

CONTENIDO

	Página
INTRODUCCIÓN	03
1. MOTIVACIÓN	06
2. VIDEOJUEGOS	07
3. ESCENARIO VIDEOJUEGOS	10
4. ESCENARIO CIUDAD	11
5. CONSTRUCCIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO	15
6. PROBLEMATICA	18
7. SITUACIÓN	21
8. PLANTEAMIENTO	21
9. OBJETIVO	22
10. HERRAMIENTAS	23
11. CATEGORIAS	24
12. SELECCIÓN DEL NO-LUGAR	27
13. INSEGURIDAD	33
14. ESTRATÉGIA	39
15. INVOLUCRADOS	40
16. CONSIDERACIONES	41
17. CONCEPTO: NODO	42
18. PROPUESTA	43

	Página
19. CONCLUSIONES	46
20. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	47
21. LÍMITES DEL PROYECTO	48
22. APROXIMACIONES	49
ANEXO 1. BOCETOS	62
ANEXO 2. ENTREGABLE (REGISTRO)	67
BIBLIOGRAFÍA	71