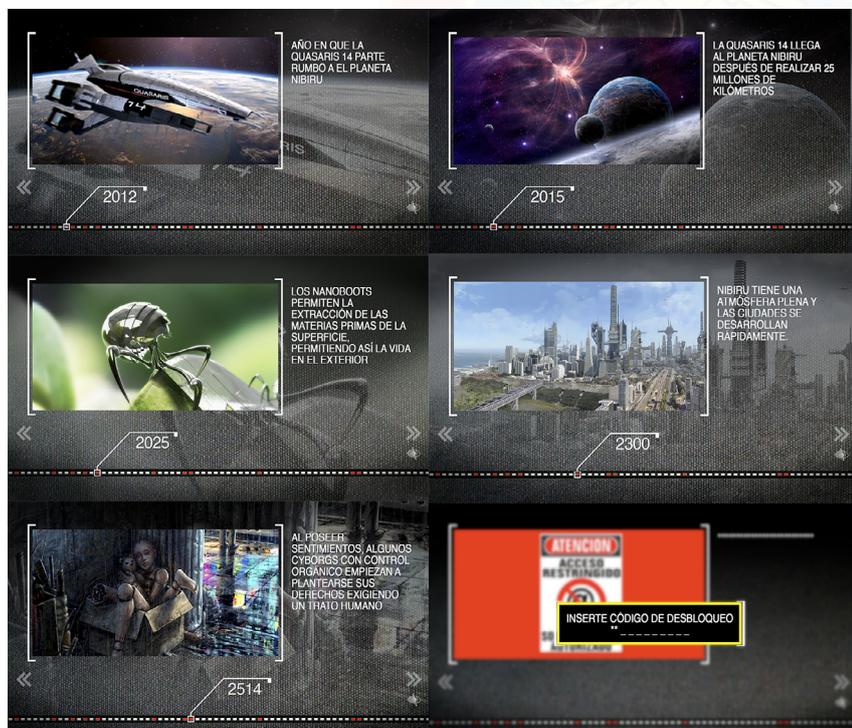


Imagen propia 21 con imágenes de Google editadas. Previsualización privada [aquí](#). Contraseña 3110

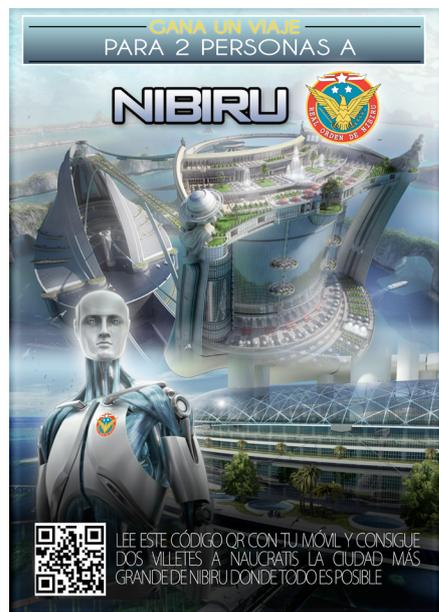


Imagen propia 22. Visualizar [aquí](#).

Esta sería una idea previa de cómo podría ser el póster promocional del sorteo del viaje a Náucrasis:

4.2. Wireframes y árbol de navegación

En este apartado describiré los wireframes de las dos plataformas principales, la página web de Nibiru y el videojuego.

o Página web de Nibiru:

Para realizar el esquema de la página web principal me he basado en un diseño clásico de web contenedor constituido por diferentes celdas que permitan la colocación de diferentes contenidos.

1. Barra de menú principal dónde aparecerán todas las secciones y sus correspondientes contenidos
2. Hipervínculo hacia la presentación. Mediante estas fotografías, el usuario podrá volver a ver la presentación tantas veces como lo desee.
3. Botones de *Feed-back*: servirán para publicar un post con la página web de Nibiru en el perfil de los usuarios.
4. Botón altavoz: servirá para que las personas con discapacidad visual puedan escuchar el texto de la entrada a través de sus altavoces.



