

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

Paranoia, Experiencia en plataforma

Daniel Alejandro Cervantes Gálvez

Interactividad y Multimedia

**Trabajo de integración curricular presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Interactividad y Multimedia**

Quito, 22 de diciembre de 2020

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

Paranoia, Experiencia en plataforma

Daniel Alejandro Cervantes Gálvez

Calificación:
Nombre del profesor, Título académico
Firma del profesor:

(puntos logrados) / (puntos posibles)
Mark Bueno Green, MIS.

Quito, 22 de diciembre de 2020

DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Daniel Alejandro Cervantes Gálvez

Código: 00132483

Cédula de identidad: 0704498351

Lugar y fecha: Quito, 22 de diciembre de 2020

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

En este trabajo realizado en medio de una temporada difícil para la humanidad debido a la actual pandemia que se está atravesando a nivel mundial y que ha complicado a la vida diaria de las personas, acarreando problemas personales, familiares y sociales. Generando un entorno de ansiedad y paranoia, o intensificando trastornos mentales por el encierro constante, de los cuales puede ser muy perjudicial y puede causar efectos considerables para la salud que pueden afectar a un círculo social o familiar.

Es por esta razón, que se debe tomar en cuenta que la pandemia puede afectar gravemente a ciertas personas que sufren de trastornos mentales, y es de gran importancia que la sociedad pueda experimentar una simulación lo más cercana posible a los efectos personales y la convivencia diaria de estos grupos específicos. Partiendo de esta problemática social, surge el proyecto “Paranoia” el cual es una experiencia que tiene como objetivo principal, mostrar a los espectadores una posible rutina diaria de una persona que sufre de este trastorno, ambientando la escena con las restricciones actuales impuestas por el gobierno que es la cuarentena obligatoria. Explorando varios lugares dentro de un mismo sitio, se logra transmitir los sentidos que envuelven al personaje principal, el miedo, la incertidumbre e inseguridad que no permite que pueda encontrar una estabilidad mental y emocional.

Paranoia es la mejor experiencia en plataforma que te permitirá conocer más a fondo los problemas personales mentales que pueda estar atravesando cualquier persona cercana, familiar o similar, y como aquellas personas interactúan o piensan dentro de un entorno cerrado como es el hogar.

Palabras clave:

1. Trastorno
2. Ansiedad
3. Paranoia
4. Pandemia
5. Espectadores
6. Interactuar
7. Transmitir
8. Sentidos
9. Simulación
10. Miedo

ABSTRACT

In this work carried out in the middle of a difficult season for humanity due to the current pandemic that is being experienced worldwide and that has complicated people's daily lives, leading to personal, family and social problems. Generating an environment of anxiety and paranoia, or intensifying mental disorders due to constant confinement, of which can be very harmful and can cause considerable health effects that can affect a social or family circle.

It is for this reason that it must be taken into account that the pandemic can seriously affect certain people suffering from mental disorders, and it is of great importance that society can experience a simulation as close as possible to personal effects and daily coexistence. of these specific groups. Starting from this social problem, the project "Paranoia" arises, which is an experience that has as its main objective, to show viewers a possible daily routine of a person suffering from this disorder, setting the scene with the current restrictions imposed by the government that is mandatory quarantine. Exploring several places within the same site, it is possible to transmit the senses that surround the main character, fear, uncertainty and insecurity that does not allow him to find mental and emotional stability.

Paranoia is the best platform experience that will allow you to learn more about the personal mental problems that any close person, family member or similar may be going through, and how those people interact or think within a closed environment such as home.

