

TABLA DE CONTENIDO

1. JUSTIFICACIÓN.....	8
2. OPORTUNIDAD DE DISEÑO.....	9
3. OBJETIVOS.....	10
3.1 OBJETIVO GENERAL.....	10
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	11
4. ALCANCES.....	10
5. DELIMITACIÓN.....	11
6. MARCO TEÓRICO	12
6.1 MARCO CONCEPTUAL.....	12
6.1.1 El Cine.....	13
6.1.2 Descripción de la situación particular a intervenir.....	14
6.1.3 Diseño de Experiencias.....	15
6.1.3.1 Ejes del Diseño hacia la Experiencia.....	16
6.1.4 La Percepción.....	17
6.1.4.1 Estímulo.....	17
6.1.5 La Empresa.....	19
6.1.5.1 Estudio de campo.....	19
7. ANÁLISIS DEL CONTEXTO.....	20
8. INTERVENCIÓN.....	21
9. RUTA DE LA EXPERIENCIA.....	22

10. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA.....	23
11. ESTUDIO EN TORNO A LAS PELÍCULAS.....	25
12. ANÁLISIS DEL CONTEXTO.....	26
13. MEDIADOR DE INFORMACIÓN.....	27
13.1 EXPLORACIÓN DE LAS SENSACIONES.....	29
14. PROPUESTA.....	31
14.1 VISTAS.....	33
14.2 Relación con el usuario.....	34
14.3 Explicación y función.....	35
14.4 Planos técnicos.....	36
14.5 Características de los sistemas multimedia.....	37
15. CONCLUSIONES.....	39
16. CRONOGRAMA.....	40
17. BIBLIOGRAFÍA.....	42
18. ANEXOS.....	44