



Universidad del Azuay
Facultad de Diseño
Escuela de Diseño Gráfico

Trabajo de graduación previo a la obtención
del título de Diseñador Gráfico.

***Diseño de una guía ilustrativa para las
cátedras de "Cocina de Autor", para las
carreras de Gastronomía.***

Autor:
José Macías Saldarriaga

Tutor:
Dis. Rafael Estrella

Julio - 2013
Cuenca - Ecuador





Universidad del Azuay
Facultad de Diseño
Escuela de Diseño Gráfico

Trabajo de graduación previo a la obtención
del título de Diseñador Gráfico.

Diseño de una guía ilustrativa para las cátedras de
"Cocina de Autor", para las carreras de Gastronomía.

Autor:
José Macías Saldarriaga

Tutor:
Dis. Rafael Estrella

Julio - 2013
Cuenca - Ecuador

Autor:

José Macías S.

Tutor:

Dis. Rafael Estrella

Fotografía e ilustraciones:

Todas las fotografías e ilustraciones son realizadas por el autor, excepto las que tienen su respectiva cita

Diseño y Diagramación:

Autor

Impresión :

La Huella Digital

Cuenca – Ecuador

2013

Dedicatoria

A mi esposa Verónica por ser el apoyo incondicional durante esta etapa de mi vida, quien siempre a estado con migo en las buenas y las malas y a mis dos hermosos hijos Doménica y Mateo, a quienes les pido disculpas por todo ese tiempo robado, pero que hoy se convierten en un mejor mañana par ellos gracias por ser mi motor e inspiración todo el tiempo.

Agradecimientos



ÍNDICE DEL CONTENIDO

Dedicatoria	IV	Food Design	25
Agradecimiento	V	Fundamentos y Teorías	26
Índice del contenido	VI	Principales exponentes	27
Contenido de imágenes	VIII	Entrevistas	35
Resumen	X	Conclusiones	41
Abstract	XI	Fundamentos del diseño básico	44
Objetivos	XII	Introducción	45
 		El punto	46
Introducción	1	La línea	46
 		El plano	46
Capítulo 1: Marco teórico	3	La forma	47
 		La textura	47
Problemática	5	El color	47
La gastronomía y su historia	7	Diseño y comunicación	48
Edad media	8	Introducción	49
Edad moderna	9	La semiótica	50
Nuevas tierras	10	Operaciones de contactacion	51
La fusión de la gastronomía y el diseño	11	Operaciones de segmentación	52
Diseño con los alimentos	12	Operaciones de movimiento	53
Diseño de platos	14	Diseño editorial	55
Conceptos básicos de cocina	16	Introducción	56
Cromatismos	18	Procesos y técnicas	57
Menaje	19	Diseño y educación	67
Equipo de sala y cocina	21	Teorías y métodos de aprendizaje	68
Conclusiones	23	Conclusiones	69
		Homólogos	70
		Conclusiones homólogos	78

Capitulo 2: Programación	81	Capitulo 3: Diseño	97
Partidos de Diseño		Introducción	98
Introducción	82	Búsqueda y selección de ideas	99
Brief	83	Las diez ideas	101
Food design	84	Selección de las tres ideas	106
Diseño básico	85	La gran idea	108
Operatoria de diseño	86	Pruebas preliminares en el target sin la guía	110
Retícula	87	Marca del producto	114
Formatos	88	Marca seleccionada	118
Acabados	89	Bocetos para el desarrollo del producto	119
Tipografía	90	Material didáctico opcional	130
Cromática	91	Selección de platos para reinterpretar	131
Fotografía	92	Pruebas en el target con el	132
Ilustración	93	material didáctico opcional	
Teorías y métodos de aprendizaje	94	Pruebas en el target con la guía	134
Conclusiones	95	Resultados de uso de la guía	137
		Conclusiones generales	150
		Recomendaciones	151
		Bibliografía	152
		Anexos	153

Contenido de Imágenes

Pag:2 / img:01 / Optenida del libro de Santiago Chamorro "Cocina de autor".