Key words:

1. Disorder
2. Anxiety
3. Paranoia
4. Pandemic
5. Spectators
6. Interact
7. Broadcast
8. Senses
9. Simulation
10. Fear

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	5
ABSTRACT	6
ÍNDICE DE GRÁFICOS	8
Introducción	9
Desarrollo del Tema	10
Probleática.....	10
Objetivos.....	11
Metodología.....	11
Investigación	13
Desarrollo.....	13
Análisis.....	14
Proyecto	15
Prototipado.....	15
Desarrollo tecnológico.....	15
Conceptualización y resultado final.....	16
Conclusión	18
Reflexión.....	18
Recomendaciones.....	18
Referencias bibliográficas	19
Anexos	21

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1. Splash Introductorio.....	21
Figura 2. Menú inicio.....	21
Figura 3. Primera escena.....	21
Figura 4. Puerta segunda habitación.....	22
Figura 5. Ventana sala principal.....	22
Figura 6. Cinemática dos.....	22
Figura 7. Escaleras en la casa.....	23
Figura 8. Tercera cinemática.....	23
Figura 9. Cuarta cinemática.....	23
Figura 10. Habitación principal.....	24
Figura 11. Protagonista.....	24
Figura 12. Logo Paranoia.....	24

INTRODUCCIÓN

El proyecto final realizado tiene como objetivo el desarrollo de una experiencia en plataforma la cual está direccionado a comprender los efectos que puede causar la paranoia o ansiedad en una persona, al encontrarse en un estado de cuarentena esto se puede intensificar constantemente si no es tratado a tiempo con la terapia adecuada. El año 2020 ha sido muy complicado en muchos aspectos para toda la humanidad, es por esta razón que se ha tomado la decisión de realizar una simulación de cómo las personas con dichos trastornos pueden observar su entorno, conociendo sus emociones, pensamientos, reacciones ante lo que se encuentra a su alrededor. Es de gran importancia comprender estos casos porque la persona afectada puede traer varios problemas no solo consigo mismo sino con su ambiente cotidiano. El aislamiento social es un factor que puede encontrarse dentro de este estímulo por lo tanto hay que tomar en cuenta los sentimientos de las personas vulnerables a este tipo de alteraciones mentales. Por lo tanto, como objetivo principal se encuentra el interactuar dentro de un espacio habitual, realizando acciones diarias como dirigirse a cualquier parte dentro de un hogar pero sintiendo de la misma manera que siente una persona con problemas paranoicos o de ansiedad.

DESARROLLO DEL TEMA

Antecedentes y justificación:

Problemática:

La pandemia actual que se ha expandido alrededor de todo nuestro planeta, generando pánico entre las sociedades, ha sido realmente inesperado por todos los males que ha causado a la humanidad y todos los sucesos que se han presentado en este año 2020 dejándonos en una posición totalmente vulnerable a cualquier situación. Debido al aislamiento social que la población mundial debe cumplir por las normas establecidas para detener el avance del Covid-19, se han presentado un excesivo número de problemas sociales dentro de un contexto mental, que han afectado drásticamente al funcionamiento de sus actividades diarias, acompañados de temor, incertidumbre, desconfianza de su entorno habitual. Se ha desatado una ola de ansiedad, depresión y paranoia entre las sociedades, que se ve reflejado dentro del hogar, el trabajo o la familia.

“La pandemia está provocando un incremento de la demanda de servicios de salud mental. El duelo, el aislamiento, la pérdida de ingresos y el miedo están generando o agravando trastornos de salud mental. Muchas personas han aumentado su consumo de alcohol o drogas y sufren crecientes problemas de insomnio y ansiedad” (Organización mundial de la salud, 2020)

Esto es un gran problema a nivel mundial porque la salud mental está siendo atacada constantemente por dichas alteraciones y es muy importante que se pueda conocer de qué forma está reaccionando estos estímulos hacia determinadas situaciones de estrés. Una de las maneras óptimas para conocer detalladamente lo que está sucediendo dentro de este contexto psicológico en las personas, es introduciendo como si padeciera de algún trastorno mental, en este caso la paranoia.

