

LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN MULTIMEDIALES

Experi-Mental



Andrés Camilo Urrego

Cristhian David Gómez

Danilo García

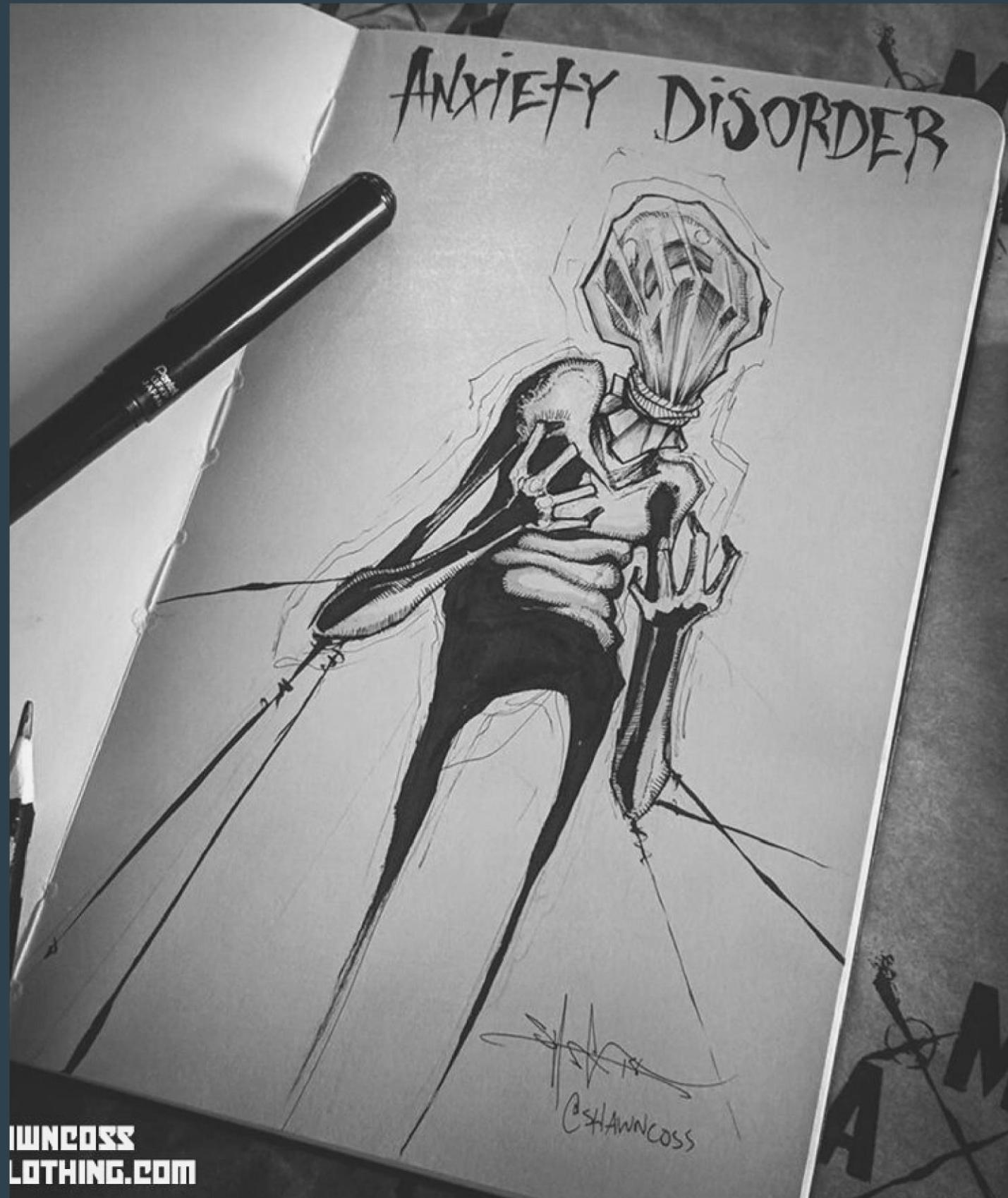
Daniel Sanchez

Laura Camila Vega

Sinopsis

Experi-Mental es una experiencia interactiva en realidad virtual que busca retratar de la manera más exacta posible algunas de las enfermedades mentales más comunes del mundo, con la intención de concientizar sobre las mismas a quienes no las padecen.