Imagen propia 23

El árbol de navegación de la página web de Nibiru será el siguiente:

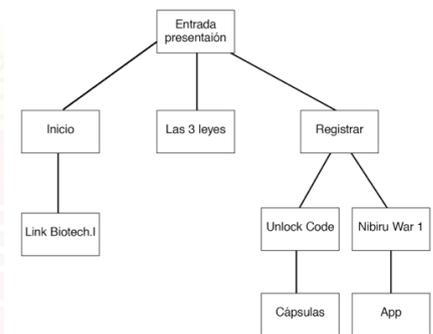


Gráfico propio 3

Las otras dos páginas tendrán una distribución y un funcionamiento de menús muy parecido donde únicamente cambiarán los nombres de los menús. Obviamente no tendrán la opción de la presentación.

o Videojuego:

Para realizar el esquema del videojuego me he basado en mis experiencias como consumidor de videojuegos con tal de realizar una interfície funcional y atractiva. Los HUD o "Heads-Up Display" son los iconos y números que se muestran durante la partida y dan al jugador datos sobre su vida, sus armas o cualquier otro dato. A continuación mostraré un ejemplo de la interfície provisional y sus elementos.



Imagen propia 24

1. Barra de nivel de vida: mostrará el nivel de vida del jugador. Al llegar al final de la parte roja será derrotado
2. Barra de nivel de alerta: servirá para saber cuando hay un enemigo o algún peligro cerca del jugador
3. Mapa: marcará puntos de destino o ubicaciones de objetos escondidos
4. Armas: mostrará mediante una ilustración que arma está en uso

5. Joystick: servirá para mover al personaje dentro del juego
6. Menú pausa: servirá para parar el tiempo y acceder al menú pausa
7. Disparo: simulará el gatillo del arma que se esté usando

A continuación se muestran los arboles de navegación del menú principal y del menú de pausa del juego:

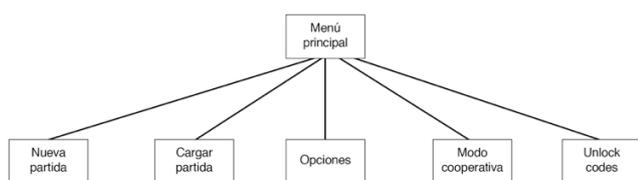


Gráfico propio 4

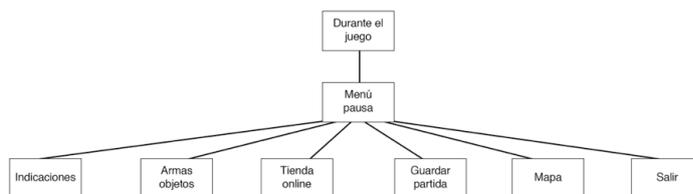


Gráfico propio 5

4.3 Diseño de estilos en medios



Ver idea previa [aquí](#). Contraseña 3110

En el apartado anterior de diseño he mostrado las principales características de los componentes plenamente visuales pero en este apartado mostraré otros archivos multimedia que tienen cabida en este universo ficcional como el vídeo viral de YouTube con tal de poder entender mejor la idea, el estilo musical y los efectos visuales y la imagen subliminal del robot.

4.4 Guía de estilo, color y especificaciones de las fuentes

La página web utiliza diferentes tipografías, la más relevante es la fuente de texto BankGothic Md BT que está presente en todas las páginas web en color de degradado plata con biselado y relieve. Esta tipografía es clara y concisa y el trazado ayuda a crear un fuerte contraste con el fondo facilitando de esta manera la lectura. En cuanto a la estructura y diseño de la página web se utilizan unas sombras en color negro buscando dar profundidad a la columna central.

Para el Videojuego, Nibiru War 1, se creará un logo con la misma tipografía BankGothic Md BT pero que en este caso irá acompañada de un número 1 de color blanco, e impregnado en lo que emula ser sangre, situado dentro de un cuadrado rojo. Al tener la misma fuente de texto y la misma estética el usuario podrá identificar que se trata de un nuevo contenido relacionado con el universo Nibiru. El icono de la App será un cuadrado de 300 x 300 píxeles en el cual se mostrará al protagonista Donovan dentro de un marco plateado. Este icono será el que los usuarios podrán ver en las tiendas digitales.

4.5 Lista de activos y merchandising

Esta ficción transmedia pondrá a disposición de los usuarios más fieles un apartado de tienda online dónde se podrán adquirir diferentes productos de merchandising. Este hecho permitirá extraer elementos del relato trasladándolos al mundo real. Un ejemplo serán las camisetas temáticas, con diferentes modelos para todos los gustos. Se dispondrán de tallas S, M, L y XL y el precio será de unos 10€. Algunas ideas para los diseños de las camisetas serían las siguientes:



Imagen propia 25



Imagen propia 26



Imagen propia 27



También habrán otros utensilios provechosos como los llaveros o las tazas de cerámica, como por ejemplo la del logo de Nibiru. También será posible personalizarlas con el nombre. El precio será a partir de 2,50€

Imagen propia 28

5. ESPECIFICACIONES TECNOLÓGICAS

5.1. Visión de las plataformas y formatos:

- Páginas web:

Se tratará de páginas web basadas en la tecnología web 2.0. Utilizarán una infraestructura basada en el lenguaje HTML5 y CSS3, un sistema mucho más versátil que el HTML antiguo. Este sistema utiliza un código abierto que permite manipular al 100% todos los aspectos del diseño e interfaz, tanto los estructurados en base CSS, como los XHTML. La visión que se ofrecerá en el portal web se basará en un sistema 2D que incluirá pequeños contenidos en 3D que dotarán al portal de una calidad gráfica profesional.