Objetivos:

Para poder resolver la problemática planteada anteriormente se ha desarrollado un proyecto interactivo en la plataforma Unity, que es un motor de desarrollo que está direccionado a creación de videojuegos o experiencias, la cual es fundamental para poder plasmar el objetivo principal que es dar a conocer las reacciones más comunes dentro de una persona que sufre de paranoia, y cómo esto se va intensificando al estar en aislamiento social. La escenografía y el desenlace del personaje a través de su propio hogar cada vez va aumentando su nivel de angustia o temor, además que los sentidos auditivos también juegan un papel muy importante para poder comprender de mejor manera el objetivo principal. Todos los aspectos dentro de la paranoia o la ansiedad son imaginativos, los pensamientos es el principal generador de conflictos por los cuales tiene que afrontar el personaje de la experiencia desarrollada. El mensaje dentro de esta experiencia es que si una persona sufre de paranoia, necesita urgentemente apoyo psicológico y tratamiento de profesionales, mucho más si es en tiempo de pandemia y se encuentra totalmente aislado, o de lo contrario esto puede afectar gravemente a su salud física y mental.

Metodología:

Dentro del ámbito que se ha creado para el correcto funcionamiento de la experiencia, se ha introducido diferentes tipos de efectos, sonidos de ambiente y cinemáticas, dependiendo la habitación en la que se encuentre el personaje, además para una mejor organización, se recibirá las indicaciones por medio de voz que se reproducirá a medida que el protagonista vaya avanzando. Para poder entender el contexto en el que se encuentra el sujeto, se muestra previamente un video introductorio, en un pequeño vecindario encubierto por un día lluvioso, acompañada de fuertes relámpagos. El proyecto está dividido por categorías que en este caso son las habitaciones, cada habitación tiene sus determinadas interacciones y cinemáticas que hace que se convierta en una simulación más real para comprender la situación que está

atravesando el protagonista. Las cinemáticas son imaginaciones irreales que son causantes por el temor que se apodera del individuo, el sentirse amenazado en todo momento hace que la mente se conecte con las emociones para enviar estos estímulos de alteración y desesperación, por lo que el sujeto se encuentra agitado y se puede reflejar en su manera de respirar.

INVESTIGACIÓN

Desarrollo:

La investigación e información recopilada para el desarrollo del proyecto se basó en el análisis y cuestionamiento de los procesos psicológicos y trastornos mentales, realizado a la psicóloga Alejandra Venegas, con quien acordamos varias sesiones para conocer más a fondo todos los sucesos que puede causar la paranoia. Siguiendo con el proceso de investigación para poder plasmar las ideas obtenidas dentro del proyecto de experiencia en plataforma, gracias a la asesoría de Dra. Venegas, quien expuso las principales razones por las cuales la paranoia puede surgir en una persona, que básicamente se presenta el temor y desconfianza a su alrededor de sentirse amenazado o que está siendo perseguido y atacado en todo momento, es por alguna situación que el sujeto ha experimentado anteriormente, es decir, su origen se le puede atribuir a factores externos como sentimientos negativos reprimidos, alterando las emociones y generando este sentido de incertidumbre. Según José Hernández Rodríguez (2020) se analizó que estos factores de temor y ansiedad, como dichos episodios paranoicos puede afectar a poblaciones más vulnerables que resultan con un grave nivel de estrés y que se puede reflejar drásticamente en sus emociones y en estados psicosociales.

La Organización mundial de la salud (OMS) ha realizado un estudio en 130 países, que concluye las graves perturbaciones que ha sufrido los servicios de salud mental como consecuencia del Covid-19 que se encuentran representados en la siguiente tabla de datos:

Tabla 1. Datos obtenidos por la OMS en relación a servicios de salud mental.

Más del 60% de los países señaló perturbaciones de los servicios de salud mental destinados a las personas vulnerables, incluidos los niños y los adolescentes (72%), las personas mayores (70%) y las mujeres que requieren servicios prenatales o postnatales (61%).
--

El 67% observaba perturbaciones en los servicios de orientación psicológica y de psicoterapia; el 65% en los servicios esenciales de reducción de riesgos; y el 45% en los
--

tratamientos de mantenimiento con agonistas de opiáceos para los adictos a los opiáceos.
--

Más de un tercio (35%) señaló perturbaciones en las intervenciones de emergencia, incluidas las destinadas a personas afectadas por convulsiones prolongadas, síndromes de abstinencia severos relacionados con el consumo de drogas y estados delirantes, que con frecuencia son la señal de graves trastornos médicos subyacentes.
--

El 30% señaló perturbaciones en el acceso a los medicamentos destinados a tratar trastornos mentales, neurológicos y derivados del consumo de drogas.