Pag:6 / img:02 / <http://us.123rf.com/400wm/400/400/photomak/photomak1009/photomak100900379/7865866-thinking-woman-chef-in-white-uniform-and-hat-keeping-knife.jpg>

Pag:7 / img:03 / <http://u.jimdo.com/www25/o/seec5d295d25a16b7/img/i55294b80b6b1cbbf/1331890181/std/image.jpg>

Pag:8 / img:04 / <http://arquehistoria.com/wp-content/uploads/2012/03/cocina-roma1.gif>

Pag:9 / img:05 / <http://www.imchef.org/wp-content/uploads/2011/04/Historia-de-la-cocina-im.png>

Pag:10 / img:06 / http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/24/Tlatelolco_Marketplace.JPG

Pag:11 / img:07 / <http://www.phaidon.com/resource/i-cakes-by-marti-guixe.jpg>

Pag:12-15 / img:08 -11 / Optenidas del libro de Ferran Adrià "Teorías del Bulli".

Pag:18 / img:12 / <http://2.bp.blogspot.com/-EdRHuxNPLLeAT3453EqSsul/s1600/pantonetartsgriottes2.jpg>

Pag:19 / img: 13-17 / http://observaciongastronomica2.files.wordpress.com/2011/02/20110219_17.jpg

Pag:21 / img: 18 / Optenidas del libro de Ferran Adrià "Teorías del Bulli".

Pag:22-23 / img: 19 / Optenida del libro de Santiago Chamorro "Cocina de autor".

Pag:26/ img: 20 / optenidas del libro de Ferran Adrià "Teorías del Bulli".

Pag:28 / img: 21-22 / <http://resto.newcity.com/wp-content/uploads/2011/08/GA-portrait.jpg>

Pag:29 / img: 23-24 / http://www.gastronomiaycia.com/wp-content/uploads/2013/04/celler_can_roca_libroA.jpg

Pag:30 / img: 25-26 / <http://www.semiomedia.org/20/2012/12/Portrait-of-Ferran-Adria-The-faces-of-a-genius-16.jpg>

Pag:31 / img: 27-28 / http://www.bdbarcelona.com/images/g/g_Marti_Guixe.jpg

Pag:32 / img: 29 / http://observaciongastronomica2.files.wordpress.com/2011/02/20110219_17.jpg

Pag:32 / img: 30 / https://sphotos-a.xx.fbcdn.net/hphotos-ash4/p480x480/1002979_598269600193343_1039590612_n.jpg

Pag:33 / img: 31 / Optenidas del libro de Ferran Adrià "Teorías del Bulli".

Pag:33 / img: 32-33 / Optenida del libro de Santiago Chamorro "Cocina de autor".

Pag:35 / img: 34 / Donada por el Chef Javier Patiño.

Pag:40-41 / img: 35 / Optenida del libro de Santiago Chamorro "Cocina de autor".

Pag:46-47 / img: 36-41 / <https://lh6.googleusercontent.com/-4GgkgMQEQgc/TXllpN-Lrql/AAAAAA/s320/fotos+curso+febrero.jpg>

Pag:50 / img: 42 / <http://3.bp.blogspot.com/-gl2qp-FVN7M/UAja1J6oQFI/AAAAAA/s425/signos.jpg>

Pag:51-53 / img: 43-57 / Autor

Pag:54-55 / img: 58 / <http://3.bp.blogspot.com/-wYfyU2wYls4/TpKyQwZLUml/AAAAAA/s320/libros-antiguos-iii.jpg>

Pag:56 / img: 59-60 / <http://ecx.images-amazon.com/images/I/51As0f%2BGAgL.jpg>

Pag:57 / img: 61 / <http://www.disenion.com/blog/wp-content/uploads/2009/01/reticula2.jpg>

Pag:58-60 / img: 62-63 / http://farm9.staticflickr.com/8167/7248204572_e1b44e4138_b.jpg

Pag:61 / img: 64 / http://2.bp.blogspot.com/_vNZ_fsnJF_c/S-cC9UqzJvI/AAAAAs320/20060919235827-idia-imprenta.jpg

