

## **Tabla de contenido:**

### **1. Introducción:**

1.1 Objetivo general

1.2 Objetivos específicos

### **2. Unidad de Análisis**

2.1 ¿Para qué?

2.2 ¿Quiénes?

2.3 ¿Cómo?

2.4 ¿Por qué?

### **3. Esquema de Fundamentos**

3.1 Estudio de caso

3.2 Descripción de la actividad.

### **4. Diseño Metodológico**

4.1 Marco conceptual

4.2 Marco Referencial

### **5. Planificación creativa del producto**

5.1 Trabajo de campo.

5.2 Características y requerimientos del juego.

5.3 Corriente de diseño consultada

5.4 Primera etapa propositiva

### **6. Comprobaciones y Simulaciones**

### **7. Caracterización y representación del producto**

### **8. Representación del artefacto**

8.1 Bocetación

8.2 Reder's, Vistas y Detalles

8.3 Render en Contexto.

8.4 Planos Técnicos.

8.5 Detalles

8.6 Comprobaciones

8.7 Factor Humano

8.8 Costos.

## **9. Aporte del diseño Industrial**