**CAPÍTULO I: VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO**

1.1 Descripción

1.2 Motivación

1.2.1 Originalidad de la idea

1.2.2 Estado del Arte

1.3 Objetivo general

1.4 Objetivos específicos

1.5 Escenario

1.6 Contenidos

1.7 Metodología

1.8 Arquitectura de la aplicación

1.9 Herramientas de desarrollo