Trastorno de Ansiedad

Se relaciona con experimentar un exceso de ansiedad, miedo, nerviosismo, preocupación o temor. Cuando es demasiado constante, la ansiedad puede hacer que una persona se encuentre distraída, tensa y en un constante estado de alerta

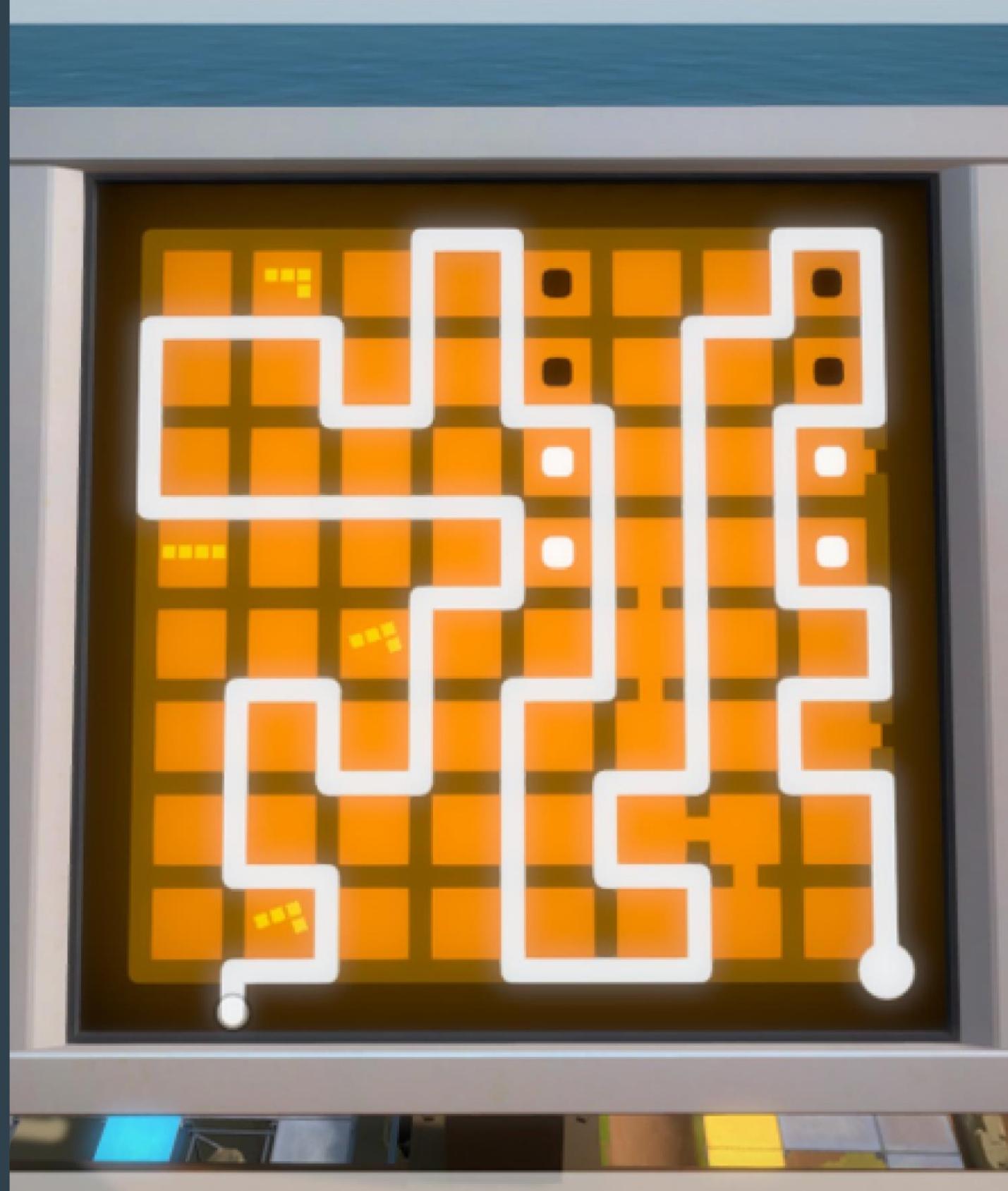


Realidad Virtual y enfermedades mentales