En torno a tres cuartas partes señalaron perturbaciones al menos parciales en los servicios de salud mental de las escuelas y los lugares de trabajo (78% y 75% respectivamente).

Análisis:

Posteriormente a la investigación se procedió a analizar los casos relacionados a la paranoia como la ansiedad, la depresión, esquizofrenia, para poder diferenciar los efectos que conlleva y se concluyó que la paranoia es un trastorno de personalidad que afecta a la mente, por sus siglas en inglés (PPD) paranoid personality disorder, las causas específicas a este trastorno se desconoce pero existen varios factores como los ya mencionados anteriormente que son sucesos de temor que ha vivido el sujeto y que no se ha podido desarrollar o superar en su totalidad, también puede ser por una parte genética, es decir, si algún familiar posee estos trastornos psicóticos como paranoia, esquizofrenia es posible que esto sea de gran influencia para transmitirlo, por lo tanto los genes también pueden estar involucrados.

EL PROYECTO

Prototipado:

El prototipo se llevó a cabo con el uso de varias herramientas digitales de producción. En primer lugar, se utilizó la plataforma Unity, que es un motor de desarrollo para videojuegos, que funciona con la implementación de código C# (C - Sharp) que es un lenguaje amigable y está totalmente direccionado al funcionamiento e interacción de objetos dentro de una escena. Para poder montar y dar el ambiente necesario a la escena para su correcto funcionamiento, se procedió a descargar assets (Objetos realizados por terceros) que básicamente son recursos que utiliza la escena para dar una mejor presentación, es decir, objetos cotidianos como utensilios, herramientas, electrodomésticos, y gran parte de la escena en general. Posteriormente, para la creación de cinemáticas que se encuentran implementadas a lo largo de la experiencia, en las diferentes habitaciones disponibles, se utilizó el programa de edición de video adobe after effects, para dar un mejor resultado con productos audiovisuales de calidad y con efectos necesarios que se acoplaban de mejor manera al ambiente de la escenografía, y por último dentro de la categorización auditiva, se procedió a descargar sonidos de ambiente que se ajustaban de la manera óptima para obtener un mejor resultado del proyecto final.

Desarrollo tecnológico:

Para el desarrollo del proyecto se inició con el proceso respectivo y los pasos previos, primero se analizó los posibles escenarios en los que debería encontrarse el personaje, entre varias opciones se logró escoger uno, que fue el más impecable para realizar la experiencia. Posterior a eso se implementaron los objetos que están distribuidos en diferentes partes de la escena, como un plato en la cocina, sillas, puertas, espejos en los baños, etc. Luego se dio inicio a la programación de los objetos, los sonidos y la interacción del personaje con la

escena, a base de código se logró realizar las interacciones planteadas y se dio lugar a un mejor resultado. También se colocó el splash introductorio, el menú de interfaz para comenzar la experiencia, y varios efectos de cámara y renderizado. Toda la parte de interacciones, efectos y sonidos fue programada, mientras que las cinemáticas fueron creadas y editadas en after effects.

Conceptualización y resultado final:

La organización dentro de la experiencia está compuesta por una casa propia de dos pisos dividido en cinco habitaciones principales en donde están implementadas las cinemáticas. El cuarto principal del protagonista en donde comienza, luego puede explorar pero el siguiente objetivo es la cocina que se encuentra en el piso de abajo en donde se mostrará la primera cinemática que es un pensamiento paranoico del sujeto, posteriormente se tiene que dirigir al baño del salón social en donde se podrá visualizar la siguiente cinemática, seguido a esto, el personaje deberá subir las gradas para poder ir a la siguiente habitación que es el cuarto de entretenimiento, en donde saldrá la penúltima cinemática cada vez con más intensidad, y finalmente el jugador debe ir al cuarto de ejercicio en donde se reproducirá la cinemática final. Cabe recalcar que el usuario no podrá acceder a otro cuarto sin antes haber ido al primero que se muestra en las indicaciones.

