



Universidad
Politécnica
de Nicaragua

Sirviendo a la Comunidad



Diseño de Exhibidores Bidimensionales y Tridimensionales

Br. Gema Georgina Téllez Ortiz
Br. Helen Lucia Reyes Antón

Tutora:

Lic. Rosa Adilia Zamora Treminio



Enero 2014

dis
UPOLI

Escuela de
Diseño

ÍNDICE

I. TEMA:	3
II. DEDICATORIA	4
III. AGRADECIMIENTO	5
IV. INTRODUCCIÓN	6
V. OBJETIVO GENERAL	7
VI. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	8
VII. CARACTERÍSTICAS RELEVANTES DE LA PROBLEMÁTICA	9
VIII. JUSTIFICACIÓN	19
IX. MARCO TEÓRICO	11
1. TÉRMINOS CLAVES	11
1.1 ¿QUÉ ES EL DISEÑO?	11
1.2 CREATIVIDAD	12
1.3 INNOVACIÓN	12
1.4 FUNCIONALIDAD	13
1.5 FACTIBILIDAD.....	13
1.6 ESTÉTICA	14
1.7 MODERNIZACIÓN	14
2. RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN SOBRE EXHIBIDORES	15
2.1 ANTECEDENTES DE EXHIBIDORES	15
2.2 ¿QUÉ ES UN EXHIBIDOR?.....	16
2.3 SINÓNIMOS DE EXHIBIDOR.....	16
2.4 ¿CUÁL ES LA FUNCIÓN DE LOS EXHIBIDORES?.....	16
2.5 VALOR DE LOS NIVELES PARA EXHIBIDORES.....	17
2.6 TEORÍA PARA EL DISEÑO DE EXHIBIDORES.....	17
2.7 TIPOS DE EXHIBIDORES SEGÚN EL LUGAR DE COLOCACIÓN.....	18
2.8 TIPOS DE EXHIBIDORES SEGÚN EL TIEMPO DE EXPOSICIÓN	19
2.9 CLASIFICACIÓN DE EXHIBIDORES	20
2.10 TABLA SOBRE TIPOS Y LAS CLASIFICACIONES DE EXHIBIDORES	21
3. REFERENCIAS NACIONALES	22
3.1 DISPLAY NICARAGUA	22
3.2 UCA.....	23
4. REFERENCIAS INTERNACIONALES	24
5. LA CREACIÓN SATISFACE LAS NECESIDADES HUMANAS	25
6. MOVIMIENTO Y EQUILIBRIO	26
6.1 MOVIMIENTO	26
6.2 EQUILIBRIO	27

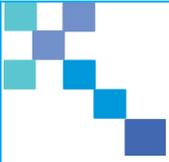
7. PROPORCIÓN Y RITMO	29
7.1 PROPORCIÓN	29
7.2 RITMO	30
8. TEORÍA DEL COLOR	30
8.1. ARISTÓTELES	31
8.2 LEONARDO.....	31
8.3 EL ESPECTRO VISIBLE.....	32
X. CLASIFICACIÓN DE INFORMACIÓN: SEGÚN LA CLASIFICACIÓN DE EXHIBIDORES BIDIMENSIONALES Y TRIDIMENSIONALES.....	33
XI. DISEÑO METODOLÓGICO.....	34
XII. PROPÓSITO DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN.....	35
XIII. RESULTADOS DE GUÍA DE OBSERVACIÓN	36
XIV. PROCESO DE DISEÑO BIDIMENSIONAL	37
1. CONCEPTUALIZACIÓN	37
2. ALTERNATIVAS DE DISEÑO	38
3. PLANOS TÉCNICOS CON ACOTACIONES	39
4. DIBUJO TÉCNICO ILUSTRACIÓN EN 3D.....	40
5. EXPLOSIÓN Y DETALLAMIENTO	41
6. MEDIDAS A ESCALA REAL.....	42
XV. PROCESO DE DISEÑO TRIDIMENSIONAL	43
1. CONCEPTUALIZACIÓN	43
2. ALTERNATIVAS DE DISEÑO	44
3. PLANOS TÉCNICOS CON ACOTACIONES	45
4. DIBUJO TÉCNICO ILUSTRACIÓN EN 3D.....	46
5. EXPLOSIÓN Y DETALLAMIENTO	47
6. MEDIDAS A ESCALA REAL.....	48
XVI. UBICACIÓN	49
XVII. PROCESO DE ELABORACIÓN DE MAQUETA	50
XVIII. PRESUPUESTO DE MAQUETA Y PROTOTIPO	51
XIX. CONCLUSIÓN	52
XX. RECOMENDACIONES	53
XXI. FUENTES ELECTRÓNICAS	54
XXII. ANEXOS.....	555



I. TEMA:

Diseño de exhibidores Bidimensionales y Tridimensionales para exposición de trabajos realizados por estudiantes de la Escuela Diseño en la Universidad Politécnica de Nicaragua.





II. DEDICATORIA

Primeramente a Dios por habernos permitido llegar hasta este punto y darnos salud, sabiduría y lo necesario para seguir adelante día a día para lograr nuestros objetivos y metas, además de su infinita bondad y amor.

A nuestras madres por habernos apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, y por la motivación constante que nos ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor y a todos aquellos que ayudaron directa o indirectamente a realizar este documento.

A nuestra tutora la Lic. Rosa Adilia Zamora Treminio por su gran apoyo y motivación para la culminación de nuestros estudios profesionales y por habernos transmitido los conocimientos obtenidos y habernos llevado paso a paso en el aprendizaje.





III. AGRADECIMIENTO

Agradecemos primeramente a Dios por habernos dado la sabiduría para terminar esta etapa de estudio, a nuestras madres, amigos y profesores que hicieron posible hoy la culminación de nuestros estudios.

Un agradecimiento especial a Lic. Harles Manuel López Rosales y al Msc. Mario Arguello, por la colaboración, apoyo, y consejos brindados durante la elaboración de la presente investigación.





IV. INTRODUCCIÓN

Este proyecto Monográfico forma parte de una iniciativa de modernización de parte de la Escuela de Diseño, la cual requiere de una herramienta que contenga de una manera adecuada los mejores trabajos realizados por los estudiantes de la Escuela de Diseño, pero que además dicha herramienta sirva de guía y motivación para los alumnos en la construcción del conocimiento.

Por lo tanto, el proyecto consiste en diseñar una propuesta de exhibidores para que los estudiantes de la Escuela de Diseño (Gráfico y Productos), presenten sus propuestas Bidimensionales y Tridimensionales como parte de sus avances académicos, de una manera novedosa y creativa.

La propuesta, también está encaminada para mejorar la ambientación externa de las zonas donde se realiza la docencia por medio de la exhibición permanente de trabajos académicos en el área de Diseño.





V. OBJETIVO GENERAL

Diseñar exhibidores para la presentación de trabajos Bidimensionales y Tridimensionales que realizan los estudiantes de las carreras de Diseño en la Universidad Politécnica de Nicaragua, cuya finalidad está orientada a mostrar los avances académicos en las áreas exteriores donde se realiza la docencia y además sirva como ejemplo e inspiración para todos los estudiantes de la Escuela de Diseño.





VI. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Investigar desde fuentes electrónicas propuestas de exhibidores para productos Bidimensionales y Tridimensionales que se promueven en el mercado Internacional. **Análisis de contenido.**
2. Visitar talleres Nacionales donde elaboran productos Displays. **Guía de observación.**
3. Conceptualizar propuesta de exhibidores para productos Bidimensionales y Tridimensionales a partir de los siguientes criterios: Factibilidad, Funcionalidad, Estética e Innovación.
4. Elaborar alternativas de diseño para la exhibición de productos bidimensionales y tridimensionales a partir de los análisis de los datos.
5. Elaborar una maqueta Bidimensional y otra Tridimensional a partir de las alternativas finales a escala 1:50.



VII. CARACTERÍSTICAS RELEVANTES DE LA PROBLEMATICA

- ❖ La Escuela de Diseño requiere de un sistema que contenga de una manera adecuada las mejores propuestas Bidimensionales y Tridimensionales realizadas por los estudiantes de la Escuela de Diseño.
- ❖ Las autoridades de la Escuela necesitan un sistema que les permita una exhibición permanente, para mostrar y mantener en buen estado los mejores trabajos académicos realizados por los estudiantes de la Escuela de Diseño.
- ❖ En este plan de mejora que requiere la Escuela de Diseño se precisa que dicha herramienta, tengan un alcance de bajo costo para su implementación.