"La gran ventaja de la RV es la utilización de la sensación de realidad, en donde la mente y cuerpo se comporta y reacciona como si fuera una situación real, pero sus usuarios saben que es un entorno informático no real; esto permite que sea mucho más fácil enfrentar situaciones complejas a través de la RV."

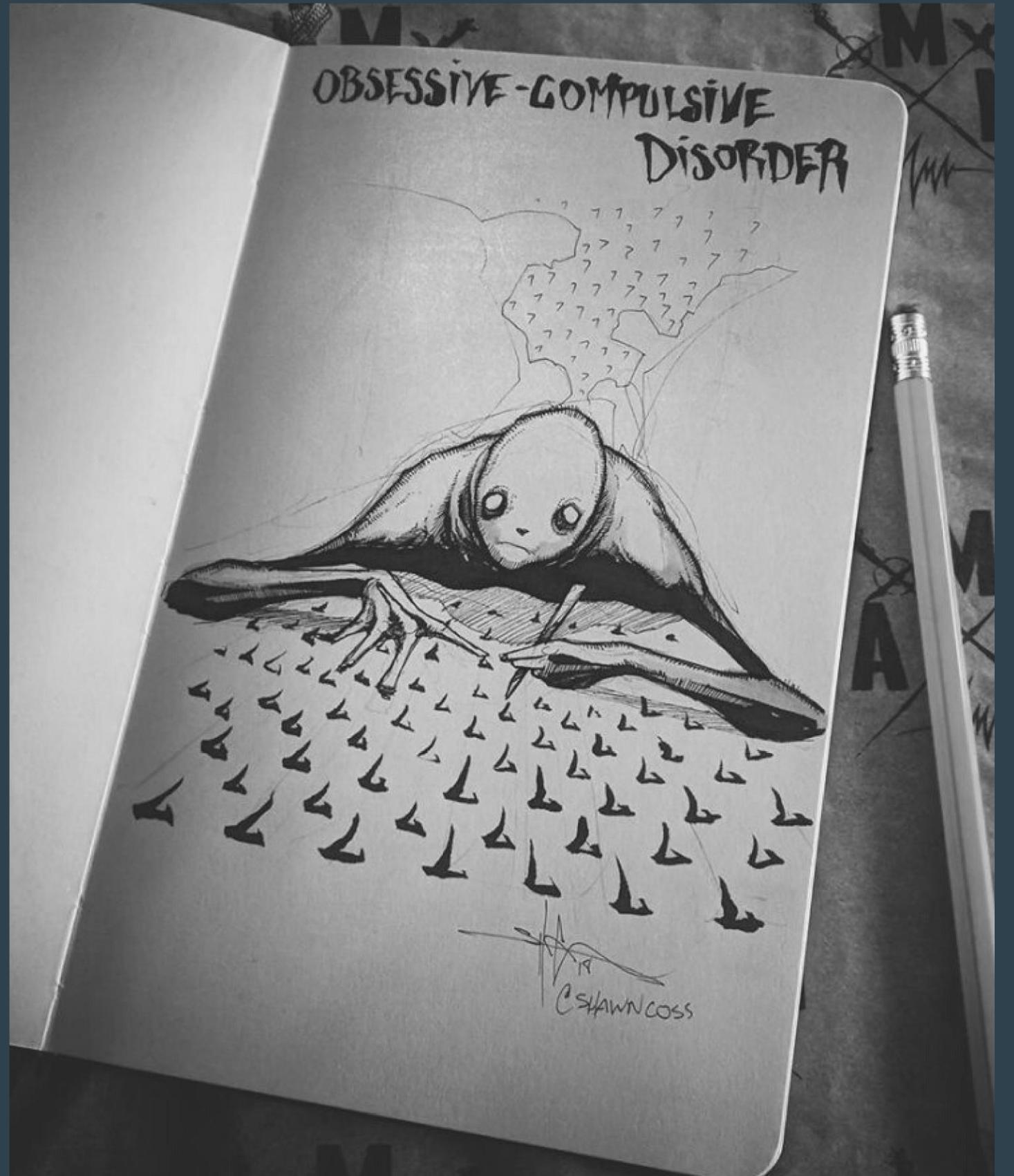
<https://www.youtube.com/watch?v=H6IW3REL3s>

