

CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS	5
2. INTRODUCCIÓN.....	6
3. MARCO DE REFERENCIA	7
3.1 CONTEXTO.....	7
3.2 POBLACIÓN	10
3.2.1 <i>Cultura OTAKU</i>	11
3.3 TIPOS PSICOLÓGICOS	14
3.4 FENÓMENO:	15
4. MARCO TEORICO.....	16
4.1 DISEÑO DE EXPERIENCIA (FOOD DESIGN)	16
4.2 TENDENCIAS ALIMENTICIAS	18
4.3 GASTRONOMÍA JAPONESA.....	19
4.4 VIDEOJUEGOS.....	22
4.5 JUGABILIDAD	23
4.6 INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS Y LAS REDES SOCIALES EN LA SOCIEDAD	23
5. ANTEPROYECTO:	26
5.1 JUSTIFICACIÓN	26
5.2 OBJETIVOS.....	27
5.2.1 <i>General</i>	27
5.2.2 <i>Específicos</i>	27
6. DESARROLLO DE PROPUESTA	28
6.1 DISEÑO DE EXPERIENCIA	28
6.2 PROPIEDADES DE LA ACTIVIDAD.....	29
6.3 PARÁMETROS DE DISEÑO	29
6.4 NOMBRE DE LA PROPUESTA.....	30
6.5 MOMENTOS ALIMENTICIOS	31
6.6 OBJETOS	33
1º <i>MOMENTO</i>	33
2º <i>MOMENTO</i>	37
3º <i>MOMENTO</i>	42
6.7 MODELO DE NEGOCIO.....	50
6.8 BOCETACIÓN FAMILIA DE OBJETOS.....	52
7. CONCLUSIÓN	54

8. ANEXOS.....	55
8.1 SISTEMA DE REGISTRO	55
8.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	56
8.3 CRONOGRAMA	57
9. TABLA DE IMÁGENES.....	58
10. BIBLIOGRAFÍA	60