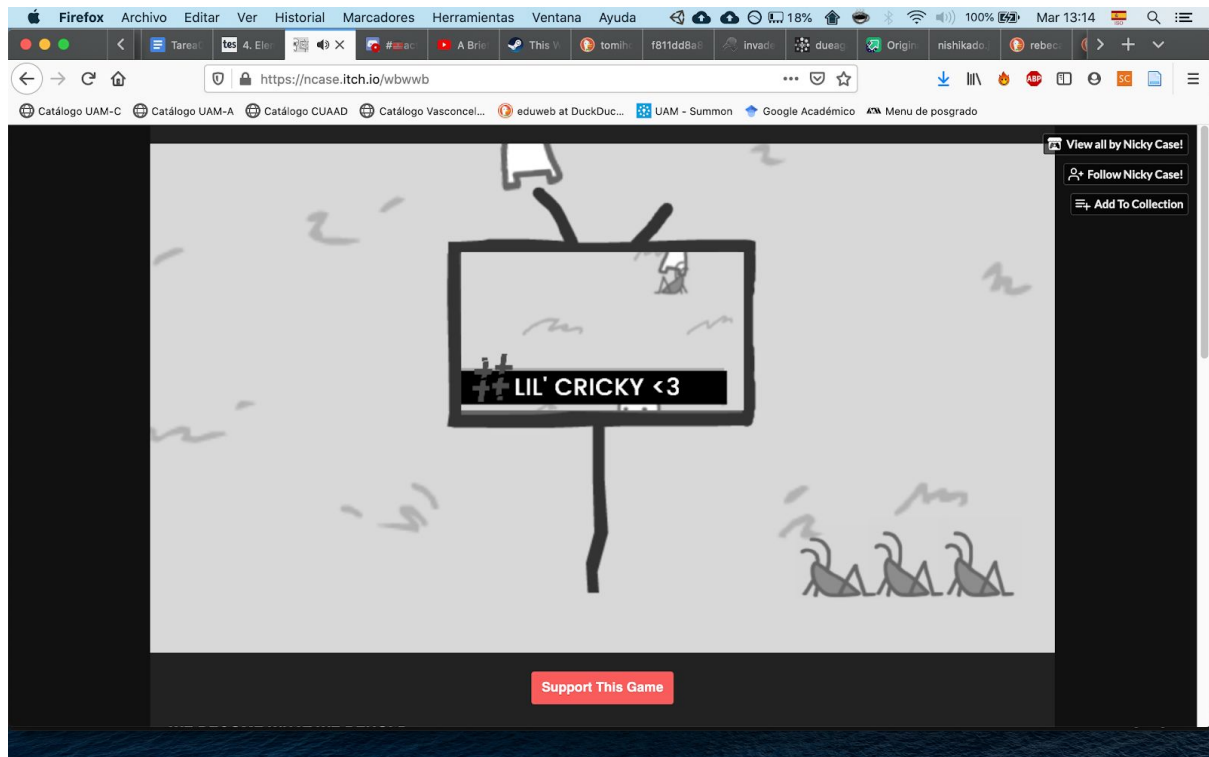


Actividad 1. Sesión de juego

We become what we behold

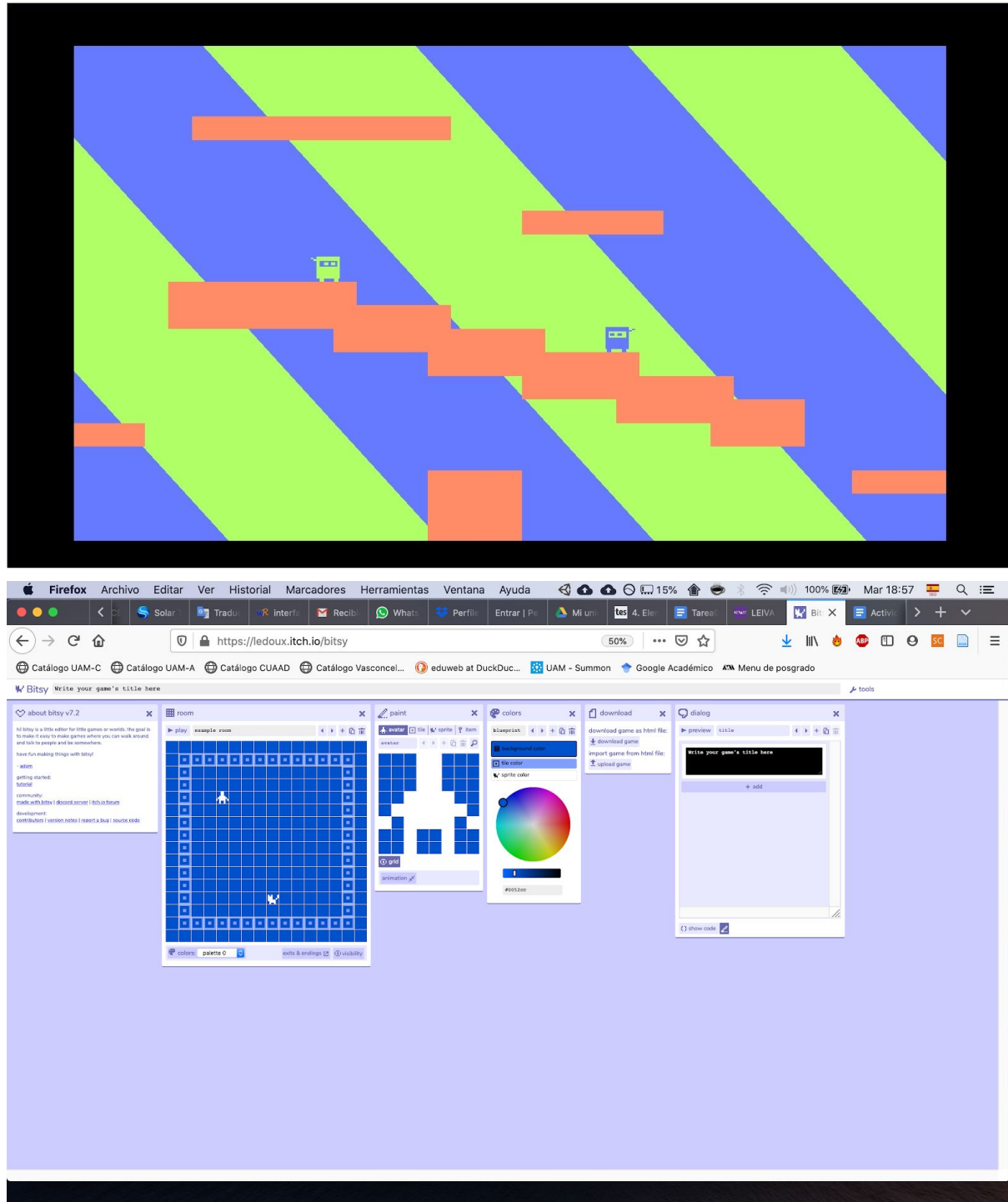


- 1) **Te pareció entretenido o no y por qué.** Sí, hasta cierto punto. Cuando entendí la mecánica del videojuego dejé de prestarle atención y comencé a experimentar más con la idea de qué pasaría si le fotografío al grillo.
- 2) **Cuál crees que fue la temática de la experiencia.** Al inicio entendí que era solo tomar fotos y ver las reacciones de la población, pero cuando leí bien su descripción al parecer tiene un tema más a fondo como la intolerancia y la muerte.
- 3) **Si habías probado alguna otra experiencia con la misma temática.** No tan simple como esa.
- 4) **Cuántas personas crees que participaron en su desarrollo.** La página dice que una persona, pero creo que al menos fueron dos.
- 5) **Cuál crees que fue el reto técnico más complicado en su desarrollo.** Lograr que gradualmente aparecieran nuevos agentes para llevarte por flujos distintos.
- 6) **Una lista de al menos 5 elementos que fueron necesarios para su creación (animaciones de personaje, música de fondo, programación de algún comportamiento, diálogos de personajes, etc.).** Los agentes, el clic responsivo a las coordenadas del mouse, las transiciones hacia la exposición de la foto, los



diálogos que eran pequeñas expresiones con placas y eso del comportamiento de los agentes.

Color Nija y I wonder



Estas dos experiencias me parecieron atractivas como para desarrollar algo simple dentro del curso. Puesto que es el tipo de estética que espero lograr diseñar para los escenarios, la sensación y el flujo.