Pag:62 / img: 65-66,68 / http://4.bp.blogspot.com/_kuYARc-ThI4/TBpVNxwIJ3I/AAAAAAAs1600/bodoni.jpg
Pag:63 / img: 67 / Autor
Pag:64 / img: 69 / <http://www.fermicarre.com/images/pre-impresion-fermicarre.jpg>
Pag:65 / img: 70 / <http://www.blogdelfotografo.com/wp-content/uploads/2012/10/como-sujetar-la-camara-reflex-correctamente.jpg>
Pag:66 / img: 71 / http://farm7.static.flickr.com/6154/6189204866_f0472988ef_o.jpg
Pag:68 / img: 72 / <http://extremisimo.com/wp-content/uploads/2008/11/tiza.jpg>
Pag:69 / img: 73 / <http://fabianszulanski.com/blog/wp-content/uploads/2010/05/big-idea-tiza-pizarron-hombre.jpg>
Pag:70-71 / img: 74 / Optenidas del libro de Ferran Adrià "Teorías del Bulli".
Pag:72 / img: 75 / <http://www.ediciones-omega.es/179-1468-thickbox/peces-tropicales-de-agua-dulce.jpg>
Pag:73 / img: 76 / http://www.kubirubi.ru/components/com_virtuemart/shop_image/product/4fccedf70a72a.jpg
Pag:74 / img: 77 / http://www.planetadelibros.com/usuarios/libros/fotos/50/original/mi-primer-libro-de-cocina_9788497545167.jpg
Pag:75-76 / img: 78-79 / Autor
Pag:77 / img: 80 / <http://blog.luismaram.com/wp-content/uploads/2010/06/disenio-editorial-2.jpg>
Pag:79 / img: 81 / Optenidas del libro de Ferran Adrià "Teorías del Bulli".
Pag:80-81 / img: 82 / Optenida del libro de Santiago Chamorro "Cocina de autor".
Pag:83 / img: 83 / <http://www.herdezfoodservice.com.mx/site/comunidad/blog/Imagenes/634685581644447952.jpg>
Pag:84 / img: 84 / <http://www.maderoharbour.com/blog/wp-content/uploads/2011/03/cubes.jpg>
Pag:85 / img: 85 / http://3.bp.blogspot.com/-RAjtMrOToVk/ULDItVRXqtl/AAAAA/s1600/SANCHEZ_FERNANDEZ_MARIA.JPG
Pag:86 / img: 86 / Autor
Pag:87 / img: 87 / <http://disenopreimpresionpastorrebeca.files.wordpress.com/2012/02/captura-de-pantalla-2012-02-29-a-las-13-40-45.jpg>
Pag:88 / img: 88 / http://www.mgdifusion.com/Imagenes_productos/folletos.jpg
Pag:89 / img: 89 / <http://gabrielhaydee.files.wordpress.com/2011/04/tipos-de-encuadernacion1.jpg>
Pag:90 / img: 90 / <http://trabalibros.com/rs/62/e9c4455d-a317-4f4c-9f70-108d736bae98/f64/filename/trabalibros-letras.jpg>
Pag:91 / img: 91 / <http://www.graficascmyk.com/fileadmin/images/impresion-offset.jpg>
Pag:92 / img: 92 / <http://www.blogdelfotografo.com/wp-content/uploads/2011/03/objetivos-lente-camara-reflex.jpg>
Pag:93 / img: 93 / <http://finaldelenguaje2.files.wordpress.com/2009/08/20090508055105.jpg>
Pag:94-95 / img: 95 / Optenidas del libro de Ferran Adrià "Teorías del Bulli".
Pag:96-97 / img: 96 / <http://elosoconbotas.files.wordpress.com/2012/02/utencilios-3.jpg>
Pag:99 -130 / img: 97-157 / Autor
Pag:131 / img: 158 - 161 / Optenidas del libro de Ferran Adrià "Teorías del Bulli"
Pag:132-135 / img: 162-172 / Autor
Pag:136 -137 / img: 173 / http://4.bp.blogspot.com/_GS1aMQowzdU/TQ9a8l7XmEI/AAAAAAAAA9k/4xsfN7_m24Y/s1600/Negativo055.jpg
Pag:138 en adelante realizadas por el autor.