VIII. JUSTIFICACIÓN

Con la finalidad de mejorar el proceso de aprendizaje, la Escuela de Diseño necesita adecuar espacios para la presentación de trabajos académicos implementando un sistema de exhibición permanente, por lo tanto nuestra labor será Diseñar Exhibidores Bidimensionales y Tridimensionales, de bajo costo para mostrar y proteger los mejores trabajos realizados por los estudiantes de la Escuela de Diseño. Los criterios que deben cumplir estos exhibidores han sido definidos por las autoridades académicas de la Escuela y están referidos a la Factibilidad, Funcionalidad, Estética e Innovación del producto a diseñar.

La construcción de estos exhibidores, es parte del plan de mejora académica que han iniciado las autoridades de la Escuela de Diseño en busca de un sistema adecuado para la presentación de trabajos Bidimensionales y Tridimensionales realizados por los estudiantes de la misma y que además dicha herramienta de una mejor ambientación en las zonas externas donde se realiza la docencia.



IX. MARCO TEÓRICO

1. Términos claves.

1.1 ¿Qué es el Diseño?

Diseñar es un acto humano fundamental: Diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida. Ello significa que casi todas nuestras actividades tienen algo de diseño: lavar platos, llevar una contabilidad o pintar un cuadro. Tenemos ya pues una definición formal: diseño es toda acción creadora que cumple su finalidad.

En el diseño, la comprensión intelectual no llega muy lejos sin el apoyo del sentimiento. Por otra parte, si aspiramos a sacar algún provecho de nuestro estudio, es necesario que podamos no sólo hablar de las cosas sino también sentir las.¹

Por lo tanto si aplicamos el concepto de diseño a este proyecto podemos decir, que se refiere al proceso de creación y al desarrollo para producir un nuevo objeto para uso humano en este caso el desarrollo de dos propuestas de exhibidores referidas a trabajos Bidimensionales y Tridimensionales.

¹ Cita: (Scott, 11)

Entrada Web:
Scott, R.G. (27 de 03 de 11). *Fundamentos del Diseño*. Recuperado el 16 de 11 de 13, de Scott-Scribd:
www.scribd.com/doc/51672533/Fundamentos-del-diseno-Scott



1.2 Creatividad.

La creatividad, pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente o pensamiento creativo, es la generación de nuevas ideas o conceptos.²

En dicho proyecto la creatividad estará dada en la originalidad de los exhibidores con respecto a los ya existentes en el mercado, así como en la eficacia con la que estos diseños resuelvan el problema planteado, también se verá en el grado de complejidad y detalles que se manifiestan en los resultados del diseño.

1.3 Innovación.

Innovación significa literalmente "novedad" o "renovación". La palabra proviene del latín innovare. En el uso coloquial y general, el concepto se utiliza de manera inespecífica en el sentido de nuevas ideas e inventos y su implementación económica. En el sentido estricto, en cambio, se dice que de las ideas solo pueden resultar innovaciones luego de que ellas se implementan como nuevos productos, servicios o procedimientos y que realmente encuentran una aplicación exitosa imponiéndose en el mercado, a través de la difusión.³

Desde este concepto podemos decir que en nuestro proyecto se dará innovación desde el momento en el que creamos dichos exhibidores para cubrir una necesidad en este caso el hecho de que la escuela de diseño no cuenta con los medios didácticos para la exposición de los avances académicos.

² Cita: (Wikipedia)

Entrada Web:
Wikipedia, la enciclopedia libre. *Creatividad*. Recuperado el 16 de 11 de 13, de Wikipedia: es.wikipedia.org/wiki/Creatividad

³ Cita: (ZHIONED.COM)

Entrada Web:
ZHIONED. *La Innovación*. Recuperado el 16 de 11 de 13, de ZHIONED.COM: zhioned.blogspot.com/2013/10/la-innovacion.html



1.4 Funcionalidad.

Se refiere a las funciones técnicas u operativas del objeto. Determina la utilidad del producto. Está estrechamente relacionado con la función estética, porque la forma debe indicar las funciones que cumple el objeto.⁴

Entonces podemos decir que, Funcionalidad es lo que un producto puede hacer. Probar la funcionalidad significa asegurar que el producto funciona tal y como estaba especificado.

1.5 Factibilidad.

Factibilidad se refiere a la disponibilidad de los recursos necesarios para llevar a cabo los objetivos o metas señalados. Generalmente la factibilidad se determina sobre un proyecto.⁵

Conocer la factibilidad del proyecto monográfico ayudara a determinar las posibilidades de realizarlo, ya que las buenas decisiones solo pueden ser tomadas sobre la base de evidencias y cálculos correctos.

⁴ Cita: (Gczarrias.com)

Entrada Web:
Gczarrias. El diseño, forma y función. Recuperado el 16 de 11 de 13, de Gczarrias.com:
www.gczarrias.com/.../diseno/TEMA%201-%20FUNCION-FORMA.pdf

⁵ Cita: (Alegsa)

Entrada Web:
Alegsa. Definición de Factibilidad - ¿qué es Factibilidad? Recuperado el 16 de 11 de 13, de Scott-Scribd:
www.scribd.com/doc/51672533/Fundamentos-del-diseno-Scot





1.6 Estética.

Estética es un término con diferentes acepciones. En el lenguaje coloquial denota en general lo bello, y en la filosofía tiene diversas definiciones: por un lado es la rama que tiene por objeto el estudio de la esencia y la percepción de la belleza, por otro lado puede referirse al campo de la teoría del arte, y finalmente puede significar el estudio de la percepción en general, sea sensorial o entendida de manera más amplia.⁶

Desde el tema que se está abordando la estética se verá dada desde la forma, color, textura, simetría, estructura y proporción que plantearemos para el diseño de exhibidores Bidimensionales y Tridimensionales.

1.7 Modernización.

Adaptación del modo de vida a los usos y costumbres más avanzados y modernos.⁷

La modernización en este proyecto está dada desde el Diseño que poseen los exhibidores ya que nos basamos en el estudio de todos los exhibidores existentes para darles a estos un diseño moderno e innovador.

⁶ Cita: (Monografias.com)

Entrada Web:

Monografías. La Estética. Recuperado el 16 de 11 de 13, de Monografias.com: www.monografias.com › Filosofía.

⁷ Cita: (The Free Dictionary)

Entrada Web:

The Free Dictionary. Modernización, significado. Recuperado el 10 de 02 de 14, de es.thefreedictionary.com/modernización.





2. Recopilación de información sobre exhibidores.

2.1 Antecedentes de Exhibidores

Como antecedentes podemos retomar algunas patentes de invención como la de **Dispositivos exhibidores de publicidad y estructuras que lo conforman**, la presente invención se relaciona con la rama publicitaria y de modo particular con dispositivos exhibidores de publicidad y las estructuras que lo conforman, todo lo cual permite armar dispositivos publicitarios que brindan la información por dos, tres, cuatro y más caras facilitando un completo acceso al mensaje publicitario, realizado por Fabio Puello.⁸ También podemos retomar la siguiente patente de invención, **Estructura de exhibidor**, la presente invención cae dentro de las estructuras, muebles, estantes, etc., que se emplean en la comercialización de múltiples productos destinados a la venta al consumidor final, realizado por Valencia Sandoval Francisco.⁹

Estos antecedentes ayudaran a orientar y profundizar el trabajo de investigación, debido a que podrán ser utilizados de referencia con respecto a otros trabajos realizados.

⁸ Cita: (Google-Patentes)

Entrada Web:

Google. Dispositivos exhibidores de publicidad y estructuras que lo conforman. Recuperado el 16 de 11 de 13, de Google.com: www.google.com.ni/patents/WO2009062521A1?cl=es

⁹ Cita: (Google-Patentes)

Entrada Web:

Google. Estructura de exhibidor. Recuperado el 16 de 11 de 13, de Google.com: www.google.com.ni/patents/WO2005055776A1?cl=es





2.2 ¿Qué es un Exhibidor?

Un exhibidor es cualquier estructura diseñada para colocar productos o materiales gráficos, que estén a la vista del espectador.¹⁰

2.3 Sinónimos de exhibidor

Un Display o exhibidor: Es cualquier estructura diseñada para colocar productos o material gráfico publicitario a la vista y alcance del consumidor en el punto de venta.

Exhibidores o expositores: Son estanterías móviles o estáticas que contienen una cantidad determinada de productos que el comprador puede coger, por lo que, los productos deben situarse a una altura accesible para el cliente. La parte superior suele destinarse a los mensajes publicitarios o de marca. Se colocan en el mostrador, en la pared o en el suelo (floorstands), siendo los destinados al mostrador los de menores dimensiones.¹¹

2.4 ¿Cuál es la función de los exhibidores?

Su función es exhibir un producto en alguna forma que lo resalte y diferencie de los demás.¹²

¹⁰ Cita: (Punto-Venta)

Entrada Web:

Punto. Displays o Exhibidores. Recuperado el 16 de 11 de 13, de Punto-Venta: www.punto-deventa.com.mx/display.html

¹¹ Cita: (Disseny)

Entrada Web:

Disseny. Merchandising: mejorar la presentación del producto en el lugar de...Recuperado el 16 de 11 de 13, de Disseny: disseny.ivace.es/.../merchandising-mejorar-la-presentación-del-producto-...

