

**OTOÑO, LA ALIMENTACIÓN COMO FUNDAMENTO DE EXPERIENCIA Y
CULTURA**

PROYECTO DE GRADO

DAHIANA MARITZA CANO MONTES

DISEÑO INDUSTRIAL

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE PEREIRA

PEREIRA / RISARALDA

2015

**OTOÑO, LA ALIMENTACIÓN COMO FUNDAMENTO DE EXPERIENCIA Y
CULTURA**

DAHIANA MARITZA CANO MONTES

1088 317 227

ASESORA PROYECTO DE GRADO

CATALINA NARANJO DUQUE

DISEÑO INDUSTRIAL

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE PEREIRA

PEREIRA / RISARALDA

2015

AGRADECIMIENTOS

Para comenzar agradezco a mis padres Sandra Milena Montes Grisales y Oscar Orlando Cano Castillo quienes me han enseñado que la educación es la mejor elección para afrontar la vida y es la que nos brindara oportunidades y nos permitirá disfrutar de todas nuestras fortalezas, que todo está al alcance de tu elección.

Agradezco a mi mamá por apoyarme en toda mi carrera profesional, por ser una cómplice en este camino, por su apoyo, dedicación y por creer en mis capacidades como diseñadora y como persona, a mi papá por creer en mí y por brindarme la oportunidad de crecer, de aprender y ampliar mis conocimientos y reconocerles a ambos el esfuerzo que hicieron para que yo fuera quien soy en estos momentos.

También quiero resaltar el apoyo, compromiso y colaboración de Catalina Naranjo Duque, mi asesora de proyecto de grado, colega y ahora amiga por el acompañamiento durante mi proceso de formación, por guiarme de la mejor manera y ayudarme a sacar adelante mi proyecto de grado, a los profesores del programa de Diseño Industrial quienes tras el transcurso de estos cinco años me brindaron sus conocimientos, fortaleciendo y enriqueciendo mis capacidades como diseñadora Industrial y como persona, llevándome lindos recuerdos de cada uno.

Retribuyo a mi familia porque siempre están ahí para mí, a mi hermano, abuelas Amparo Grisales y Gloria C, tías y a todos por estar presentes durante mi proceso de formación con su amor, su apoyo y colaboración cuando la necesite.

Agradezco al Restaurante Arboloco y sus propietarios por permitirme trabajar con su establecimiento y brindarme información, disposición y apoyo durante el proceso de elaboración del proyecto.

Por ultimo agradezco a todas aquellas personas que directa o indirectamente apoyaron mi proceso de formación académica; que hicieron de este camino una de las mejores etapas de mi vida; llevándome alegría, momentos, experiencias, conocimiento, satisfacción y ganas de seguir creciendo, ya que el valor está en uno mismo y es tu actitud frente a la vida lo que hará la diferencia.

RESUMEN

La alimentación, el food desing, el diseño de la experiencia y el diseño participativo, son cuatro conceptos claves para entender como los alimentos se convirtieron en un material sobre el que diseñar y como la presentación, percepción y la manera de servir van ligados con la experiencia que genera cada plato.

En el presente trabajo se pretende identificar como en un contexto cercano como el restaurante Arboloco ubicado en la Florida / Risaralda se pueden introducir nuevas maneras de presentar y consumir los alimentos, re contextualizando la presentación del plato más importante en el establecimiento como lo es la torta de pan; para generar una experiencia diferente al cliente, creando un compartir y una variedad de estímulos a partir de la experimentación donde se involucraran todos los sentidos.

Se realizó una investigación del contexto para ver cómo podría implementarse la propuesta; se retomaron los precursores que manejan las tendencia del food desing y el arte de la gastronomía, también se dispuso de técnicas e instrumentos para plantear como desde el diseño industrial se podría elaborar una nueva alternativa que diversificara el plato en su presentación e ingredientes sin cambiar el sabor típico de la torta para así llegar a una propuesta formal y técnica del nuevo producto.

Palabras claves: food desing, cultura, diseño de la experiencia, gastronomía, diseño participativo.

ABSTRACT

Feeding , food design experience design and participate design are four principal concepts which help to understand how the food became into a material on which is possible make a design and how the presentation , perception and the way to serve are linked with the experience that every plate generates and povides.

The objective of this assignment is to identify how in a near environment like Arbocolo restaurant place in La Florida / Risaralda is possible to introduce new ways to present and consume foods, making a contextualization about the presentation of the most important dish in the restaurant called ´la torta de pan´ in order to generate a different experience to the client and also to create a sharing environment making use of the human senses.

An investigation was made in order to find out how to implement the proposal. precursos which handle the food design and gastronomy art were re taken. Also, techniques and instruments to pose how from the industrial design is possible to elaborate a new alternative which diversify the dish according to the presentation and ingredients without changing the typical flavor of the cake in order to reach a formal proposal and the accomplish a technique for a new product.

Keywords: Food design, culture, experience design, gastronomy, participatory design.

TABLA DE CONTENIDO

1	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	9
1.1	Definición del problema.....	9
1.2	Delimitación del problema.....	11
2	JUSTIFICACIÓN.....	15
3	MARCO TEÓRICO	19
3.1	Marco Conceptual	20
3.2	MARCO REFERENCIAL.....	22
3.2.1	Antecedentes.....	22
3.2.2	Estado del Arte	25
3.3	MARCO LEGAL	29
4	IDENTIFICACIÓN DE LA POBLACIÓN CASO DE ESTUDIO.....	33
4.1	Técnicas / agregar observaciones de grupo	33
4.1.1	Observación no participativa	34
4.1.2	Observación participativa / Focus group.....	36
4.1.3	Encuesta.....	37
4.1.4	Instrumentos	38
5	ANÁLISIS DE TIPOLOGÍAS	43
6	VARIABLES O CATEGORÍAS DE ANÁLISIS.....	49
6.1	OBJETIVOS OPERATIVOS.....	51
6.1.1	Objetivo General.....	51
6.1.2	Objetivos Específicos	51
7	PROCESO DE DISEÑO	51
7.1	Metodología de Diseño	51
7.2	REQUERIMIENTOS.....	55
7.2.1	Requerimientos funcionales	55
7.2.2	Requerimientos estructurales	61
7.2.3	Requerimientos Formal Estético.....	64
7.2.4	Requerimientos Simbólico – Comunicativo	67
7.3	CONCEPTO DE DISEÑO	69

7.4	ALTERNATIVAS DE DISEÑO.....	72
7.4.1	Evaluación de alternativas.....	72
7.4.2	Diseño de detalles	76
7.5	PROPUESTA FINAL.....	79
7.5.1	Render.....	79
7.5.2	Secuencia de uso	82
7.5.3	Planos técnicos.....	86
7.5.4	Despiece.....	91
7.6	Proceso productivo.....	92
7.6.1	Materiales	96
7.6.2	Mano de obra calificada.....	98
7.6.3	Tecnologías y procesos recomendados	99
7.6.4	Construcción de prototipo	101
7.7	Costos de producción.....	104
7.8	Viabilidad comercial	105
7.9	Comprobación.....	107
7.9.1	Paralelo de ventajas	107
8	CONCLUSIONES	111
9	REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	113
10	ANEXOS	115

TABLA DE ILUSTRACIONES

ILUSTRACIÓN 1 – ESTADÍSTICAS SECTOR AGROPECUARIO COLOMBIANO	10
ILUSTRACIÓN 2- MAPA UBICACIÓN CORREGIMIENTO LA FLORIDA/ RISARALDA	11
ILUSTRACIÓN 3- MAPA UBICACIÓN RESTAURANTE ARBOLOCO	13
ILUSTRACIÓN 4 - RESTAURANTE ARBOLOCO	14
ILUSTRACIÓN 5 - TORTA DE PAN.....	14
ILUSTRACIÓN 6- FRUTOS CULTIVADOS / PIEZAS.....	15
ILUSTRACIÓN 7 - TIPOS DE MERCANCÍAS Y TIPOS DE PROTECCIÓN NECESARIA PARA EMPAQUES Y EMBALAJES	31
ILUSTRACIÓN 8 - MATERIALES DE LOS EMBALAJES Y EMPAQUES.....	31
ILUSTRACIÓN 9 - ÁRBOL DEL PROBLEMA.....	34
ILUSTRACIÓN 10 - RESTAURANTES RED TURÍSTICA LA FLORIDA	35
ILUSTRACIÓN 11 - FASE DE EXPERIMENTACIÓN	36
ILUSTRACIÓN 12- FASE DE EVALUACIÓN	36
ILUSTRACIÓN 13 - CONCLUSIONES FOCUS GROUP.....	37
ILUSTRACIÓN 14 - TABULACIÓN PREGUNTA 1.....	38
ILUSTRACIÓN 15 - TABULACIÓN PREGUNTA 2.....	39
ILUSTRACIÓN 16 - TABULACIÓN PREGUNTA 3.....	39
ILUSTRACIÓN 17 - TABULACIÓN PREGUNTA 4.....	40
ILUSTRACIÓN 18 - TABULACIÓN PREGUNTA 5.....	40
ILUSTRACIÓN 19 - TABULACIÓN PREGUNTA 6.....	41
ILUSTRACIÓN 20 - TABULACIÓN PREGUNTA 7 Y 8.....	41
ILUSTRACIÓN 21 -TABULACIÓN PREGUNTA 9	42
ILUSTRACIÓN 22 - TABULACIÓN PREGUNTA 10.....	42
ILUSTRACIÓN 23 - VARIABLES DE DISEÑO	49
ILUSTRACIÓN 24 - PARALELO MARCOS DESARROLLADOS.....	50
ILUSTRACIÓN 25 - METODOLOGÍA DISEÑO DE LA EXPERIENCIA / DISEÑO PARTICIPATIVO	51
ILUSTRACIÓN 26 - DISEÑO PARTICIPATIVO.....	54
ILUSTRACIÓN 27 - EXPERIENCIA IMPLEMENTADA EN EL PRODUCTO	81
ILUSTRACIÓN 28 – EXPERIENCIA IMPLEMENTADA / EXPLICACIÓN	81
ILUSTRACIÓN 29 - PROCESO PRODUCTIVO CERÁMICA	92
ILUSTRACIÓN 30 - PROCESO PRODUCTIVO PARTE MADERA.....	93
ILUSTRACIÓN 31 - PROCESO PRODUCTIVO ENVASE VIDRIO TEMPLADO	94
ILUSTRACIÓN 32 - PROCESO SUBLIMACIÓN SERVILETA.....	95
ILUSTRACIÓN 33 - MANO DE OBRA	98
ILUSTRACIÓN 34 - VIABILIDAD COMERCIAL.....	105
ILUSTRACIÓN 35 -VERSATILIDAD DEL PRODUCTO	106

1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Definición del problema

La gastronomía Colombiana se basa en la riqueza e inmensidad de productos y preparaciones, la cual está siendo asumida y opacada por una docena de recetas, si bien son de incuestionable calidad gastronómica, no constituyen una representación completa de nuestra cocina. El plato nacional no existe, lo correcto es hablar de lo regional; es desde las cocinas regionales que salen las delicias gastronómicas de las más reconocidas cocinas del mundo.

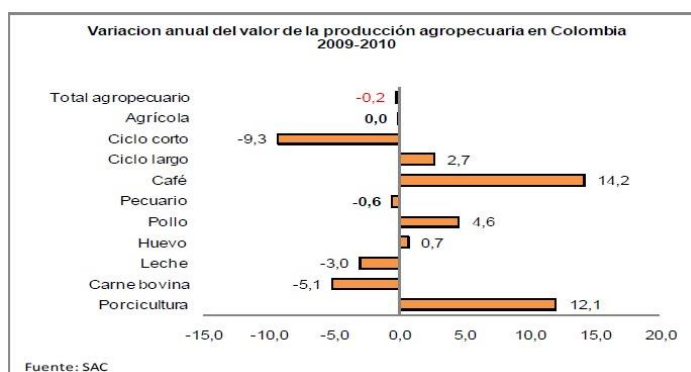
Es un hecho, tenemos de los más succulentos recetarios entre los cuales contamos con múltiples tipos de sancochos, tamales, empanadas, encurtidos; sin embargo contamos con la problemática del desconocimiento de la cocina colombiana por ausencia de investigación casi absoluta frente al tema y otra por la falta de una política estatal que la involucre en sus programas y acciones de patrimonio cultural.

“La riqueza de la cocina colombiana se materializa en una relación directamente proporcional a nuestra biodiversidad. Actualmente la nueva generación de especialistas culinarios comienza con un trabajo de investigación alrededor del rescate y posicionamiento de nuestra cocina para no caer en el abismo de una alimentación globalizada”. Estrada, J. (Junio, 2005). Buscando un plato nacional. Revista Semana: un casi total desconocimiento de la variedad y calidad de la comida popular Colombiana le ha impedido al país valorarla en su verdadera dimensión, Edición; 1208

Frente a la capacidad de ejercer múltiples funciones para el desarrollo se pasa a una visión de la agricultura fundamentada en las actividades primarias básicas a una mucho más amplia en la que se considera al conjunto de interrelaciones que se establece a partir de ella. Este conjunto de actividades económicas recibe el nombre de sector agroalimentario, complejo agroindustrial o agricultura ampliada. Según la SAC, Sociedad de Agricultores de Colombia

estimo en sus últimos balances para el 2010 una caída en el valor de la producción agropecuaria, a pesos del 2005, de – 0,2 %, comportamiento que se atribuye básicamente a la marcada contradicción de las actividades agrícolas de ciclo corto, así como el descenso en las actividades bovinas.(Estrada, 2005)

Ilustración 1 – Estadísticas sector Agropecuario Colombiano



Fuente: SAC (Sociedad de agricultores de Colombia), 2010-2011. Balance y perspectivas del sector agropecuario. Recuperado de:

<http://www.sac.org.co/images/Produccion%20agropecuaria%202010.jpg>

A pesar del destacable desempeño de la agricultura, es conocido que, desde el punto de vista de las políticas públicas, el sector agropecuario se ha considerado subsidiario al desarrollo de los demás sectores económicos y en especial al de la industria. Todo esto se ha dado en el marco de la prevalencia de lo urbano sobre lo rural.

Como un medio de desarrollo en donde se busca el crecimiento y fomentar el posicionamiento de la cocina Colombiana a partir de diferentes propuestas culinarias elaboradas por las nuevas generaciones de cocineros se pudo identificar la poca información que se encuentra frente a estos temas, no hay suficiente indagación sobre la experiencia, el DIY (hazlo tú mismo), el food desing, propuestas actuales aplicables a la cocina para generar nuevas intervenciones desde el diseño de la experiencia o el diseño participativo.

1.2 Delimitación del problema

Se busca generar una experiencia gastronómica y cultural diferente por medio de la re contextualización del plato más representativo del restaurante Arboloco para estimular e involucrar los sentidos y el conocimiento.

El caso de estudio, el restaurante Arboloco ubicado en el sector de la Florida, Risaralda en el cual se identificó que el sector productivo de las frutas cultivadas en el corregimiento es de vital importancia ya que de este dependen los ingresos de sus habitantes y el abastecimiento de sus negocios.

También es importante resaltar lo que significa y representa la gastronomía en la comunidad, ya que la mayor cantidad de establecimientos son emprendimientos propios de los habitantes y están planteados a partir de la materia prima que se produce en la Florida, Risaralda partiendo de los alimentos que elaboran y cultivan propiamente para crear los platos ofrecidos al público.

El sector de la Florida es uno de los sectores más apetecidos en el departamento y los días festivos se encuentra gran población que visita el sector ya que posee una gran biodiversidad de especies, fuentes hídricas, gastronomía para todos los gustos al igual que se convierte en una oportunidad para sus habitantes para la venta y comercialización de sus productos.

Ilustración 2- Mapa ubicación Corregimiento la Florida/ Risaralda



Fuente: Pereira rural y paisajista, 2009. Recuperado de:
<http://pereiraruralypaisajistica.blogspot.com.co/2009/11/este-corregimiento-es-un-paraiso.html>

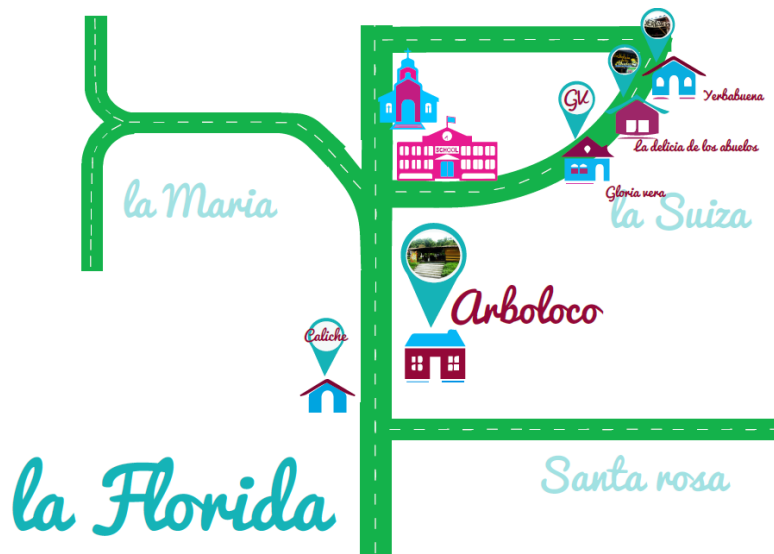
El corregimiento la Florida es un circuito turístico que comprende zonas rurales de Pereira, Dosquebradas y Santa rosa de cabal en Risaralda, un área estratégica de alto valor ambiental y social caracterizada por la gran biodiversidad andina en especial en zonas boscosas, aves y plantas.

La ruta transcurre por la conocida vía que bordea el río Otún, sobre su margen izquierda, pasando por diferentes sitios como el barrio Kennedy y caseríos como San José, el Porvenir y La bananera hasta llegar a la vereda La Florida. Desde este último sitio se toma el desvío al norte recorriendo una zona poco poblada, cubierta por plantaciones forestales. La ruta transcurre entre quebradas, entre un paisaje montañoso con algunos descensos medianos muy agradables, hermosas panorámicas de la cordillera central, hasta llegar a la plaza de ferias del municipio de Santa Rosa. (Pereiraculturayturismo, 2009).

El corregimiento también cuenta con una gran variedad gastronómica, ordenada por una red de turismo donde se encuentran varios establecimientos que han sido emprendimientos de los mismos habitantes, el cual cuenta con cinco restaurantes que hacen parte de la red de prestadores entre los cuales se encuentra el restaurante Arboloco ubicado en la avenida principal y el cual está enfocado en la producción y venta de postres típicos elaborados con las frutas cultivadas.

Entre los restaurantes de la red de prestadores de servicios encontramos el restaurante Yerbabuena, la Cabañita, el restaurante de doña Gloria Vera, la Delicia de los abuelos, donde Caliche y el Arboloco, todos estos con enfoques diferentes pero teniendo presente en cada una de sus ofertas los alimentos producidos, cultivados y obtenidos del sector volviéndolos una parte fundamental de su cultura.

Ilustración 3- Mapa Ubicación Restaurante Arboloco



Fuente: creación propia

El presente trabajo está enfocado en el restaurante Arboloco, empresa familiar siendo el primer establecimiento enfocado en postres, en el cual su propietaria ha sido la fundadora y creadora de todos los platos que son ofrecidos al público. Este también hace parte de la línea turística establecida en el sector; El restaurante es un lugar que implementa lo cultural y representativo del sector reflejado en cada uno de los platos que ofrece ya que en estos se incluye solo frutas cultivadas y productos producidos en el mismo corregimiento.

El restaurante genera nuevas propuestas diferenciadoras en cuanto al ámbito gastronómico como generar experiencias por medio de los alimentos. En las herramientas utilizadas al servir, el trato a sus clientes y variedades en cuanto a presentaciones y formas de entretenimiento para variar e innovar a comparación de otros establecimientos con el mismo fin pero que no han logrado desarrollarlo.

Ilustración 4 - Restaurante Arboloco



Fuente: Creación propia

El manejo de frutas como la mora, uchuva, la sidra, las brevas y otras frutas implementadas en la elaboración de dulces en almíbar, postres y nuevos platos que reflejan variedad, originalidad y lo más importante que todo es fabricado con productos cultivados en el sector. Con variedad y nuevas propuestas diferenciadoras se ha postulado entre las grandes opciones para pasar un rato agradable a la hora de pensar y visitar un restaurante turístico y representativo de la Florida, su especialidad los dulces, su propuesta la originalidad y diferenciación.

El futuro generar identidad, mantener la cultura, crear nuevos platos, generar experiencia y recordación en cada uno de los productos gastronómicos ofrecidos al público, ampliar sus ventas y su distribución al igual que mantenerse y crear recordación.

Ilustración 5 - Torta de pan



Fuente: creación propia

Ilustración 6- Frutos Cultivados / piezas



Fuente: creación propia

Al querer diversificar en sus platos, su forma de presentación, se da la creación de nuevas propuestas para sus clientes y potencializar su producto estrella (la torta de pan), buscando mostrar a los consumidores por medio de herramientas del diseño de la experiencia, el diseño participativo y el food desing el conocimiento de la procedencia de la gastronomía que ofrece el restaurante, por medio de elementos pensados a partir de la re contextualización del plato y los utensilios con los que se consume; para generar una experiencia diferente plasmada en la comida, la experimentación y los sentidos.

De acuerdo a lo anterior se plantea la siguiente pregunta de investigación para el proyecto:

¿Cómo generar una experiencia sensorial donde se replantee la presentación de la torta de pan a partir del diseño de una familia de objetos para el restaurante Arboloco?

2 JUSTIFICACIÓN

La gastronomía y el diseño son una fusión que se ha ido convirtiendo en una experiencia de vida ya que permite vivir nuevas formas de consumo por medio de los alimentos y de los objetos implementados a la hora de consumirlos, integrando

los alimentos y el diseño en todos sus ámbitos, que a su vez se abre hacia nuevos mercados.

