Rodrigo Benavente García

A01026963

11/09/18

Plática de Microsoft

El evento al que yo asistí fue a una plática de Microsoft en donde personas de Microsoft vinieron a hablarnos sobre una aplicación en la que Microsoft había invertido. Durante la plática, nos informaron sobre la dirección a la cual los streams de videojuegos se dirigían. La aplicación de la cual nos hablaron es llama “Mixer” y aparte de ser una aplicación también es una página de Internet en donde personas que juegan videojuegos hacen sus streams (Mixer se parece mucho a Twitch). Mixer salió en 2016 y sólo podía interactuar con unos pocos videojuegos al igual de que no estaba en muchos idiomas, pero ahora en 2018 mixer es compatible con muchos juegos (como Minecraft) y ahora soporta más de 21 idiomas. Mixer se conecta con un juego y a través de unos botones la audiencia puede jugar el mismo juego que el “Streamer” o puede también puede tener un impacto sobre lo que pasa en el juego gracias a unos botones que les aparecen a todos los que estén viendo el stream. Si la audiencia quiere tener un impacto en el juego entonces tienen que usar unos puntos llamados “chispas”, estos puntos son gratis y se consiguen cuando ves streams en Mixer. Una vez que el señor de la plática nos introdujo a la aplicación, nos dio un pequeño tutorial sobre cómo hacer que un juego se conecte con Mixer y empezó un stream en el que los de la audiencia podían participar. Yo pude ganar una mini almohada por participar en el stream del presentador y poder ganarle en un juego. A mí me pareció bastante interesante la plática ya que yo quiero trabajar en un lugar en el que pueda programar videojuegos y me gusta la idea de que la audiencia pueda tener un impacto en el videojuego ya que se puede hacer muchas cosas diferentes con esa habilidad, por lo que me emociona pensar de que otras maneras se pueden mejorar los streams de videojuegos, ya que eso sólo hace el juego más divertido para el jugador y el stream más interesante para los que están observando el stream.