

ndice

Prólogo		
Agradecimientos		
Historia y Antecedentes		
Marco Teórico	02	62
Definición de Tema de Proyecto	03	63
Estudio Preliminar	04	64
Análisis del Entorno "Plaza"	05	65
Definición		66
Evolución		67
Clasificación	06	69
Estudio Emplazamiento	07	70
Identificación de Usuarios y Grupos de Usuarios	15	76
La Recreación y el Estimulo	18	77
El juego.	19	79
Tipos de Juegos	23	
Características del grupo objetivo	25	
Conclusiones	28	81
El Laberinto.	29	
Definición		
Evolución	32	83
Clasificación	33	84
El Agua como elemento de diseño	35	85
Simbolismos y significados del agua	37	86
El mercado y el crecimiento de las actividades recreativas	40	87
Condiciones desencadenantes del estrés	44	93
Conclusiones	46	
Producto de Referencia Fuentes de Agua		
Clasificación de fuentes de agua	48	94
Análisis Funcional	49	95
Utilidad declarada y efectiva	52	96
Capacidad con la cual realiza la función prevista	54	
Aspectos cualitativos de la función		
Distribución y ubicaciones de los principales organos de control	55	
Relación de usabilidad, calidad perceptible	56	
Estudio de Jets	57	
Conclusiones	60	
Ergonomía		
Introducción		
Definiciones		
Procesos perceptivos		
Estimulación Visual		
Estudio del factor humano		
Estimulación táctil		
Análisis posturas de uso		
Consideraciones antropométricas y biomecánicas		
Ciclo de Vida del Producto		
Entorno de uso		
Listas de comprobaciones		
Conclusiones		
Mercado		
Mercado Objetivo		
Grupo Objetivo		
Canales de distribución existentes		
Benchmarking		
Segmentación de Mercado		
Competidores		
Análisis Cualitativo.		
Conclusiones		
Fabricación		
Productos de Referencia		
Métodos de Fabricación		
Funcionamiento de los componentes eléctricos		
Piezas		

Índice

Comparación referencia del mercado y pieza desarrollada.....	103	Definición de concepto.....	141
Normativas.....		Bocetos.....	
Conclusiones.....	104	Desarrollo de la Solución.....	143
Propuesta Estratégico Sistémica	105	Testeos de la solución.....	144
Diagnostico Situacional de la Problemática	107	Simulador de estrategia de Juego.....	145
Diagnostico Situacional de la Solución.....	108	Integración de sistemas.....	147
Proyecciones de Rentabilidad del Proyecto.....	109	Simulaciones trayectorias completas laberinto Maze.....	151
Modelo de Negocios.....	110	Alternativas.....	156
Modelo de distribución del producto.....	111	Alternativa desarrollada.....	159
Inserción del producto al mercado.....	112	Proyecto	171
Desarrollo Formal	114	Lamina de Producto.....	
Objetivos del Proyecto.....	115	Lamina, La emoción.....	
Integración de Principios de Diseño, Mapa mental.....	116	Lamina, La Experiencia.....	
Estudio dirigido a densidades y percepción táctil.....	117	Planos.....	
Observaciones.....	118	-Bibliografía.....	
La emoción.....	120		
Brainstorming.....	124		
La expresión del agua.....	126		
Configuración de Módulos, forma y parámetros.....	127		
Estrategia básica del juego.....	132		
Soluciones del laberinto Maze; Uvinarlo.....	134		
La experiencia.....	135		
Trama experiencial.....	136		
Cuadros Morfológicos.....	138		
Analogías.....	139		