

Índice

	Pág		Pág
• Acerca del proyecto	7	• Tercera parte: Propuesta formal	34
• Objetivos del proyecto	8	• Propuesta Mente fuerte	35
• Primera parte: Investigación creativa	9	• ¿Cómo funciona la herramienta?	36
• Acerca de la depresión	10	• ¿Qué experiencia ofrece?	37
• Acerca del tratamiento	12	• ¿Con qué interactúa el usuario?	38
• ¿Qué ocurre actualmente?	13	• Interfaz general	39
• ¿Cuál es la situación?	14	• Interfaz para el psicólogo	40
• ¿Por qué falla la psicoterapia?	15	• Nuevo juego presencial	41
• Los videojuegos y la salud	17	• Opciones y logros	42
• Un videojuego como medicina	18	• Nuevo juego autónomo	43
• El efecto de un videojuego	19	• Continuar juego	44
• La efectividad de un videojuego	20	• Nuevo juego para el aventurero	45
• Análisis de juegos terapéuticos	21	• Conectarse a juego de psicólogo	46
• Análisis de juegos educativos	22	• Continuar juego	47
• ¿A quién está dirigido?	23	• El Rol del diseñador	48
• ¿Cómo puedo dar respuesta?	24	• Acerca de los componentes	50
• Segunda parte: Desarrollo conceptual	25	• Acerca de los personajes aliados	51
• ¿Cuál es el origen de la forma?	26	• ¿Cómo aprende el paciente?	52
• Estableciendo las características	27	• ¿qué beneficios ofrece?	53
• La progresión del personaje	30	• Conclusión sobre forma	54
• Estructurando la composición	31		
• Detalle de la composición	32		
• Conclusión de la investigación	33		