El proceso gastronómico va más allá de ser un conjunto de técnicas para la cocción de alimentos y métodos de implementación para esto; sino también la relación que los individuos establecen en el medio que los rodea, el modo en que son utilizados y todos aquellos fenómenos sociales y culturales que tienen que ver con el consumo de la preparación culinaria.

La gastronomía es un proceso que se caracteriza por ser particular dependiendo del lugar geográfico de donde sea tomada, ya que la preparación de los platos puede depender de los gustos y costumbre de un país, ciudad o región, este proceso se relaciona directamente con el medio ambiente dependiendo de los alimentos cultivados de cada región y a su vez con aspectos sociológicos, históricos, filosóficos, antropológicos que tocan los aspectos identitarios de cada región. El ámbito alimentario nos ofrece varias opciones de preparaciones, recetas, métodos, para generar diferentes ofertas de platos únicos.

Por otra parte es primordial entender que el diseño es una disciplina aplicable a todo ámbito y sus posibilidades de intervención son amplias, permitiendo proyectar y desarrollar soluciones a variedad de problemáticas para posteriormente proponer una solución como respuesta.

Los diseñadores industriales aparte de llegar a productos, también son generadores de ideas, de conceptos, diseño de servicios y experiencias que ofrezcan como métodos comunicativos para los consumidores, el diseño plasma y enfoca sus problemáticas para generar soluciones en situaciones específicas.

Cuando nos referirnos al diseño, también podemos hablar de experiencia, la cual se define como un proceso de generar un sentido, una interacción a los usuarios por medio de los artefactos, productos o servicios que son ofrecidos, donde se debe tener en cuenta la identificación de necesidades y establecimiento de requisitos, desarrollo de ideas, construcción de prototipos como pruebas y evaluación de resultados.

Al evaluar y tener presente todos los aspectos primordiales para la elaboración del proyecto es de resaltar la importancia de la gastronomía, ya que es un concepto y a su vez una experiencia de vida que en conjunto con el diseño industrial pueden generar una combinación para presentar nuevos servicios, nuevas propuestas al mercado actual.

Otoño, es un producto compuesto por una familia de objetos para el consumo de alimentos de repostería; basado en la integración de estos y el usuario por medio del food desing, el diseño de la experiencia y el diseño participativo, creado con el fin de diversificar y re contextualizar el plato principal del restaurante Arboloco, la torta de pan, postre característico de este lugar.

En el producto se busca desintegrar los componentes bases de la torta de pan como lo son el pastel, el dulce de guayaba, el queso y el arequipe, ingredientes bases y fijos; diversificando su presentación, jugando con la percepción y el manejo sensorial de nuestros sentidos para generar una experiencia diferente al consumir el postre, convirtiendo las piezas del elemento como un medio para permitir consumir los alimentos de una manera diferente.

El diseño participativo también juega un papel primordial dentro del producto, desde el estudio realizado para ver la preferencia de los ingredientes en los usuarios hasta el momento de vivir la experiencia. El objeto basa su concepto funcional y estético formal en el Arboloco, árbol representativo por sus ramificaciones firmes y rectas, al igual que sus características reconstructivas de la naturaleza.

Una abstracción de formas modulares son implementadas para conformar las piezas del objeto, donde se le da vital importancia a la torta de pan y se establece el manejo del compartir integrando cada uno de los ingredientes por medio de un pebetero para la elaboración de un fondue central que permite a los consumidores calentar los alimentos o mezclarlos de acuerdo a su preferencia; permitiéndoles experimentar y jugar con sus sentidos y gustos.

En el proyecto más allá de lo formal/ estético de las piezas, se busca brindarle al usuario una variedad de sensaciones, desde que percibe en su principio el objeto

hasta que consume los alimentos y se permite probar la variedad de posibilidades en cuanto a sabores, olores, texturas, generando una mezcla sensorial de reacciones con la posibilidad de experimentación.

Los ingredientes también son parte primordial y complementaria del producto, la torta de pan; serán dispuestos tres topins (contenedores) principales fijos y otros tres que varían dependiendo de la cosecha de frutas que se haga en el mes, ya que se busca integrar al plato las frutas que son cultivadas por la propietaria del lugar para implementar algo de su cultura dentro de su receta más representativa, en la cual se brindara información de este proceso en el elemento o en los complementarios como la servilleta, entre otros.

La presentación de las piezas del plato será diferente a la que normalmente se conoce para consumir la torta, formando una dinámica con ellas, una secuencia en la cual las personas podrán disponer de las piezas a su preferencia, mezclando, calentando, probando nuevos sabores a partir de la experiencia y de la comprobación.

Por otra parte los ingredientes del producto jugaran un papel esencial para el manejo sensorial y la percepción, ya que se dispondrá de los mismos alimentos, manteniendo su sabor principal pero variando y diversificando su presentación, desde sus colores, texturas, formas y olores jugando con los sentidos del usuario, cambiando la percepción que se tiene de aquel alimento sin cambiar sus propiedades organolépticas. El manejo del food desing permite innovar en la presentación y forma como percibimos lo que vamos a consumir, lo que nos hace interpretar de manera diferente aquello que ya conocíamos, jugando con nuestra parte sensorial.

El proyecto se puede llevar a cabo como complemento al diseño de la experiencia que ya es manejado en algunos de los conceptos del restaurante, ya que permite la exploración de los alimentos a partir de una interpretación única y diferente. Es posible empezar a manejar diferentes maneras de servir, brindando

más que un consumo, una experiencia a sus clientes, cambiando la percepción frente a la presentación de los postres.

Otoño es un proyecto que se puede implementar como uno de los platos principales para el restaurante Arboloco, ya que cumple con el factor diferenciador que le da la posibilidad de potencializar la torta de pan, plato principal el cual se quiere resaltar ya que cada vez toma más fuerza en sus clientes tanto para su consumo en el establecimiento como para su venta. Su presentación brinda un consumo colectivo lo que genera el compartir entre dos personas, brindando un momento agradable y de conocimiento ya que el elemento traerá informativos en los implementos que lo acompañan informando sobre la procedencia de sus alimentos, su cultivo y dependiendo de esto se elaborara el sabor de los aditivos del postre.

El producto es factible al ser un proyecto que productivamente se puede elaborar, con un manejo de tres materiales bases madera, cerámica y vidrio templado en sus componentes cada uno con propiedades particulares para permitir el contacto con los ingredientes del postre sin cambiar sus propiedades organolépticas y el contacto con el calor. Cada una de sus piezas podrá ser remplaceable en caso de daño para no limitar el usuario, además se podría llegar a implementar en otros contextos con características similares o platos con ingredientes con similitud, ya que permite contener un elemento sólido, líquido, variedad de toppings (contenedor) y contacto con el calor.

El producto resulta viable, sostenible y rentable económicamente ya que el valor del plato no se incrementara en mayor medida, al ser para dos personas el valor individual cambia pero la disposición de los ingredientes no influenciara en este, ya si el elemento es adquirido para su venta y comercialización el valor cambiara.

3 MARCO TEÓRICO

3.1 Marco Conceptual

Food desing:

El concepto de food desing es entendido como una tendencia donde la comida es utilizada como material sobre el que diseñar. El resultado de la creación va muchos más allá de un simple bocado, por medio del plato transmitimos ideas, conceptos y comunicamos.

(2013), Food desing, Reason why, la última tendencia en comunicación a través de la comida

Diseño Industrial:

El diseño es una disciplina transversal, casi sin límites, maquinas, herramientas, objetos, indumentaria, accesorios, espacios, medios y soportes de comunicación que también se mueve con soltura dentro de manteles.

(2012), Juan Manuel Hernández León, A la mesa, diseño y comida, el plato universal

Diseño de la Experiencia:

“La experiencia del usuario representa un cambio emergente del propio concepto de usabilidad, donde el objetivo no se limita a mejorar el rendimiento del usuario en la interacción- eficacia- eficiencia y facilidad de aprendizaje, si no que se intenta resolver el problema estratégico de la utilidad del producto y el problema psicológico del placer y diversión del uso.

(2000) Hertefelt, Diseño de experiencias

Creatividad:

La creatividad, denominada también pensamiento original, pensamiento creativo, inventiva, imaginación constructiva o pensamiento divergente, es la capacidad de crear, de innovar, de generar nuevas ideas o conceptos, o nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que normalmente llevan a conclusiones nuevas, resuelven problemas y producen soluciones originales y valiosas. La creatividad es la producción de una idea o un concepto, una creación

o un descubrimiento que es nuevo, original, útil y que satisface tanto a su creador como a otros durante algún periodo.

Producto:

tratando de seguir el proceso de las habilidades de preparación de alimentos ha señalado que este aprendizaje debe orientarse hacia la creatividad, sobre todo pensado desde lo social y los cambios tecnológicos que nos rodean, como diseñador es importante tomar nota de esta manera que nos estamos restringidos por el género de productos de la cocina cuando pensamos en la “cocina”, pero considerar el término en su totalidad y composición.

(2003), Diseño de alimentos y bienestar: una investigación sobre el comportamiento de cocción y bienestar para guiar el diseño de cambio de comportamiento, Joanne Lin, Alto University School of Arts, Design and Architecture

Cultura:

Cultura es todo complejo que incluye el conocimiento, el arte, las creencias, la ley, la moral, las costumbres y todos los hábitos y habilidades adquiridos por el hombre no sólo en la familia, sino también al ser parte de una sociedad como miembro que es.

Diseño participativo:

Es relativamente pocas las ocasiones de confrontar directamente, en el Curso de la vida, procesos fundamentales de transformación social. Es nuestro Privilegio, como generación, la de vivir este proceso hoy día, y hacerlo con las Ventajas y desventajas que ofrece el desarrollo contemporáneo. Es también nuestra responsabilidad, como pertenecientes a una comunidad de científicos, el saber interpretar esta transformación y derivar datos adecuados a entenderla Para ayudar a construir el futuro.

El problema de como investigar la realidad para transformarla, Orlando Fals

3.2 MARCO REFERENCIAL

3.2.1 Antecedentes

El diseño y la cocina han estado siempre muy unidos, ambas disciplinas son formadas por un impulso vital generado por la tecnología y los avances culturales, superando la necesidad tanto del alimento como el diseño.

La cocina se puede definir como aquella magia transformadora que está estrechamente ligada a las personas su historia y su cultura en todas sus representaciones, con un peso indiscutible dentro de las sociedades acercándose al diseño desde una perspectiva succulenta e ingeniosa a la hora de comprar, preparar o compartir los alimentos.

Hoy en día se ha incorporado una mayor flexibilidad en nuestra relación con el comer, sino que también se ha ampliado de forma casi que ilimitada el abanico de utensilios, procedimientos y productos a disposición del cocinero y del comensal. Se come solo o en compañía, calentamos comida ya preparada en el microondas o trabajamos con paciencia en la elaboración de platos gustosos, seguimos recetas familiares o improvisamos variaciones aprendidas empíricamente en un restaurante o en casa.

El ritmo frenético de la vida ha vuelto una práctica del comer más cercana a su carácter de necesidad vital, pero entretanto cada vez se sale más afuera a comer, se frecuentan cocinas exóticas, se siguen y se discuten historias y se busca convertir la comida en un placer cada vez más individual y colectivo, u disfrute de los sentidos así como una experiencia decidirse, compartible. (Hernandez, 2012).

En el disfrute de los sentidos y de convertir la comida en un placer nace el food design como una tendencia de comunicación a través de la comida, ya que ahora más que el sabor valoramos la presentación de los platos y lo que estos nos transmiten. Este concepto significa que implementamos la comida como un material sobre el que diseñar, el resultado de la creación va más allá de un simple bocado. (Reason why, 2013).

FOOD DESING

Ferran Adrià, diseñador culinario
Catalán quien le dio más relevancia a
esta idea

Tendencia en comunicación a través de la comida,
implementandola como material sobre el que diseñar.
El resultado de la creación va más alla de un simple
bocado.



PRECURSORES

1997 Barcelona, España
hizo conocer la tendencia en
diferentes publicaciones



Martí Guixé

cocinero artista que reafirmó
la idea, París 1999



Paris Marc Bretillot

Director de Enivrance, provedora
francesa de industria y comida que
enseña diseño culinario



Edouard Malbois

Food desing Guzzini, evento realizado
cada año para reunir jóvenes con el
don de la creatividad y la cocina



Fuente: El Tiempo. Una tendencia que busca seducir tanto la vista como el
paladar, 2015. Recuperado de: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS->

4379876

Exponentes del food desing

a través de sus establecimientos y platos han marcado una diferencia

NIVEL MUNDIAL

Vanessa Losada
Restaurante “ Marcelino , pan y vino”
Madrid



desarrollo de nuevos modelos creativos
que van más allá de la alimentación

EL Cielo, Restaurante Medellín
Juan Manuel Barrientos



“ Abra su mente , dejela en blanco, deje sus expectativas, nuestra razón es robarle una sonrisa para que nos recuerde toda su vida”.

NIVEL NACIONAL



Camilo Ramírez,
chef Colombiano



“El diseño culinario es el medio en el cual la comida deja de ser un alimento más”



Marcela Arango, Chef
Colombiana



“Nos aproximamos a la comida desde diferentes ángulos desde un ingrediente, hasta los sentidos”.

Fuente: El Tiempo. Una tendencia que busca seducir tanto la vista como el paladar, 2015. Recuperado de: [http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-](http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-4379876)

4379876

3.2.2 Estado del Arte

Entonces la comida aparte de ser cultura, también puede estar definida como arte, “la cocina es un arte” y vista desde la cocina en Colombia, un país lleno de lugares con frutas exóticas, donde cada espacio y sitio que se visita tiene su comida típica que representa su cultura y sus habitantes.

Al cocinar se convierte en creador, la gastronomía es un arte. Hay que tener ideas creativas para generar nuevos platos deliciosos y novedosos, siempre se debe estar ensayando y probando en cada momento para conseguir una idea creativa y deliciosa.

El diseño por su parte ha continuado ampliando sus campos en todos sus ámbitos y ahora es el turno de la cocina, un territorio reservado pero que ha llegado para quedarse, ya que ahora además del buen sabor también se valora la presentación de los platos y lo que estos nos transmiten. Es ahí donde se implanta el concepto del food desing donde la comida es utilizada como material para la creación.

El resultado de la creación va mucho más allá de un simple bocado, por medio del plato transmitimos ideas, conceptos y comunicamos. Distintos lugares de enseñanza han abierto paso a estudios tradicionales y de esta tendencia en cuanto a la gastronomía, donde los alumnos dejan brochas y ordenadores, por pan, chocolate y caramelo. Un ejemplo de esta tendencia lo podemos encontrar en la plataforma “papila” que reúne profesionales del diseño y la comida para explorar este territorio del food desing. (Reason Why, 2013).

La presentación de la comida es un ingrediente esencial, ya que incluye la creatividad, visualización y color, componentes que demuestran que no solo la materia prima y la elaboración de un plato, sino todo lo que acompaña su presentación integral. El food desing es una tendencia gastronómica moderna, basada en destacar figuras, texturas, colores, sabores y representaciones concebidas para dar forma a la idea que nace de manera inspiradora de toda la

secuencia de acontecimientos que da la experiencia al trabajar con personas que deseen probar una nueva gama de alimentos pensados y creados para la degustación y apreciación de los comensales.

En el área del food desing muchos profesionales tienen diferentes interpretaciones de dichos diseños en función de su enlace. Alguno tomando un ángulo más amplio mediante el cual la formación y reproducibilidad de alimentos calificado como un esfuerzo del diseño de alimentos. Considerando el food desing como una herramienta o material para facilitar funciones o mensajes.

Creeríamos que sabemos sobre comida, pero es tal vez las estructuras que nos rodean los alimentos quienes están dando la forma a nuestro comportamiento, quizás inconscientemente. Podemos ver como los alimentos están condicionados, adaptados hacia algún aparato de cocción.

Para el diseño industrial el food desing deben ser considerados como el cambio de comportamiento, preguntándose si la mayor parte de las veces estos productos se refieren a sí mismos principalmente con objetivos sensoriales, la innovación ya está en una posición única sin preocuparse por el bienestar.

Los alimentos como una herramienta o material para facilitar instrucciones, mensajes y usabilidad. Cocinar desde cero, es una opción sostenida por muchos críticos gastronómicos, a una tarea que va más allá de la rutina de las tareas del hogar, más allá de la formación de una identidad.

Por otra parte podríamos traer el concepto de cocina tecno emocional, movimiento culinario mundial de principios del siglo XXI liderado por, Ferrán y Albert Adrià. Está formado por cocineros de distintas edades y tradición, donde el objetivo de sus platos es crear emoción en el comensal y para ello se valen de nuevas técnicas y tecnologías. La cocina y la experiencia como proceso artístico y creativo. (Garrido, 2012).

Recurriendo a sistemas y conceptos desarrollados por otros se empieza a prestar atención a los cinco sentidos y no solo al gusto y al olfato, además de crear

el plato objetivo es abrir caminos. No plantean ningún enfrentamiento con la tradición, puesto que mucho de los platos es evolutivo, sino al contrario, muestra deuda y respeto por ella.

La comida no es, y nunca lo ha sido, una manera actividad biológica. La comida es algo más que una mera colección de nutrientes elegido de acuerdo a una racionalidad estrictamente dietética o biológica. Comer es un fenómeno social y cultural.

La comida asociada al food desing, la gastronomía la cultura, la tendencia, también se enfoca en otras alternativas como el marketing de experiencias, que ha cobrado cada vez más fuerza en el terreno de mercadotecnia, un concepto fácilmente aplicable al ámbito gastronómico. (Garrido, 2012).

La implicación emocional y la creación de experiencias, son herramientas importantes tanto para lograr la satisfacción así como la fidelización del cliente. Esto nos lleva a reflexionar que cuanto más consientes seamos en la propuesta, mayor valor podemos brindarle al cliente y superar sus expectativas.

Indicadores económicos, expertos y el mismo hombre en común, nos habla del crecimiento de los negocios en el rubro de comidas. Lo que se le llamo en los noventa, la revolución gourmet cobro fuerza de la mano de una tendencia a nivel mundial que revalorizo los placeres de la buena mesa. Frente a este tema se han planteado algunas ideas:

El marketing de experiencias, que ha cobrado cada vez más fuerza en el terreno de una mercadotecnia, es un concepto fácilmente aplicable al ámbito gastronómico. La implicación emocional y la creación de experiencias, son herramientas realmente importantes tanto para lograr la satisfacción así como la fidelización del cliente. Desde una mirada reflexiva, es fundamental tener en claro que nos lo propongamos o no, a través de la propuesta gastronómica estamos produciendo una experiencia en el cliente. Esto nos lleva a reflexionar que cuanto más

conscientes seamos en la propuesta, mayor valor podremos brindarle al cliente y superar sus expectativas. (Cabrera, 2013, p.165).

Entonces podemos decir que el sector gastronómico se ha constituido en un área de creciente competitividad y de un vertiginoso desarrollo de nuevos negocios y en donde los competidores actuales, incrementan su oferta de bienes y servicios. Lo que consecuentemente torna vital tomar medidas para generar propuestas innovadoras y competitivas, para lograr la estabilidad de las empresas en el mercado. (Echeverría, 2013).

Entonces el diseño como experiencia, el concepto más importante que se puede aprender y tener en cuenta para la generación de experiencias físicas tradicionales. Según:

Para que una experiencia sea exitosa es muy importante atacar la parte emocional, nuestros sentidos son aquellos que debemos siempre tener ya sea voluntario, personal o grupal, deseado o no, se debe tener presente las seis dimensiones de la experiencia:

- Tiempo / duración
- Interactividad
- Intensidad
- Amplitud/ consistencia
- Atracción (novedad, sorpresa, expectativa)
- Compromiso, es la propia experiencia
- Extensión

Toda experiencia tiene un final, una buena experiencia debe ser generada de tal manera que la sensación que deja en el usuario es satisfactoria y placentera, de esta manera se podría decir que la experiencia realmente fue disfrutada y que se cumplió con el objetivo.

Arbeláez, S. (2013). *Paisaje Cultural Cafetero - Café como experiencia* (tesis de pregrado). Universidad Católica de Pereira, Pereira. Risaralda, Colombia.

3.3 MARCO LEGAL

Para el marco legal se tuvo en cuenta documentos frente a la reglamentación para materiales que puedan mantener en contacto con los alimentos sin causa de algún daño o contaminación.

Podemos encontrar definiciones básicas de los términos como empaques y contenedores primario, secundario, terciario dependiendo de la necesidad y del producto a transportar y mantener en este, materiales que pueden ser implementados para su producción como cartón, vidrio, plásticos, madera, textiles, materiales compuestos, cartón corrugado, entre otros, también podemos encontrar aquellos aspectos importantes que se deben tener presentes para seleccionar un tipo de material.

Diseño de empaque, su función mercadológica, diseño estructural y gráfico, transporte, almacenamiento aspectos medioambientales, aspectos de venta y medioambientales a considerar en la recuperación y reciclado de los materiales, legislación y normatividad, entre las definiciones para conocer cada elemento.

Se entiende entonces como empaque como todo elemento fabricado con materiales de cualquier naturaleza que se utilice para contener, proteger, manipular, distribuir y presentar un producto y/o alimento desde sus insumos y materias primas hasta artículos terminados. En cualquier fase de la cadena de distribución física. El empaque o contenedor también es conocido bajo el termino envase, por lo que la utilización de cualquiera de estos estos tres conceptos es válida.

Por embalaje se entiende por dos significados, acción de embalar productos, es decir colocarlos dentro de un determinado empaque o envase. Por otra parte se

entiende como caja o pallet, contenedor destinado a brindar protección severa con el objeto de afrontar un conjunto de riesgos.

Para el contenedor o empaque se califica según su rango:

Primario:

Es aquel recipiente o envase que contiene el producto (ejemplo, una botella que contiene en su interior una bebida)

Secundario:

Es aquel que contiene al empaque primario y tiene como finalidad brindarle protección, servir como medio de presentación y facilitar la manipulación del producto para su aprovisionamiento en los estantes o anaqueles en el punto de venta. Este empaque puede separarse del producto sin afectar las características del mismo.

