



Tago

SE AGOTA EL TIEMPO

LOS 7 PRINCIPIOS DE JENKINS

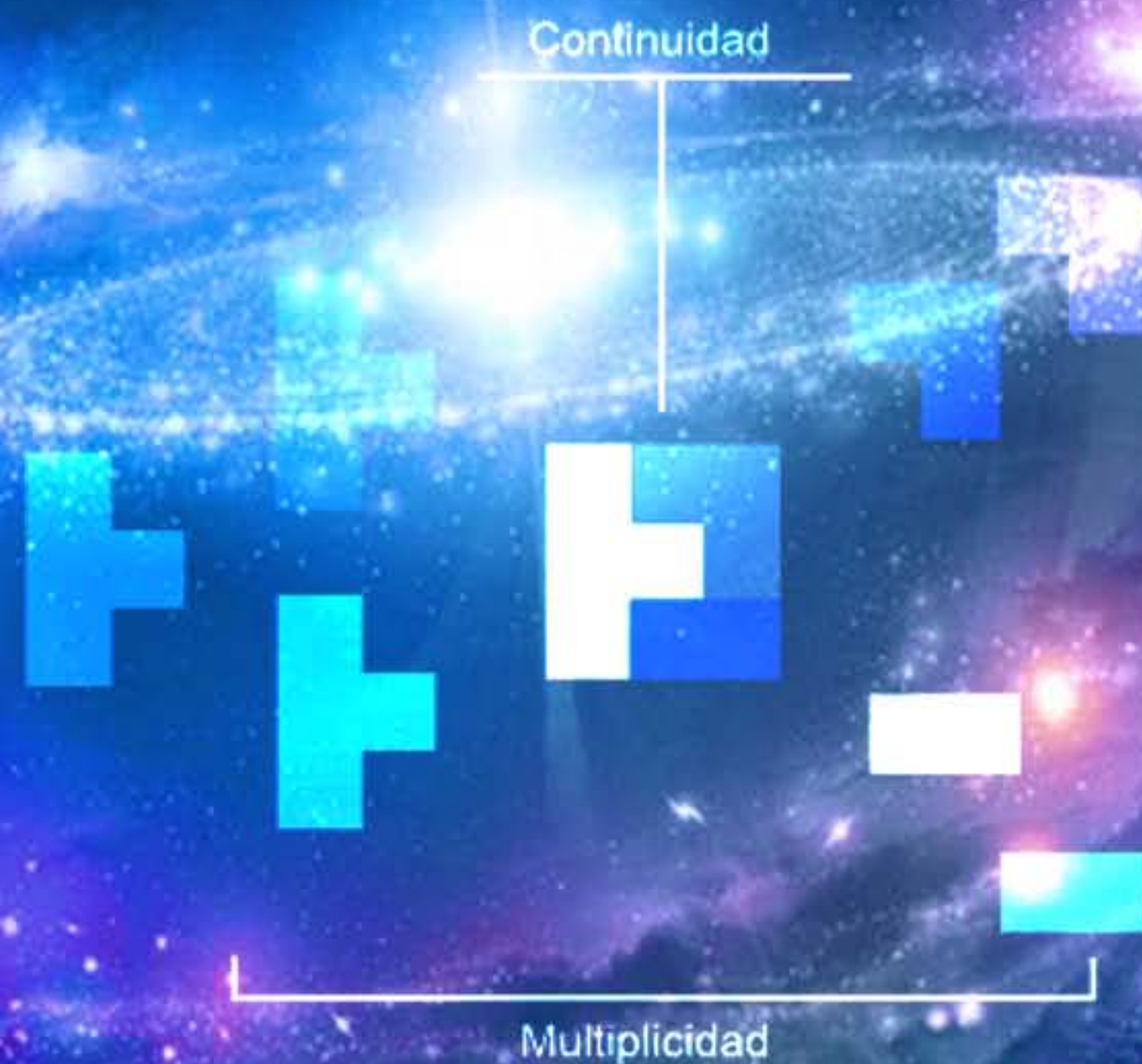
#1 EXPANSIÓN VS. PROFUNDIDAD



Queremos expandir el problema por las plataformas de videojuegos donde el espectador nos ayude a llevar este mensaje por medio de retos con amigos y búsquedas de objetos o solución de problemas y conflictos dentro del videojuego. En profundidad el videojuego presenta diferentes etapas por medio de las cuales los usuarios deben buscar no solo en las plataformas de videojuegos pistas, sino también en espacios físicos y medios impresos como libros, carteles o historietas y por medio de la web del videojuego.