https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-92272018000200127



Propuesta Jugabilidad

Tomamos el papel de una persona con trastorno de ansiedad. Tendremos ante nosotros una puerta, esta estará formada por una enorme cerradura que abarcara toda la puerta y tendrá diferentes métodos de activación. Básicamente, la puerta se convertirá en un enorme puzzle que necesita de la activación de todas sus partes para poder dejar salir al jugador en cuestión.



Trastorno ObsesivoCompulsivo

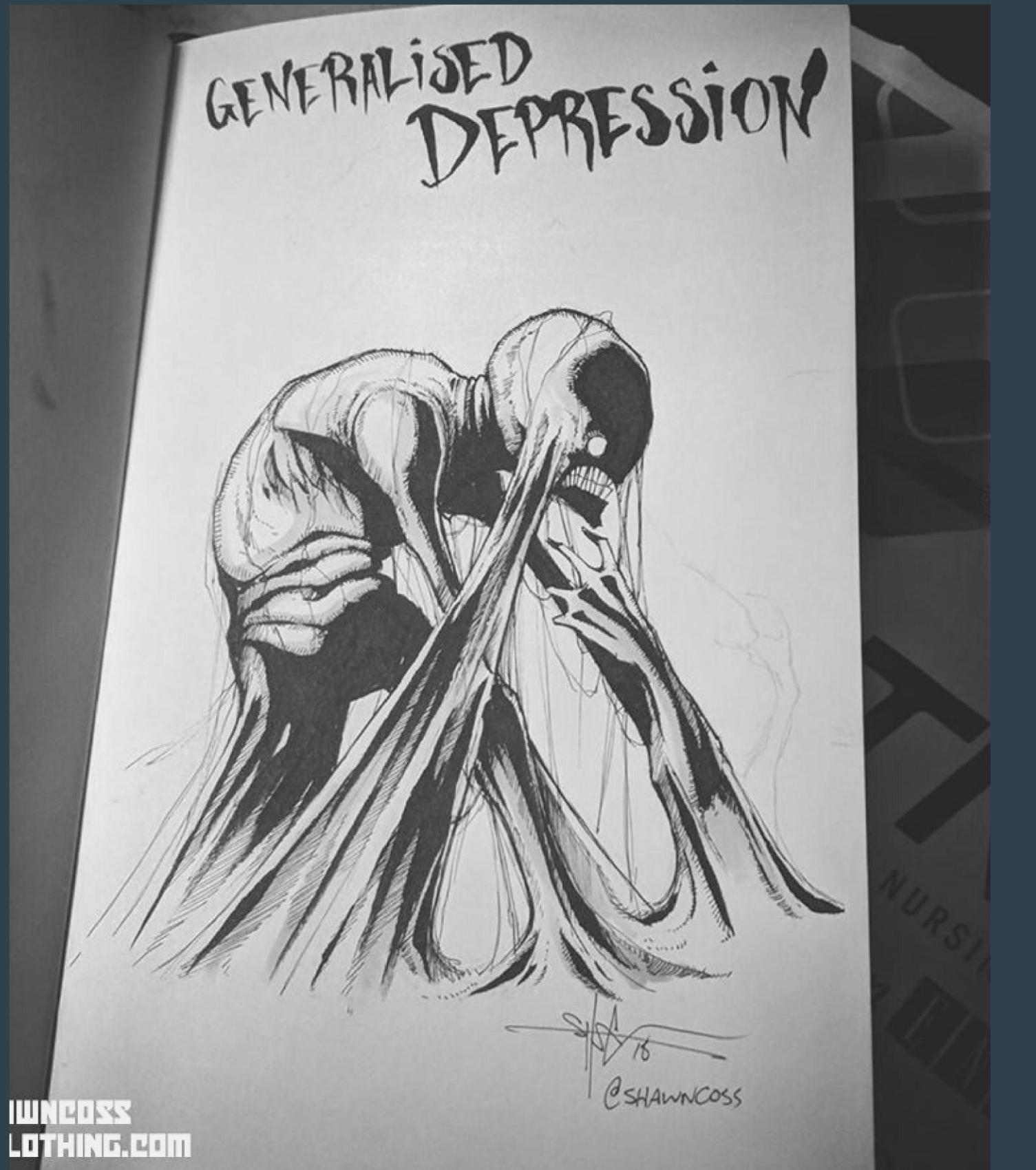
La persona que sufre de este trastorno tiene obsesiones recurrentes que le producen ansiedad si no realiza las acciones que colman dichos pensamientos o ideas obsesivas. Por ejemplo, la persona que sufre este trastorno puede estar constantemente preocupado por su higiene personal, lo que lo lleva a lavarse las manos una y otra vez.