Terciario:

Es aquel que puede agrupar varios empaques primarios o secundarios y tiene como finalidad facilitar la manipulación y el transporte de los productos. Ejemplo, una caja de cartón que agrupa varias unidades de empaques secundarios, los cuales a su vez contiene en su interior un envase primario.

Necesidades de protección

Lo primero que se debe hacerse antes de seleccionar un envase, empaque o embalaje, es plantearse qué tipo de protección necesita el producto o alimento que se vaya a contener, los que están compuestos por diversos materiales requerirán protección frente a diferentes eventualidades. A continuación se enumeraran algunos tipos de productos y sus necesidades de protección más importantes.

Ilustración 7 - Tipos de mercancías y tipos de protección necesaria para empaques y embalajes

Tipo de producto	Riesgo detectado
Frutas y hortalizas frescas.	Golpes, magulladuras, exposición a frío y calor.
Alimentos desecados, carga seca.	Humedad.
Alimentos enlatados.	Humedad, golpes, magulladuras.
Textiles y prendas de vestir.	Humedad (moho), insectos (polillas), polvo, suciedad, luz, decoloración, combustión.
Productos de madera y enlacados.	Rayones (daño en superficie), humedad (moho), rotura, luz (decoloración), combustión.
Productos de cuero.	Humedad (manchas superficiales y moho), secado (pérdida de flexibilidad), rayado de la superficie.
Gres, artículos de hueso, cristal, conchas, cerámica, entre otros.	Rotura, rayado, desportillado.
Productos metálicos.	Humedad (corrosión, deslustre), rayado de la superficie, golpes, magulladuras, rotura.
Productos de papel.	Humedad, luz, combustión.
Paja y productos similares.	Humedad, compresión, combustión.
Productos de joyería.	Pérdida, robo, rotura.

Fuente: Sarmentó, L. *Empaques y embalajes para exportación*, 2005.

Recuperado de: Cartilla_Empaques_Embalajes

Ilustración 8 - Materiales de los Embalajes y Empaques

Materiales	Tipo	Ejemplo de empaques y embalajes	Ventajas	Desventajas
Metales	Láminas de aluminio, acero. Recubiertas de estaño, etc.	Toneles, bidones, contenedores, recipientes bajo presión, cajas metálicas.	Sólidos, fácil estibado, reutilizables.	Costo elevado, corrosión, difícil eliminación, pesado, voluminoso.
Madera	Madera en bruto, cepillada, contrachapada, aglomerada.	Cajas, <i>pallets</i> , canastas.	Fácil de manipular y estibar.	Altos costos, sensible al sol y a la humedad, fácil descomposición, contaminable, sensible a plagas, voluminoso, pesado, inflamable.
Cartón	Plano, ondulado o corrugado.	Cajas de cartón.	Económico, reciclable, fácil manipulación.	Muy frágil, sensible a la humedad y al calor, poco sólido, no reutilizable.
Plástico	Polietileno, poli estireno (PVC).	Bolas, toneles, bidones, cajas, contenedores semirígidos y rígidos.	Impermeabilidad, gran diversidad, reutilizable.	Inflamable, costoso, eliminación difícil.
Papel		Bolsas.	Bajos costos, fácil eliminación, reciclable.	Muy frágil, sensible a la humedad y al calor.
Vidrio		Botellas, frascos, botellones.	Visibilidad del contenido, estibado fácil, reciclable, eliminación fácil.	Frágil a los golpes, pesado y voluminoso.

Fuente: Chala, L. *Materiales de los Embalajes y Empaques*, 2005. Recuperado de: Seminario Empaques y embalajes CCB

Etiquetado y codificación

El código de barras se ha convertido en un elemento indispensable en los envases de alimentos y de bienes de consumo. Consiste en una secuencia de barras y espacios negros y blancos, paralelos y alternativos, un escáner laser detecta estas características como una señal electrónica que es interpretada por el lector del código de barras con el ánimo de dar un código numérico.

Conclusiones:

Un producto no cubre el costo de su fabricación, ni genera un beneficio hasta que este llega a cliente o consumidor final en buenas condiciones, es decir, ni estropeado, ni dañado y en un estado adecuado para cumplir el fin para el que ha sido destinado. El envase y embalaje tiene como función primordial, la de garantizar una llegada segura del producto, a manos de su destinatario.

Antes de intentar acceder a un mercado objetivo, es necesario analizar de manera exhaustiva y realista, las oportunidades del producto en él. Al elegir un mercado han de tenerse en cuenta, entre otros factores, las políticas y prácticas comerciales, las tradiciones, el idioma, los medios de transporte disponibles, la distancia, y por su puesto los envases y embalajes, que han de constituir un aspecto fundamental dentro del proceso de inserción.

Al planificar y diseñar envases y embalajes, deben tenerse en cuenta los aspectos medioambientales. Todo lo que hacemos tiene alguna repercusión sobre el medio ambiente, ya sea aceptable o perjudicial, en mayor o menor grado, las declaraciones y aseveraciones de índole ecológica se utilizan cada día más para atraer la atención de los consumidores respecto a los productos. Cada país puede tener sus propios regímenes y sistemas, aunque existen normas internacionales encaminadas a controlar mejor este aspecto.

Además de los requisitos medioambientales, es necesario cumplir con la legislación aplicable en el mercado objetivo en lo que refiere a: materiales de

empaque, las normas de pureza, los tamaños de los envases y el etiquetado; recuerde que estas normas difieren de un país a otro.

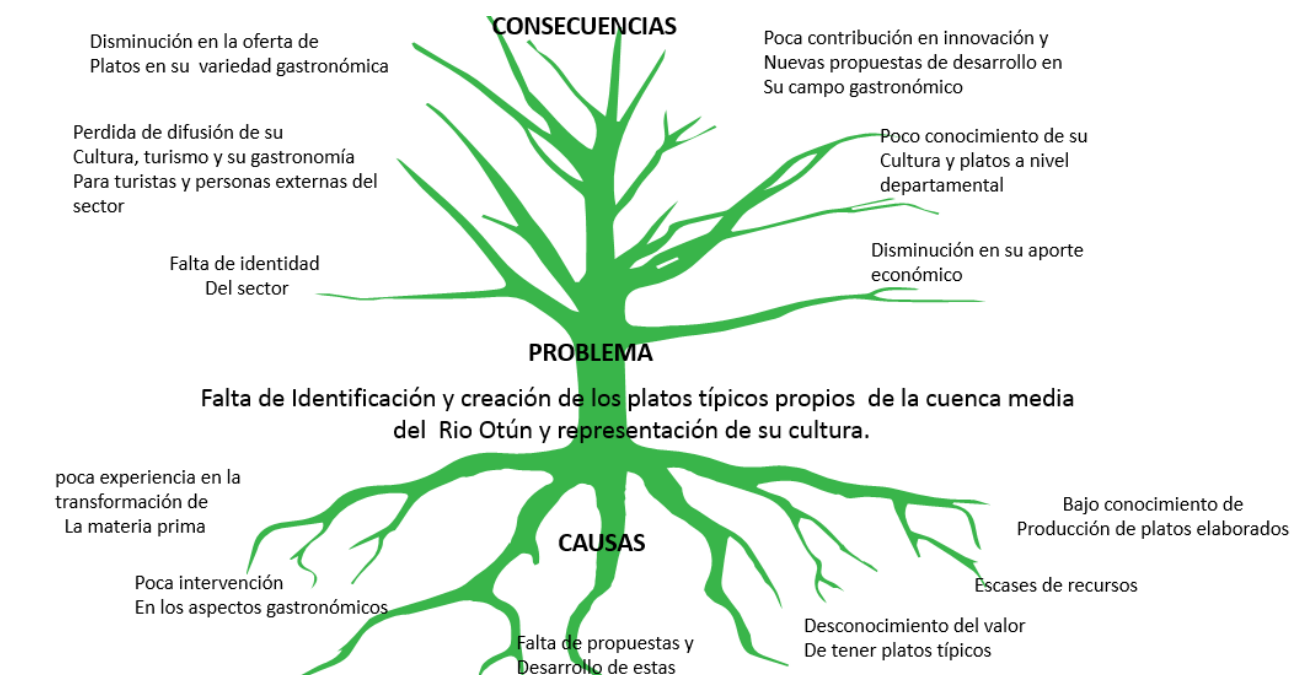
En cada región y país del mundo, existen gran variedad de culturas y costumbre que hacen que el consumidor adopte diferentes posturas respecto a las formas, los colores, los materiales y los símbolos. Si deseamos que el envase o embalaje actúen como vendedores eficaces del producto exportado, es importante tener en cuenta las preferencias de los consumidores.

4 IDENTIFICACIÓN DE LA POBLACIÓN CASO DE ESTUDIO

4.1 Técnicas / agregar observaciones de grupo

A partir del primer planteamiento del problema se pudo identificar la necesidad de generar una identidad del sector de la Florida, Risaralda por medio de sus platos; con ayuda del árbol del problema se pudo identificar diferentes variables.

Ilustración 9 - Árbol del problema



Fuente: creación propia

4.1.1 Observación no participativa

A partir de la elaboración de conceptos e investigación frente a la problemática, se elaboró un caso de estudio en la red turística a partir del diseño participativo con la comunidad y propietarios de los restaurantes que hacen parte de esta, entre los que encontramos

Ilustración 10 - Restaurantes Red turística la Florida



Restaurante Yerbabuena

lugar de cultura e identidad, venta de trucha, fiambre en hoja, pollo, cerdo y productos cultivados en el sector.



Restaurante la Delicia de los Abuelos

segundo restaurante en la red turística, el cual implementa el asado a la llanera realizado por el mismo cliente, la preparación de algunos de sus platos son solo en días específicos.



Restaurante Arboloco

Empresa familiar, dedicada al manejo de postres donde se incluye el cultivo de sus propias frutas, genera nuevas propuestas gastronómicas con elementos diferenciadores como la experiencia en el servir y el comer.



Fuente: Creación propia

4.1.2 Observación participativa / Focus group

Con la participación de estudiantes y profesores se realizó la evaluación del postre en diferentes presentaciones, identificando su procedimiento de elaboración y los ingredientes que lo componen; también se evaluó la reacción de las personas frente a sabores, texturas, percepción visual y sensorial por medio de una encuesta sencilla.(anexo)

Ilustración 11 - Fase de experimentación



Fuente: Creación propia

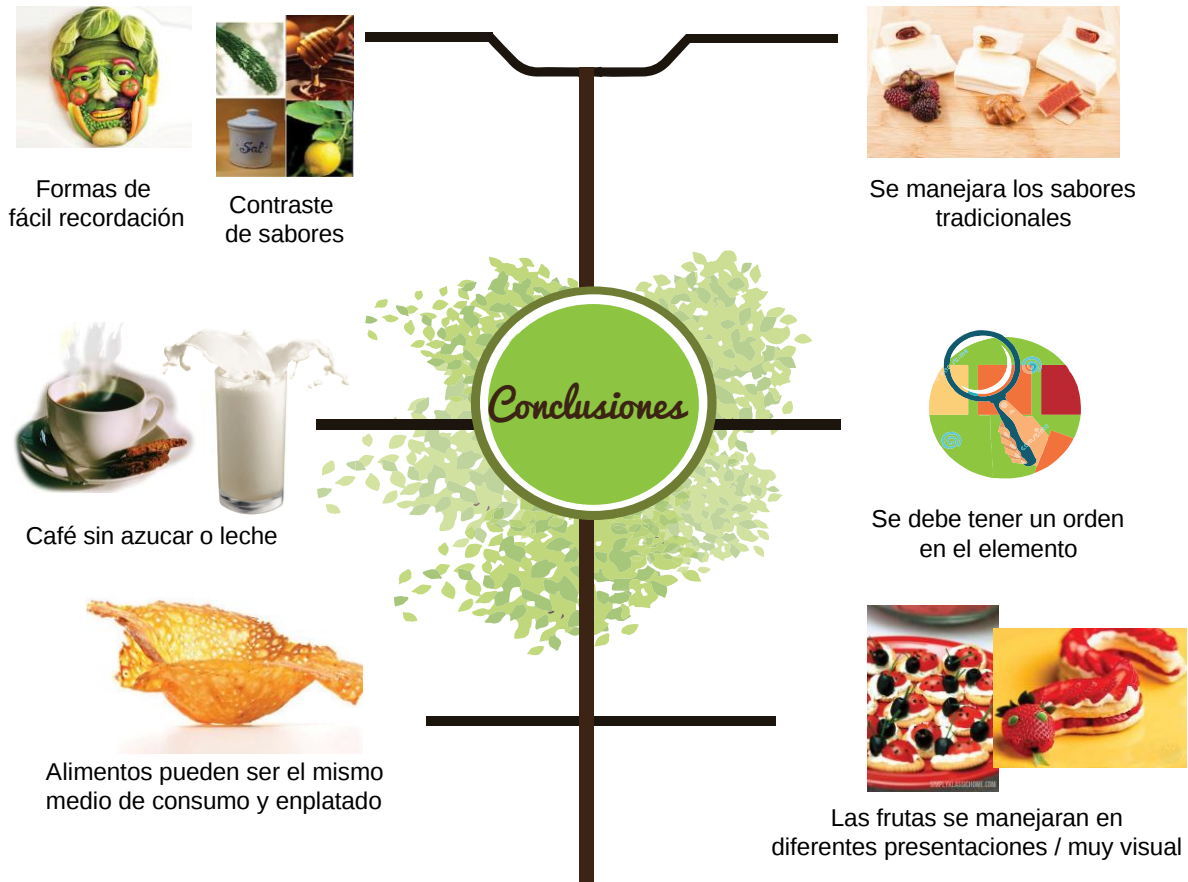
Ilustración 12- Fase de evaluación



Fuente: Creación propia

A partir de la percepción visual, las texturas, colores y contraste de sabores; además del acompañamiento como la bebida, los topins de frutas y dulces que complementan el postre; se obtuvo información pertinente de las cuales se llegó a las siguientes conclusiones.

Ilustración 13 - Conclusiones Focus Group



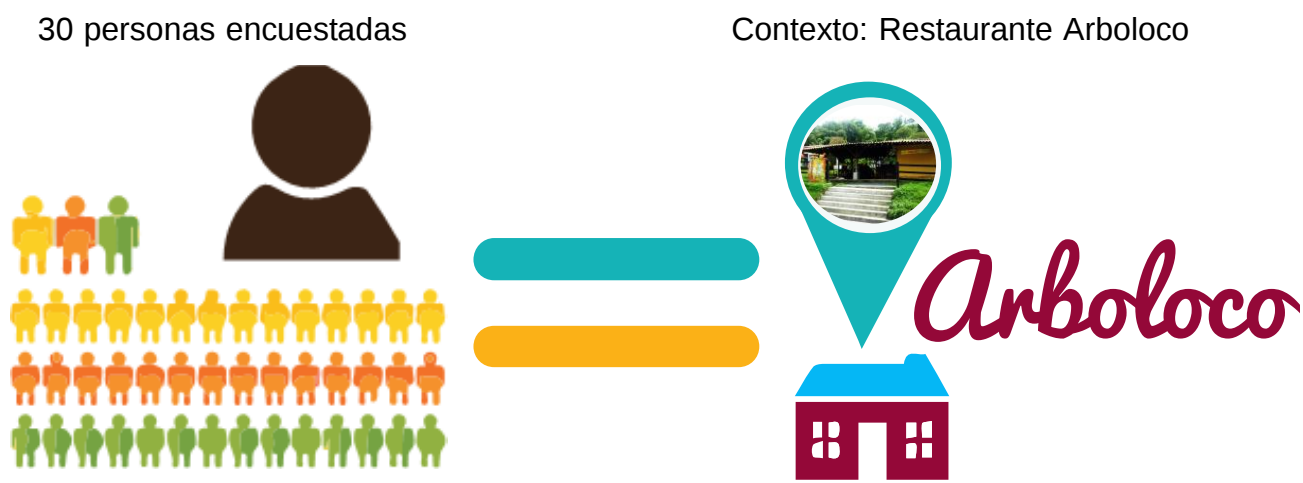
Fuente: Creación propia

4.1.3 Encuesta

Se decidió realizar una encuesta con el fin de identificar por qué las personas eligen el restaurante Arboloco, que hace que sea de su preferencia y que importancia tienen características como el precio, el servicio, la creatividad o innovación a la hora de consumir un plato.

También se realizaron preguntas para poder establecer si las personas consumirían un plato en el cual intervinieran en el proceso de elaboración al igual que evaluaran como les parece la experiencia que ya es implementada en el

establecimiento con el fin de evaluar cuál sería la propuesta más favorable para el restaurante.

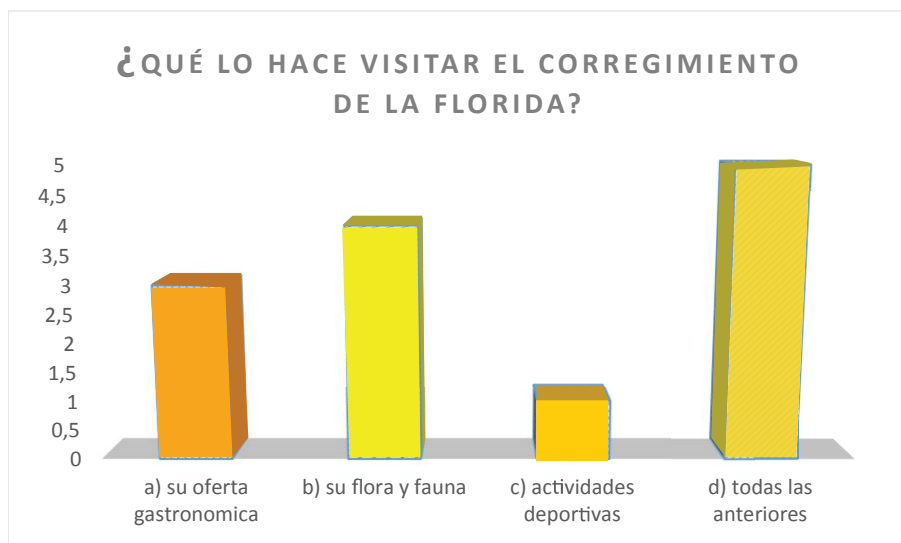


Esta información se encontrara dispuesta en los Anexos.

