



**Proyecto Final
Forest**

**Fundamentos de Diseño Interactivo
Prof. Octavio Navarro**

María Fernanda Gutiérrez
A01338709

Isaac Garza
A01025798

Daniel Podbilewicz
A01024684

Aaron A. Rosas Reyes
A01335324

Juan Pablo Gutiérrez García
A01635247

Descripción del proyecto

- En equipo escoger una idea, de las que entregaron anteriormente, para desarrollar.
- Definir la planeación del proyecto:
 - Análisis de requerimientos
 - Mapa / arquitectura
 - Descripción del contenido

Análisis de requerimientos

Objetivo:

Generar una experiencia de terror, poco convencional y atractiva.

Visión:

Buscamos que las futuras películas de terror incorporen la realidad virtual.

Público:

El contenido es apto para personas de 13 años o más. (Puede que contenga violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte).

Características deseadas:

Intuitivo, sensorial, terrorífico.

Software y recursos necesarios:

Para la realización de la experiencia necesitaremos varios elementos fundamentales principalmente para poder generar el audio, el video, las interacciones entre el usuario, el programa y los materiales para generar vestuarios y todos los escenarios.

- Audio: Para generar el audio necesitaremos hacer una búsqueda en bibliotecas de SFX, obtener audios en alta calidad y posteriormente acompañar la línea gráfica del video para intensificar la narrativa y generar inmersión dentro del espacio virtual.
 - Logic Pro como software para el scoring.
 - Pro Tools como software para la sincronización audio/video y grabación de efectos especiales.
- Video: se requiere una cámara 360 el cual debemos de rentar durante el periodo de grabación. Utilizaremos una Canon 80D para tomas adversas y para realizar la línea gráfica se utilizará el software premier como herramienta de edición.

- Adobe Premier para corrección de color y edición.
- Adobe After Effects para decorar las tomas.
- Efectos gráficos e interacción: Para generar gráficos de terror y la interacción con el usuario se utilizará Unity como herramienta.
- Escenografía y vestuario: máscaras de miedo, túnicas, pintura, maquillaje, telarañas de halloween, piedras, madera vieja y sangre falsa.

BOSQUEJO INICIAL

Historia INTRODUCCIÓN

Todo comienza con la invitación a un retiro espiritual en podrás conocer más de ti mismo y de cómo el ser interactúa con tu alrededor. Aparecerás en un quiosco donde habrá un guía espiritual que dará un recorrido auditivo por la conciencia.

Todos los participantes estarán en un círculo y de repente en el display se pondrá un efecto como que se te están cerrando los ojos y estás pestañeoando, el guía te recuerda que debes de tener mucha precaución porque en caso de quedarte dormido tu cuerpo físico se podría quedar en otro nivel de los estados de la conciencia. El avatar (el usuario) no puede controlarlo y se queda dormido, no puede ver nada pero los estímulos auditivos se tornan de aspecto sospechoso.

Cuando se levanta se encuentra en el mismo lugar pero **el color y otros aspectos visuales han cambiado**, se puede seguir escuchando al guía pero su voz es distinta, te indica que sigas el camino y que no hables con nadie, que sigas con la meditación. bajas las escaleras del quiosco y te empieza a introducir al bosque, mientras subes se empiezan a escuchar voces, algunas terroríficamente lindas y otras que apenas se escuchan.

Pregunta 1

Puedes decidir seguir haciendo caso a la guía o dar la vuelta y regresar.

Camino 1

Seguir al guía: aparecen personas y desaparecen, estímulos visuales y auditivos se unen para crear confusión y miedo. De pronto se hace evidente que algo va a suceder cuando de pronto volteas a otro lado y:

Pregunta 2.1

¿gritas o corres hacia el bosque?

Camino 2

Dar la vuelta y regresar: Cuando volteas ya no hay nada y el audio comienza a dar mucho miedo, volteas de regreso para tratar de volver al camino original y...

Pregunta 2.2

¿gritas o corres hacia tu coche?

