

LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN MULTIMEDIALES

# Experi-Mental



Andrés Camilo Urrego

Cristhian David Gómez

Daniel Sanchez

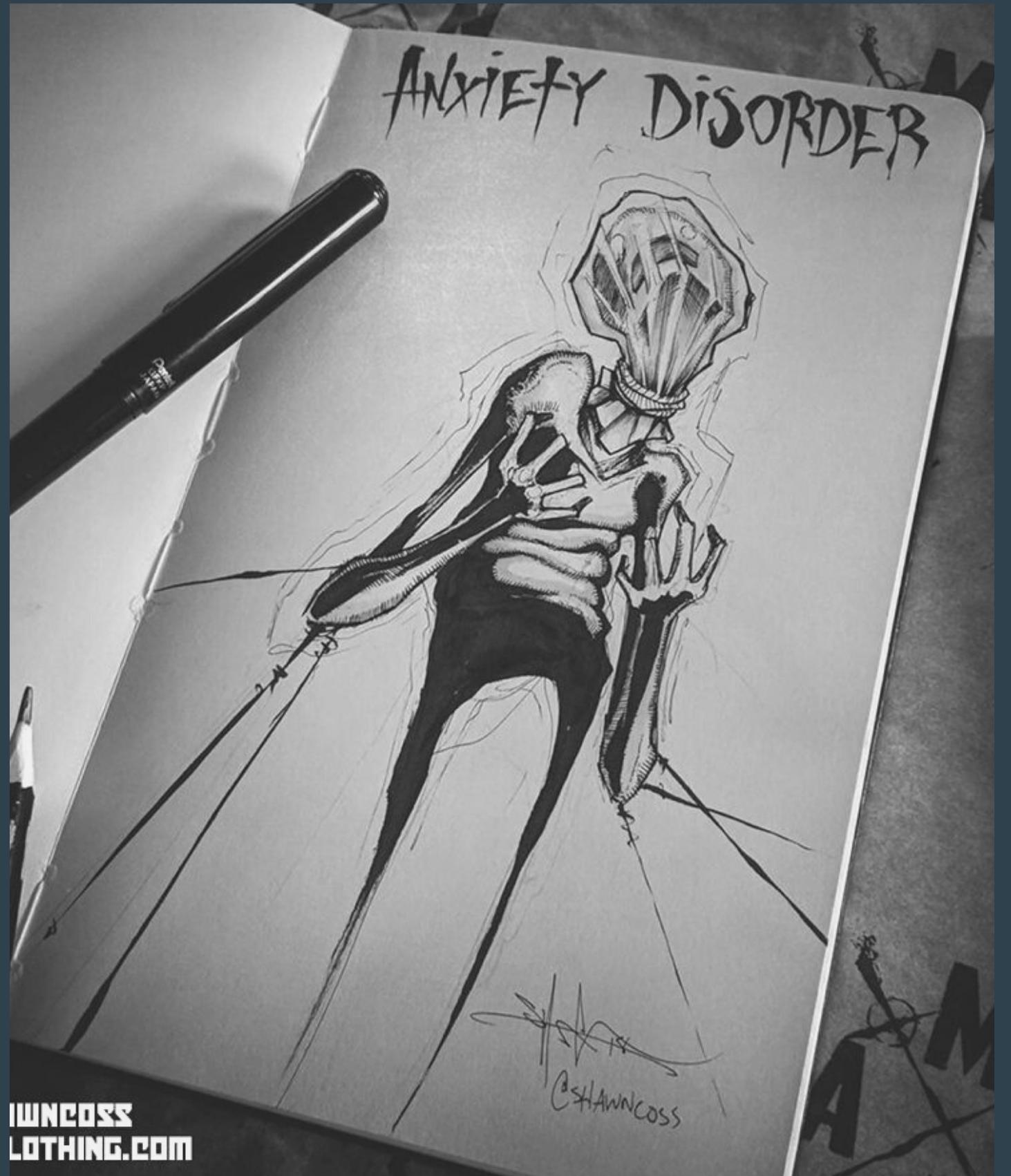
Danilo García

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 enfermedad es 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."