4.1.4 Instrumentos

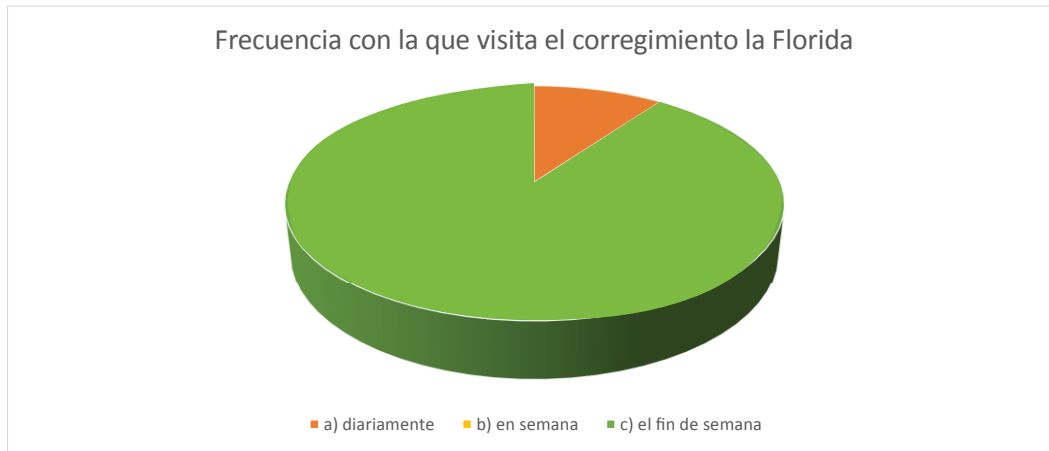
Tabulación Encuesta

Ilustración 14 - Tabulación pregunta 1



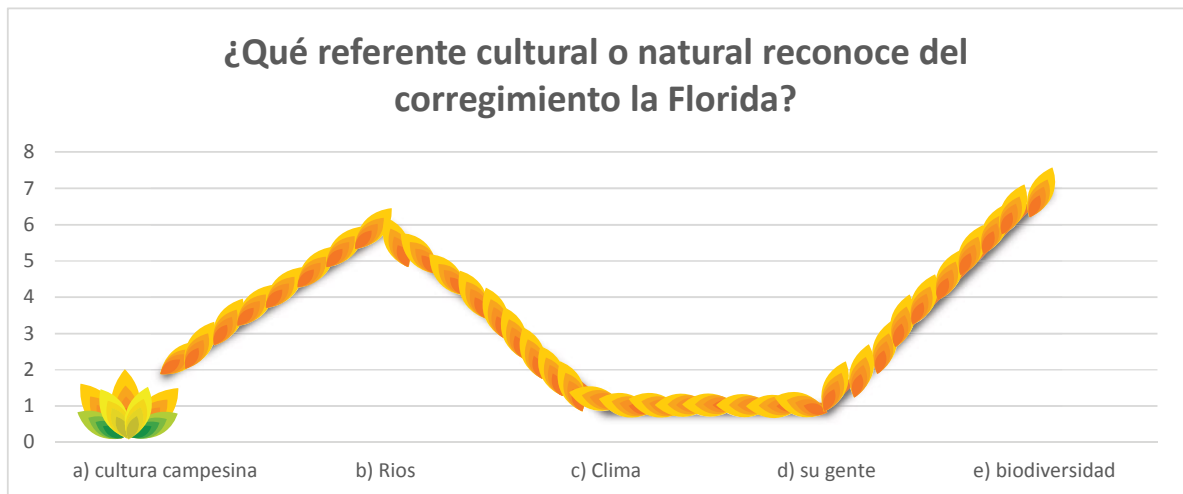
Fuente: Creación propia

Ilustración 15 - Tabulación pregunta 2



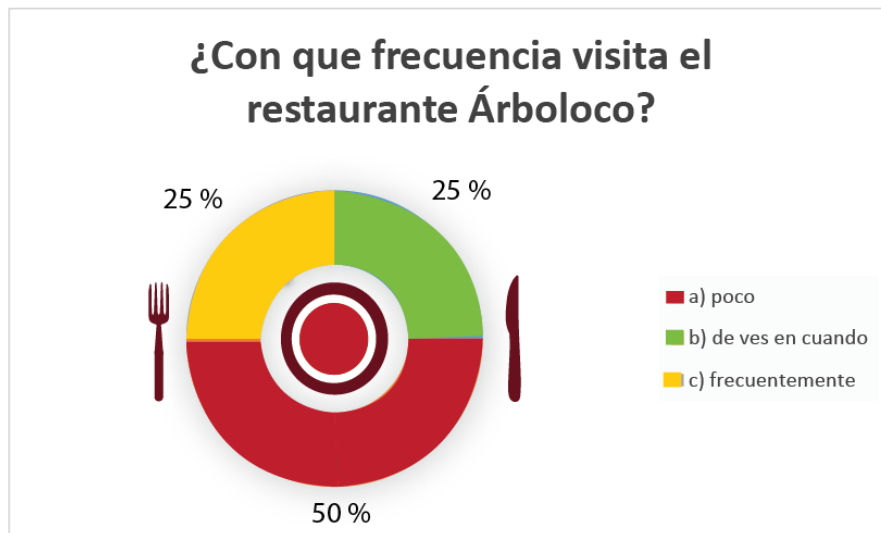
Fuente: Creación propia

Ilustración 16 - Tabulación pregunta 3



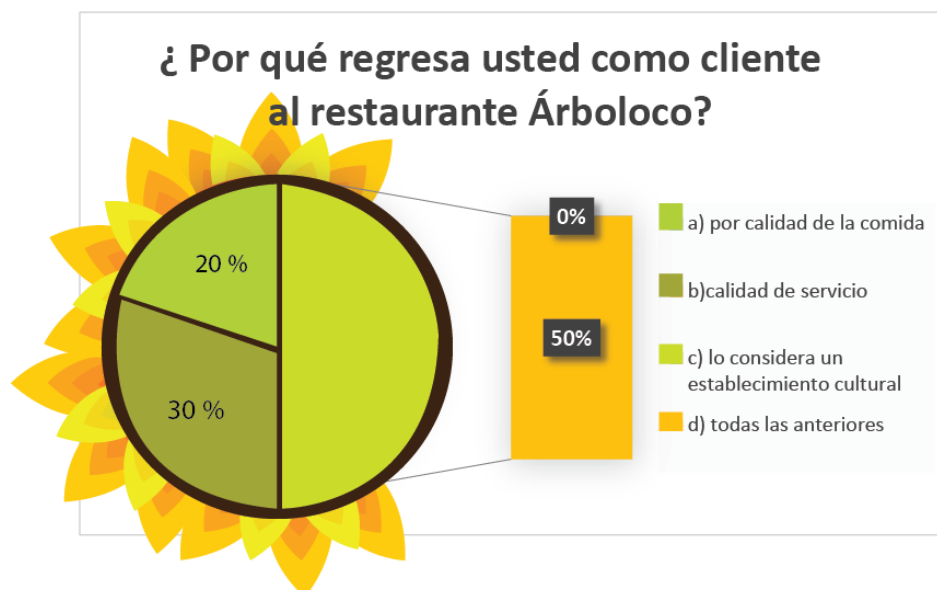
Fuente: Creación propia

Ilustración 17 - Tabulación pregunta 4



Fuente: Creación propia

Ilustración 18 - Tabulación pregunta 5



Fuente: Creación propia

Ilustración 19 - Tabulación pregunta 6



Fuente: Creación propia

Ilustración 20 - Tabulación pregunta 7 y 8



Fuente: Creación propia

Ilustración 21 -Tabulación pregunta 9

**¿Cómo evalúa la experiencia
implementada en la comida actualmente?**



Fuente: Creación propia

Ilustración 22 - Tabulación pregunta 10

**¿Le gustaría llevarse un elemento de
recordación del restaurante al que asistió?**



Fuente: Creación propia

DESCRIPCIÓN DE LA ANALOGIA		
FORMAL ESTÉTICA	FUNCIONAL	COMUNICATIVA
Se implementa el material en su estado originario, sin ningún tratamiento en sus superficies, minimalista y manejo de una sola tonalidad, contraste de materiales brindando sobriedad y elegancia (vidrio / madera)	El elemento se compone de una cantidad predeterminada de piezas aptas para la elaboración del producto, aportando cada una de ellas una función específica (exprimir, partir, congelar, contener)	Se informa la usabilidad del producto por medio de elementos comunicativos en los objetos (sustracción), todos los componentes giran en torno al producto principal
SE RELACIONA CON	USOS POSIBLES	
Food desing, quinesésica, estimulación sensorial, Diseño de la experiencia, conocimiento de cultura	Se pueden extraer ejemplos de las funciones, la cantidad de piezas, el manejo de las reglas con las que se implementara el objeto y el recorrido que lleva el producto al igual que el uso de alimentos como material para la creación de la nueva propuesta.	
COMENTARIOS		

Fuente: Ploenpint, V. *Ice cream concept parlour*, 2012. Recuperado de:
<http://cargocollective.com/ploenpit-nitta/Ice-cream-Concept-Parlour>

IMAGEN



DESCRIPCIÓN DE LA IMAGEN

Omid Sadri ha diseñado una vajilla de Pho establecido para la fabricación y el servicio. Inspirado en la forma de una linterna vietnamita clásica, el cuenco ajustado está “diseñado para simplificar y enriquecer” la experiencia del famoso plato vietnamita. El conjunto recipiente hace que todo el plato de Pho fácil de llevar, crea una experiencia única al revelar la capa de plato por capa.

FUENTE

<http://www.yankodesign.com/2009/07/28/what-the-pho/>

TIPO DE RELACIÓN ANALÓGICA

FORMAL ESTÉTICA			FUNCIONAL			COMUNICATIVA		
NIVEL			NIVEL			NIVEL		
I	II	III	I	II	III	I	II	III
	X			X			X	

DESCRIPCIÓN DE LA ANALOGIA

FORMAL ESTÉTICA			FUNCIONAL			COMUNICATIVA		
-----------------	--	--	-----------	--	--	--------------	--	--

Manejo de formas geométricas superpuestas con gradación de tamaño e incorporación de colores minimalistas como el blanco e implementación de la artesanía contemporánea	Cada una de sus piezas está dispuesta para cumplir con un paso a paso para la función que fue predeterminada como contener cada alimento	Al estar superpuestos los componentes uno de otro le permite al usuario comunicar la forma en que debe desarmar el producto y consumir el alimento, con continuidad en su paso a paso ya que el recorrido lleva al correcto uso del elemento
SE RELACIONA CON	USOS POSIBLES El recorrido del producto le puede permitir al usuario saber el manejo del objeto a partir de la exploración y la estimulación de cada una de las partes, lo que nos lleva a un buen manejo de la usabilidad y la dirección a la cual nos llevara la experiencia con los alimentos	

Fuente: Sadri, O. *Pho is fuh*, 2009. Recuperado de:
<http://www.yankodesign.com/2009/07/28/what-the-pho/>

ESTUDIO ANALÓGICO # 1

IMAGEN



DESCRIPCIÓN DE LA IMAGEN

Cul2Product diseñadora Astrid Luglio de Milán, Italia se ha asociado con tourdefork para crear cinco objetos- culinarios inspirados en 3D impresos para la revista mensual italiana CASAfacile, de Percha Luglio, soporte de torta, olla de coctel, candelabros, y el titular aperitivo están impresos en plástico rojo duradero, brillante.

Los diseños y tutoriales para la descarga y la impresión de los objetos se puede acceder a través de la página web de CASAfacile gratis. La revista fomenta esos lectores y DIYers sin impresoras domesticas que recurrir a Fablab que transformara los diseños – presumiblemente en color o colores preferidos del cliente en objetos 3D para sus propias cocinas.

FUENTE

<http://3dprint.com/26278/3d-printed-culinary-objects/>

TIPO DE RELACIÓN ANALÓGICA

FORMAL ESTÉTICA			FUNCIONAL			COMUNICATIVA		
NIVEL			NIVEL			NIVEL		
I	II	III	I	II	III	I	II	III
X					X			X

DESCRIPCIÓN DE LA ANALOGIA

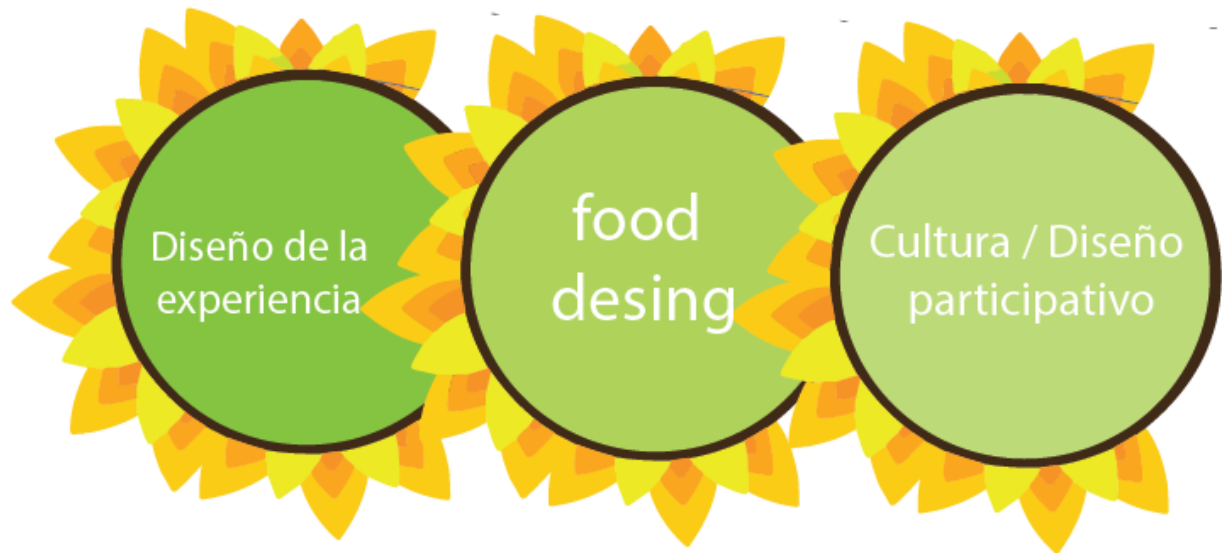
FORMAL ESTÉTICA	FUNCIONAL	COMUNICATIVA
Objetos culinarios elegantes y simples de luglio alusión a sus orígenes de alta tecnología, pero también hacen hincapié en su inteligencia.	Se compone por un tapón de botella de vino con un cono vertical, atravesado con una varilla de madera corto. El soporte de la torta tiene dos propósitos : así se apoya encima de una garrafa, aprovechando al máximo el espacio de una mesa llena de delicias culinarias, el titular aperitivo sirve como un tapón para un tarro palillo de dientes con perforaciones para	La simplicidad de los objetos es aún más loable dado que se pueden producir como un proyecto de bricolaje

	variedad de funciones	
SE RELACIONA CON	USOS POSIBLES Se le dan variedad de usos a elementos cotidianos y simples brindando multifuncionalidad, innovación y creatividad a las piezas, se puede implementar la forma de comunicación multidisciplinar para satisfacer necesidades frente a la alimentación y la implementación de nuevas tendencias como el TourDeFork donde la cultura alimentaria ha descubierto una ingeniosa manera de unir la alta tecnología	
COMENTARIOS TourDeFork es un “estudio de diseño multidisciplinar inspirado en la comida y la cultura alimentaria”, ha descubierto una ingeniosa manera de unir a la alta tecnología, fenómeno global de tecnología 3D con el esfuerzo de revivir las tradiciones locales, entre ellos volviéndose a nivel local y regional los productos alimenticios. Los servicios de tourDeFork van desde la fotografía, el diseño gráfico y el envasado, el producto y el estilo de comida, para el diseño del producto y la dirección de arte		

Fuente: luglio, A.Cul2product, 2010. Recuperado de:
<http://3dprint.com/26278/3d-printed-culinary-objects/>

6 VARIABLES O CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

Ilustración 23 - Variables de diseño



Fuente: Creación propia

Ilustración 24 - Paralelo marcos desarrollados



Fuente: Creación propia

6.1 OBJETIVOS OPERATIVOS

6.1.1 Objetivo General

- Crear una nueva experiencia de consumo a partir del diseño de una familia de objetos para los postres ofrecidos en el restaurante Arboloco.

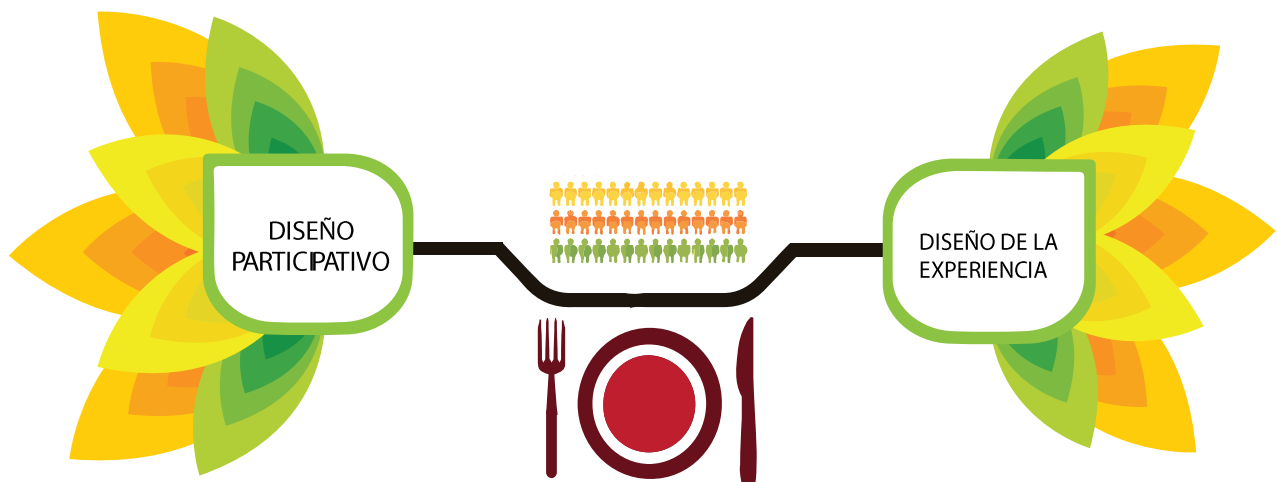
6.1.2 Objetivos Específicos

- Diseñar una familia de objetos para repostería a partir de las características organolépticas y formales de los postres.
- Elaborar productos viables comercialmente a partir del análisis de los materiales, los costos y producción que permitan la conservación y el consumo del producto.
- Proponer una nueva experiencia en el consumo de postres producidos en el restaurante Arboloco, a partir de metodologías del diseño.

7 PROCESO DE DISEÑO

7.1 Metodología de Diseño

Ilustración 25 - Metodología diseño de la experiencia / Diseño participativo



Fuente: Creación propia

Diseño participativo:

El problema de la relación entre el pensar y el ser –la sensación y lo Físico- se resuelve por la observación de lo material que es externo a nosotros e independiente de nuestra conciencia; y lo material incluye no sólo lo constatable de la naturaleza sino también las condiciones fundamentales primarias, de la existencia humana.

2. El problema de la formación y reducción del conocimiento no se resuelve diferenciando los fenómenos de las cosas –en- sí, sino planteando la diferencia entre lo que es conocido y lo que todavía nos e conoce. Todo conocimiento es inacabado y variable y queda sujeto, por lo mismo al razonamiento dialéctico; nace de la ignorancia, en un esfuerzo por reducirla y llegar a ser más completo y exacto.

3. El problema de la relación entre el pensar y el actuar se resuelve reconociendo una actividad real de las cosas a la cual sólo se adviene por la práctica que, en este sentido, es anterior a la reflexión; allí se demuestra la objetiva, que es la materia en movimiento.

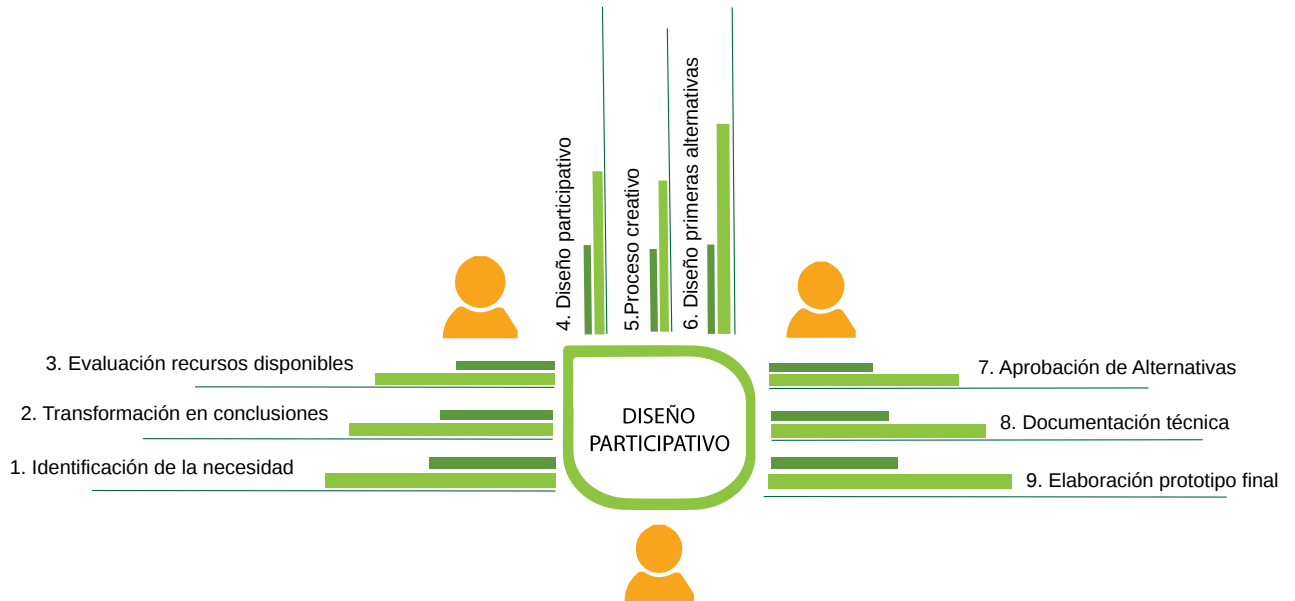
4. El problema de la relación entre forma y contenido se resuelve planteado la posibilidad de superar su indiferencia por la práctica y no sólo por el comportamiento intuitivo o contemplativo; toda cosa se da como un complejo inextricable de forma y contenido, de allí que la teoría no pueda separarse de la práctica, ni le sujeto del objeto.

“escuchar lo que dice la gente piensa. E invitar a los diferentes interesados a participar activamente del proceso de diseño. Así concebido el diseño es una actividad social, una actividad que no puede ser separada del contexto de vida de las personas”. Krippendorff

Aplicación de la metodología, hay que entender que el diseño participativo puede llegar a ser muy amplio en su aplicación y hay diferentes maneras de abordarlo según corresponda a la necesidad de cada proyecto:

- Tareas previas: es la fase donde se planteó los posibles contextos de intervención para la elaboración del proyecto de grado y se elige el sector de la florida en el caso de estudio previo
- Definición de necesidades y prioridades, recursos disponibles: elaboración del mapeo visual y estudio previo del contexto, planteamiento del árbol del problema metodológico
- Criterios de diseño: se evaluó que criterios desde la disciplina del diseño industrial como la metodología y métodos iba aplicar para la recolección de información más pertinente dirigida hacia la problemática
- Alternativas posibles: planteamiento analógico, evaluación de tipologías y posibles planteamientos a lo que podría ser la solución, después de haber estudiado el contexto, restaurante Arboloco
- Revisión de alternativas: proceso con el que se continuara después de evaluar algunos bocetos planteados para definir el diseño final con el que se elaborara el prototipo final para la propuesta de diseño
- Aprobación de diseño definitivo: elección de alternativa final lista para prototipado para continuar con el proceso
- Documentación técnica: entrega de documentos finales sobre el proyecto, este punto mantiene en constante cambio y elaboración durante el proceso de diseño
- Producto: entrega final de prototipo con todas las características para ser implementado por el usuario y generar la experiencia
- Para la elaboración de esta metodología hay que tener presentes que cada uno de los pasos se está en constante comunicación con la comunidad, en este caso la propietaria del restaurante Arboloco, para el análisis de información y propuesta de diseño final

Ilustración 26 - Diseño participativo



Fuente: Creación propia

En la aplicación del diseño participativo se da un enfoque en el cual se tiene presente todas las partes, desde la comunidad hasta el diseñador. El primer paso que se tuvo en cuenta para la aplicación de la metodología fue el estudio de campo en los restaurantes de la Florida / Risaralda, para la identificación de las necesidades de la población teniendo presente encuestas y aportes colectivos para identificar el problema específico.