¹² Cita: (Punto-Venta)

Entrada Web:

Punto. Displays o Exhibidores. Recuperado el 16 de 11 de 13, de Punto-Venta: www.punto-deventa.com.mx/display.html





2.5 Valor de los niveles para exhibidores.

Existen tres tipos de niveles en las góndolas las cuales son:

1. **Nivel Superior (ojos):** Se le denomina también nivel de percepción ya que su objetivo es atraer y retener la atención del consumidor.
2. **Nivel medio (manos):** Es de alcance más cómodo para el cliente.
3. **Nivel inferior:** Es de percepción escasa o nula para el cliente ya que implica un desgaste en el acto de agacharse para tomar el producto.¹³

2.6 Teoría para el Diseño de Exhibidores.

- Se debe realizar un diagrama de la ubicación de la estantería en el espacio destinado.
- El suelo sobre el que deben estar colocadas las estanterías debe ser lo más plano y horizontal posible para evitar el desplome de las mismas. (Servicio de prevención de riesgos laborales Universidad de politécnica de Nicaragua).
- La estantería no estará apoyada sobre los muros, ubicándose mínimo a 0.70 m del muro lateral y/o posterior a ella. (Servicio de prevención de riesgos laborales Universidad de politécnica de Nicaragua).
- Todas las estructuras y partes de la estantería deben tener los bordes y esquinas redondeadas con el fin de evitar que se presenten accidentes.¹⁴

¹³ Cita: (Scribd)

Entrada Web:

Scribd. Merchandising. Recuperado el 16 de 11 de 13, de Scribd: es.scribd.com › ... › Guías de estudio, apuntes y cuestionarios

¹⁴ Cita: (UNC)

Entrada Web:

Universidad Nacional de Colombia. Estantes Manual. Recuperado el 17 de 11 de 13, de UNC: www.unal.edu.co/dnp/Archivos.../Manual_Adquisicion_Estanterias





2.7 Tipos de Exhibidores según el lugar de colocación.

- **Exhibidores de pared**: Diseñado para colgarse de los muros aprovechando así el espacio disponible en las paredes de recepciones, pasillos o salas de espera o cualquier otro espacio «muerto» dentro del establecimiento comercial.
- **Exhibidores de sobremesa**: Se coloca sobre las mesas o mostradores poniendo los artículos o folletos a disposición del posible comprador; es frecuente encontrarlo cerca de la línea de cajas.
- **Exhibidores de pie**: Se apoyan directamente en el suelo de forma que los artículos queden al alcance de la mano. Existen diferentes versiones siendo muy popular el modelo giratorio que dispone de productos, como postales, en sus cuatro costados. Un eje vertical permite girarlo ofreciendo de esta manera una gran variedad de producto en poco espacio. Algunos disponen de ruedas para facilitar su traslado. Por lo general, cuando se trata de grandes dimensiones.¹⁵

¹⁵ Cita: (Wikipedia)

Entrada Web:

Wikipedia. Expositor. Recuperado el 17 de 11 de 13, de Wikipedia: es.wikipedia.org/wiki/Expositor



2.8 Tipos de exhibidores según el tiempo de exposición.

➤ **Permanente.**

Son aquellos exhibidores para mantenerse durante un largo periodo de tiempo o de manera indefinida como parte integrante del mobiliario o decoración del punto de un área. Generalmente, se construye con materiales resistentes como el metal, la madera o el plástico.

➤ **Temporal.**

Son aquellos exhibidores diseñados para campañas concretas y su utilización no dura más de seis meses. Se realiza en materiales menos resistentes como el cartón.¹⁶

¹⁶ Cita: (Disseny)

Entrada Web:

Disseny. Merchandising: mejorar la presentación del producto en el lugar de.... Recuperado el 17 de 11 de 13, de Disseny: disseny.ivace.es/.../merchandising-mejorar-la-presentación-del-producto-...



2.9 Clasificación de exhibidores.

- **Exhibidores de Repisa**

Ideales para productos pequeños o medianos: desde zapatos, tenis, camisetas, hasta fármacos, accesorios para celulares, bisuterías, libros etc.

- **Exhibidores de Cristal**

Situado en la fachada de los establecimientos comerciales destinado a exhibir tras un cristal una muestra de los productos o servicios que se ofrecen en el interior incluyendo galerías de arte, contribuye tanto a la venta como a la buena imagen del establecimiento. Es uno de los medios más importantes con los que cuenta un comerciante para llamar la atención hacia su punto de venta.

- **Exhibidores Botaderos**

Los Exhibidores de botadero se han vuelto una herramienta muy útil para colocar prendas de ropa interior, discos compactos (CD), tela, películas en DVD, muñecos de peluche, accesorios de electrónica y una afinidad de productos, prácticamente se puede colocar cualquier producto.

- **Exhibidores de Display**

Un Exhibidor de Display es cualquier estructura diseñada para colocar productos o material gráfico publicitario a la vista del consumidor en el punto de venta.

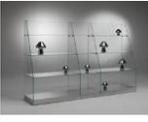
Los Displays están fabricados en materiales, colores y formas muy variados, pudiendo ser diseñados y fabricados de acuerdo a las necesidades y especificaciones del cliente adaptables a cualquier producto y espacio y en un sinnúmero de materiales; cartón, plástico, alambre, aluminio, etc.¹⁷

¹⁷ Cita: (Exhibidores.mx)

Entrada Web:

Exhibidores.mx. Tipos de Exhibidores. Recuperado el 17 de 11 de 13, de Exhibidores.mx: www.exhibidores.mx/

2.10 Tabla sobre tipos y las clasificaciones de exhibidores

<u>Tipos de Exhibidores</u>	<u>Bidimensionales</u>			<u>Tridimensionales</u>		
	De pared	De sobre mesa	De pie	De pared	De sobre mesa	De pie
Exhibidores de Repisa						
Exhibidores de Cristal						
Exhibidores de Botadero						
Exhibidores de Display						



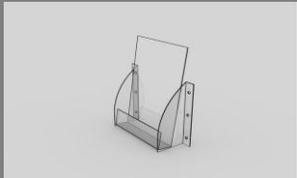
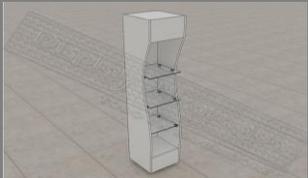
3. Referencias nacionales.

3.1 DISPLAY NICARAGUA



Misión: Nuestra misión es satisfacer con calidad, ética y honestidad todas las necesidades y expectativas de nuestros clientes, ofreciendo una amplia oferta de productos y servicios para el crecimiento y rentabilidad de sus negocios

Visión: Ser reconocidos a nivel mundial como unas plataformas de soluciones efectivas sostenibles e innovadoras en el área de la exhibición, trabajando siempre de la mano con lo último en la tecnología

Bidimensionales	Tridimensionales
	
	
	



3.2 UCA



Bidimensionales

Tridimensionales





4. Referencias internacionales.

Bidimensionales	Tridimensionales
 <p data-bbox="389 961 685 1012">Dp Display, Panamá</p>	 <p data-bbox="857 961 1219 1012">Exhibidores. Mx, México</p>
 <p data-bbox="315 1283 751 1333">Acrilmen Publicidad, Colombia</p>	 <p data-bbox="857 1283 1219 1333">Exhibidores. Mx, México</p>
 <p data-bbox="389 1696 685 1747">Dp Display. Panamá</p>	 <p data-bbox="865 1696 1227 1747">Exhibidores. Mx, México</p>





5. La creación satisface las necesidades humanas.

¿Cómo distinguimos un acto creador?, produce algo nuevo. Pero con ello sólo hemos resuelto un aspecto superficial del problema. La creación no existe en el vacío, forma parte de un esquema humano, personal y social.

Función y Expresión

Crear significa hacer algo nuevo a causa de alguna necesidad humana: Personal o de origen social. Las necesidades humanas son siempre complejas. Todas ellas presentan dos aspectos: uno funcional (entiendo por función el uso específico a que se destina una cosa), y otro expresivo. La importancia relativa de ambos aspectos, función y expresión, varía según las necesidades.¹⁸

Entendiendo la problemática de este proyecto desde la teoría de cómo la creación satisface las necesidades humanas podemos decir, que lo que se quiere resolver no solo es una necesidad personal por el hecho de ser estudiantes de la escuela de Diseño, sino también social y humano pues la finalidad del proyecto está orientada a mostrar los avances académicos de los estudiantes, puesto que no se cuenta una herramienta adecuada para la presentación de los mismos.

