

## INDICE GENERAL

	Pag.
1. INTRODUCCIÓN	3
2. OBJETIVO	3
3. JUSTIFICACIÓN	3
4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
5. DISEÑO DE EXPERIENCIA	5
5.1 Casos de espacio y relación con el espacio en Bogotá	6
5.1.1. Estación de La Sabana	6
5.1.2. Teatro Faenza	7
5.2. Antecedentes literarios.	8
5.2.1 Ruta de la Mancha	8
5.2.2. La Sombra del Viento	9
6. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	10
7. METODOLOGÍA	11
7.1 Llegando al Usuario	11
8. LA INTERACCIÓN	12
8.1 Entorno e imaginación	12
9. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO	13
9.1 Reconocimiento espacial	13
9.2 Construyendo Imagen	15
10. EL USUARIO	18
11. RECOLECCIÓN DE DATOS	22
11.1. Comprobaciones	22
11.1.1 Usuario No. 1	22
11.1.2 Usuario No. 2	23
11.1.3 Usuario No. 3	24
12. CONCLUSIONES	25
13. ANEXOS	26
13.1. Imágenes consultadas.	26
13.2. Texto para Radio-Novela.	31
14. BIBLIOGRAFÍA	37

## ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA1: Arhippainen y Tahti (2003)	13
FIGURA 2: Infografía de recorrido de diseño de experiencia	15
FIGURA 3: Características del usuario para el proyecto Diseñando Memoria construcción imaginaria del espacio para la recuperación de lugares históricos en Bogotá.	18
TABLA INTERACCIÓN:	20