Es entonces en este punto donde se tiene presente la intervención de los habitantes en el diseño, desde el siguiente la apropiación y creación de la propuesta es únicamente del diseñador que realiza el proyecto, basándose en los aportes del propietario del restaurante y el estudio de sus necesidades

7.2 REQUERIMIENTOS

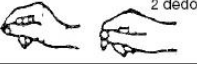
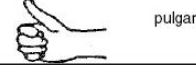
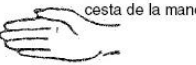
7.2.1 Requerimientos funcionales

FUNCIONALES

DETERMINANTE	PARAMETRO
Contener y mantener las propiedades organolépticas de la torta de pan y los frutos manejados en el plato	Piezas cóncavas contenedores Empaque estructural Materiales aptos para contener el alimento sin cambiar sus propiedades: Cerámica, polímeros, plásticos reciclados Fibras artesanales, papeles naturales, empaques híbridos, aluminio o acero inoxidable.
Implementar un material amigable con el medio ambiente que mantenga las propiedades del producto desde su elaboración	Cartón corrugado, cartón craft, madera, tejidos artesanales en fibras naturales, Cerámica, Papeles orgánicos y naturales (papeles y cartones elaborados a partir de algas, frutos y semillas, maíz, oliva, kiwi, café), Materiales biodegradables

hasta su empaque	
Generar una experiencia diferente al usuario por medio del food desing	Condicionar la experiencia, por medio de los sabores y percepción sensorial a través de los sentidos, combinación de alimentos, contrastes, método del compartir y experimentación con la elaboración del alimento.
Las piezas deben estar adecuadas para ser manipuladas por el usuario teniendo en cuenta aspectos de la biomecánica	el objeto debe adaptar su forma para permitir el agarre de la mano en dicha superficie y los esfuerzos a soportar el producto
Se debe tener en cuenta los patrones funcionales de la mano de acuerdo a su biomecánica para el	Precisas relaciones entre la longitud, movilidad y posición de la mano y dedos. tipos de agarres:

funcionamiento
de las piezas

Agarre de contacto	Agarre de coger	Agarre de abarcar
 1 dedo	 2 dedos	 2 dedos
 pulgar	 3 dedos	 3 dedos
 mano	 5 dedos	 4 dedos
 cesta de la mano	 mano	 mano

tipo de extensiones y flexiones:



Percentil:



El elemento debe
diseñarse de
acuerdo a la

alcances y agarres de la mano
Alcances, movimientos

biomecánica de
cada usuario

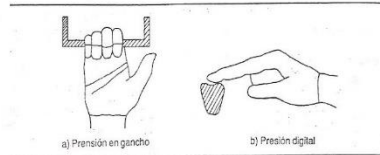


Figura 12.12 Prensión en gancho y presión digital

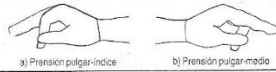


Figura 12.13 Prensión pulgar-índice y presión pulgar-medio

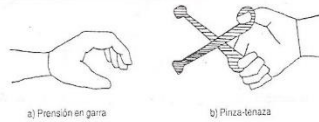


Figura 12.14 Prensión en garra y pinza-tenaza

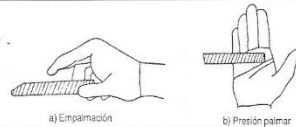


Figura 12.15 Empalmación y presión palmar

Movimientos del antebrazo

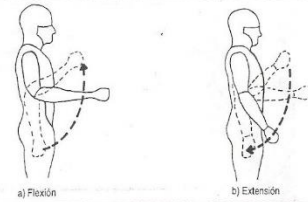


Figura 12.16 Flexión y extensión

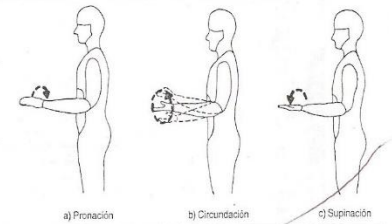


Figura 12.17 Pronación, circundación y supinación



el elemento debe
tener un orden
que enrute o
condicione la
manera de llevar
la experiencia

Módulos formales de las piezas, elementos complementarios como servilletas (en fibras naturales) óptimas para impresión brinden datos informativos que sirvan como guía para el usuario.

	
Debe haber contraste de sabores en los alimentos implementados en el postre	Se implementaran frutas duces, alimentos complementarios simples, acompañantes neutros y sabores salados y ácidos para experimentar variedad de sabores.
Los alimentos utilizados deben tener formas de fácil recordación a la hora de su consumo	Formas en las frutas, torta de pan, acompañamiento como el flan en lo posible tendrán formas con analogías culturales y abstracciones formales del restaurante, los alimentos y la cultura del sector.
La torta de pan como alimento central se dispondrá en dos condiciones (fría / caliente)	Se dispondrá de un pebetero el cual permita al usuario calentar sus porciones de torta al gusto para experimentar con los alimentos complementarlos (texturas, sabores, olores)

Se dispondrá de 4 a 6 tipos de frutas para el plato y se manejarán en diferentes presentaciones	Frutas en su condición natural, almíbar, dulces de las frutas como: uchuva, fresa, mora, cidra, plátano, entre otras
Los topins principales para acompañar la torta de pan será el arequipe, el dulce de guayaba y el flan	La presentación de cada uno de estos alimentos varía para resignificar el plato, como el bocadillo, la crema de leche en pasta o en postre frío, dulce de arequipe o su implementación en sólido.
Se dispondrá de elementos complementarios que permitan y complementen el consumo de los alimentos en el plato	Cubiertos o piezas personalizadas para servir, mezclar y acompañar los alimentos en la experiencia.
Se debe tener un recipiente que contenga y mantenga todas las propiedades	Por sus propiedades se dispondrá de material cerámico o aluminio, separado de las demás piezas para mantener las propiedades del alimento

organolépticas del postre frío	
El elemento en general no debe cambiar las propiedades organolépticas de los alimentos al igual que influencias en el sabor de estos.	Materiales que mantengan y no afecten las propiedades de los alimentos como la cerámica para los productos comestibles, madera o fibras artesanales para complementar pero que no afecte sus propiedades.

7.2.2 Requerimientos estructurales

ESTRUCTURALES

DETERMINANTE	PARAMETRO
Debe tener un empaque primario que contenga el alimento y soporte	como lograr que la gente recuerde el restaurante, los materiales con lo que se va preparar no afecte el sabor del postre a elaborar

temperaturas variables (caliente- frio)	
El producto debe tener un empaque secundario que contenga todas las piezas	Formas estructurales Uniones Ensamblajes Material con propiedades resistentes
la familia de objetos debe estar compuesta de cuatro piezas principales para su funcionamiento	Cantidad = cuatro piezas Contenedor de café Torta de pan Adiciones Frutos (uchuva, mora, brevas, entre otras)
Debe permitir la unión de las partes del producto para integrar todas las piezas	Ensamblajes uniones móviles: giratorias, deslizantes desmontables: atornilladas, con pasadores Rígidas fijas: soldadas, clavadas, uniones coherentes.
Generar una estructura firme que permita estabilidad en el producto	Bases Soportes Combinación de materiales Complemento de formas Intersección de los componentes Ensamblajes y piezas
El empaque debe proteger el producto de temperaturas,	Clasificación de empaques

humedad y daño por líquidos según la consistencia del alimento a la hora de transportarse	http://image.slidesharecdn.com/etiquetaenvaseempaqueeembalaje-120820170027-phpapp01/95/etiqueta-envase-empaque-embalaje-9-728.jpg?cb=1345482617 Los empaques, teniendo en cuenta sus características, se pueden clasificar en:  Empaque primario Empaque secundario Empaque terciario Unidad de Carga
El empaque tipo souvenir debe tener una estructura que mantenga firme la consistencia del alimento	Pliegues Uniones Interrelación de formas Superposición
Los materiales para el producto deben ser amigables con el medio ambiente	Polímeros de fibra vegetal Cartones y papeles ecológicos Telas naturales Lona costeña Liencillo Fibras naturales
El empaque debe soportar el peso del producto con una tolerancia de contención	Pesos torta, almibares, frutos, café, estructuras firmes trenzadas, estructuras micro corrugadas
Se debe tener una Porción determinada para de cada	Proporción de las piezas

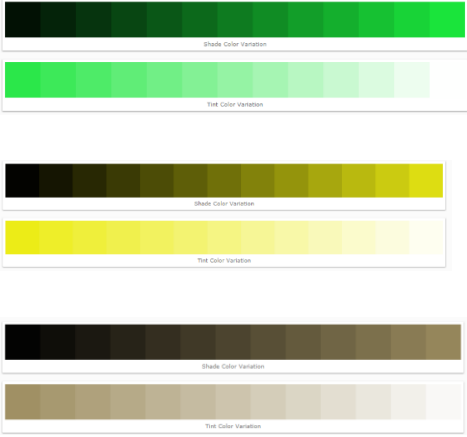
uno de los alimentos implementados en el postre	Cantidad en gramos = (falta)
El elemento debe estar compuesto máximo por diez piezas	Piezas de las cuales estarán compuestos los siguientes alimentos: Porciones de torta de pan Bebidas de acompañante (café, leche, infusión), Topins de frutas Arequipe, queso, dulce de guayaba y flan.
Las piezas deben tener una tolerancia de contención para los alimentos	

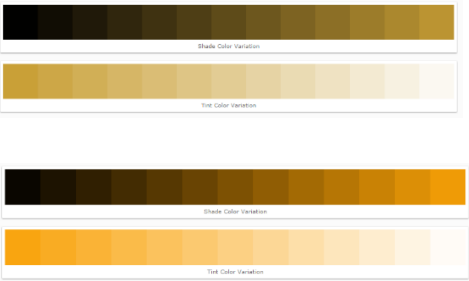
7.2.3 Requerimientos Formal Estético

FORMAL ESTETICA

DETERMINANTE	PARAMETRO
El diseño debe tener una función comunicativa para su uso	Seguir paso a paso su usabilidad, Brochure,Elementos comunicativo en los objetos, Ilustraciones, elemento modular, sus componentes se organicen en un solo objeto Paletas de color, texturas, fotografías, videos, acompañamiento, señales, exposición

Manejar la proporción adecuada en cada uno de los elementos que componen el producto frente al usuario	Simplicidad en las formas Relación entre las partes Dimensiones de las piezas Medidas entre tamaño y cantidad Dimensiones adecuadas en relación con el cuerpo humano (manos) y su función
El diseño debe tener coherencia formal con los elementos identitarios del restaurante	Texturas naturales (plantas, flores, cultivos) Paletas de Color Relación con colores del medio ambiente (tonalidades verdes) Color de las frutas manejadas en el restaurante (Mora, uchuva, breva, papaya, cidra, maracuyá, fresa, banano, limón, frutos rojos)
Implementar Materiales desde su parte estético	Orgánico, geométrico, piezas poco complejas, Artesanales, fibras Natural, tejidos, texturas Material con material sin manejos Cerámica, madera, combinación de materiales

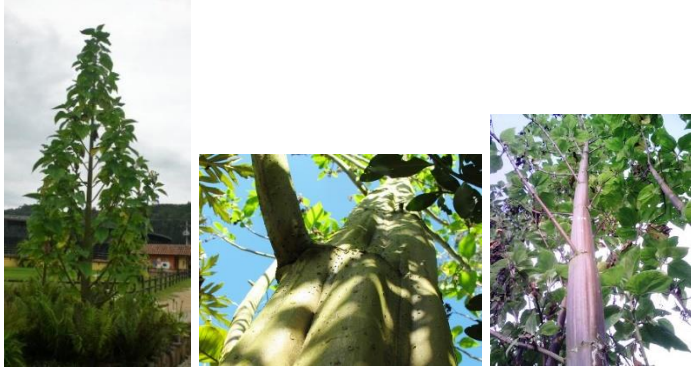
Los acabados del producto deben ser simples y ligados a la artesanía contemporánea	Combinación de colores, texturas y materiales Moderno y artesanal a la vez Combinación de composiciones y técnicas aplicables   http://www.artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/images/medalla-maestria-artesanal-roa-2014-2.jpg
Debe manejar paletas de color acorde a las implementadas en el restaurante Arboloco	

	
El objeto será diseñado a partir de analogías naturales propias del restaurante y el sector de la Florida	

7.2.4 Requerimientos Simbólico – Comunicativo

DETERMINANTE	PARAMETRO
	Flora y fauna  http://www.vocerodelcafe.com/wp-content/uploads/2015/03/Florida.jpg Personajes / Casa propia

Los elementos del producto deben manejar referentes propios del corregimiento la Florida	 Comida (torta de pan, frutos frescos, postres)  fuelle: propia
Plasmar lo simbólico y representativo del restaurante en el producto	Analogías de la naturaleza del lugar (Florida), animales, plantas, alimentos, cultura, paleta de colores, costumbres
Fortalecer la imagen corporativa del restaurante basándose en el árbol base a partir del cual fue creado el concepto de este.	Por medio de la implementación de: Empaque tipo souvenir Familia de objetos Analogías del árbol biológico implementado (Arboloco).

	 http://imagensubida.infojardin.com/subir/images/viu1312388322l.JPG
El consumo del plato será en colectivo, adecuado para dos personas	el generar del compartir se busca a partir de un elemento central representativo o piezas complementarias que permitan la interacción y vivencia de la experiencia entre dos personas 
El elemento dispondrá de variedad de experiencias sensoriales a través de los sentidos auditivo, del gusto, del tacto y el olfato	Combinación de sabores, contrastes, implementación de un elemento que permita calentar los alimentos que se encuentran en la mesa para la exploración olfativa, despertar la curiosidad de experimentar y combinar nuevos sabores.

7.3 CONCEPTO DE DISEÑO

Como diseñadora industrial busco con mi producto que el usuario viva una experiencia diferente re contextualizando el plato más representativo del

restaurante Arboloco (torta de pan) a la hora de consumirlo por medio del diseño de la experiencia y el food desing, transformando los alimentos en estímulos para los sentidos, agudizando desde la vista hasta el olfato; permitiéndole al consumidor involucrarse con el elemento y sorprenderse con sus sentidos.

Para el desarrollo del diseño de debe tener en cuenta aspectos claves como el manejo del diseño sensorial; siendo una perspectiva del diseño de gran importancia y amplitud que permite innovar con base en la identificación de necesidades no satisfechas, no tomadas en cuenta o que han sido dejadas de lado. (Bedoya P, 2004).

La concepción contemporánea del objeto industrial en la que existe una creciente separación del aspecto humano, sobre todo en el ámbito sensorial, ya que tradicionalmente se ha considerado satisfacer el aspecto humano desde la perspectiva ergonómica, funcional, estética; aspectos importantes pero no los únicos que se relacionan con el producto. (Bedoya P, 2004).

En la complejidad del ser humano podemos decir que el individuo está integrado por una serie de necesidades físicas y fisiológicas al igual que necesidades psico emocionales dado que la naturaleza perceptiva sensorial interviene constantemente en relaciones perceptivas tanto del ámbito físico corporal como del emocional comunicativo.

La percepción del producto origen de las características y necesidades deriva de los procesos sensoriales y de valoración del entorno, y por consiguiente del producto, que es un elemento constante que integra el entorno.

En este proceso el más elemental es la sensación o percepción integrada, tanto de los impulsos generados por los receptores sensoriales, como de su codificación, es decir de aquellas actividades que permiten al receptor interpretar estos impulsos y extraer información. En un nivel posterior encontramos la emoción, que ocurrirá después de que el objeto ha sido percibido a través de los sentidos, una vez que la visión, el tacto, el gusto y el olfato nos han informado los colores, sonidos, texturas, olores, los estímulos han sido analizados, el sistema límbico

actuara a través de lo que hemos captado, permitiendo realizar al individuo una evaluación afectivo cognitiva (Bedoya P, 2004).

A partir de la experiencia sensorial vivida por el usuario, el análisis o procesamiento cognitivo se llega a una valoración de aquella vivencia, una secuencia óptima para interpretar y definir si todos sus sentidos estuvieron complacidos o por el contrario en disgusto; es donde el proyecto toma relevancia y quiere a partir de este proceso analítico basar su concepto de diseño para integrar aquellos procesos con ayuda de las herramientas objetuales para generar una experiencia diferente al consumir en este caso un postre re contextualizado de lo tradicional.

CREAR  RECONTEXTUALIZAR  PARA EXPERIMENTAR

Crear, re contextualizar y experimentar son verbos primordiales para crear ambientes de actividad donde la experiencia sensorial sea rica y libre, y que exista la posibilidad de formar patrones de aprendizaje complejos al activar el pensamiento mediante la estimulación poli sensorial.

De acuerdo con varios autores (Reeve, 1994; A. Marina, 1999) hay seis emociones básicas inherentes a todo ser humano, la alegría, el miedo, la tristeza, la sorpresa, la furia y el asco se consideran universales por que la expresión de estas a través del lenguaje gestual y corporal constituye un código entendible para todos.

Finalmente debemos mencionar como elemento importante la relevancia de considerar el aspecto sensorial en la proyección de los objetos, la posibilidad de potencialidad del producto, ya que los objetos al representar elementos básicos que integran el entorno cotidiano y por lo tanto intervienen en la mayoría de los aspectos y actividades que integran la vida del ser humano.

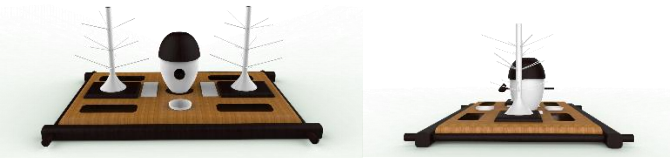
Entonces dada nuestra naturaleza perceptiva, es un hecho que cuando se interacciona con objetos, sustancialmente se instaura relaciones sensoriales tanto funcionales como comunicativo emocionales, por lo que es pertinente pensar en ellos como un medio funcional para la realización de diferentes actividades.

7.4 ALTERNATIVAS DE DISEÑO

7.4.1 Evaluación de alternativas

En la evaluación de alternativas se tuvo en cuenta las funciones principales del diseño; la parte funcional, formal estética, estructural y simbólico comunicativa donde se le dio estándares de valor a cada número para al final determinar qué tan viable es cada alternativa para el diseño final.

1. Es el más bajo 2. Medio bajo 3. Medio 4. Medio alto 5. Alto

Alternativa # 1		Evaluación				
	Funcional	1	2	3	4	5
	Las piezas están adaptadas formalmente para contener, pensadas en material cerámico para evitar alteraciones organolépticas en los alimentos.			X		
	Formal estética	1	2	3	4	5
	Simple y minimalista, basada en colores básicos poco artesanales, con tendencia a la cultura asiática; no tradicional como se busca en la propuesta final.	X				

Estructural	1	2	3	4	5
Las composiciones de los extremos laterales (abstracción del árbol) están diseñados para contener las frutas, se le da vital importancia al recipiente del café ubicándolo en el medio del elemento, puede perder importancia el plato principal que se quiere destacar.		X			
Simbólico comunicativo	1	2	3	4	5
Falta un elemento conductor que guíe e indique al usuario para utilizar de forma adecuada los elementos para completar la experiencia.			X		

Alternativa # 2	Evaluación				
					
Funcional	1	2	3	4	5
Elemento diseñado para dos personas, generando el compartir, se le da demasiada importancia al acompañamiento del café como un elemento central, materiales funcionales como la cerámica en complemento con la madera.			X		
Formal estética	1	2	3	4	5
Colores básicos, no se está manejando la estética de la artesanía contemporánea ni los elementos culturales del restaurante o la región, se puede reevaluar la forma del objeto a partir de analogías culturales.	X				
Estructural	1	2	3	4	5
Falta experimentar estructuralmente la forma del elemento, ya que esta plano sin formas que relacionen o permitan vivenciar la experiencia al cliente		X			

Simbólico comunicativo	1	2	3	4	5
A pesar de que se pensó en una pieza informativa en uno de sus laterales, lo que se busca es condicionar o enrutar el elemento para cumplir con el fin de la experiencia.				X	

Alternativa # 3	Evaluación				
					
Funcional	1	2	3	4	5
Los elementos pueden tener una complejidad mayor al contener y destapar algunos de los topins, la torta de pan pierde importancia a pesar de estar en el centro con una pieza de mayor tamaño para contener la bebida que acompaña.	X				
Formal estética	1	2	3	4	5
Los colores y materiales aún no están bien definidos, solo fue un acercamiento funcional más que formal.		X			
Estructural	1	2	3	4	5
Estructura plana y simple con complemento de materiales, poca tridimensionalidad, se podría explorar más para generar una experiencia diferente e innovadora al usuario.		x			
Simbólico comunicativo	1	2	3	4	5
Se basó de la analogía formal de la flor del Arboloco, sin embargo falta exploración formal-estética basada en elementos más culturales y típicos del establecimiento y el corregimiento la Florida.				X	

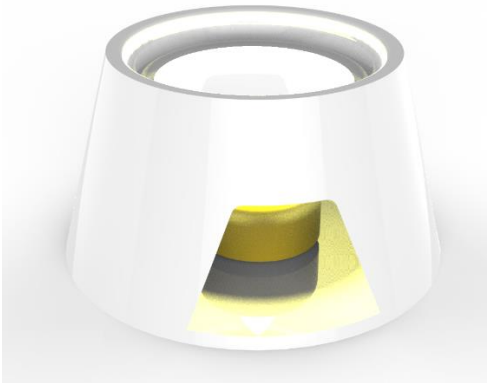
RESULTADOS	Funcional	Formal estética	Estructural	Simbólico comunicativa
Alternativa # 1	3	1	2	3

Alternativa # 2	3	1	2	4
Alternativa # 3	1	2	2	4

CONCLUSIONES	
Funcional	En la parte funcional la alternativa # 1 y 2 tuvieron un puntaje medio y la alternativa # 3 con la calificación más baja determinando que no es apta en cuanto a funcionalidad para tener en cuenta en la propuesta final.
Formal estética	La alternativa # 3 tiene un puntaje medio bajo, a pesar de ser el más alto formalmente ya que implementa analogía formal, falta exploración y con el puntaje más bajo la alternativa # 1 y 2.
Estructural	En la parte estructural las tres alternativas de diseño tuvieron un puntaje medio bajo ya que ninguna cumple con las determinantes de contener adecuadamente los ingredientes que se implementaran en el plato.
Simbólico comunicativa	Las alternativas # 2 y 3 tienen una calificación medio alta ya que sus elementos formales permiten comunicar las analogías bases de sus formas a diferencia de la alternativa # 1.

