

# INDICE GENERAL

<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>3</b>
<b>AGRADECIMIENTOS</b> .....	<b>4</b>
<b>RESUMEN</b> .....	<b>8</b>
<b>1 INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>9</b>
<b>2 JUSTIFICACIÓN</b> .....	<b>10</b>
<b>3.pdf&amp;prefijo=file</b> .....	<b>10</b>
3.1 PYMES .....	11
3.2 Entorno de diseño.....	12
3.3 CONTEXTO DE APLICACIÓN PILOTO: Freak shop .....	12
3.3.1 HISTORIA .....	13
3.3.2 ORGANIGRAMA.....	13
3.3.3 VENTAS.....	13
<b>4 MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>14</b>
4.1 DISEÑO INDUSTRIAL.....	15
4.2 PERCEPCIÓN .....	16
<b>5 OBJETIVOS</b> .....	<b>18</b>
5.1 OBJETIVO GENERAL.....	18
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	19
<b>6 ALCANCE</b> .....	<b>19</b>
<b>8 DESARROLLO</b> .....	<b>20</b>
6.1 OBSERVAR.....	21
6.2 ANALISIS DE REFERENTES.....	23
6.2.1 Referente Dinámica Dove: .....	23
6.2.2 Juegos de Mesa de dinámica descriptiva.....	24
6.3 DISEÑAR.....	24
6.3.1 PROPUESTA FINAL.....	37
6.4 COMPROBACIÓN.....	38
<b>7 CONCLUSIONES</b> .....	<b>43</b>
<b>8 BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>44</b>