#2

CONTINUIDAD VS. MULTIPLICIDAD



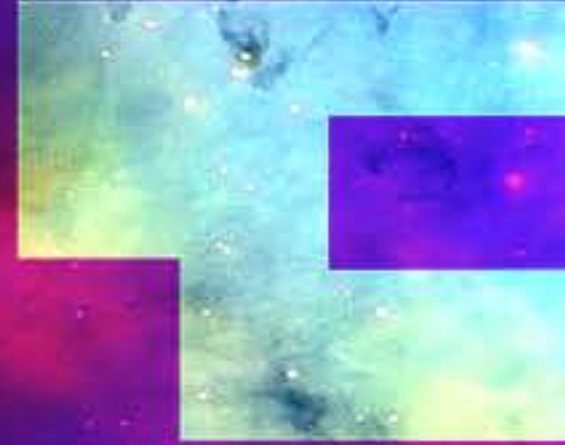
La continuidad está representada en los niveles del videojuego los múltiples universos que se pueden recrear gracias a la variabilidad de tiempo espacio que existe en la narrativa.

#3 INMERSIÓN VS. EXTRACCIÓN

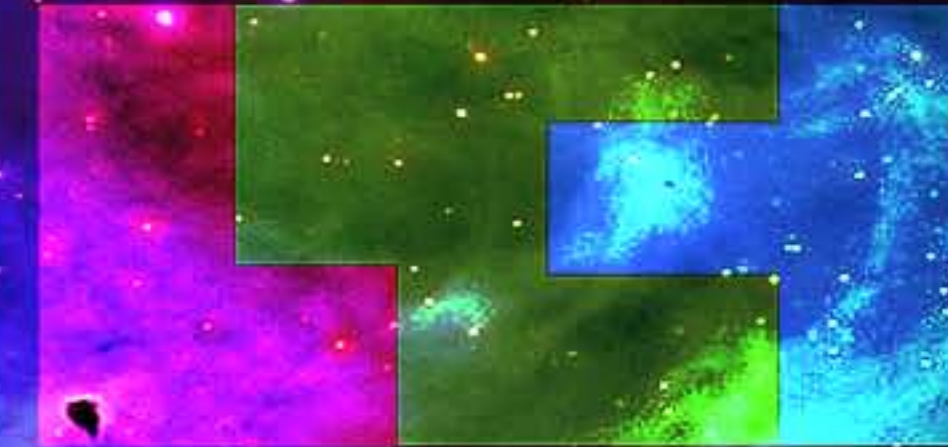
Película



Juego



Libro



El todo es más satisfactorio que la suma de las partes: euforia por la recolección de las piezas

Inmersión el videojuego requiere que los espectadores o usuarios no solo se establezcan como jugadores sino también como lectores de contenidos en el pro del desarrollo de la problemática mundial como lo es el agua.

Extracción que los elementos creados en el videojuego se puedan volver algunas imágenes como lo son camisetas mugs u otros elementos que logren atrapar al espectador también en el ámbito de la moda.



#4

CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS



La retroalimentación es clave para la mejora continua del proyecto a través del análisis de datos comportamientos y estudios de mercado logremos atrapar y por medio de la construcción de más niveles del videojuego, personajes, plataformas y distintos tipos de material gráfico que ayuden a expandir el mensaje del proyecto transmedia.



#5

SERIALIDAD



La serialidad se realizara por medio de las piezas que apoyen el lanzamiento distribución y mantenimiento del video juego por medio de escala de momentos claves o fechas especiales en un cronograma comercial de acuerdo a nuestro público objetivo.

#6 SUBJETIVIDAD



Es parte fundamental para que el videojuego, tenga en si la viabilidad de contar diferentes historias a futuro por cada uno de sus personajes.

#7

EJECUCIÓN



La idea es crear una cultura o una moda juvenil por medio del videojuego y las diferentes estrategias transmedia donde el público sea parte fundamental a la hora de crear y reproducir un mensaje positivo para el desarrollo de la problemática