1. Introducción
2. Objetivos
3. Antecedentes
   1. Introducción
   2. Diseño
      1. Elegancia (y profundidad)
      2. Contrajuego y cojuego
      3. Valor jugable
      4. Anchura (diseño basado en contenido)
      5. Formas de interacción
      6. Antiformas accidentales
      7. Diseño por sustracción
      8. Conclusiones
   3. Metodologías
      1. Introducción
      2. Metodologías de desarrollo
         1. Introducción
         2. Waterfall Game Development
         3. Extreme Game Development (XGD)
         4. Game Unified Process (GUP)
         5. SUM
         6. Game-SCRUM
         7. Errores al aplicar SCRUM
         8. Inspección de errores en la industria
         9. Prácticas ágiles escondidas
      3. Metodologías de diseño
         1. Introducción
         2. Documento conceptual
         3. Documento de diseño (GDD)
         4. Biblia narrativa y artística
         5. *Post mortem*
         6. Diseño de niveles iterativo
         7. Metodología de diseño en cuatro pasos
         8. Clockwork
         9. MDA
      4. Otras metodologías
         1. Introducción
         2. Metodología ontológica
   4. Narrativa
      1. Introducción
      2. Disonancia ludonarrativa
      3. Diégesis, *mitopoeia*, etc.
      4. Nomenclátor
      5. Narrativa como herramienta exógena frente a mecánicas
      6. Narrativa adaptada a flujo de eventos
      7. Por completar
   5. Estética
      1. Introducción
      2. Estética visual
      3. Música
      4. Audio
      5. Por completar
   6. Desarrollo independiente e industria
      1. Introducción
      2. Democratización de motores
      3. Desarrollo solitario
      4. Indiapocalipsis y panorama actual
      5. Sobreexplotación (*Crunch*)
4. Método de trabajo
   1. Introducción
   2. SCROLOG1.0
   3. Herramientas y métodos usados (Marco tecnológico)
5. Resultados (¿cambio de nombre?)
6. Conclusiones y propuestas
7. Bibliografía
8. Anexos

Industria convencional

Desarrollo a gran escala es línea de producción e entretenimiento para las masas. Samuel Fiunte.

Contrapartida de Miguel Navío.

Necesidad de especialización y alienación por tanto, Beaudoin. Probar del fruto prohibido. También Jeff François.

Ludificación de las empresas (empleado del mes) mucho más maquiavélica en videojuegos. Hemig y Soren Johnson también.

Realidad laboral de la industria, Jeff François. Locura burocrática.