La compatibilidad con los navegadores también es un aspecto importante y como tal las páginas web deberán poder visualizarse de manera correcta a través de cualquier navegador, móvil o tablet y en cualquier resolución. Además, mediante el código fuente de la web, se podrán administrar todos los sistemas de accesibilidad y traducción.

Para poder gestionar todos los contenidos se deberá hacer uso de un servidor web rápido como por ejemplo, MySQL, que permita tener un flujo de datos bastante eficaz. Para controlar el movimiento de usuarios en la web se utilizará Google Analytics ya que permite generar informes periódicos para estimar el volumen real de tráfico.

- Corto:

En cuanto a la calidad del corto estará grabado en formato de cine digital DCI, en este caso de las dos opciones existentes 2K y 4K, será la de 2K, principalmente porqué es la más estandarizada y económica dentro de los monitores de UHD, *Ultra High Definition*. El archivo de vídeo se grabará con un rango de codificación 4.4.4, el equivalente al formato 16mm de cine analógico. La proporción de aspecto será de 2048 x 1080 píxeles, es decir, 2,2 megapíxeles. El corto se podrá obtener como recompensa al pasarse el último nivel del videojuego o previo pago o a través de las tiendas virtuales.

- Videojuego Nibiru War1:

Con el objetivo de llegar al mayor número de personas posible, el videojuego estará disponible tanto en smartphones como en tablets, y será compatible con los sistemas operativos Android y iOS, ya que estos son los más utilizados. Basándome en los requisitos de juegos similares a Nibiru War 1, los dispositivos móviles desde los cuales se quiera jugar deberán cumplir unos requisitos mínimos como: disponer de una pantalla táctil, necesaria para poder apuntar las armas y desplegar las habilidades en el combate; un motor gráfico de como mínimo 256mb de memoria ram; un microprocesador con un reloj de entre 480 - 748 MHz y unos 500MB de memoria libre para su instalación.

- Cómic:

El cómic digital estará disponible en los tres formatos principales; formato web, para poder leerlo a través de cualquier navegador; formato PDF, para visualizarlo a través de los dispositivos Apple y Android; y con la extensión Epub sin DRM, para todos los usuarios que posean lectores de eBooks digitales compatibles con el formato Epub.

- Vídeos virales de YouTube:

El formato utilizado para el renderizado de los videos será el H264 o MPEG4 debido a su gran versatilidad y compatibilidad con el portal web, además, este formato de compresión apenas pierde calidad y ocupa hasta 5 veces menos que el .avi convencional. En cuanto a la proporción de aspecto será el estándar FullHd, que se corresponde al tamaño de 1920 x 1080 píxeles.

- Presentación multimedia:

La presentación estará creada sobre el lenguaje HTML5 y permitirá al usuario indagar por los menús adelantando o retrocediendo por las diferentes imágenes a su ritmo. Las imágenes estarán en formato PNG y la música en formato mp3, esta última, sonará de manera automática dependiendo del paisaje o entorno que se muestre.

- Póster QR:

El póster hará uso del código de respuesta rápida conocido como código QR, que almacenará la información necesaria para que los usuarios, con sus dispositivos móviles, puedan ser redireccionados de una manera rápida y directa a la página web sin necesidad de introducir ninguna URL.

5.2. Gestión de los usuarios:

Los usuarios son la parte más importante para que este proyecto tenga éxito y evolucione de una manera rápida y como tal, todo tiene que estar pensado por y para ellos. Por ello, es importante conocer bien a los usuarios para intentar obtener el mayor número de afiliados en las distintas plataformas. Por esta razón, se realizarán controles de consumo de los diferentes contenidos mediante herramientas de análisis, una información que servirá para obtener una visión real del flujo de usuarios.

