

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	3
JUSTIFICACIÓN.....	4
OBJETIVOS.....	5
2. MARCO REFERENCIAL.....	6
2.1 Juego con videojuegos.....	6
El juego.....	6
Características del juego.....	7
Potencialidades del juego.....	8
2.2 Videojuegos.....	9
Los videojuegos como fenómeno social.....	10
Géneros de videojuegos.....	11
Plataformas.....	12
Mercado.....	13
Videojuegos en Colombia.....	16
2.3 Problemática de los videojuegos.....	17
Familia y videojuegos.....	17
Efectos positivos y negativos de los videojuegos.....	17
Aplicaciones sociales de los videojuegos.....	20
3. Marco conceptual.....	21
Interfaz.....	21
Inmersión.....	22
Tipo de videojuego.....	23
3.1 Desarrollo formal.....	26
Referente.....	26

Bocetos y alternativas.....	27
3.2 Concepto de diseño.....	31
Requerimientos	31
AVI.....	33
3.3 Planos.....	43
4. RECURSOS.....	48
4.1 Sistema de Registro	48
4.2 Criterios de Evaluación	56
4.3 Cronograma.....	56
5. Bibliografía.....	58