

<b>INDICE</b>	<b>página</b>
Lista de Figuras	10
Lista de Gráficos	10
Introducción	13
<b>Capítulo 1: Fundamentación Teórica y conceptual</b>	<b>15</b>
1.1 Conceptualización	16
1.2 Antecedentes históricos	17
1.3 Videojuegos	21
1.3.1 Terminología básica	21
1.3.2 Tipos y géneros	22
1.3.3 Tecnología de los videojuegos	30
1.3.3.1 Plataformas	31
1.3.4 E.Sports	32
1.3.4.1 Historia de los E.Sports	33
1.3.4.2 E.Sports y la industria	36
1.3.5 Industria de los videojuegos	38
1.3.5.1 Comunidad gamer	39
1.3.6 Empresas de desarrollo de videojuegos	40
1.3.6.1 Organigrama empresarial	43
1.3.6.2 Departamento de desarrollo y producción	45
1.3.7 Relación Arquitectura-Videojuegos	48
1.4 Fractal	51
1.4.1 Fractalidad en los cristales	54
1.4.2 Relación arquitectura-fractales.	58
1.5 Síntesis y conclusiones	61
1.6 Estudios de caso	62
1.6.1 Caso 1 (EEUU)	62
1.6.2 Caso 2 (Corea del Sur)	69
1.6.3 Caso 3 (EEUU)	73
1.6.4 Conclusiones	76
<b>Capítulo 2: Marco Real</b>	<b>77</b>
2.1 Problemática específica en la ciudad	78
2.2 Usuarios	78
2.3 Análisis de Usuarios	81

2.4	Análisis urbano del lugar	82
2.4.1	Estructura vial	82
2.5	Condiciones para la elección del sitio	83
2.5.1	Alternativas de Sitio:	84
2.5.2	Evaluación comparativa	86
2.5.3	Elección de la localización	86
2.5.4	Condiciones físicos ambientales	87
2.5.4.1	Localización, acceso y entorno del lote	87
2.5.4.2	Características del lote	88
2.5.4.3	Análisis Bioclimática, asoleamiento y vientos	88
2.5.5	Condiciones legales	89
<b>Capítulo 3: Marco Ideal</b>		<b>90</b>
3.1	Análisis funcional del problema.	91
3.2	Listado y jerarquía de funciones.	91
3.2.1	Organigrama.	91
3.2.2	Esquema de relaciones de áreas	95
3.3	Programa de necesidades cuantitativo.	98
3.4	Premisas de diseño.	99
3.4.1	El concepto	99
3.4.2	Diseño formal	99
3.5	Partido Arquitectónico	106
3.5.1	Zonificación	106
Conclusiones Finales		107
Referencias Bibliográficas		108
Anexos		109