Final 2.1 ó 1.2 - Gritas (Unión): Empiezas a escuchar muchos ruidos tenebrosos, la desesperación aumenta y no puedes hacer nada ante la incertidumbre; te quedas congelado y lo único que queda por hacer es gritar. Paras de gritar en el momento que escuchas unos pasos fuertes que se dirigen hacia ti. Empiezas a ver borroso y caes en el piso. El monstruo pasa por tí y te observa de cerca; el monstruo al creer que estás muerto, sigue su camino y te deja en paz (te salvas).

Final 1.1 - Corres hacia el bosque: te encuentras con un monstruo, comienzas a correr y volteas atrás para ver qué tan lejos te encuentras y de pronto te tropiezas y ves que por el piso están llegando millones de arañas y se te empiezan a subir en el cuerpo. Te las quitas de encima rápidamente, ya que escuchas que el monstruo viene hacia a ti. Te escondes en una cueva y empiezas a respirar fuertemente. Escuchas pasos cerca de ti pero no sabes por donde está el monstruo. Escuchas que una piedra cae atrás de ti y cuando volteas de regreso, el monstruo está en tu cara.

Final 2.2 - corres hacia tu coche: llegas a tu coche, al no lo puedes prender, escuchas muchos ruidos extraños afuera, cada vez más cerca creando más tensión hasta que al fin logras prender el coche y arrancas. Se corta la escena, llegas a la cochera de tu casa, das un suspiro de tranquilidad, te bajas, entras a tu casa, cierras la puerta, caminas y de pronto se escuchan unos fuertes golpes en la puerta, volteas, ves la puerta, ves como se está abriendo la cerradura, comienza a abrirse la puerta y termina.

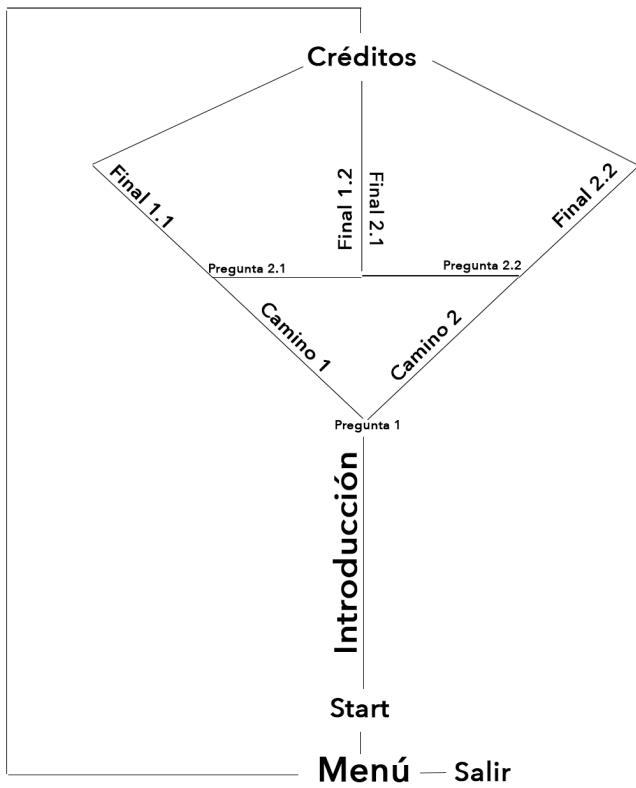
Créditos

Se atribuye créditos al equipo y al acabarse, se regresará al menú.

Mapa

Arquitectura

Fig. 1



Descripción del contenido

Un video interactivo en el cual el usuario, a través de lentes de realidad virtual pueda mover su ángulo de visión, junto con audio (ambos de terror). Conforme el usuario avanza, se le presentan decisiones que cambiarán el camino y destino del usuario.