Propuesta Jugabilidad



El juego constará de 5 habitaciones. El jugador empezará aleatoriamente en una de estas. En cada habitación el escenario estará ambientado de diferente manera de acuerdo a diferentes obsesiones-compulsiones:

1. Obsesión por la higiene.
2. Obsesión por la simetría.
3. Obsesión por catástrofe.
4. Obsesión por la repetición.
5. Obsesión por seguridad.



Depresión

Describe un trastorno del estado de ánimo, transitorio o permanente, caracterizado por sentimientos de abatimiento, infelicidad y culpabilidad, además de provocar una incapacidad total o parcial para disfrutar de las cosas y de los acontecimientos de la vida cotidiana.

Propuesta Jugabilidad



En esta experiencia, el jugador estará inmerso en un ciclo infinito de la vida de un estudiante universitario con depresión. El juego contará con una barra de energía, la cual se gastará conforme el jugador realice acciones cotidianas. Cuando la barra esté vacía, las acciones serán más difíciles de realizar.



Bipolaridad

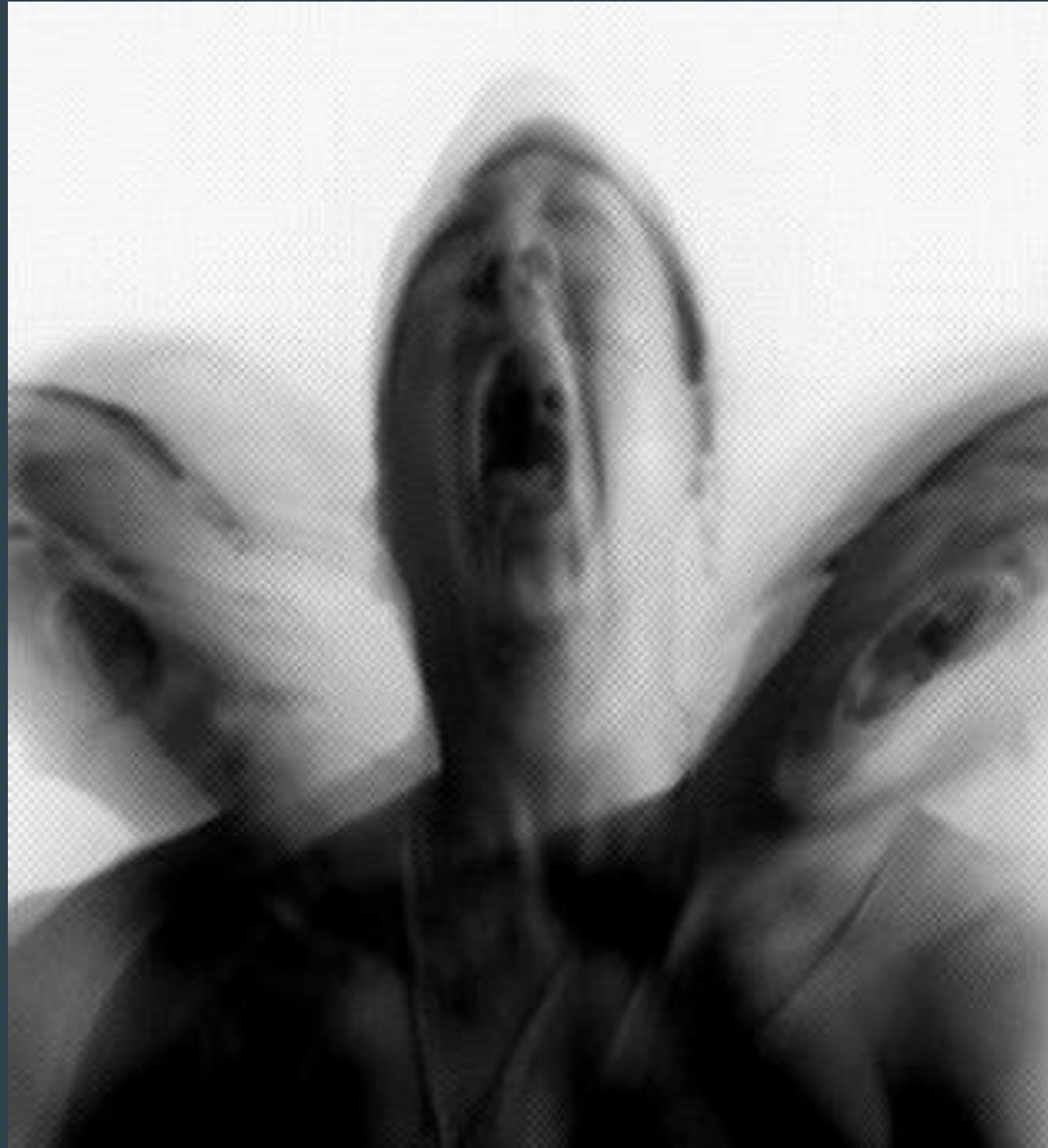
Es una enfermedad mental que causa cambios extremos en el estado de ánimo, estos cambios duran normalmente varias semanas o meses. Los cambios de ánimo con subidas de energía se denominan manías y los que se dan con estados de melancolía y tristeza son las depresiones. Dependiendo de los cambios se presentan 4 tipo de trastornos de esta enfermedad.

Propuesta Jugabilidad