7.4.2 Diseño de detalles

NOMBRE	PIEZA	MATERIAL/ FUNCIÓN	MEDIDA/ # PIEZAS
Bandeja principal		MATERIAL: Madera / cedro	PIEZAS # 5 piezas compactas
		FUNCIÓN: Base central del producto que contiene los demás elementos	MEDIDAS ESTANDAR 40 cm x 21.7 cm / altura 27 cm
Recipiente para topins		MATERIAL: Cerámica , material opcional vidrio o polipropileno	PIEZAS # 6 piezas monolíticas
		FUNCIÓN: Contener los aditivos/ alimentos del postre	MEDIDAS ESTANDAR 12 cm con 5 cm de profundidad
Pebetero		MATERIAL: Cerámica, con aislante térmico	PIEZAS # 1 pieza monolítica

		FUNCIÓN: Pebetero, contiene la pieza que permite generar calor para realiza el fondue en el elemento	MEDIDAS ESTANDAR 8 cm x 3 cm
Cubiertos	 Elemento monolítico	MATERIAL: Madera / Cedro	PIEZAS: # 2 piezas monolíticas
		FUNCIÓN: Contener, transportar y pinchar los alimentos del plato	MEDIDAS ESTANDAR 12 cm de largo x 1,7 cm de ancho
Recipiente para líquidos		MATERIAL: Vidrio templado	PIEZAS # 1 pieza monolítica
		FUNCIÓN: Contener las bebidas del elemento, permitir el contacto con el calor para mantener la	MEDIDAS ESTANDAR 16 cm de altura

		temperatura de estas	
Elemento de agarre		MATERIAL: Madera / Cedro	PIEZAS: # 1 pieza (compuesta por dos piezas ensamblables)
		FUNCIÓN: Mango que permite evitar el contacto con el calor y permitir servir cómoda y ergonómicamente las bebidas	MEDIDAS ESTANDAR 7 cm x 4 cm
Tapa		MATERIAL: Madera o cerámica	PIEZAS: # 1 pieza monolítica
		FUNCIÓN: Brindar seguridad a la hora de servir y asegurar el contenedor de líquidos	MEDIDAS ESTANDAR Diámetro superior 5 cm , inferior 11 cm

7.5 PROPUESTA FINAL

7.5.1 Render

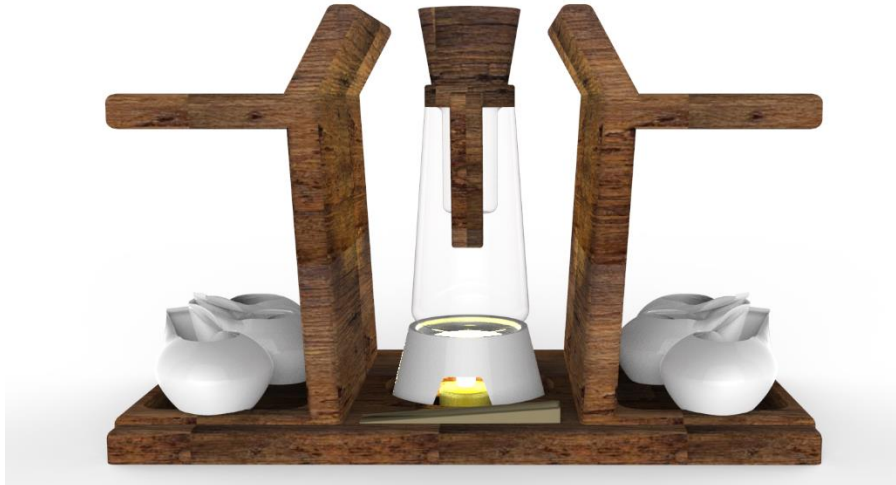




Ilustración 27 - Experiencia implementada en el producto



Fuente: Creación propia

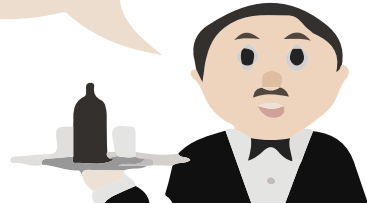
Ilustración 28 – Experiencia implementada / explicación



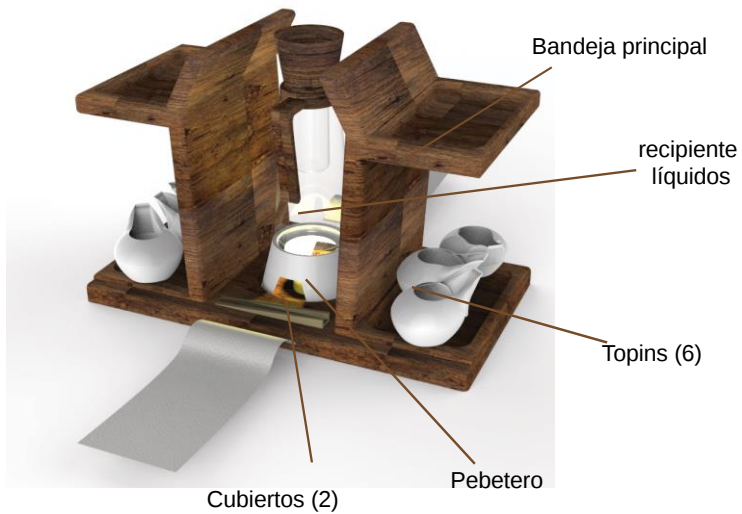
7.5.2 Secuencia de uso



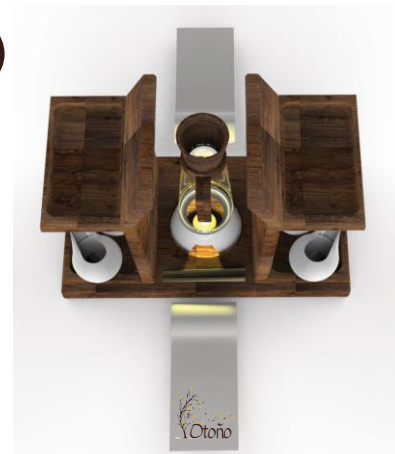
El mesero se dispondra a brindar una información introductoria de los elementos que componen el producto y su función



- 1** El producto esta compuesto por 10 piezas de las cuales encontramos



2



3

Las instrucciones del elemento estaran dispuestas en las servilletas, para brindar la información al usuario



4

El contenedor de líquidos se retira del betero al ya tener caliente la bebida, listo para servir



5



El recipiente para líquidos estara dispuesto para dos opciones : café y infusión frutal (de las cuales abran 3 opciones para elegir) perfectos acompañantes de la torta; los olores, sabores jugando con tus sentidos.

6

Es transparente para permitir la visualización de los componentes juego de percepción



7

En la parte superior del árbol o base del producto estara ubiacada la torta de pan en porciones brindandole vital importancia, con dos bandejas apta para compartir entre dos personas.

Genera compartir entre las personas



en el centro de dispone de un pebetero el cual sera utilizado para realizar el fondue de los topins y calentar la bebida



8



Cada uno de los topins se podra elegir a la preferencia del usuario, por gustos por lo que percibe o ve, el fin es experimentar y abrir la mente

Los cubiertos permiten pinchar las porciones por si las quieres esparcir en el fodue con los topins



9

Los topins estan ubicados en la parte inferior tres seran fijos y tres varian dependiendo de la fruta cosechada en el mes

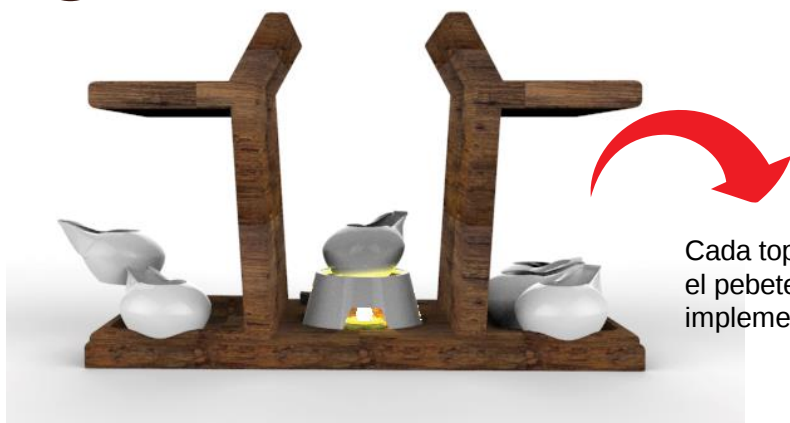


10

Cada topin tendra una presentación única que te sorprendera

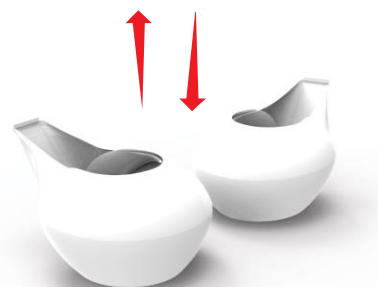


11



Cada topin podra ser puesto individualmente en el pebetero, ya que sus ingredientes pueden implementarse en el fondue, comparte y experimental!

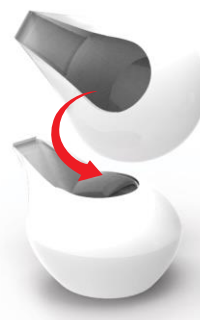
Variedad de experiencias y sensaciones en un mismo elemento, por que se vale jugar con tus sentidos



Cambia con tu acompañante



también puedes pinchar tu porcion de torta y untarla en tu topin, tu tomas la decisión



vierte y mezcla los topins, quiza te guste o no, quien sabe? prueba...



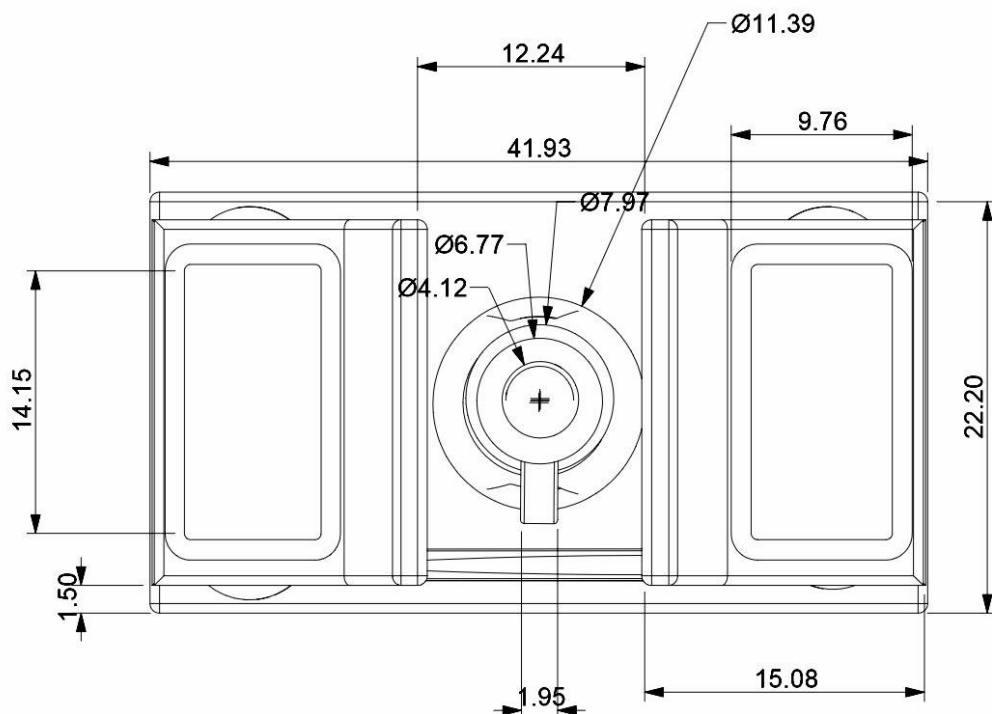
parte inferior para pinchar

parte superior para contener

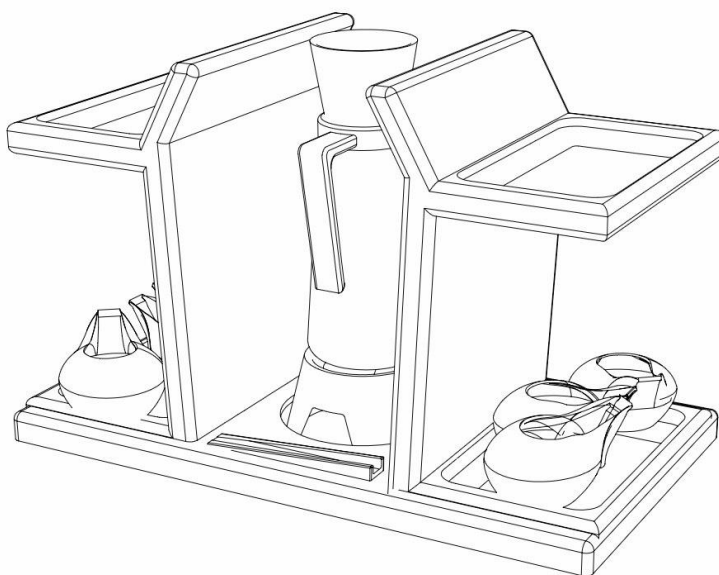


o adiciona a tu gusto de otros topins con ayuda de los cubiertos

7.5.3 Planos técnicos

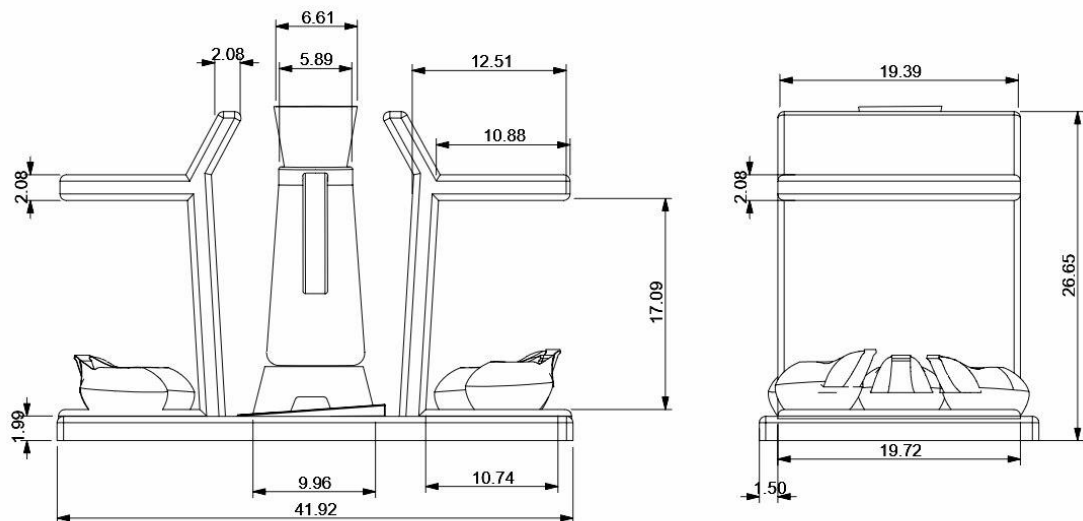


Isométrico

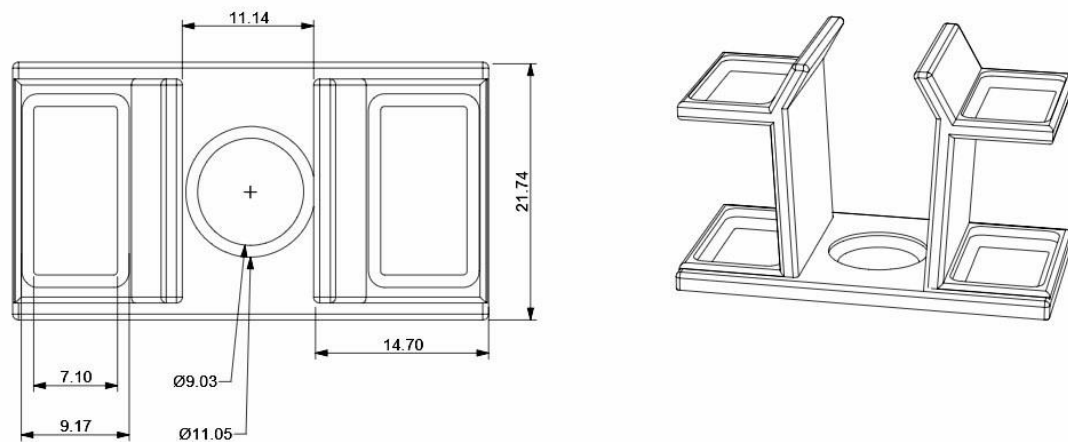


25 / 11 / 2015	DAHIANA MARITZA CANO MONTES	UCP
TRABAJO DE GRADO		
DISEÑO INDUSTRIAL	ISÓMETRICO	UND: CM ESC: 1/4
		PLANO # 1

Laterales

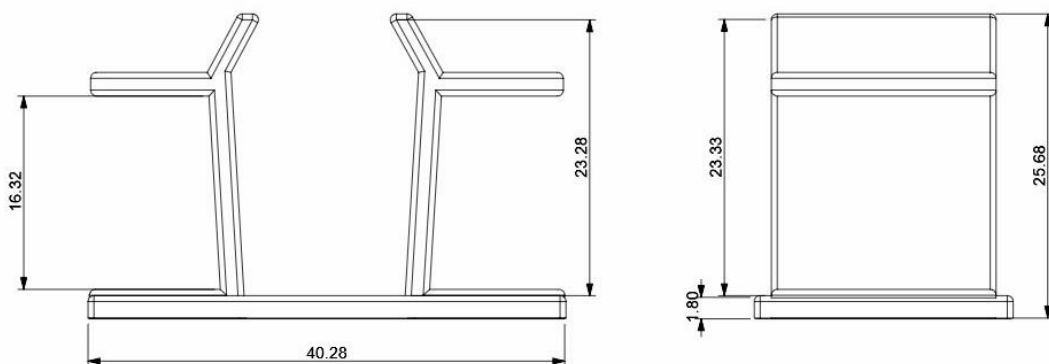


Bandeja principal

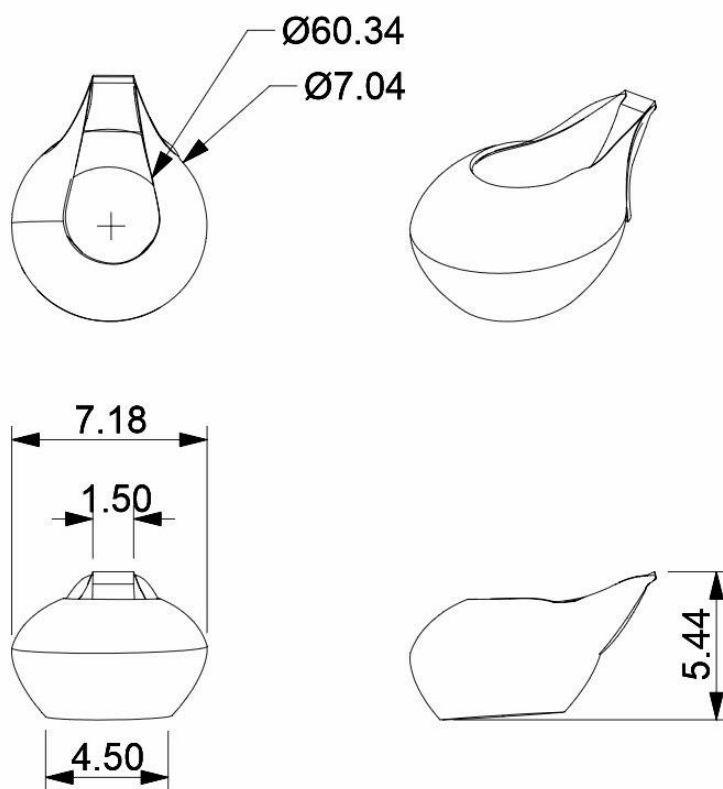


25 / 11 / 2015	DAHIANA MARITZA CANO MONTES	UCP
TRABAJO DE GRADO		
DISEÑO INDUSTRIAL	BANDEJA PRINCIPAL	UND: CM ESC: 1/4
		PLANO # 2

Laterales

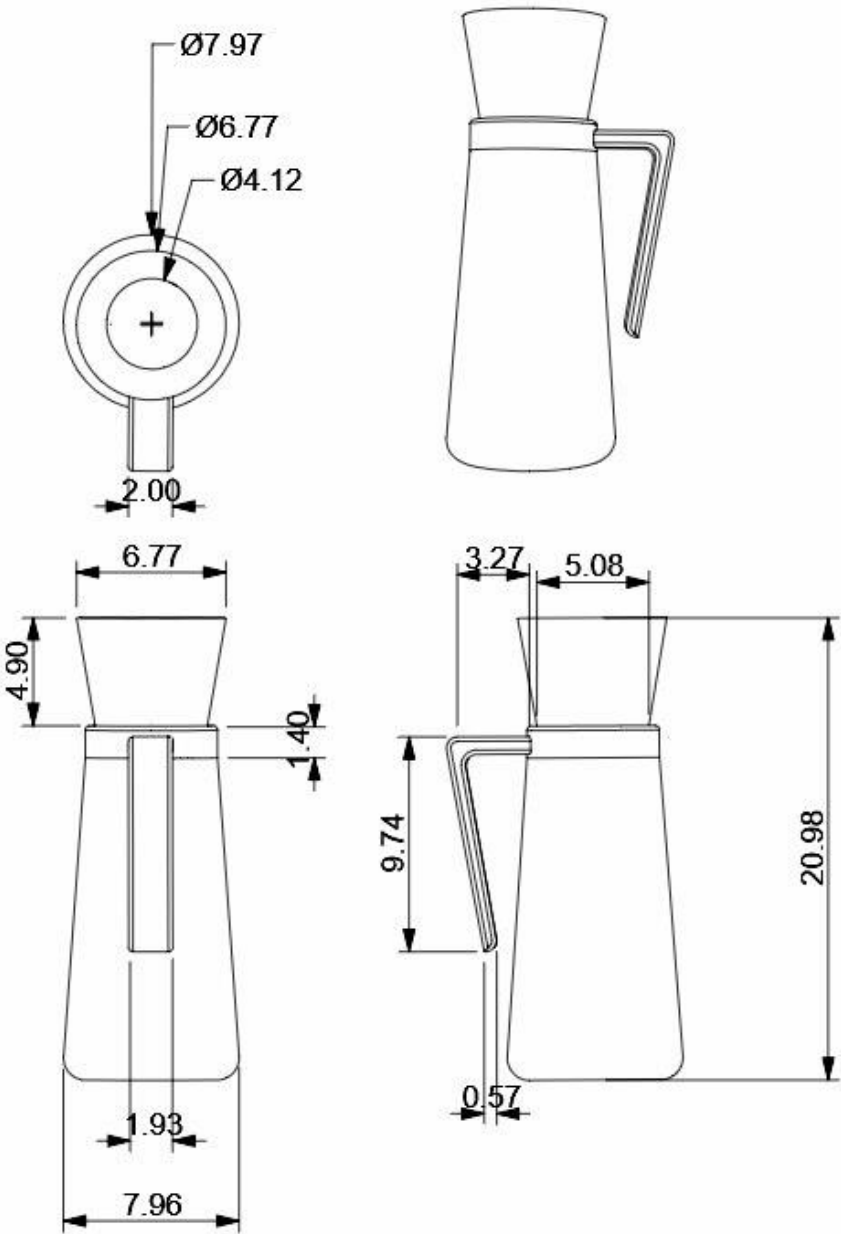


Recipiente topins



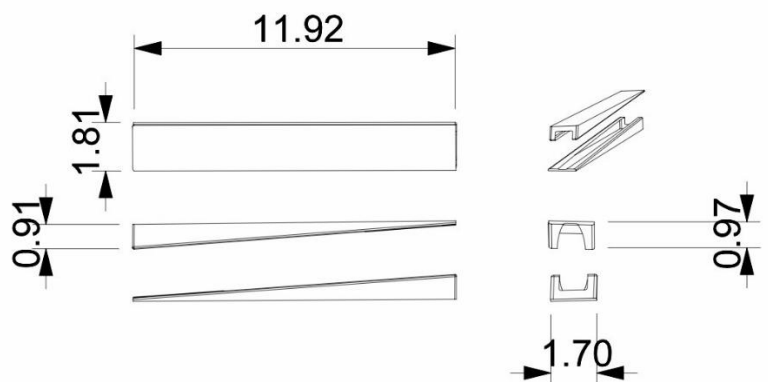
25 / 11 / 2015	DAHIANA MARITZA CANO MONTES	UCP
TRABAJO DE GRADO		UND: CM ESC: 1/4
DISEÑO INDUSTRIAL	LATERALES / TOPINS	PLANO # 3

