**Pregunta principal**

1.-¿Cuáles son las carreras más afines y sus retículas a lo que el análisis se plantea?

**Preguntas Secundarias**

2.-¿Por qué nos interesa abordar las carreras anteriormente mencionadas?

3.-¿Son estas carreras específicamente las que nos permitirán aprender sobre desarrollo de videojuegos?

4.-¿Qué otras áreas tenemos que cubrir para llevar a cabo un videojuego además del aspecto de programación?

5.-¿Dónde podemos encontrar información en caso de “estancarnos o perdernos” dentro de toda esta información?

6.-¿Cómo es que podemos empezar con proyectos con pocos o nulos conocimientos?

7.-¿Qué tan difícil es dar este arranque a la hora de trabajar solo y de igual forma estando acompañado?

8.-¿Cómo es que podemos evitar perder el enfoque de nuestros proyectos?

9.-¿Cómo nos ayuda esto visto de un enfoque desde adentro hacia afuera?

10.-¿Qué conocimientos nos sirven de esto para extrapolarlos a otras áreas en caso de ser necesarios?

11.-¿Son los conocimientos que tenemos que adquirir, muy extensos?

12.-¿Existen otras formas de adquirir este conocimiento?

13.-¿Cómo es que se relacionan las retículas entre sí?

14.-¿Por qué es importante tomar en cuenta este enfoque dirigido hacia los videojuegos?

15.-¿Qué es lo que realmente llama la atención de crear un videojuego?