En el caso de la App se contabilizarán los usuarios mediante las descargas de la propia App o según las compras de contenido adicional, los DLC's. Una vez que este proyecto este activo, se podrá saber el éxito del producto mediante las cifras obtenidas, con el objetivo de observar la evolución y actuar con conocimientos frente a los problemas que se puedan generar, como por ejemplo, la pérdida de interés. Los comentarios de los usuarios contando sus experiencias de jugabilidad en el foro o en las redes sociales, también podrán servir de gran ayuda para cerciorarnos de que se están haciendo bien las cosas. El Community Manager, por lo tanto, será uno de los perfiles más importantes en este seguimiento ya que

se encargará de controlar la evolución de la experiencia limitando o permitiendo la interacción de los usuarios, según lo especifique este documento y el productor transmedia. Asimismo, deberá estudiar la manera de fidelizar a nuevos usuarios y mantener la atención de los antiguos.

5.3. Test de control de calidad

El testeo de esta experiencia se podría basar en la usabilidad, con el objetivo de buscar los problemas que las personas pudiesen tener mientras se mueven a través de las diferentes plataformas. Las pruebas de usabilidad nos podrían ayudar a determinar que lugares o contenidos son más difíciles de encontrar por parte de los usuarios y si existen elementos que no son del todo comprensibles. Esta información podrá ayudar a realizar las correcciones pertinentes con tal de facilitar el entendimiento de todos los datos y propiciar una experiencia agradable.

6. PLAN DE NEGOCIOS Y MÁRQUETING

6.1. OBJETIVOS:

A. ¿Qué desea lograr desde la perspectiva del usuario a través de del servicio?

El servicio intentará estimular a la comunidad de usuarios para movilizarla, haciendo que participen de manera activa consumiendo todos los contenidos que se ofrecen a través de las diferentes plataformas. Asimismo también se dispondrá de una web específica del videojuego donde los usuarios podrán crear su propio contenido aportando más profundidad a este nuevo universo. Se intentará movilizar al usuario de un lado a otro para que desee consumir todos los contenidos y supere todos los retos, animándole si no lo consigue, a preguntar a otros usuarios a través del foro y las redes sociales.

B. ¿Cuáles son los objetivos desde el punto de vista creativo?

El objetivo es crear una comunidad de personas unidas por un mismo objetivo, el de entretenerse investigando sobre este nuevo planeta llamado Nibiru. Para poder crear esta comunidad se deberá llegar al máximo de personas y eso solo se podrá conseguir presentando los contenidos de una manera atractiva y original. Debido a la gran oferta que existe, en cuanto a las ficciones de este tipo, la clave estará en conectar las diferentes historias de una manera diferente y original haciendo que sea el usuario el que se vea ansioso a pasar al siguiente nivel.

C. ¿Cuál es el objetivo económico?

El proyecto no está pensado exclusivamente para ganar dinero, pero evidentemente, el capital inicial invertido para financiar todos los contenidos deberá amortizarse. A través de la venta de merchandising, de la publicidad en las páginas web, de la monetización de los vídeos de YouTube o de los DLC's se podrán recuperar posiblemente todos los gastos iniciales. A largo plazo y con un buen seguimiento, incluso se podrían llegar a obtener unos buenos beneficios, sin embargo, lo más importante será conseguir la atención de los usuarios ya que sin ellos no se podrán generar nuevos contenidos que conlleven nuevos ingresos.

6.2. Indicadores de éxito:

Las herramientas de medición de audiencia para los diferentes contenidos que se ofrecen en esta narrativa transmedia son diversas. En el caso del corto, quizás la pieza más cara de elaborar, se podrá contabilizar el éxito mediante las estadísticas en las descargas de las diferentes plataformas de distribución,

estadísticas facilitadas directamente por los portales de venta como iTunes store, Amazon o Netflix.

Para medir las audiencias de las páginas web, se utilizará la herramienta Google Analytics, ya que ésta, facilita estadísticas periódicas que detallan incluso las secciones o los artículos más vistos. Asimismo, el número de registros en la página web también será un indicio de éxito.

En el caso de las redes sociales serán algo más sencillas de comprobar ya que, el simple hecho de tener un número más elevado de me gustas o tener entradas compartidas por otros usuarios, nos indicará que los usuarios se han molestado en entrar en los perfiles mostrando interés.

Finalmente, en referencia al videojuego, tanto Google Play como App Store, tiendas respectivas de Apple y Andorid, cuentan con estadísticas públicas de descargas que incluyen comentarios y valoraciones que también servirán para evaluar el éxito.

6.3. Necesidades del usuario

Este servicio representa una nueva manera de consumir contenidos de ciencia ficción concienciando también de lo importante que es tratar con igualdad a seres semejantes a los humanos, en este caso, máquinas con corazón y pensamientos humanos.