En cuanto a la distribución de la experiencia realizada se espera poder plasmarla dentro de la plataforma de videojuegos independientes llamada GameJolt, que es de fácil acceso para sus usuarios y además ofrece varias oportunidades para que el juego pueda ser reconocido entre las personas que se encuentran dentro de este sitio web. La plataforma cuenta con un sistema de retroalimentación y calificación, así mismo se puede comentar y descargar el archivo de manera muy sencilla, es por esta razón que la distribución dentro de esta plataforma mencionada se encuentra entre la opción más destacada.

Finalmente, después de todo este proceso de exploración alrededor de la casa, el personaje tendrá que regresar al cuarto principal en donde comenzó la experiencia, ahí se dará por terminado la experiencia, entrando a un cuarto oscuro y totalmente aislado, en donde aparecerá el rostro del personaje y el logotipo del proyecto “Paranoia”

Dentro del concepto y estilo del proyecto se encuentra el uso de colores cálidos y neutros, como el rojo para las cinemáticas, y de acuerdo a la intensidad de la cinemática, el color rojo va aumentando su opacidad, esto para generar esa sensación de temor, amenaza y desconfianza por parte del protagonista, y el color negro para toda la casa para dar una sensación de aislamiento, de dolor y de tensión. Dentro de este concepto se muestra como el personaje va caminando alrededor de la casa, con mucho temor de que le suceda algo malo, es por esto también que se ha usado sonidos de ambiente tipo tensión suspenso, por esa incertidumbre de qué es lo que pueda pasar en su entorno.

Como resultado final, se tiene que el personaje no puede estar en un estado de tranquilidad mucho tiempo por lo que necesita urgentemente ayuda externa, su imaginación cada vez le juega una mala pasada por lo que es importante tomar en cuenta estos factores y ser tratado de la manera más rápida posible, más si es en tiempo de pandemia ya que se puede intensificar mucho más y puede acarrear problemas mucho más graves a lo largo del tiempo.

CONCLUSIÓN

Reflexión:

En conclusión, el proyecto realizado esta desarrollado para que las personas que no tienen estos problemas de personalidad y trastornos mentales puedan comprender qué es lo que siente una persona que sí los tiene, y como aquella persona puede observar al mundo y a los que les rodean, qué tipo de imaginaciones está rondando en su mente y cómo puede crear sonidos o ilusiones falsas que pueden acabar con su paz, dentro de la estabilidad mental y emocional. Debido a estos problemas que han surgido con más fuerza en estos tiempos de pandemia, ha nacido la idea de generar un producto que pueda concientizar a la gente la seriedad que conlleva estos trastornos.

Gracias a la carrera de Interactividad y multimedia y las habilidades que he podido aprender, he logrado completar el proyecto de la mejor manera y mostrar al público todo lo que se puede crear con estas herramientas digitales, para finalmente emitir un mensaje de una manera interactiva y comprensible.

Recomendaciones:

Paranoia es una de las mejores experiencias de plataforma para lograr comprender y ponerse en la posición de una persona que sufre constantemente de este tipo de trastornos, por lo que los pasos a futuro es difundir el mensaje a más gente para que sepan cómo interactuar con en este tipo de situaciones, brindar el apoyo necesario si es que es posible, cuando se trate de algún familiar o amigos cercanos que padecen de estos problemas, ya que es muy importante el apoyo externo para tratar de llevar esta etapa de la mejor manera. No es fácil, ya que tratar con una persona paranoica requiere de tiempo y dedicación, pero si es posible ayudarlo para que pueda obtener una mejor estabilidad mental y emocional.