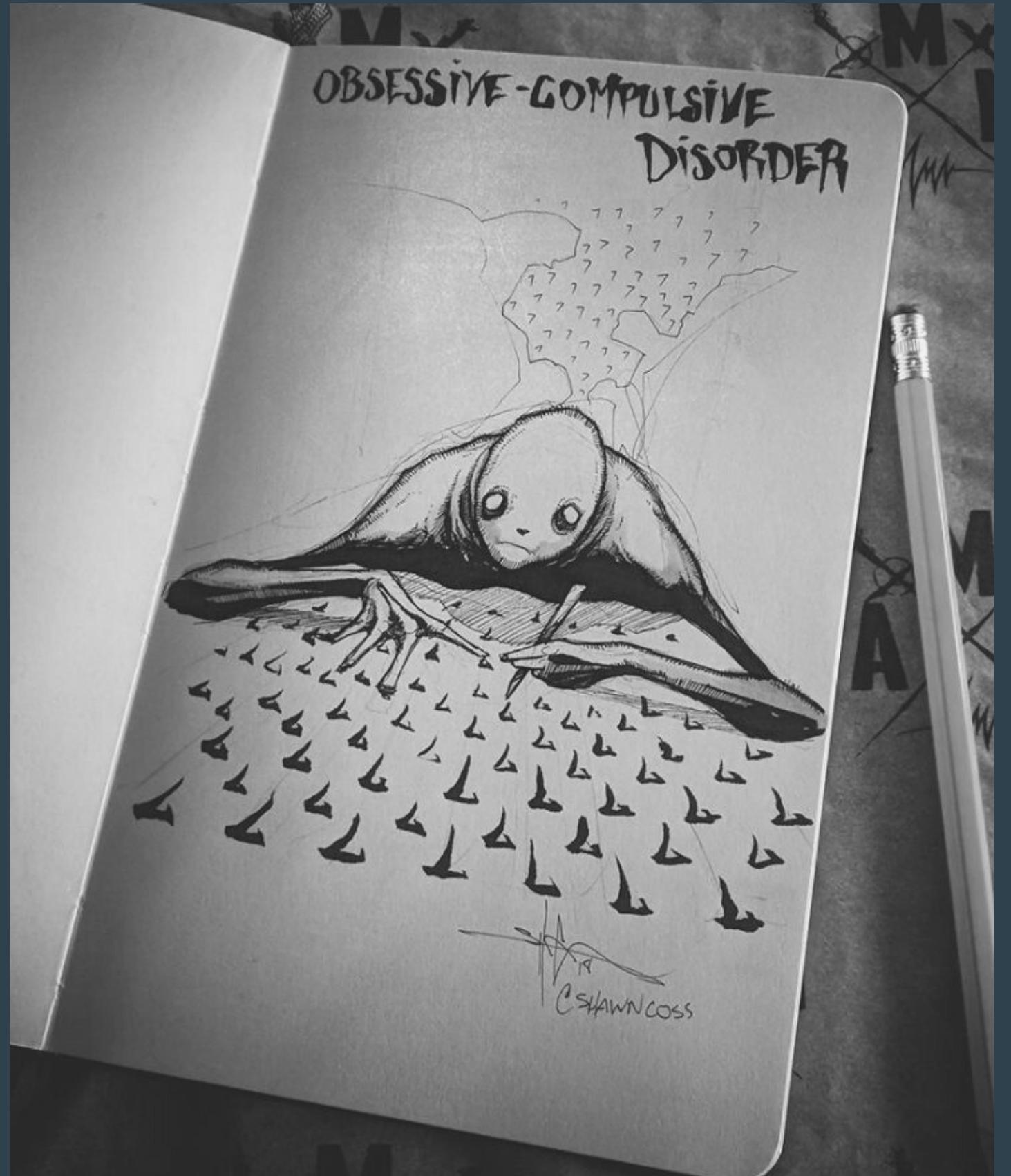
<https://www.youtube.com/watch?v=H6IW3REL3-s>

[https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0717-92272018000200127](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 Obsesivo- Compulsivo

