**Esteban Manrique de Lara Sirvent Matrícula A01027077 Evento Microsoft**

La plática comenzó con una introducción a la plataforma de Streaming e Interactive Gaming de Microsoft llamada Mixer. Esta plataforma fue lanzada al publico en 2016 y ya cuenta con más de 20 millones de usuarios activos. Cuenta con una interactividad bastante elevada y promete ofrecer una latencia baja al momento de hacer las transmisiones en vivo (hace que los streamings sean más fluidos y sin tanto Lag y caída de frames). La principal cualidad que diferencia a otros servicios de Streaming como lo son Twitch, YouTube e incluso FacebookLive es que la parte interactiva de la plataforma no sólo está reservada a la sección de comentarios entre los usuarios, sino también contempla que los viewers puedan “participar” en los juegos; los viewers terminan siendo players.

Una plataforma de Interactive Gaming, como lo es Mixer, permite que la comunidad viendo la transmisión, pueda influir en la toma de decisiones del caster o jugador realizando el stream; mediante comentarios y encuestas, la audiencia puede decidir los movimientos y decisiones del streamer. Asimismo, permite que los mismos usuarios participen en juegos desarrollados en Unity; puedes crear millones de escenarios basados en juegos ya existentes (por ejemplo, pasar una prueba de habilidad en Minecraft, mediante la elección de acciones por las opciones desplegadas en tu pantalla), o simplemente desarrollar y jugar tu propio juego (el juego del vagabundo en el Apocalipsis).

Mixer Interactive Version 1 fue la primera versión del Mixer que hoy en día cuenta con más de 20 millones de usuarios. Tenía una limitada interactividad con sólo el uso de botones y joysticks muy limitados; los controles aparecían debajo de la pantalla en donde se proyectaba el juego en el que estabas participando y necesitaba solo Mixer para ser integrado. Tiempo después, Microsoft lanzó MixerPlays (que resulto ser la versión 2 de Mixer Interactive). Esta nueva versión permitiría al usuario una personalización de controles extremadamente superior a la ofrecida en la V1 (Literalmente podías poner el control u opción que quisieras), otorgaba mayores concesiones al ganador de los juegos (en el caso del juego de golf mencionado en la conferencia, el ganador podía escoger el siguiente hoyo a jugar) y daba la oportunidad ajustar el tamaño y calidad de video mostrado en la pantalla del usuario. Además, lenguajes como HTML y JAVASCRIPT fueron incorporados a la plataforma, lo que facilitauna creación de juegos mucho más personalizada.

Toda la parte de programación que se debe hacer para crear un juego que se visualice y corra en Mixer se llama Unity. En esta plataforma, puedes trabajar sobre proyectos base (previamente creados) o iniciar desde cero tu aventura. En Unity, se pueden establecer los botones y los ítems (ya sea personajes u otros objetos) que aparecerán en el videojuego; algunos textos también pueden ser incorporados. Lo que caracteriza a Unity es que esta herramienta crea Prompts, que son los que permiten que el juego corra en la plataforma de Mixer. Con lo poco que pude visualizar de Unity, se ve un programa bastante amigable con el programador. Sin embargo, el conferencista mencionó que Unity cuenta con la quisquillosa peculiaridad de que la resolución de problemas que puedan aparecer en tu código puede ser difícil de lograr.

En términos generales, puedo decir que la conferencia me pareció bastante interesante y reveladora. Jamás había escuchado de Mixer, pero considero que es una plataforma bastante innovadora. Le da un grado extra de inmersión al usuario; en vez de ser un simple viewer, la plataforma te conecta de manera muy estrecha con el streamer. Además, la parte de “desarrollo de pequeños videojuegos” que contempla la plataforma, le da un plus en comparación a Twitch. Me hubiera gustado que el presentador se involucrara más en la parte de desarrollo de videojuegos (como tal la programación en Unity). Definitivamente le daré una oportunidad a la plataforma y espero que su uso pueda ayudarme a tener una mejor noción de programación en términos generales. El único aspecto que hubiera modificado radicalmente de esta conferencia fue la forma en la que ponente hablaba; tenía el micrófono muy pegado a la boca, lo que dificultaba el entendimiento de sus palabras y por ende, del la conferencia como tal. Recomendaría que usarán micrófonos “diadema” en futuras pláticas.