Resumen

El arte culinario ha venido tomando fuerza en la ciudad de Cuenca, pero la falta de inspiración de los estudiantes al momento de crear un nuevo plato, no es tomada en cuenta en su formación.

Mediante el diseño gráfico este proyecto propone una guía ilustrativa donde, estudiante y profesor, obtendrán información de diseño básico y comunicación visual, como el manejo de la forma, la operatoria de diseño, composiciones, cromática, etc. Lo que ayudará a fortalecer el proceso de brindar un buen concepto y generar una estética al realizar el montaje de un plato.

Para validar el proyecto se trabajó con estudiantes y docentes del instituto de gastronomía "CECAEM".

Abstract

Designing an Illustrative Guide for the School Subject "Signature Cuisine" of the Schools of Gastronomy

ABSTRACT

Culinary art has been lately gaining popularity in the city of Cuenca, but the lack of inspiration of students when it comes to creating a new dish is not being taken into account in their training.

This project proposes the elaboration of an illustrated guide by using graphic design. Both teachers and students will have available basic design and visual communication information, as well as they will learn how to handle shape, design operations, make compositions, use chromatics, etc. This will help to strengthen the process of providing a good concept and generating a visual aesthetics when the decoration of a dish is made.

This project was validated by both teachers and students of the CECAEM Institute of Gastronomy.

Key words:

Gastronomy

Graphic design

Basic design –shape

Chromatics

Illustrated guide

Visual communication

José Macías



Translated by,
Pablo Aguirre V.

Objetivos:

General:

Ayudar en la cátedra de “Cocina de Autor”, mediante el diseño de una guía ilustrativa, para que los estudiantes de Gastronomía tengan los conocimientos para conceptualizar visualmente el armado de platos.

Específicos:

- Diseñar una guía ilustrativa con conceptos de comunicación visual.
- Realizar test de validación de las guías.

Introducción

En los últimos años en la ciudad de Cuenca se ha venido desarrollando un concepto de cocina donde las nuevas tendencias gastronómicas han tomado un papel fundamental e importante para los restaurantes y los comensales.

Por otra parte es donde los centros de formación como el CECAEM están tomando la dura tarea de formar buenos cocineros quienes son los encargados en demostrar todo este arte culinario con sus nuevos estilos y tendencias.

Es importante resaltar que para poder ejecutar este proyecto, es necesario tener en cuenta un proceso donde se muestre claramente un paso a paso que pueda ayudar a cumplir con los objetivos formulados.

Para mostrar este proceso, se ha dividido en tres partes el diagnóstico el cual es importante para mostrar las teorías que están implícitas en el proceso de investigación, así también como los recursos de diseño y materiales relativos con el tema.

La segunda parte consiste en la programación donde extraeremos aquellos elementos de diseño que servirán para la solución de la problemática expuesta.

Y la tercera es la etapa del Diseño donde se ejecutarán tareas tales como: lluvia de ideas, bocetos iniciales y finales, para de esta manera concluir con un producto coherente con los objetivos planteados.



Capítulo I

Diagnóstico



Problemática

Problemática



img: 02

Muchos profesionales del arte culinario se hacen la pregunta , ¿cómo elaboro mi plato? o quizás aún, ¿qué quiero que entienda y sienta el cliente al ver mi plato?; pues si bien es verdad que un Chef esta en toda la capacidad de experimentar nuevos sabores, nuevas técnicas de cocina y recetas, muchos de ellos carecen de la información necesaria para que su creación tenga un concepto o

una comunicación visual, acorde a los ingredientes que él pueda utilizar para la elaboración de mencionados platos.

Sin embargo la falta de técnicas de comunicación, conceptos, diseño básico, visión, estructura, composición, semiótica, etc; son los causantes de que los

profesionales de la cocina, tengan problemas al momento de montar un plato, dando como resultados efectos negativos en su preparación, presentación, en sus servicios e imagen, pérdida de tiempo, pérdida de recursos de cocina, que su plato no guste, entre otros.



*Mujer israelita en
cocina rustica*

La Gastronomía & su Historia:

img: 03

Referirnos a la historia de la gastronomía o alimentación revela la estrecha relación de ésta con la evolución del hombre en su proceso de civilización.

