

TABLA DE CONTENIDO

Investigación para crear bici ciudades

- 1 Ciudades
 - 1.1 Gasto Energético
 - 1.2 Clases de Ciudades
 - 1.3 Características
 - 1.4 Urbs y Civitas
 - 1.5 Interacción Ciudadanos
 - 1.6 Apropiación de Ciudad
 - 1.7 Uso del Espacio
- 2 Escenarios
 - 2.1 Información para Construir Escenarios
 - 2.1.1 Película The Collapse Mike ruppert
 - 2.1.2 Película Zeitgeist Moving Forward
 - 2.2 Los cuatro posibles Escenarios
 - 2.2.1 Colapso (posible)
 - 2.2.2 Colapso Parcial (probable)
 - 2.2.3 Adaptación resilente (probable)
 - 2.2.4 Nuevas ciudades sustentables (ideal)
- 3 Bicicleta
 - 3.1 Beneficios
 - 3.2 Uso de la Bicicleta

Concepción conceptual de la bicicleta como proyecto

- 4 Generación Convencidos de la bicicleta
 - 4.1 Etapas de cambio
- 5 Juegos
 - 5.1 Teoría de Juegos
 - 5.1.1 Juegos de simulación, una herramienta para la formación Ricardo Zamora
 - 5.1.2 Juegos Finitos e Infinitos por James P. Carse
 - 5.1.3 actividades con más significado en vida real a través juegos Dan Gould
 - 5.2 Estado del Arte
 - 5.2.1 Oligarchy
 - 5.2.2 Mini getaway

TABLA DE CONTENIDO

5.2.3 Chromaroma

Desarrollando convencidos de la bicideta

6	Diseño
6.1	Modelo por fases
6.2	Conquista la ciudad
6.3	registro para determinar el nivel
6.4	perfil
6.5	misiones
6.6	Narrativa
7	Conclusiones
8	Recomendaciones
9	Bibliografía