Recipiente líquido

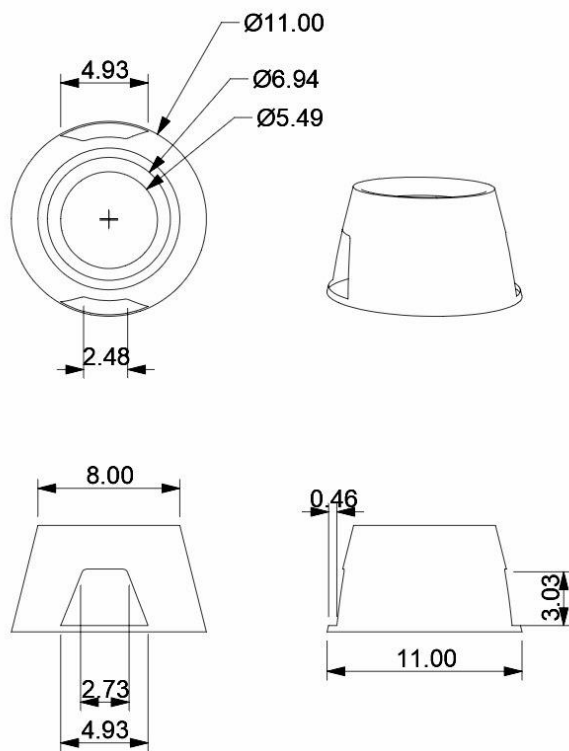


25 / 11 / 2015	DAHIANA MARITZA CANO MONTES	UCP
	RECIPIENTE LÍQUIDOS	UND: CM ESC: 1/4
		PLANO # 4

Cubiertos

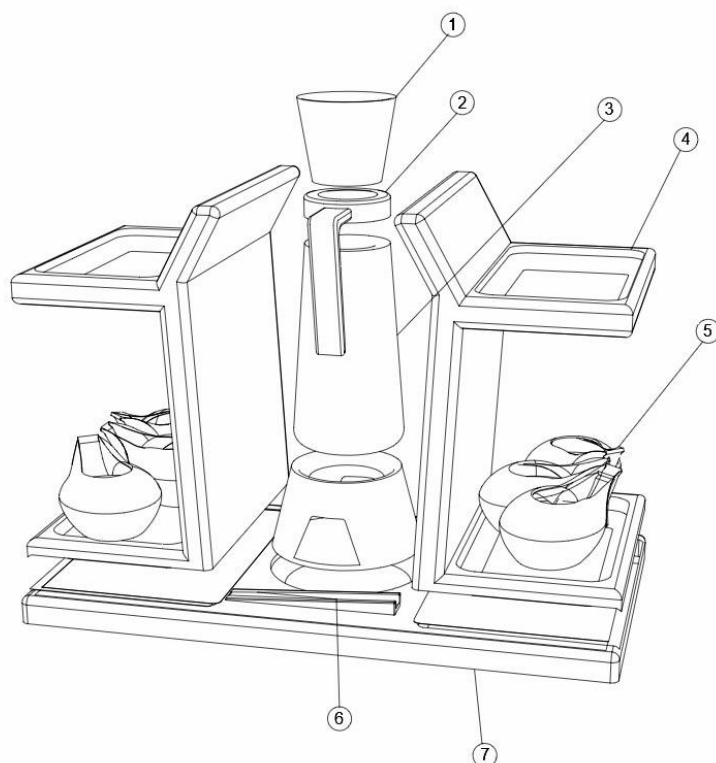


Pebetero



25 / 11 / 2015	DAHIANA MARITZA CANO MONTES	UCP
	CUBIERTOS / PEBETERO	UND: CM ESC:1/4
		PLANO # 5

7.5.4 Despiece



NUMERO PIEZA	NOMBRE PIEZA	MATERIAL	MEDIDAS GENERALES	CANTIDAD
1	Tapa superior	cerámica	6 X 4,5 cm	1
2	Mango de agarre	Madera /cedro	2 x 9,74 cm	1
3	Recipiente de líquidos	Vidrio templado	16 X 7,9 cm	1
4	Base para torta	Madera / cedro	13 x 21 cm	2
5	Recipiente topins	Cerámica	7 x 5,5 cm	6
6	Pebetero	cerámica	8x11x 5 cm	1

7	Bandeja central	Madera / cedro	45 x 30 cm	1
8	Aislante para vaso	Madera / cedro	7,9 cm diámetro	2

7.6 Proceso productivo

Ilustración 29 - Proceso productivo Cerámica

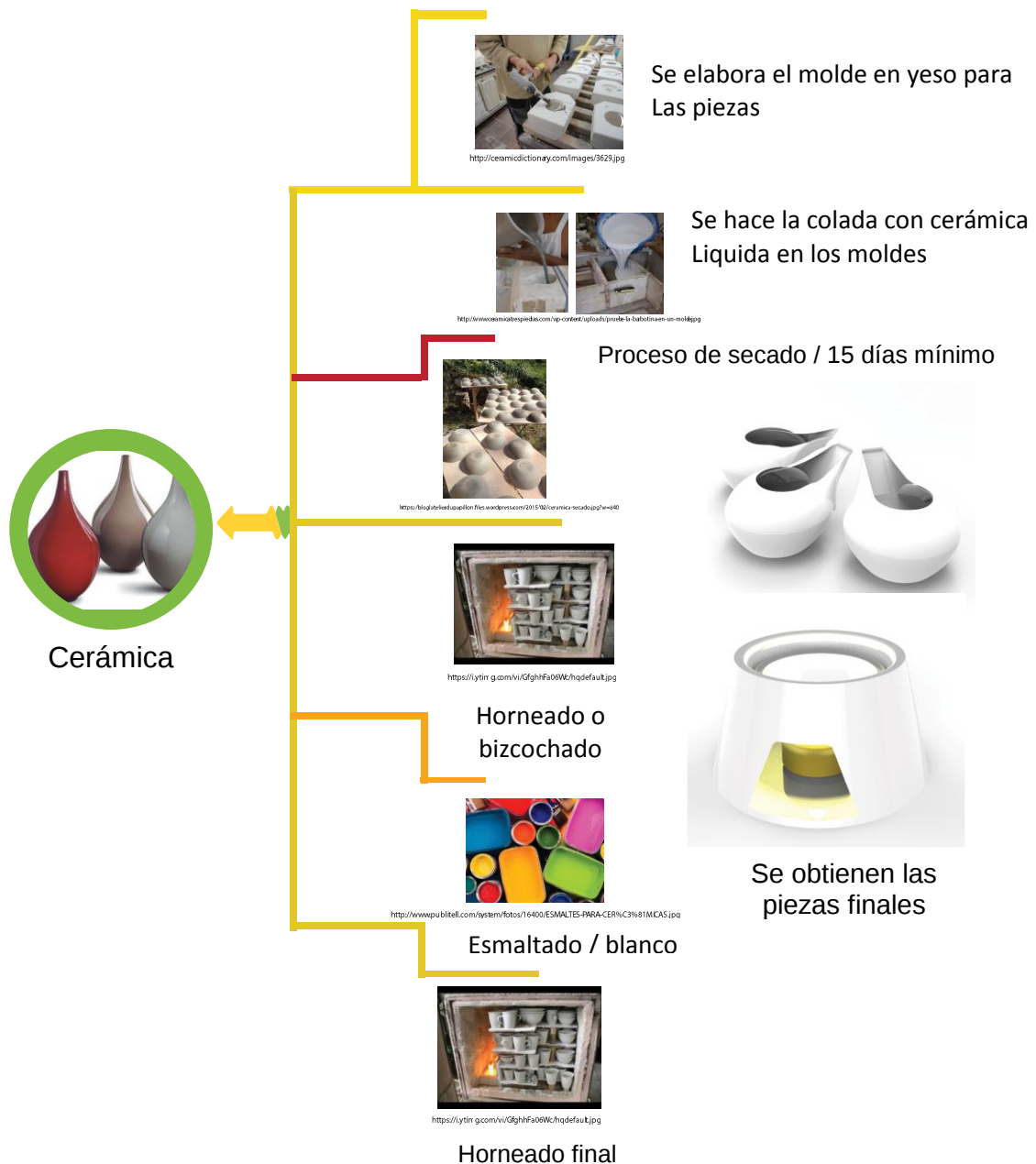


Ilustración 30 - Proceso productivo parte madera

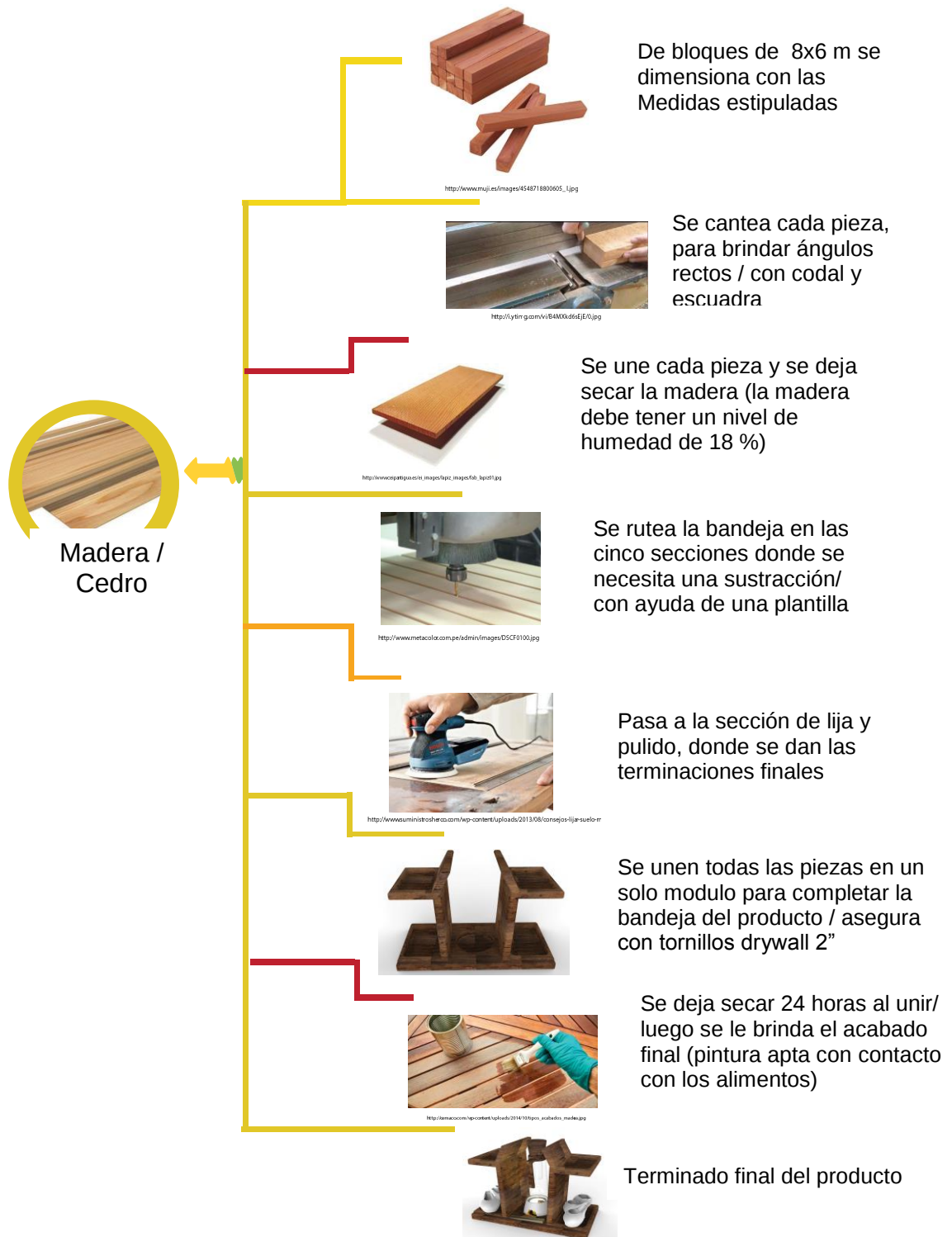
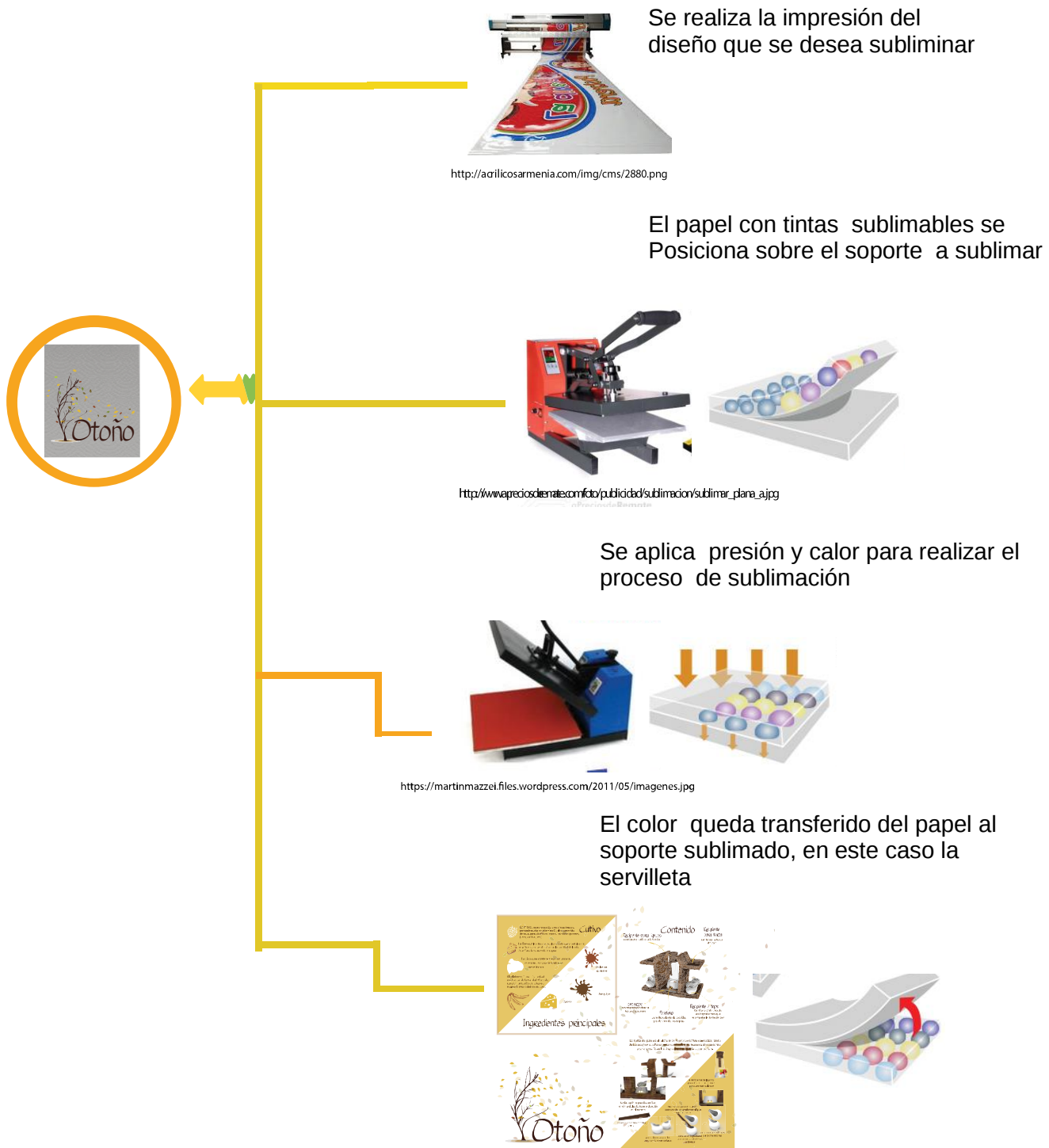


Ilustración 31 - Proceso productivo envase vidrio templado



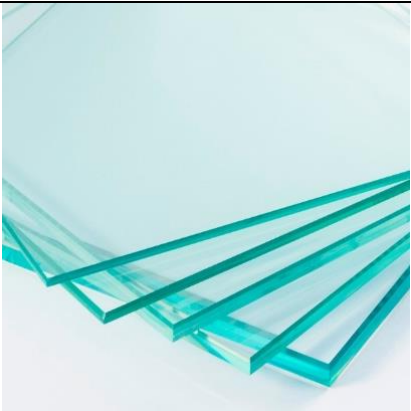
Ilustración 32 - Proceso sublimación servilleta



7.6.1 Materiales

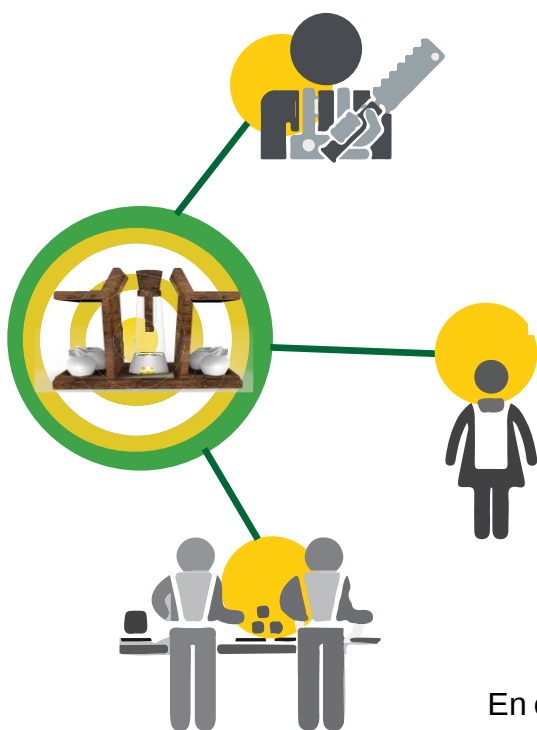
MATERIAL		PROPIEDADES
	MADERA / ROBLE O ABARCO	Resistente a la humedad y a la inmersión, madera de industria, sus cualidades de grano fino son implementadas en la ebanistería
		 Aplicación el utensilios para la cocina
		es un material no oxidable, empleado como abrasivo, con gran resistencia a la corrosión, un componente base para la elaboración de piezas que tienen contacto con los alimentos (Arcilla roja; temperatura de cocción 800°C; Arcilla amarilla/ rojiza mezclada con arena 1000°C para vajilla)

 	CERAMICA	 Aplicación en piezas de cocina/ fácil moldeo, resistencia / no afecta las condiciones organolépticas de los alimentos.
		Material procesado con tratamientos térmicos, para aumentar su resistencia en comparación con el vidrio normal. Superiores externas en compresión y las internas en tensión. Mayor resistencia al choque térmico y al impacto.

	VIDRIO TEMPLADO	
		Usos del vidrio templado en objetos de cocina / con contacto al calor.

7.6.2 Mano de obra calificada

Ilustración 33 - Mano de obra



Es necesario que la fabricación de las piezas en madera las realice una empresa calificada en esta industria y con conocimientos en diseño industrial, al igual un operario con conocimientos en el manejo del material y maquinaria para transformación del producto.

Las piezas en cerámica deben ser realizadas por un artesano o ceramista con conocimientos en el manejo del material, taller calificado y óptimo para entregar altas cantidades de piezas.

En el manejo del vidrio deberá ser elaborado por una empresa con manejo del material en producción industrial y masiva, con calidad y conocimiento.

