

BIBLIOGRAFÍA

- [1] DECRETO FIRMADO Y REGLAMENTO DE LEY 094.
- [2]. G. Frassca (2001) Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate. (Magister de diseño de información y tecnología) Georgia Institute of Technology. Estados Unidos.
- [3]Walter Sánchez. (2001). La usabilidad en Ingeniería de Software: definición y características/2. La usabilidad en Ingeniería de Software- definicion y características.pdf
- [4] Una Metodología para Desarrollo de Videojuegos.pdf --Instituto de Computación - Facultad de Ingeniería--Universidad de la Republica, Uruguay
- [5] Garcia, A., & Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. Madrid: Editex, 32, 315-317.
- [6] Pizzo, M. E. (2006). El desarrollo de los niños en edad escolar. Ficha Dto. De Publicaciones, Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires.
- [7] Ouariachi, T., Gutiérrez-Pérez, J., & Olvera Lobo, M. D. (2017). Criterios de evaluación de juegos online sobre cambio climático: aplicación del método Delphi para su identificación. Revista Mexicana de Investigación Educativa, XXII (73).
- [8] González Sánchez, J. L.; Cabrera, M.; Gutiérrez, F. L.: Diseño de Videojuegos aplicados a la Educación Especial. VIII Congreso Internacional de Interacción Persona-Ordenador (INTERACCION-2007). pp. 35-45 (2007).
- [9]. Zurita, G., Sánchez, J., & Nussbaum, M. (1999). Usabilidad de juegos educativos. Taller Internacional de Software Educativo. TISE, 99.
- [10]. <https://unity3d.com/es/unity/system-requirements>
- [11]. Usabilidad en la multimedia. J. Nielsen. Usability Engineering. AP Professional, 1993.
- [12]. Stevens, P., Pooley, R., & Aguilar, L. J. (2007). Utilización de UML en Ingeniería del Software con Objetos y Componentes. Pearson Educación.
- [13]. Grau, X. F., & Segura, M. I. S. (2008). Desarrollo orientado a objetos con UML. Recuperado el, 1.

[14]. Martínez, J. M., & Hilera, J. R. (1999). Modelado de documentación multimedia e hipertexto. Cuadernos de Documentación Multimedia, (6-7), 1997-1998.

ENLACES

[15]<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>

[16]Simone Belli y Cristian López Raventós. (2008). Breve historia de los videojuegos. <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/articulo/view/570>

[17]<https://unity3d.com/es/unity/manual>

[18] Datos de población disponibles en: <http://censosbolivia.ine.gob.bo/>

[WIKI01] Usability, disponible en: WWW: http://en.wikipedia.org/wiki/Usability#Usability_considerations