

ÍNDICE

17	1. [INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN: UNA MIRADA AL VIDEOJUEGO COMO FENÓMENO LÚDICO, INTERACTIVO Y NARRATIVO]
29	2. [LA HISTORIA DE <i>PORTAL</i>]
29	> DigiPen Institute of Technology, Kim Swift, Nuclear Monkey Software y <i>Narbacular Drop</i> De <i>Narbacular Drop</i> a <i>Portal</i>
44	> <i>Still Alive</i> , el fenómeno musical de Jonathan Coulton
52	> De <i>Portal</i> a <i>Portal 2</i>
54	> Portales y geles. Mecánicas reconstruidas
57	> El universo expandido de Aperture Science
61	> El <i>Portal 2</i> que nunca fue
66	> Atlas y P-Body, el juego cooperativo
71	3. [<i>DOING SCIENCE!</i> VALVE Y LA METODOLOGÍA EMPÍRICA APLICADA AL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS: EL VIDEOJUEGO CIENTÍFICO]
89	4. [<i>HUGE SUCCESS!</i> ACOGIDA, CRÍTICA, REPERCUSIÓN]

105 **5. [PORTAL]**

- 105 > Aperture Laboratories despierta
- 108 > La cámara 16
- 109 > La narrativa deductiva
 - 111 > El cubo de compañía
- 114 > La huida: Aperture interior
- 117 > La lectura de los espacios: el salto a la tridimensionalidad
- 121 > Si entras rápido, sales rápido: las mecánicas

129 **6. [PORTAL 2]**

- 129 > Laboratorios superiores: Aperture Laboratories renace
- 133 > Wheatley, pieza narrativa y vehicular
- 135 > Genetic Lifeform and Disk Operating System
- 138 > Laboratorios Inferiores: el descenso
- 143 > Caroline
- 145 > Chell no es un cascarón
- 150 > Rattman
- 152 > Cave Johnson, Aperture Science, Inteligencia Artificial y Psicología Cognitiva
- 157 > La mecánica

167 **7. [CONTEXTO CULTURAL: MITO, GÉNERO Y TECNOLOGÍA]**

183 **8. [USOS DIDÁCTICOS DE PORTAL]**

- 183 > *Puzzle Maker*
- 185 > Teach with Portals
- 188 > ¿Por qué enseñar con portales?

209 **9. [LA HERENCIA DE PORTAL]**

209 > Herencia recibida

214 > *Quantum Conundrum* (Airtight Games, 2012)

216 > *The Stanley Parable* (Davey Wreden, 2013)

220 > *The Swapper* (Facepalm Games, 2013)

225 > *Antichamber* (Alexander Bruce, 2013)

227 > *Portal Stories: Mel* (Prism Studios, 2015)

230 > *The Talos Principle* (Croteam, 2014)

243 **10. [EPÍLOGO]**

247 **[FUENTES BIBLIOGRÁFICAS]**