¹⁸Cita: (Scott, 11)

Entrada Web:

Scott, R.G. (27 de 03 de 11). *Fundamentos del Diseño*. Recuperado el 16 de 11 de 13, de Scott-Scribd: www.scribd.com/doc/51672533/Fundamentos-del-diseno-Scott





6. Movimiento y Equilibrio.

Introducción:

Unidad y variedad son los conceptos que nos guían en el análisis de la función que cumple la organización visual en el diseño. La variedad, por su misma naturaleza, no se presta a la generalización. Tal estudio es importante, ya que de la imaginación y la sensibilidad con que encaramos la variedad depende en gran medida la calidad de nuestro trabajo. La idea de unidad, por el contrario, debe desarrollarse más acabadamente. La unidad se logra por medio de la estrecha trama orgánica de relaciones funcionales, visuales y expresivas que hacen de nuestro diseño algo único.

6.1 Movimiento.

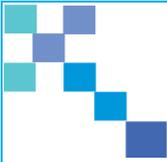
El movimiento implica dos ideas: cambio y tiempo. El cambio puede tener lugar objetivamente en el campo o subjetivamente en el proceso de la percepción, o en ambos. En todos los casos, interviene el tiempo. El problema consiste más bien en organizar los movimientos perceptivos de modo que creen un circuito cerrado y autosuficiente.¹⁹

Se puede conseguir movimiento en dichas propuestas de exhibidores creando una apariencia y sensación de acción guiando al espectador a través del trabajo realizado en nuestro diseño dándole más fuerza, ya que toda percepción implica movimiento para que contribuya a la unidad del diseño, de esta manera crear un circuito cerrado y autosuficiente.

¹⁹ Cita: (Scott, 11)

Entrada Web:
Scott, R.G. (27 de 03 de 11). *Fundamentos del Diseño*. Recuperado el 16 de 11 de 13, de Scott-Scribd:
www.scribd.com/doc/51672533/Fundamentos-del-diseno-Scott





6.2 Equilibrio.

El centro de gravedad sigue siendo el concepto básico, pero es obvio que debemos interpretarlo en un sentido menos literal. El problema no consiste en el equilibrio de un cuerpo en el espacio, sino en el de todas las partes de un campo definido. La manera más fácil de abordarlo es pensar en él como en una igualdad de oposición. Ello implica un eje o punto central en el campo alrededor del cual las fuerzas opuestas están en equilibrio. A partir de esta concepción básica, se desarrollan tres tipos distintos de equilibrio.

1. Equilibrio Axial

Equilibrio axial significa el control de atracciones opuestas por medio de unos ejes centrales explícitos, verticales, horizontales o ambos.

SIMETRÍA

Simetría es la forma más simple de este tipo de organización del equilibrio. En un esquema exactamente simétrico, los elementos se repiten como imágenes reflejadas en un espejo a ambos lados del eje o los ejes. Es el tipo más obvio de equilibrio y, en consecuencia, el más pobre en cuanto a variedad. Resulta especialmente útil en esquemas decorativos o en composiciones muy formales. **Figura 1**

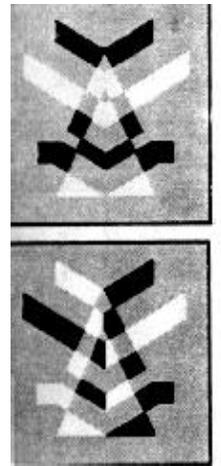


Figura 1

FORMA SIMETRICA-COLOR ASIMÉTRICO

El esquema puede ser simétrico en cuanto a forma, pero asimétrico respecto del color. Ello significa, en realidad, utilizar principios distintos para equilibrar la forma y el color. **Figura 1**

SIMETRÍA APROXIMADA

Los dos lados pueden realmente ser diferentes en su forma, pero, a pesar de ello, bastante similares como para que el eje se pueda sentir positivamente. Por lo general, el equilibrio axial en pintura es de este tipo. La "Virgen y el Niño" de Bellini que se ilustra, constituye un buen ejemplo.



2. Equilibrio Radial

Equilibrio radial significa el control de atracciones opuestas por la rotación alrededor de un punto central, el que puede ser un área positiva del esquema o un espacio vacío. En los ejemplos literales, dos o más elementos idénticos giran alrededor de dicho punto. Para visualizar claramente este principio, conviene contrastar el esquema radial con uno simétrico equilibrado tanto sobre el eje vertical como sobre el horizontal. Existen semejanzas superficiales.

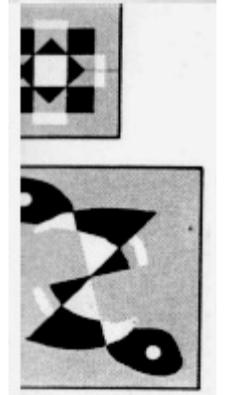


Figura 2

3. Equilibrio Oculto

Equilibrio oculto es el control de atracciones opuestas por medio de una igualdad sentida entre las partes del campo. No utiliza ejes explícitos ni puntos centrales. Sin embargo, un centro de gravedad que se sienta resulta esencial. Difiere en principio del equilibrio axial y del radial en dos aspectos. Primero, la ausencia de ejes reales o centros focales acentúa la relatividad de todos los elementos en el campo. Segundo, implica elementos opuestos cuyas diferencias son más acentuadas que las similitudes.²⁰

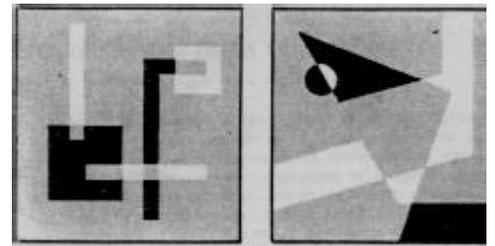


Figura 3

Se puede lograr en dichos diseños equilibrio de formas y líneas, es decir los pesos de los elementos deben de estar compensando analizando la importancia visual dentro de nuestra propuesta intentando equilibrar los elementos de mayor importancia, con los de menor importancia y los de mayor peso con los de menor peso. No es más que una igualdad de oposición.

²⁰ Cita: (Scott, 11)



7. Proporción y Ritmo.

Introducción

El Collegiate de Webster define la proporción como "la relación en magnitud, cantidad, o grado de uno con otro; razón"; y ritmo, como "movimiento marcado por una recurrencia regular; periodicidad".

7.1 Proporción.

La proporción se refiere a la justa y armoniosa relación de una con otras o con el todo. Esta relación puede ser no solo de magnitud, si no de cantidad o también de grado.

El propósito de todas las teorías de proporción es crear un sentido de orden entre los elementos de una construcción visual. Fundamentalmente cualquier sistema de proporcionalidad es, por consiguiente, una razón, característica, una cualidad permanente que se trasmite de una razón a otra. Así pues, un sistema de proporcionalidad establece un conjunto fijo de relaciones visuales entre las partes de un edificio, y entre estas y el todo.

Tienen el poder de unificar visualmente la multiplicidad de elementos que entran en el diseño arquitectónico, logrando que todas las partes pertenezcan a la misma familia de proporciones. Introducen un sentido del orden y aumentan la continuidad en una secuencia especial y, además, son capaces de determinar unas relaciones entre los elementos externos e internos de un edificio.²¹

Se dará la proporción en los diseños mencionados tomando en cuenta las relaciones del tamaño o la dimensión que tendrán nuestros exhibidores. La proporción influye en el modo en el que percibimos las cosas, esto implica saber el tipo de material que vamos a utilizar para la elaboración de dichos exhibidores.

²¹ Cita: (Scott, 11)

Entrada Web:

Scott, R.G. (27 de 03 de 11). *Fundamentos del Diseño*. Recuperado el 16 de 11 de 13, de Scott-Scribd: www.scribd.com/doc/51672533/Fundamentos-del-diseno-Scott





7.2 Ritmo.

Ritmo difiere de la repetición simple en este sentido: es una recurrencia esperada. El término "ritmo" se ha tomado del arte a fin de la música. En éste, las secuencias de tonos se suceden unas a otras en el tiempo. En los diseños visuales físicamente estáticos, el movimiento es subjetivo, pero no por ello menos real.²²

Se podrá obtener ritmo en estos diseños mediante el cuidadoso acomodo de elementos que se repiten en nuestra propuesta de diseño de manera que formen una sola composición o unión visual. El ritmo es tener orden entre los espacios, formas, tonos, y colores, entonces podemos decir que el ritmo es armonía.

8. Teoría del Color

El color nos produce sensaciones, sentimientos, transmite mensajes a través de códigos universales, nos expresa valores, estados de ánimo, situaciones y sin embargo no existe más allá de nuestra percepción visual.