Fuente: Creación propia

7.6.3 Tecnologías y procesos recomendados

TECNOLOGÍAS RECOMENDADAS	
 https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTT1UmO44DoC_6YEuVNPxO-LIHdxrZw4o8VJBHZZ0xUdlue2p5Flg Es necesario un horno industrial eléctrico o de gas para la cocción de todo tipo de pieza cerámica, con temperatura de hasta 920°.	 http://www.maquitodo.com.co/media/catalog/product/cache/1/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/3/3/33_5.jpg Canteadora Se realiza el proceso de pulido a través de codal y escuadra (ángulos de corte para la madera) con los cuales queda las medidas exactas en los cortes de la materia prima.
 https://hrcultura.files.wordpress.com/2013/02/vendo-ruteadora-dewalt-ref-dw-616-semindustrial_mco-f-21016494_1385.jpg Ruteadora Se recomienda el uso de la ruteadora para el proceso de vaciado sobre la	 http://cubillastools.com/shop/150-700-thickbox/sierra-de-banco-para-madera-10-13-amperes.jpg Sierra Se necesita una sierra para todo tipo de corte para la madera, generando las medidas deseadas para el producto.

madera, ya que proporciona empalmes.	
http://www.ferrovicmar.com/imagen-herramientas/lijadora-skil-7346aa/lijadora-skil-7346aa.jpg Pulidora, proceso de lijado y empalme de todos los bordes del elemento; ya que no se debe tener ángulos rectos si el objeto tiene contacto con alimentos.	http://1.bp.blogspot.com/-3LbGWfl_VgE/UaNmJofMsXI/AAAAAAAAAX7k/8IIQg0U-TZ0/s1600/control+de+la+botella+de+vidrio.JPG El proceso productivo de la botella en vidrio templado debe ser industrializado para la reducción de sus costos y en caso que sea necesaria su producción.

PROCESOS RECOMENDADOS	
http://ceramicdictionary.com/images/3629.jpg Se recomienda elaborar un molde previo en yeso para el vaciado de las piezas y la uniformidad de cada una de ellas.	https://bloglatelierdupapillon.files.wordpress.com/2015/02/ceramica-secado.jpg?w=840 Las piezas deben dejarse secar al aire libre mínimo por 15 días para evitar fracturas o que le pieza se estalle en el horno.



<http://botellavino.com/wp-content/uploads/2011/12/fab4.jpg>

Se debe tener presente un molde en hierro para elaborar la preforma del envase en vidrio templado, para la reproducción de las piezas.

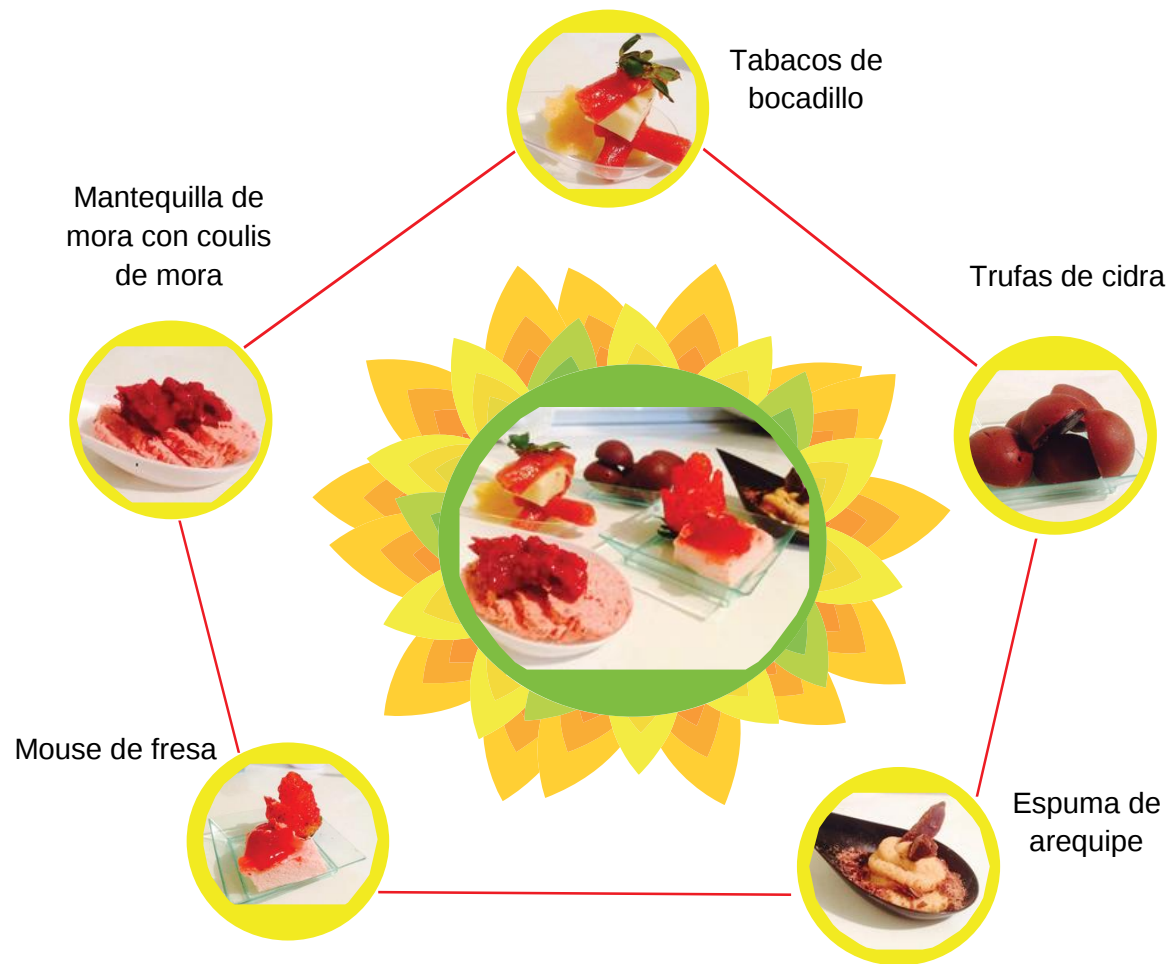


http://www.muji.es/images/4548718800605_l.jpg

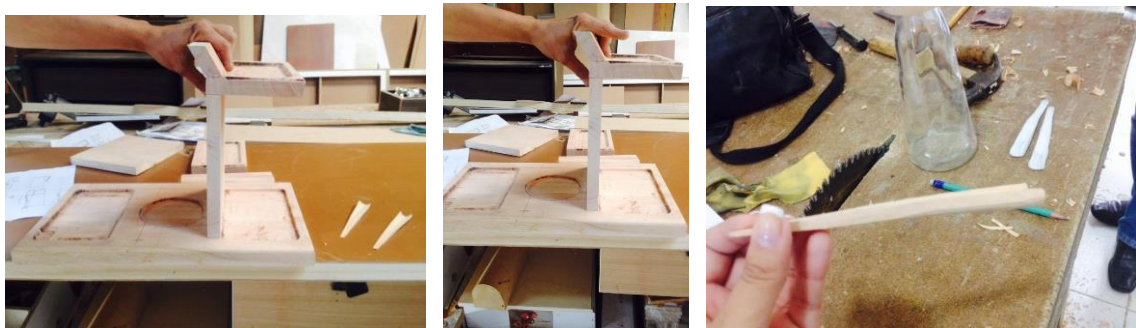
La madera/ Cedro debe estar totalmente seca para su uso, teniendo un bajo nivel de humedad que varía entre el 18 %.

7.6.4 Construcción de prototipo

Las propuestas de food desing fueron elegidas y creadas con ayuda de un técnico profesional en gastronomía a partir de los ingredientes base que contiene la torta de pan, re contextualizandolos para jugar con la percepción y los estímulos del usuario, sin cambiar la receta original de la masa; dándole la oportunidad de consumirla de una manera diferente y brindándole la opción al cliente de elegir la porción a su gusto al igual que los topins (acompañantes).



En la construcción del prototipo se tuvo en cuenta el manejo de los materiales apropiados para el contacto y consumo de los alimentos, de igual manera la reducción de gasto innecesario de material y manejo ecológico de pinturas, buscando la higiene y disposición del elemento para el consumo del plato.



Fuente: Creación propia



Fuente: Creación propia

En la siguiente fase se podrá evidenciar el prototipo final con terminados y en conjunto con todas las piezas que permiten su óptimo funcionamiento.



Fuente: Creación propia

El producto es un elemento versátil, ya que puede ser adaptado para su aplicación en otros platos con ingredientes de propiedades similares a la del postre manejado en el elemento, por esto se pueden agregar piezas a futuro para ampliar las posibilidades del proyecto; como el manejo del fondue con otros ingredientes.



Recipiente para fondue como pieza adicional en el elemento volviéndolo más versátil al brindar otra función al producto.

Fuente: Creación propia

7.7 Costos de producción

Se debe tener en cuenta que el primer producto que se elabora sobre un proyecto determinado siempre será el más costoso ya que las primeras piezas de fabricación serán sobre ensayo de prueba y error, moldes o preformas para su producción en serie, si así se desea.

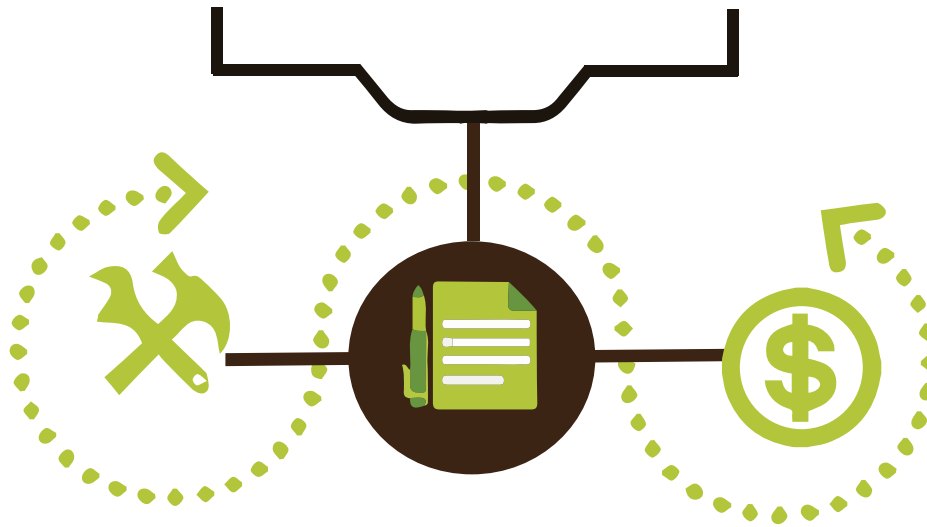
MATERIALES	PIEZA	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	CANTIDAD	V. UNITARIO	V. GRUPO DE ELEMENTOS
lamina de vidrio templado	recipiente para pebetero para fundición / topins (recipiente para cada ingrediente)	lamina vidrio templado proceso de colado, esmalte y horneado a gas (un quemado en el que sacan 50 piezas) 1 pebetero costaría \$ 12.000	taller semi artesanal/Pereira	1 pieza	\$12.000	\$12.000
Ceramica				1 piezas	\$70.000	\$70.000
				6 piezas	\$8.000	\$30.000
Madera (cedro rosado)	bloque de 8 x 6 mts	para cdaa pieza se elaboraron los siguientes cortes: 1/ 45x26x3, 2/ 22x21x2, 2/ 13x21x2,5 , 2/5x21x2,5	muebles JGB Pereira	1	\$30.000	\$30.000
varnis ecológico	tarro x 1/4	aplicación final sobre la pieza para sellar olores y permitir el contacto de la pieza con		1/ 15	\$6.000	
sellado y pintura	bandeja principal, manejo de recipiente, tata y	laca y terminado final (color rustico) de las piezas anteriormente mencionadas	muebles JGB Pereira		\$50.000	\$50.000
cedro rosado	mango de recipiente para líquidos, tapa y cubiertos	corte de bloque y tallado por la elaboración de los elementos, 8 días para entregarlo	madera y tallas esculturas / Jose Isaza	1 mango / 1 tapa / 2 cubiertos		\$25.000
mano de obra		buses, taxis, gasolina				\$150.000
transporte		muestras / food desing	David Arango Ramirez			\$40.000
comida / ingredientes	2 tortas de pan de 1 libra	elaboración de la receta por David Arango Ramirez	Restaurante Arboloco	2	\$21.000	\$97.570
torta de pan						\$42.000
mano de obra / técnico profesional en gastronomía						\$50.000
VALOR NETO						\$492.000
VALOR PROYECTO						\$ 532. 000

7.8 Viabilidad comercial

Ilustración 34 - Viabilidad Comercial



El proyecto es viable ya que utiliza tecnologías de la región, con materia prima de fácil adquisición y económicas como lo son la madera, la cerámica y el vidrio; de igual forma vincula sectores y procesos artesanales para la elaboración del producto.



Otoño, es un elemento que puede llevarse a cabo actualmente e implementarse en el área de la gastronomía, sin embargo no está excepto a cambios y mejoras a futuro.



También se encuentran organizaciones quienes forman profesionales en estos campos como el Sena, lo que hace que se encuentre mano de obra calificada para la producción de cada una de las piezas.



Fuente: Creación propia

Se podría hablar de variedad de implementaciones del elemento a partir de la indagación de un problema en un contexto específico, siendo un producto con posibilidad de ser aplicado en otro tipo de alimentos con condiciones similares; convirtiéndose en un elemento versátil que permite re contextualizarse con facilidad.

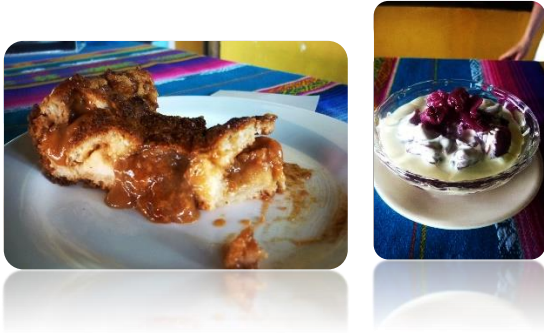
Ilustración 35 -Versatilidad del producto



Fuente: Creación propia

7.9 Comprobación

7.9.1 Paralelo de ventajas

PLATO ACTUAL	PROPUESTA FINAL
 • Se quiere potencializar el plato para mejorar su presentación • La torta de pan integrada con todos sus componentes es difícil de servir ya que se desintegra • El sabor de todos sus ingredientes no es percibido por el alto contenido de dulce de guayaba • El almíbar de fruta se vende individualmente, no integrado al plato	 • La presentación de sus ingredientes jugaran con la percepción y los sentidos del usuario • El producto es versátil, ya que permite re contextualizarse con facilidad para el consumo de otros alimentos con propiedades similares. • El elemento es susceptible a cambios dependiendo de las condiciones en las que se vaya a implementar, ya que en determinado momento se podrían realizar modificaciones a ciertos elementos que lo

• Trasladar la torta del molde de hornear al plato es difícil por sus propiedades organolépticas • Su percepción formal no es muy favorable para el consumidor, a pesar de que tiene un buen sabor • La torta de pan se vende porcionada al público o para su venta comercial (de una torta 20 porciones) • El acompañante o bebida se debe comprar a parte del plato • Siendo el plato principal o más atractivo del restaurante Arboloco, no ofrece alguna alternativa diferente que le genere identidad o recordación al publico • Difícil manipulación para cortar la porción • No hay control de los ingredientes que acompañan la torta dependiendo del gusto de	componen para mejorar la funcionalidad del diseño. • La torta de pan se maneja independiente, separando los ingredientes, diversificando su presentación • Cada uno de los ingredientes se percibirá al ser separado de la torta y su consumo dependerá del cliente • Las frutas, antes presentadas en almíbar se dé les dará una presentación diferente y se manejaran integradas en el plato • El traslado de la torta será fácil ya que los demás ingredientes estará independientes de esta • El plato vendrá dispuesto para dos personas con dos pedazos de torta principales y porcionados para poder brindar variedad de experiencias con el • La bebida vendrá incluida en el plato, brindando dos opciones
---	---

cada persona , a veces el dulce se puede sobrepasar • Se pierde el contexto que se maneja con la presentación del plato	dependiendo del gusto del cliente • Otoño, es un plato conceptualmente diferente, basado formalmente en el árbol representativo del restaurante • El plato está organizado en niveles lo que permite una fácil disposición de sus componentes, dándole vital importancia a la torta en la parte superior • El usuario tiene control sobre los aditivos o toppings que se encuentran en el plato, agregando, mezclando, fundiendo, untando o consumiendo cada uno independiente • El contexto rustico y natural se ve reflejado en la presentación del plato • Es una manera de consumo diferente que le permite al cliente experimentar por medio del food design y sus sentidos
--	---

	• Contiene un pibetero central que permite que todos sus ingredientes sean fundidos, dependiendo del gusto y generando el compartir entre las dos personas • Los materiales implementados son amigables con el medio ambiente • Se le da una diversificación tanto al producto, como a los alimentos • El plato se convierte en algo más que comida, es una manera de interpretación y experiencia • Se integran todos los ingredientes y acompañantes como bebidas en un solo plato, sin generar grandes cambios en sus costos
--	---

8 CONCLUSIONES

Según el proceso de investigación y desarrollo del proyecto desde la respuesta de diseño a partir de los campos de la Gastronomía y el Diseño Industrial se llegó a las siguientes conclusiones:

- Los alimentos nos brindan diferentes intervenciones funcionales y estéticas, generando variedad de posibilidades.
- Al re contextualizar los alimentos de como normalmente se han presentado, se cambia la percepción de las personas generando un comportamiento, estimulación de los sentidos, experiencia y reacción frente a estos.
- Con simples cambios en las propiedades organolépticas de los alimentos a partir de la aplicación de temperatura las percepciones gastronómicas en las personas cambian.
- El food design es una tendencia que cada día va tomando más fuerza ya que implementa los alimentos como materiales de transformación y creación; brindando una propuesta diferenciadora que juega con la percepción y la creatividad desde la comida.
- Al transformar un plato común desde la presentación de sus ingredientes y la manera de consumo a partir de sus implementos, brinda la oportunidad al usuario de diversificar y experimentar a través de la unión del diseño, la gastronomía y el food design una experiencia diferente.
- Es competencia del diseñador industrial poder identificar diferentes problemáticas y evaluar características de estas en otros campos para llevar a cabo un objeto industrial.

- El Diseño Industrial es tan versátil e interdisciplinar que permite la intervención desde el campo gastronómico; algo que hace algunos años era imposible de pensar.
- A pesar de que la respuesta de diseño, Otoño fue un objeto pensando y elaborado para el contexto del restaurante Arboloco ubicado en la Florida / Risaralda, es posible plantear su aplicación en otros platos ya que sus implementos son versátiles y adaptables a otro tipo de ingredientes.
- Los ingredientes de un plato se convierten en material sobre el que diseñar ligándose fuertemente con el food desing, diseño de la experiencia, y la estimulación de los sentidos que se generan a partir de estos.
- El elemento es susceptible a cambios dependiendo de las condiciones en las que se vaya a implementar, ya que en determinado momento se podrían realizar modificaciones a ciertos elementos que lo componen para mejorar la funcionalidad del diseño. Siendo un producto que se puede analizar desde diferentes miradas.

9 REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- TAPAS, Spanish design for you (Diseño y gastronomía), Diseñador Juli Capella
- A LA MESA, DISEÑO Y COMIDA EL PLATO UNIVERSAL, Juan Manuel Hernández León , Presidente del Círculo de bellas artes, sociedad estatal DII, Madrid
- La comida como cultura, Massimo Montanari
- Transformaciones en la comunicación, el arte y la consolidación de nuevas tecnologías,“ Marketing gastronómico .La experiencia de convertir el momento del consumo en un recuerdo memorable”, Cuadernos del centro de estudio en Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo , facultad de diseño y comunicación
Director, Oscar Echevarría, Autora: Sandra Cabrera
- “ la gastronomía es un arte”, Revista semana, pag 92, Raimond Ertle, Frances, Chef ejecutivo del Hotel Hilton
- COCINELO USTED MISMO, el gourmet, revista PODER pág. 76- 77, MAURICIO OSORIO
- Food desing, la última tendencia en comunicación a través de la comida, Reason why, actualidad e investigación sobre marketing, publicidad, empresa y tecnología
- Diseño de alimentos y bienestar: una investigación sobre el comportamiento de cocción y bienestar para guiar el diseño de cambio de comportamiento, Joanne Lin, Alto University school of Arts, Desing and Architecture
- La cocina y la experiencia culinaria como proceso artístico y creativo, Berta Garrido Moreno, Licenciada en BBAA,UPV, posgrado en gestión y producción artística
Revista: Creatividad y sociedad
Creativity and society

- Sistema de cocción al vapor con piedras volcánicas, Sebastián Congote Hurtado , Proyecto de grado, PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL
- PAISAJE CULTURAL CAFETERO, CAFÉ COMO EXPERIENCIA, caso Finlandia Quindío, Sindy Johana Reyes Arbeláez
- DISEÑO DE LOS ALIMENTOS – Comienzos ,FOOD DESING, diseño de alimentos, Reinventing Innovation through Desing, Noticias, puntos de vista y trabajos, Escrito por: Alessandro Vassallo – Rossi
- ENVASES Y EMPAQUES PARA LA CONSERVACIÓN DE ALIMENTOS, Luis Guillermo Sarmentó Ávila
- EL PROBLEMA DE COMO INVESTIGAR LA REALIDAD PARA TRANSFORMARLA, Orlando Fals Borda
- EMPAQUES Y EMBALAJES, Cámara de comercio de Bogotá, Luis Alfonso Chala
- Estrada,J. (Junio, 2005). Buscando un plato nacional. Revista Semana: un casi total desconocimiento de la variedad y calidad de la comida popular Colombiana le ha impedido al país valorarla en su verdadera dimensión, Edición; 1208.
- Diseño sensorial: Innovación del producto desde una nueva perspectiva humana integral, Deyanira Bedolla Pereda – Jorge Gil Tejeda

10 ANEXOS

En los anexos del proyecto podemos encontrar información como formato de encuestas realizadas en el proceso, infografías de apoyo sobre la metodología, contexto, información del producto, proceso del proyecto y la receta manejada sobre la tendencia del food desing para la presentación de los ingredientes implementados en el producto estarán ubicados en el siguiente blog:

<https://fundamentodeexperiencia.wordpress.com/>