Historia regida por un árbol de decisiones en el que el usuario podrá recrear un día en la vida de una persona que padezca trastorno bipolar. Dependiendo de las decisiones que tome, los estados maníaco o depresivo se irán manifestando y el usuario percibiría estos estados mediante el apoyo sonoro y visual de la experiencia.

Esquizofrenia



Las personas con esquizofrenia pueden tener delirios, alucinaciones, lenguaje o comportamiento desorganizado y capacidad cognitiva alterada. Pueden escuchar voces o ver cosas que no están allí. Pueden pensar que otras personas están leyendo sus mentes, controlando sus pensamientos o intentando hacerles daño. Estos comportamientos pueden asustar y desconcertar a las personas con la enfermedad y hacer que se aíslen de los demás o se pongan sumamente agitados. También puede hacer que sea aterrador o desconcertante para las personas que los rodean.

Propuesta Jugabilidad



Dejar a las personas inmersas en un universo con múltiples personalidades pero la misma forma, es decir, existirán varias almas que salen del jugador, donde le estarán constantemente diciendo al jugador, cual es la mejor opción para realizar las acciones básicas al despertar, ir o no a un lugar, comer o tirar la comida, discutir con el alma o no, todas estas percepciones se crean en una habitación, dando cuenta de que hay muchas personas, pero solo es el, y se quiere alejar del mundo, porque cree que todos quieren controlarlo.