Por definición, el color es el producto de las longitudes de onda que son reflejadas o absorbidas por la superficie de un objeto, pero por otro lado sin la intervención de nuestros ojos que captan esas radiaciones electromagnéticas, de un cierto rango, que luego son transmitidas al cerebro, ese color no existiría.

El color ha sido estudiado, analizado y definido por científicos, físicos, filósofos y artistas. Cada uno en su campo y en estrecho contacto con el fenómeno del color, llegaron a diversas conclusiones, coincidentes en algunos aspectos o bien que resultaron enriquecedoras para posteriores estudios.

²² Cita: (Scott, 11)

Entrada Web:
Scott, R.G. (27 de 03 de 11). *Fundamentos del Diseño*. Recuperado el 16 de 11 de 13, de Scott-Scribd:
www.scribd.com/doc/51672533/Fundamentos-del-diseno-Scott



8.1. Aristóteles

El filósofo Aristóteles (384 - 322 AC) definió que todos los colores se conforman con la mezcla de cuatro colores y además otorgó un papel fundamental a la incidencia de luz y la sombra sobre los mismos. Estos colores que denominó como básicos eran los de tierra, el fuego, el agua y el cielo.



8.2 Leonardo

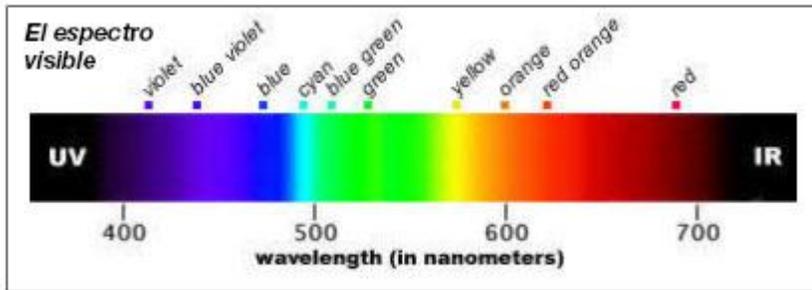
Siglos después, Leonardo Da Vinci (1452-1519) quien también consideraba al color como propio de la materia, avanzó aún más definiendo la siguiente escala de colores básicos: primero el blanco como el principal ya que permite recibir a todos los demás colores, después en su clasificación se guía amarillo para la tierra, verde para el agua, azul para el cielo, rojo para el fuego y negro para la oscuridad, ya que es el color que nos priva de todos los otros. Con la mezcla de estos colores obtenía todos los demás, aunque también observó que el verde también surgía de una mezcla.²³

²³ Cita: (acceso, 13)

Entrada Web:

Acceso Perú. (26 de 11 de 13). *Historia del color*. Recuperado el 29 de 11 de 13, de Acceso peru.com: s3.accesoperu.com/wp6/includes/htmlarea/mezclador/ayuda/

8.3 EL ESPECTRO VISIBLE



El mundo es de colores, donde hay luz, hay color. La percepción de la forma, profundidad o claroscuro está estrechamente ligada a la percepción de los colores.

El color es un atributo que percibimos de los objetos cuando hay luz. La luz es constituida por ondas electromagnéticas que se propagan a unos 300.000 kilómetros por segundo. Esto significa que nuestros ojos reaccionan a la incidencia de la energía y no a la materia en sí.

Las ondas forman, según su longitud de onda, distintos tipos de luz, como infrarroja, visible, ultravioleta o blanca. Las ondas visibles son aquellas cuya longitud de onda está comprendida entre los 380 y 770 nanómetros.

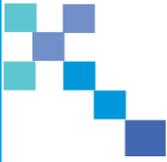
Los objetos devuelven la luz que no absorben hacia su entorno. Nuestro campo visual interpreta estas radiaciones electromagnéticas que el entorno emite o refleja, como la palabra "COLOR".²⁴

En la creación de todo producto el color tiene una gran importancia, así como para el diseño de las dos propuestas de exhibidores de las que hemos estado hablando en el presente estudio monográfico, ya que nos ayudara a identificar los colores más apropiados de acorde a la función y especificación q estos poseen.

²⁴ Cita: (Fotonostra)

Entrada Web:

Fotonostra . *Teoría del color y sus propiedades*. Recuperado el 29 de 11 de 13, de Fotonostra: www.fotonostra.com/grafico/teoriacolor.htm



X. CLASIFICACIÓN DE INFORMACIÓN: Según la clasificación de exhibidores Bidimensionales y Tridimensionales.

Clasificación	Tipos	Criterios a Evaluar								Sub Total		Total	
		Funcionalidad		Factibilidad		Innovación		Estética		BI	TRI	BI	TRI
		BI	TRI	BI	TRI	BI	TRI	BI	TRI				
1.Exhibidores de Repisa	<i>Pared</i>	3	2	2	2	3	4	4	3	12	11		
	<i>Sobre-mesa</i>	2	2	4	2	2	2	3	2	11	8		
	<i>Pie</i>	4	2	3	2	4	4	4	4	15	12	38	31
2.Exhibidores de Cristal	<i>Pared</i>	4	2	3	3	2	2	2	3	11	10		
	<i>Sobre-mesa</i>	2	2	4	3	4	3	3	4	13	12		
	<i>Pie</i>	4	2	2	3	2	3	4	3	12	11	36	33
3.Exhibidores Botaderos	<i>Pared</i>	2	2	3	2	2	2	3	3	10	9		
	<i>Sobre-mesa</i>	2	2	4	3	2	2	2	2	10	9		
	<i>Pie</i>	4	3	3	3	3	4	3	4	13	14	33	32
4.Exhibidores de Display	<i>Pared</i>	4	3	4	3	2	4	4	4	14	14		
	<i>Sobre-mesa</i>	2	3	4	3	4	4	4	3	14	13		
	<i>Pie</i>	5	4	4	5	4	5	4	5	17	19	45	46



XI. DISEÑO METODOLÓGICO

Según la búsqueda de información encontrada el tema ya ha sido investigado, pero poco retomado desde el enfoque de Diseño que le hemos dado, por lo cual hemos seleccionado el tipo de investigación Exploratoria, esta nos ayudara a familiarizarnos más con el tema, obtener información para la investigación y destacar los aspectos fundamentales de la problemática que estamos estudiando, usando el método cualitativo, este respaldará la recolección de datos, para esto seleccionaremos un plan de acción, que tendrá un diseño No Experimental es decir no habrá manipulación de las variables solo se observa el fenómeno tal y como se da en su contexto natural y en su realidad para después ser analizado, este plan nos ayudara a seleccionar el Instrumento de Medición.

Por lo antes mencionado usaremos como técnica La Observación y como Instrumento de medición una guía de observación, este instrumento permitirá encausar la investigación y así acceder a más información.

Tipo de Investigación	Problemática	Método	Diseño	Técnica	Instrumento
Exploratoria	<ul style="list-style-type: none">❖ La Escuela de Diseño requiere de un sistema que contenga de una manera adecuada las mejores propuestas Bidimensionales y Tridimensionales realizadas por los estudiantes de la Escuela de Diseño.❖ Las autoridades de la Escuela necesitan un sistema de exhibición permanente, para mostrar y mantener en buen estado los mejores trabajos académicos realizados por los estudiantes de las carreras de Diseño.❖ En este plan de mejora que requiere de la Escuela precisa dicha herramienta para exhibición de trabajos tengan un alcance de bajo costo para su implementación.	<u>Método de Cualitativo</u>	<u>Diseño No Experimental</u>	<u>Observación Directa</u>	<u>Guía de Observación</u>



XII. PROPÓSITO DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN.

El propósito de esta guía de observación es ayudarnos a identificar qué tipo de materiales, formas y colores son las más utilizadas para la elaboración de exhibidores en el mercado nacional. De esta manera obtendremos datos más acertados que validaran nuestra información, pero sobre todo nos transmitirá conocimientos en cuanto a tendencias en el diseño de exhibidores.

Con esta guía de observación podremos verificar la información recolectada y usarla como una fuente primaria de información. Es un instrumento que sirve para orientar la atención en lo que se interesa observar y es un referente para las diversas visitas.





