

CONTENIDO

2	EDITORIAL	42	POKÉMON CUMPLE 25 AÑOS Cecilia Daniela Torres Rueda
3	DISEÑO INTERACTIVO Juan Fernando Donoso Araujo	47	RACCOON CITY: 25 AÑOS DE RESIDENT EVIL Arturo Rodríguez Martínez
10	EXPERIENCIA ESTÉTICA: RELACIÓN DIALÓGICA E INTERACTIVA ENTRE LOS VIDEOJUEGOS Y EL VIDEOJUGADOR Diana Barcelata Eguiarte		COMUNIDAD.....
16	IMPORTANCIA DE LA APLICACIÓN DEL DISEÑO A LAS INTERFACES DE USUARIO Rodolfo Huerta Uribe	51	TV UAM EN LA UAM XOCHIMILCO: ENTREVISTA A OMAR QUINTERO Valentina Cabello Ibarra
21	LOS AMBIENTES HISTÓRICOS EN LOS VIDEOJUEGOS Iván López Galicia		TU ESPACIO.....
26	DISEÑO DE ARTE EN LOS VIDEOJUEGOS Roberto Padilla Sobrado	56	TODOS SOMOS “MANO DE OBRA” Adrián Oliver Alarcón
32	PLATAFORMAS EN STREAMING Salma Patricia Jiménez Lira		RESEÑA.....
	ANIVERSARIOS.....	59	RAFAEL SANZIO A 500 AÑOS DE SU MUERTE Héctor Montes de Oca y Villatoro
35	40 AÑOS DE PACMAN Cecilia Daniela Torres Rueda	66	ABSTRACT Sofía Ortega Rodríguez
39	35 AÑOS DEL ICÓNICO MARIO BROSS Jaqueline Anaya Tinoco	67	ESPACIO RECOMIENDA.....
		68	BUSCADOR.....