Referencias Bibliográficas

- Mandal, A. (2019b, junio 28). *¿Cuál es paranoia?* News-Medical.net. Recuperado 16 de diciembre 2020 de: [https://www.news-medical.net/health/What-is-Paranoia-\(Spanish\).aspx](https://www.news-medical.net/health/What-is-Paranoia-(Spanish).aspx)
- Manuales MSD. (2018, mayo). *Trastorno paranoide de la personalidad (TPP)*. Manual MSD versión para profesionales. Recpurado 16 de diciembre 2020 de: <https://www.msmanuals.com/es/professional/trastornos-psiqui%C3%A1tricos/trastornos-de-la-personalidad/trastorno-paranoide-de-la-personalidad-tpp>
- Miedo, ansiedad y paranoia: los rezagos que dejó la cuarentena | A Colombia la hacemos todos.* (2020b, septiembre 23). RTVC. Recuperado el 17 de diciembre 2020 de: <https://www.canalinstitucional.tv/noticias/miedo-ansiedad-y-paranoia-los-rezagos-que-dejo-la-cuarentena>
- A. (2020b, marzo 17). *Ansiedad en tiempos de coronavirus: cómo manejar una cuarentena sin enloquecernos.* infobae. Recuperado 17 de diciembre 2020 de <https://www.infobae.com/america/tendencias-america/2020/03/17/ansiedad-en-tiempos-de-coronavirus-como-manejar-una-cuarentena-sin-enloquecernos/>
- Redacción, E. U. (2020b, agosto 14). *La ansiedad y la incertidumbre afectan cada vez más a quienes permanecen en cuarentena.* El Universo. Recuperado el 17 de diciembre 2020 de: <https://www.eluniverso.com/larevista/2020/08/14/nota/7941520/ansiedad-incertidumbre-afectan-mas-quienes-estan-cuarentena>

Sesión de diálogo con psicóloga (Venegas, A. 18 de Septiembre, 2020)

Sesión de diálogo con psicóloga (Venegas, A. 25 de Octubre, 2020)

Sesión de diálogo con psicóloga (Venegas, A. 2 de Octubre, 2020)

Sesión de diálogo con psicóloga (Venegas, A. 9 de Octubre, 2020)

Glez, M. (2020b, marzo 21). *El coronavirus y los trastornos delirantes*. EL PAÍS.

Recuperado el 17 de diciembre 2020 de: <https://elpais.com/ciencia/2020-03-20/el-coronavirus-y-los-trastornos-delirantes.html>

Ramírez, G. (2020b, septiembre 21). *¿Estás paranoico con esto de la pandemia?*

elcorreoweb.es. Recuperado 18 de diciembre 2020 de:

<https://elcorreoweb.es/opinion/columnas/estas-paranoico-con-esto-de-la-pandemia-CM6824499>

Rodríguez, H. J. (2020b, julio 1). *Impacto de la COVID-19 sobre la salud mental de*

las personas. <http://scielo.sld.cu>. Recuperado 18 de diciembre 2020 de:

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1029-30432020000300578

Los servicios de salud mental se están viendo perturbados por la COVID-19 en la mayoría de los países, según un estudio de la OMS. (2020c, octubre 5).

Organización Mundial de la Salud. Recuperado 18 de diciembre de 2020 de:

<https://www.who.int/es/news/item/05-10-2020-covid-19-disrupting-mental-health-services-in-most-countries-who-survey>

ANEXOS

Figura 1: Splash Introductorio

Pantalla de inicio de aplicación



Figura 2: Menú inicio

Pantalla del menú de inicio



Figura 3: Primera escena

Ventana de la primera habitación



Figura 4: Puerta segunda habitación

Entrada a la siguiente habitación

**Figura 5: Ventana sala principal**

Escena de la sala principal de la aplicación

**Figura 6: Cinemática dos**

Escena de la segunda cinemática de la aplicación



Figura 7: Escaleras en la casa

Escena cuando el personaje sube o baja dentro de la aplicación



Figura 8: Tercera cinemática

Ilusión del personaje dentro de una habitación



Figura 9: Cuarta cinemática

Última cinemática presentada en la aplicación



Figura 10: Habitación principal

Escena final en la habitación principal de la aplicación

**Figura 11: Protagonista**

Pantalla del protagonista de la aplicación

**Figura 12: Logo Paranoia**

Logo de la escena final

PARANOIA