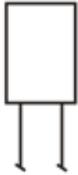
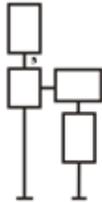
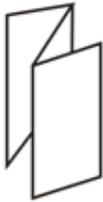
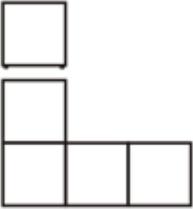
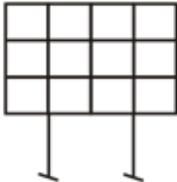
XIII. RESULTADOS DE GUÍA DE OBSERVACIÓN

Materiales	Formas	Colores
<ul style="list-style-type: none">• Metal• Vidrio• Acrílico	<ul style="list-style-type: none">• Cuadradas• Rectangulares	<ul style="list-style-type: none">• Negro• Metálico ó Plomo• Blanco• Azul



XIV. PROCESO DE DISEÑO BIDIMENSIONAL

1. CONCEPTUALIZACIÓN

IDEAS CONCEPTUALES		
<p>Propuesta 1</p> 	<p>Propuesta 2</p> 	<p>Propuesta 3</p> 
<p>Propuesta 4</p> 	<p>Propuesta 5</p> 	<p>Bidimensionales</p>

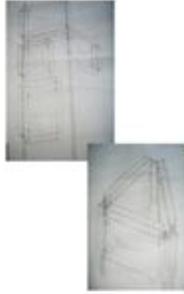
1. Exhibidor de pie funciona ambas cara.
2. Exhibidor de varios módulos en ambas caras que pueden girar.
3. Exhibidor forma de biombo.
4. Exhibidor con sistema de legos.
5. Exhibidor en forma de pantalla.

TABLA DE PONDERACIÓN

Alternativa Requerimiento	Diseño 1 1-5	Diseño 2 1-5	Diseño 3 1-5	Diseño 4 1-5	Diseño 5 1-5	Total
Novedoso	2	5	3	4	2	16
Estetico	3	4	3	3	2	15
Funcional	3	5	3	4	3	18
Factible	4	4	2	2	2	14
Total	12	18	11	13	9	

Basándose en los resultados que nos da la tabla de ponderación se selecciona la propuesta #2 es la seleccionada; de esta se trabajaran las siguientes alternativas.

2. ALTERNATIVAS DE DISEÑO

ALTERNATIVA 1	ALTERNATIVA 2	ALTERNATIVA 3
		
ALTERNATIVA 4	ALTERNATIVA 5	
		

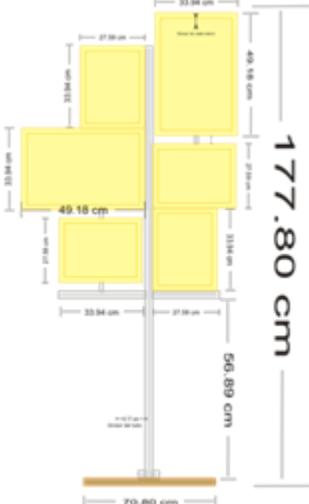
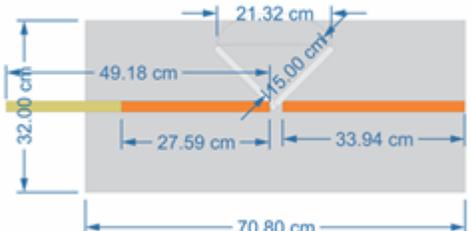
Alternativa seleccionada es la # 4.

TABLA DE PONDERACIÓN

<u>Alternativa</u> <u>Requerimiento</u>	<u>Diseño 1</u> <u>1-5</u>	<u>Diseño 2</u> <u>1-5</u>	<u>Diseño 3</u> <u>1-5</u>	<u>Diseño 4</u> <u>1-5</u>	<u>Diseño 5</u> <u>1-5</u>	<u>Total</u>
<u>Novedoso</u>	2	4	3	5	4	18
<u>Estetico</u>	4	3	2	4	3	16
<u>Funcional</u>	3	3	3	4	3	16
<u>Factible</u>	5	2	3	4	2	16
<u>Total</u>	14	12	11	17	12	

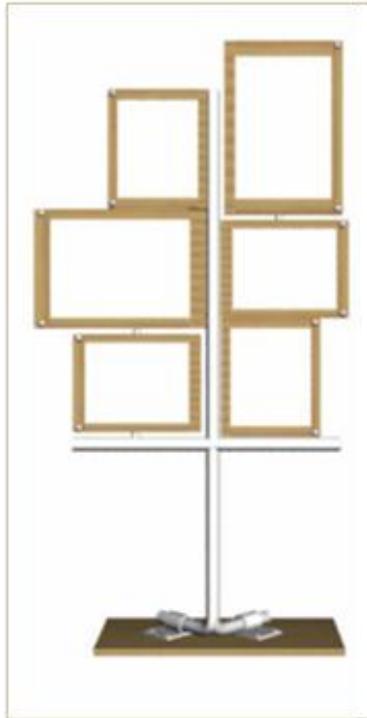


3.PLANOS TÉCNICOS CON ACOTACIONES

Vista Frontal	Lateral Derecha
	
Lateral Izquierda	Vista de Planta
	



4. DIBUJO TÉCNICO ILUSTRACIÓN EN 3D.



Vista Frontal

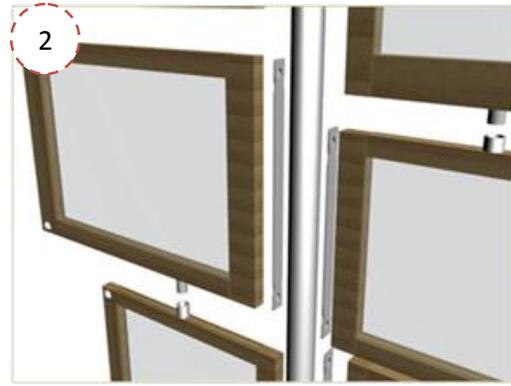


Vista Lateral



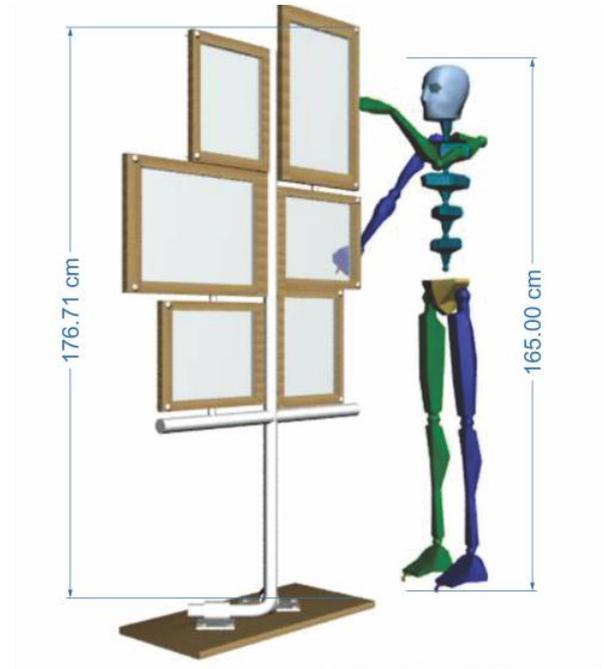
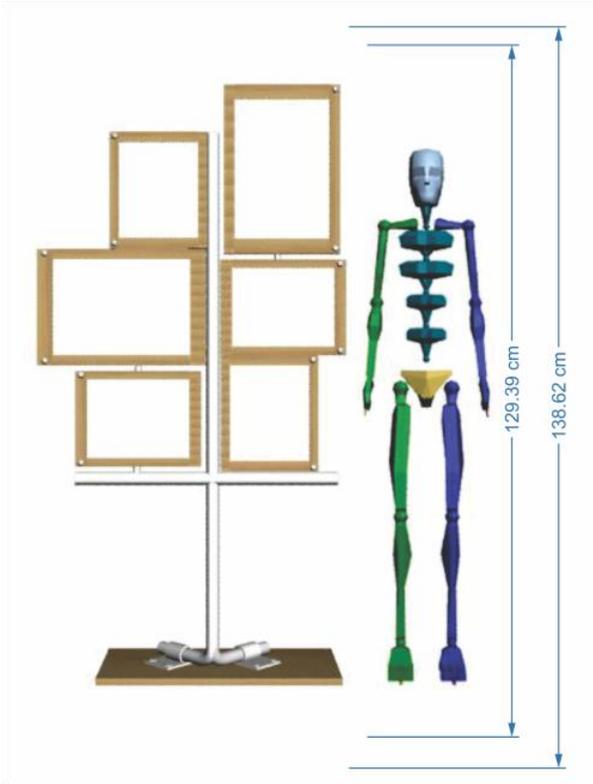
Vista Planta

5. EXPLOSIÓN Y DETALLAMIENTO.



Cada módulo está elaborado con marcos de madera de 4 piezas que se unen por un sistema de ensamble de espiga imagen #1. Cada módulo tiene una platina de 2cm de ancho., que ira atornillado en cada uno de los extremos imagen #2. ; posee dos hendiduras donde se colocara el vidrio imagen #3. Tendrá un tubo de 1 ½ pulgada más una varilla que servirá para que gire la pieza imagen #4. Las dos piezas superiores tienen una perforación donde se introduce un tornillo en forma de mariposa se puede observar en la imagen #5 y #6.

