

CONTENIDO

	Página
Introducción	7
1. OPORTUNIDAD DE DISEÑO	8
2. JUSTIFICACIÓN	9
3. UNIDAD DE ANÁLISIS	10
4. OBJETIVO GENERAL	10
4.1 Objetivos específicos	10
 5. MARCO TEÓRICO	11
5.1 Paisaje natural	11
5.2 Herencia Cultural + Agentes Sociales	12
5.3 Actividad Lúdica	14
 6. MARCO CONCEPTUAL	17
6.1 Usuario	18
6.2 Contexto	18
6.3 Actividad	19
6.3.1 Natural Vs Artificial.	20
6.3.2 Permacultura	23
6.3.3 Biomímesis (Biomimética)	24
6.3.4 Desarrollo Sostenible	25

6.3.5 Habitar (Actividad)	26
6.3.5.1 Quilombo Zonas libradas	27



7. DESARROLLO Y FASE DE DISEÑO	28
7.1 Iluminación Bioluminiscente	32
7.2 Materiales	33
7.2.1 Bioplásticos	34
7.3 Simulación virtual del producto	35
7.4 Simulación a escala	36
7.5 Agentes sociales a gestores socio-ambientales	39



8. CONCLUSIONES	41
9. RECOMENDACIONES	41
10. ANEXOS	42
10.1 Tabla 1	42
11. RECURSOS DEL CPG	43
11.1 Criterios de evaluación	43
11.2 Sistema de registro	43
12. Referentes	44
13. BIBLIOGRAFÍA	45