Plática Microsoft

La primera parte fue enfocada en la plataforma que tiene Microsoft para hacer livestreams que tienen una opción diferente a otras plataformas que es la interactividad que pueden tener los espectadores con el streamer, este puede ser de distintas formas, pero lo que nos enseñaron fue el poder interactuar en un videojuego, los espectadores tienen la posibilidad de jugar un juego por medio de comandos que son programables en la plataforma.

La primera vez de esta interacción fue utilizando Unity, la segunda versión fue utilizando Unity y Java script; uno de los primeros juegos utilizados fue Minecraft donde las personas que estaban en la transmisión podían activar mods o poner obstáculos para la persona del directo y así hacer de una mejor forma la experiencia en el directo.

En el momento de demostrarnos como funcionaba y como programarlo para poder utilizar esta herramienta, por lo que no se entendió a la perfección la forma de utilizarlo, pero al final nos dieron unas páginas donde podíamos ver todo lo necesario para poder utilizar de manera correcta la herramienta, además de que se pueden utilizar distintos lenguajes de programación para poder utilizar la herramienta.

Al final nos dieron una plática de las oportunidades que teníamos para poder participar en Microsoft, hay tres posibilidades dependiendo del semestre en el que te encuentras y los conocimientos adquiridos, al final de estas participaciones si tienes un buen desempeño es posible que te inviten a participar de nuevo en este tipo de dinámicas, e incluso poder trabajar de tiempo completo para Microsoft.