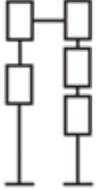
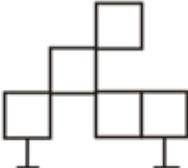
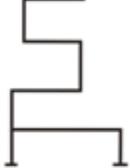
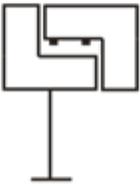
6. MEDIDAS A ESCALA REAL



Elaborado por: Helen Reyes Antón

XV. PROCESO DE DISEÑO TRIDIMENSIONAL

1. CONCEPTUALIZACIÓN

IDEAS CONCEPTUALES		
<p>Propuesta 1</p> 	<p>Propuesta 2</p> 	<p>Propuesta 3</p> 
<p>Propuesta 4</p> 	<p>Propuesta 5</p> 	<p>Tridimensionales</p>

1. Exhibidor de pie su función es que sea giratorio y que se vea a los 4 lados.
2. Exhibidor de varios módulos en ambas caras que serán desmontables.
3. Exhibidor forma asimétrica se mirara sólo dos caras.
4. Exhibidor con sistema giratorio.
5. Exhibidor en forma de legos.

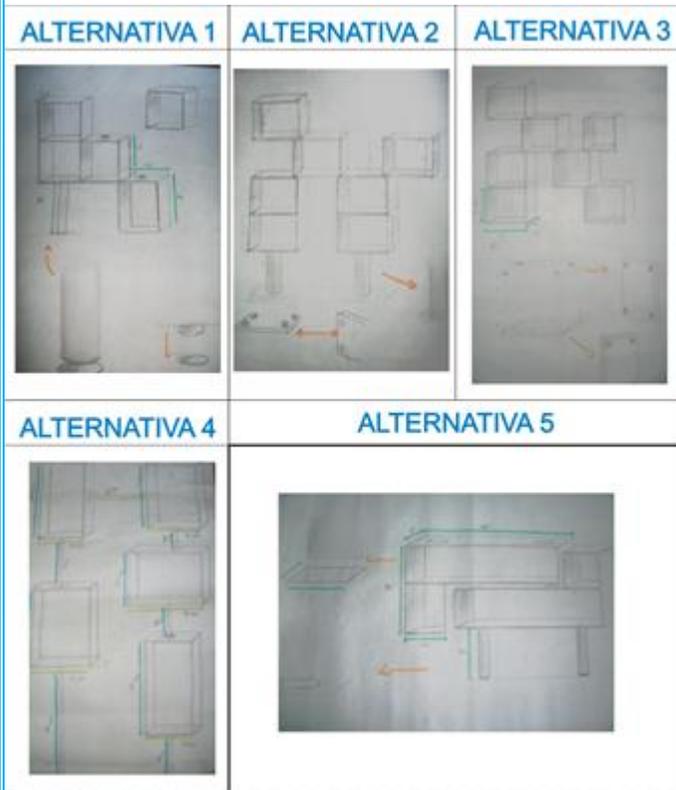
TABLA DE PONDERACIÓN

Alternativa	Diseño 1	Diseño 2	Diseño 3	Diseño 4	Diseño 5	Total
Requerimiento	1-5	1-5	1-5	1-5	1-5	
Novedoso	4	4	3	3	4	18
Estetico	3	4	2	3	3	15
Funcional	5	3	3	3	2	16
Factible	4	2	4	2	2	14
Total	16	13	12	14	11	

Basándose en los resultados que nos da la tabla de ponderación la propuesta #1 es la seleccionada; de esta se trabajaran las siguientes alternativas.



2. ALTERNATIVAS DE DISEÑO



Alternativa seleccionada es la #4.

TABLA DE PONDERACIÓN

Alternativa	Diseño 1	Diseño 2	Diseño 3	Diseño 4	Diseño 5	Total
Requerimiento	1-5	1-5	1-5	1-5	1-5	
Novedoso	3	4	3	5	4	19
Estetico	3	2	3	4	3	15
Funcional	4	3	3	3	2	15
Factible	2	2	4	3	2	13
Total	12	11	13	15	11	



3.PLANOS TÉCNICOS CON ACOTACIONES

Vista Frontal	Lateral Derecha
Lateral Izquierda	Vista de Planta



4. DIBUJO TÉCNICO ILUSTRACIÓN EN 3D



Vista Frontal



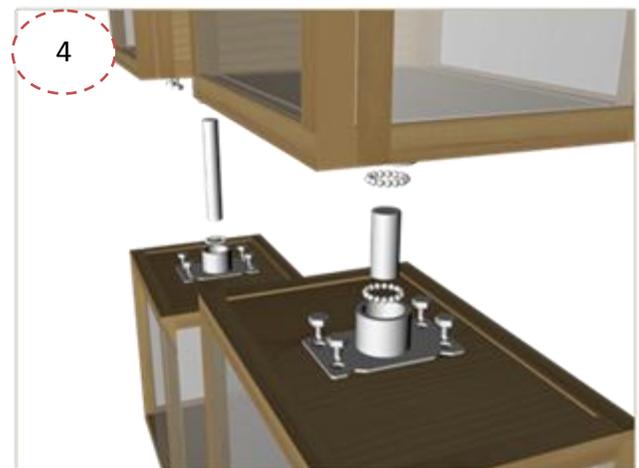
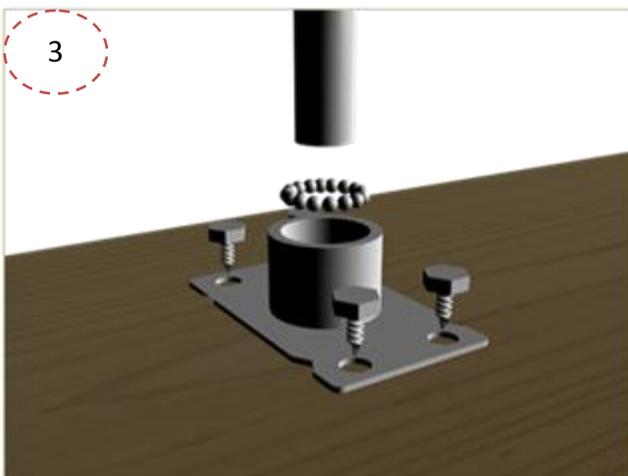
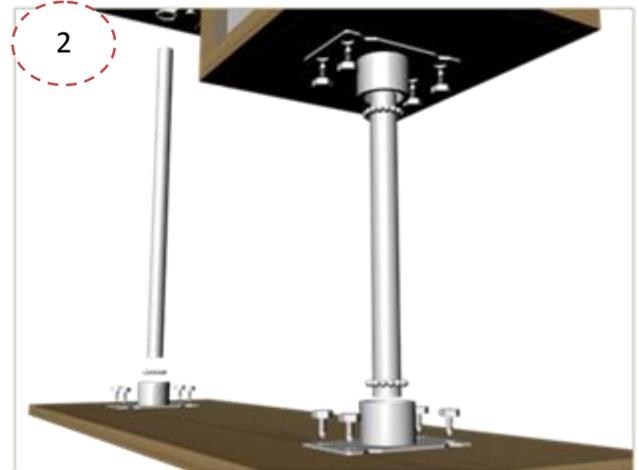
Vista Lateral



Vista Planta



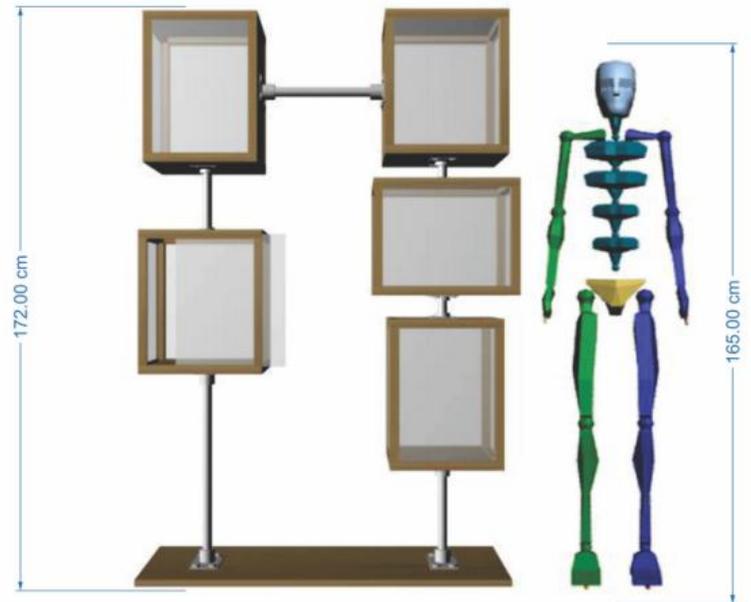
5.EXPLOSIÓN Y DETALLAMIENTO



Se puede observar que su estructura es de cajas de madera de un grosor de 2 ½ cm y el vidrio que mide 2 mm, las piezas están elaboradas con el sistema de las vitrinas imagen #4.