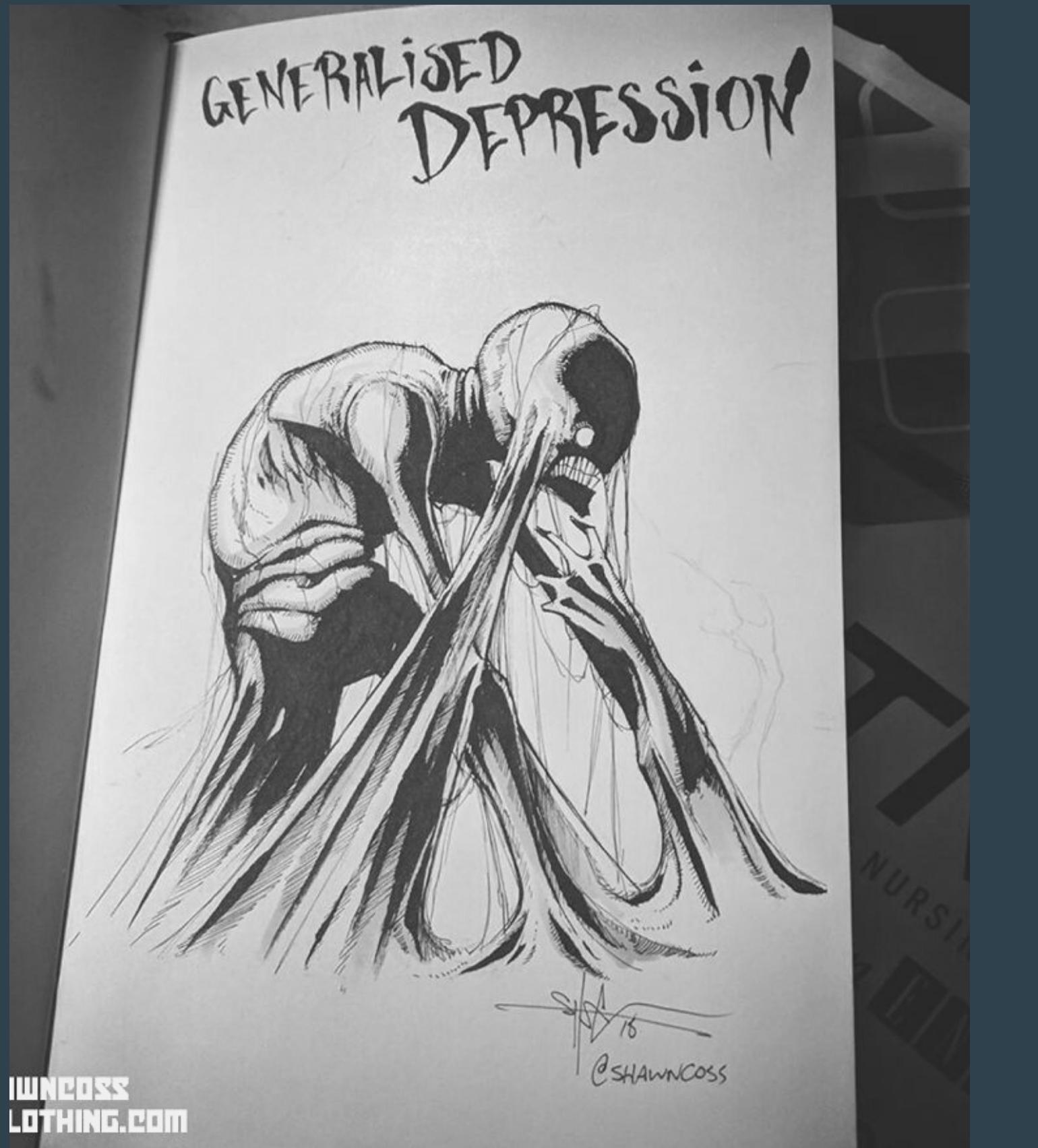
La persona que sufre de este trastorno tiene obsesiones recurrentes que le producen ansiedad si no realiza las acciones que colmen dichos pensamientos o ideas obsesivas. Por ejemplo, la persona que sufre este trastorno puede estar constantemente preocupado por su higiene personal, lo que lo lleva a lavarse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