La ciencia ficción es un genero que ha alcanzado un gran estatus en nuestra sociedad gracias a la necesidad de evasión y al creciente interés del público por las nuevas tecnologías. Al ser humano le gusta por naturaleza especular acerca de nuestro futuro, de lo que llegará a evolucionar todo y del impacto que esto causará a nuestro planeta, haciéndose preguntas como: cuales serán las futuras tecnologías y que retos sociales, psicológicos o morales nos presentarán.

Este proyecto ofrece la oportunidad de trasladarse a un futuro no muy lejano, para echar un vistazo a lo que podría pasar si el ser humano creara máquinas inteligentes con sentimientos y estas se revelaran contra sus dueños por abusar de su poder.

6.4. Modelos de negocio:

En un principio se podrá acceder a esta ficción de una manera gratuita para todos los usuarios, no obstante, habrán algunos contenidos que si requerirán de previo pago. Así pues, mayoritariamente el coste de este proyecto se financiará mediante la publicidad en las páginas webs y la compra online ya sea del corto, cómic, videojuego, DLC's o merchandising. Comprar estos productos siempre dependerá de la implicación del usuario con la historia.

6.5. Equipo humano necesario

El equipo humano que se necesitará para desarrollar este proyecto transmedia será muy amplio y requerirá de diferentes perfiles profesionales que trabajen conjuntamente a lo largo de las diferentes fases del proceso. A continuación se muestra una lista aproximada de los perfiles profesionales:

- Product manager: Se encargará de organizar lo que hace cada persona
- Director: Dirigirá el corto y las cápsulas de vídeo
- Montador y etalonaje: Se ocupará de la postproducción del corto, cápsulas y vídeos virales
- Cámaras: Serán los encargados de registrar el material de vídeo
- Redactores: Escribirán contenidos para el blog y las redes sociales
- Sonidista: Se encargará de todo lo referente al sonido en todos los contenidos

- Programador: Se encargará de programar el código de las páginas web
- Community manager: Gestionará todos los contenidos, redes sociales, YouTube...
- Diseñador gráfico: Creará diseños atractivos para todas las promociones
- Dibujante: Llevará a cabo las ilustraciones del cómic
- Guionista: Escribirá los diálogos que aparecerán en el corto, el cómic y las cápsulas
- Fotógrafo: Realizará las fotografías de los perfiles falsos
- 3D Modelador: Crearán los modelos de robots digitales
- Animador y VFX: Animarán los modelos de robots en la postproducción
- Actores: Serán necesarios para grabar el corto y las cápsulas
- Administradores y contables: Se encargarán de todos los aspectos económicos

6.6. Derechos de autor, propiedad intelectual y licencias

El desarrollo de todo este universo transmedia es totalmente original, por lo tanto, no se debería tener ningún problema en cuanto a la propiedad intelectual siendo acusado de plagio, no obstante y para ejemplificar de una manera más clara las localizaciones o los paisajes de Nibiru, para realizar este proyecto también se han utilizado algunas imágenes procedentes de Google.

Si es verdad que existen muchos cortos basados en la temática de un apocalipsis entre humanos y máquinas, como es el caso de Terminator o Blade Runner, o videojuegos donde se llevan a cabo guerras en otros planetas, como Halo o Dead Space, pero esta experiencia transmedia tiene determinados matices que la hacen diferente. Los cómics de personas que viajan al espacio también existían hace 30 años, como los cómics de Star Wars, pero lo innovador de este proyecto es que todo esta coordinado de una manera conjunta.

Se ha creado una narrativa transmediática que une el corto, el videojuego, las cápsulas de vídeo, las redes sociales y las webs con un fin comunitario donde el usuario es el beneficiario y ayuda al desarrollo y la evolución de la propia historia haciéndola más y más grande.

7. Bibliografía:

A continuación mostraré algunas fuentes que me han servido como guía en algunos puntos de la realización de este proyecto transmedia:

- FELIPE, Andrés: (2011). Diseño de las narrativas Transmediáticas, Guia de referencia para las industrias creativas de países emergentes en el contexto de la cibercultura. Colombia, Universidad de Caldas
- GARY P, Hayes: (2011): How to write a transmedia production bible, Screen Australia
- GREGORY, Álvaro: "Definiciones (Space Opera)". 2002. Consultado el 20/02/14 en <http://www.ciencia-ficcion.com/variados/firmas/f20021006.htm>
- SCOLARI, Carlos A: (2013): Narrativas Transmedia, cuando todos los medios cuentan, Barcelona: Deusto, cop. 2013