En la imagen #3 y #2 se puede observar que su soporte es de tubo de metal de 1 ½ pulgada de exterior y se utilizaron balineros para que la pieza gire y cada tornillo miden ¾ pulgada.

6. MEDIDAS A ESCALA REAL

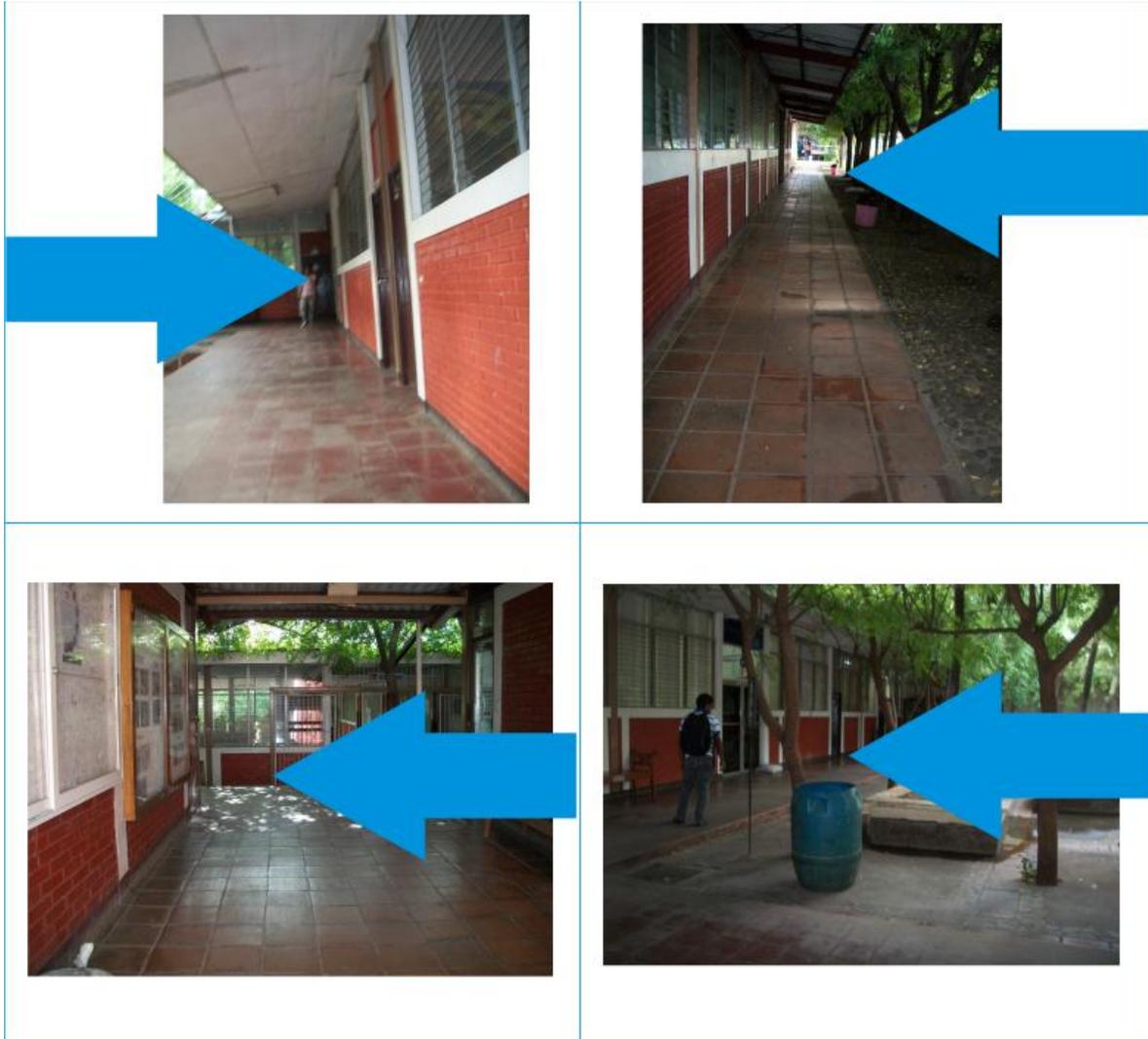


Elaborado por: Gema Téllez Ortiz



XVI. UBICACIÓN

AREA DONDE IRA UBICADO LOS EXHIBIDORES



Estarán ubicados en las áreas externa donde se realiza la docencia; como se podrá observar las direcciones de las flechas indican el punto donde se colocaran los exhibidores Una vez ya elaborados.





XVII. PROCESO DE ELABORACIÓN DE MAQUETA



RESULTADO





XVIII. PRESUPUESTO DE MAQUETA Y PROTOTIPO

DESCRIPCION DE PRODUCTO	UNIDAD	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	TOTAL
Cartón Crecent	C/U	2	C\$ 72	C\$ 144
Caladora	C/U	2	32	64
Lamina De Acetato	C/U	30	4	120
Silicona Liquida	C/U	1	28	28
Spray Plateado	C/U	1	62	62
				418

El total es para ambas maquetas Bidimensional y Tridimensional.

DESCRIPCION DE PRODUCTO	UNIDAD	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	TOTAL
Madera De Pino De 1x12x5	C/U	2	C\$ 260	C\$ 520
Tubo Redondo 1 1/4	PULG	2	462	924
Lamina De Vidrio	mm	2	446	892
Pegamento De Madera	C/U	1	110	110
Barniz	C/U	1	1,000	1,000
Tornillos De 3/4	Doc.	2 Doc.	16	16
Balinero	C/U	2	180	360
				3,822

Este es el total aproximado para la realización de ambos prototipos a escala real.

El resultado total para c/u de los prototipos es de **1,911**. Esta cifra puede cambiar durante el proceso de realización.





XIX. CONCLUSIÓN

El objetivo de este proyecto monográfico es Diseñar exhibidores para la presentación de trabajos Bidimensionales y Tridimensionales que realizan los estudiantes de las carreras de Diseño en la Universidad Politécnica de Nicaragua, cuya finalidad está orientada a mostrar los avances académicos en las áreas externas donde se realiza la docencia. Este objetivo requiere de un sistema que contenga de una manera adecuada los mejores trabajos realizados por alumnos de la Escuela de Diseño, pero que además dicho sistema sirva de guía y motivación para los alumnos en la construcción del conocimiento

Por lo antes dicho nos dimos a la tarea de realizar dos propuestas de exhibidores para el objetivo señalado, tomando en cuenta que este debe tener un alcance de bajo costo para su implementación en las áreas designadas, por lo cual decidimos usar materiales que se ajustasen a esta necesidad como lo es la madera y el metal .





XX. RECOMENDACIONES

- Aplicar la propuesta de Diseño para solventar la problemática en este nuevo plan de modernización que requiere la Escuela.
- Para que dichos exhibidores puedan cumplir su función y objetivos establecidos, se hace necesario cumplir con las generalidades de Diseño para Exhibidores.
- se recomienda a futuros estudiantes que tengan interés en el proyecto, de esta manera dichos medios didácticos tendrían la oportunidad de ser modificados y actualizados por los mismos alumnos.





XXI. FUENTES ELECTRÓNICAS

[http:// www.scribd.com/doc/51672533/Fundamentos-del-diseno-Scott](http://www.scribd.com/doc/51672533/Fundamentos-del-diseno-Scott)

<http://www.wikipedia.org/wiki/Creatividad>

<http://www.zhioned.blogspot.com/2013/10/la-innovacion.html>

<http://www.gczarrias.com/.../diseno/TEMA%201-%20FUNCION-FORMA.pdf>

[http:// www.scribd.com/doc/51672533/Fundamentos-del-diseno-Scot](http://www.scribd.com/doc/51672533/Fundamentos-del-diseno-Scot)

[http:// www.monografias.com](http://www.monografias.com) › Filosofía

[http:// www.google.com.ni/patents/WO2009062521A1?cl=es](http://www.google.com.ni/patents/WO2009062521A1?cl=es)

[http:// www.punto-deventa.com.mx/display.html](http://www.punto-deventa.com.mx/display.html)

<http://www.disseny.ivace.es/.../merchandising-mejorar-la-presentación-del-producto-...>

[http:// www.unal.edu.co/dnp/Archivos.../Manual_Adquisicion_Estanterias](http://www.unal.edu.co/dnp/Archivos.../Manual_Adquisicion_Estanterias)

[http:// www.exhibidores.mx/](http://www.exhibidores.mx/)

[http:// www.fotonostra.com/grafico/teoriacolor.htm](http://www.fotonostra.com/grafico/teoriacolor.htm)





XXII. ANEXOS