Mapa de la aplicación

(Fig 1.) Habrá un menú para iniciar la experiencia, una vez seleccionada la opción de iniciar en la interfaz el video se reproducirá sin opción de poder pausar la experiencia. La interfaz de la experiencia contará con un apuntador visual para que el usuario pueda escoger cada camino al voltear y colocar el apuntador al camino que seleccione. Al final de la experiencia la pantalla se irá a negro y mostrará los créditos, después de eso, la pantalla volverá a la pantalla de inicio con la opción de volver a comenzar la experiencia.

PRODUCTO FINAL

Cambios realizados

El proyecto Forest cambió conforme se unía la historia en la plataforma Unity. Debido al tiempo y la complejidad que requería el proyecto inicial con múltiples finales, nos vimos obligados a darle un giro. Se decidió enfocar el proyecto a una experiencia sensorial que únicamente tuviera un final que te envolviera con una historia de terror mediante el sonido. Las condiciones ideales de ver el proyecto es con el lente de realidad virtual Oculus.

La historia va describiendo el camino conforme la cámara del punto de vista del jugador se acerca, se escuchan voces, sonidos tenebrosos, aparecen monstruos y te adentras en el bosque del juego.

Menú Final y Diseño

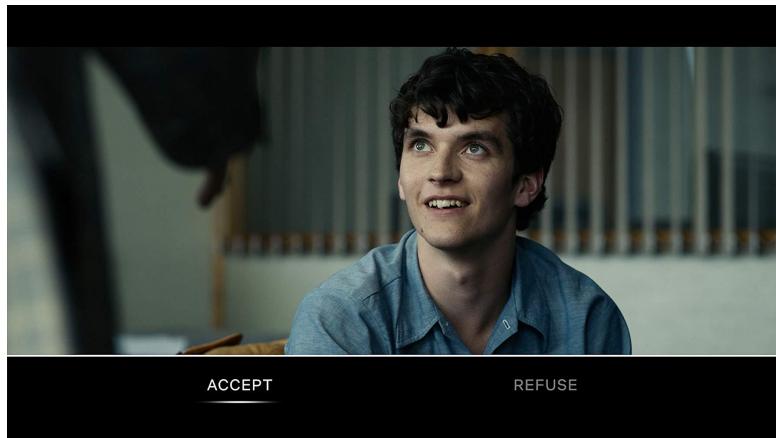


Después de los cambios realizados, la historia se desarrolla de manera lineal. El sonido se utiliza de manera 360° para convertirlo en una experiencia totalmente inmersiva y los participantes pueden girar su vista 360° al mismo tiempo que la cámara avanza por sí sola en el recorrido. Asimismo, como parte de la experiencia de crear un producto interactivo, se tomó en cuenta crear artículos promocionales como lo son playeras para nuestro producto.



REFERENCIAS

Bandersnatch, Netflix.



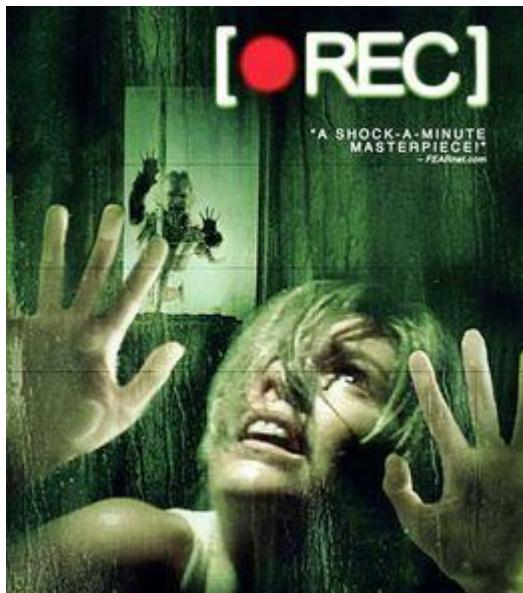
<https://www.youtube.com/watch?v=agwwYolqZPw>

Hospital VR Escape



https://www.youtube.com/watch?v=eUjqbrg_Ab8

REC



<https://www.youtube.com/watch?v=ib5ZSj6ST0U>