El trabajo incluye un análisis desde la aparición del hombre y su forma básica de conseguir alimentos hasta fines de la edad moderna y la llegada de nuevas materias primas desde América.

Además en esta tesis queda que, entre ambos acontecimientos, los alimentos característicos de cada etapa han ido variando y a su vez el papel que jugó la comida como factor determinante para el surgimiento, desarrollo y extinción de las sociedades en la historia. (*Lujan, 1997, p.24*).

A continuación veremos las diferencias y/o similitudes y los avances entre cada período.



*Romanos adinerados comiendo
frutas cosecha del día*

Edad Media

Desde la caída del Imperio Romano de Occidente hasta la caída de Constantinopla.

MATERIAS PRIMAS:

El pavo real era el plato que el emperador prefería y debía ser servido por una dama porque no se consideraba a los criados con derecho a tocar el gran manjar. Se comía mucho asno joven. Se rellenaba de aceitunas verdes, pajaritos y trufas enteras y luego se asaba al espetón.

UTENSILIOS:

Carlo Magno fue el primer rey cristiano que sentó a las mujeres a la mesa. El pueblo utilizaba vajilla esmaltada toscamente, platos de tierra cocida y de madera.

DESARROLLO TÉCNICO:

La cara contraria a Carlomagno y la reivindicación de los banquetes romanos era la hambruna que pasaban los campesinos y la servidumbre. Se destacan los caldos y salsas muy condimentadas que acompañaban platos con las carnes y pescados más variados. (Lujan, 1997, p.48).



img: 05

Realeza Europea en gran banquete

Edad Moderna

RENACIMIENTO XV Y XVI

Desde la caída de
Constantinopla hasta la
Revolución Francesa

MATERIAS PRIMAS:

Catalina de Médicis introduce en Francia rasgos italianos gastronómicos que luego son refinados. Nace el hojaldre con el nombre de torroni. En Inglaterra se hacen los grandes pastelones de carne, como el Yorkshire (relleno de carne de oca, perdiz, lengua de buey y cocido a fuego fuerte), los puddings de arroz y el pastel de manzana o apple pie.

UTENSILIOS:

Italia introduce en toda Europa, desde Venecia, el tenedor y, desde Murano, las copas de cristal. Cubiertos de oro, servilletas, escudillas, bandejas y mesas con ruedas y plataformas, aguamaniles y candeleros de plata son vajilla típica de este período.

DESARROLLO TÉCNICO:

Método de cocción utilizado: Spiedo. Se maceran las carnes con gran variedad de especias. Las aves se siguen sirviendo vestidas: pavos reales, cisnes, ocas y grullas a las que los cocineros ponían en el asador rociándoles las cabezas con agua fría para que conserven el plumaje. (Lujan, 1997, p.50).

Nuevas Tierras

América y Asia



Mercado tradicional de los Aztecas.

MATERIAS PRIMAS:

Lo que llegó a Europa de América fue: El cacao, el maíz, el maní, el girasol, las arvejas (o judías), el pimiento y el pimentón, el ananá, las papas y el tomate. El tabaco también es originario de América. De lo que llegó de Asia a Europa, el arroz ha sido el cultivo más importante traído a América.

DESARROLLO TÉCNICO:

La semilla del cacao entre los aztecas ha servido de moneda. El refinamiento de éste lleva al chocolate. En un principio los europeos lo tomaban con cantidades extremas de endulzantes. El maíz fue el cultivo básico (al igual que lo fue el trigo en Europa y el arroz en Asia; plantas consideradas “civilizadoras”) y las características y requerimientos de éste marcaron a las culturas americanas.

(Lujan, 1997, p.56).

La fusión de la Gastronomía & el *Diseño*



Postres geométricos de Martí Guixé.



img: 07

“La gastronomía esta considerada como una ciencia en la que se conjuga el medio ambiente donde vive el hombre son los alimentos. El arte culinario se da por la necesidad de que los alimentos no sean solo para subsistir si no para buscar nuevas experiencias a la hora de comer y que se convierta en un placer Diario.”
(Sarfatti, 2006, p. 11).

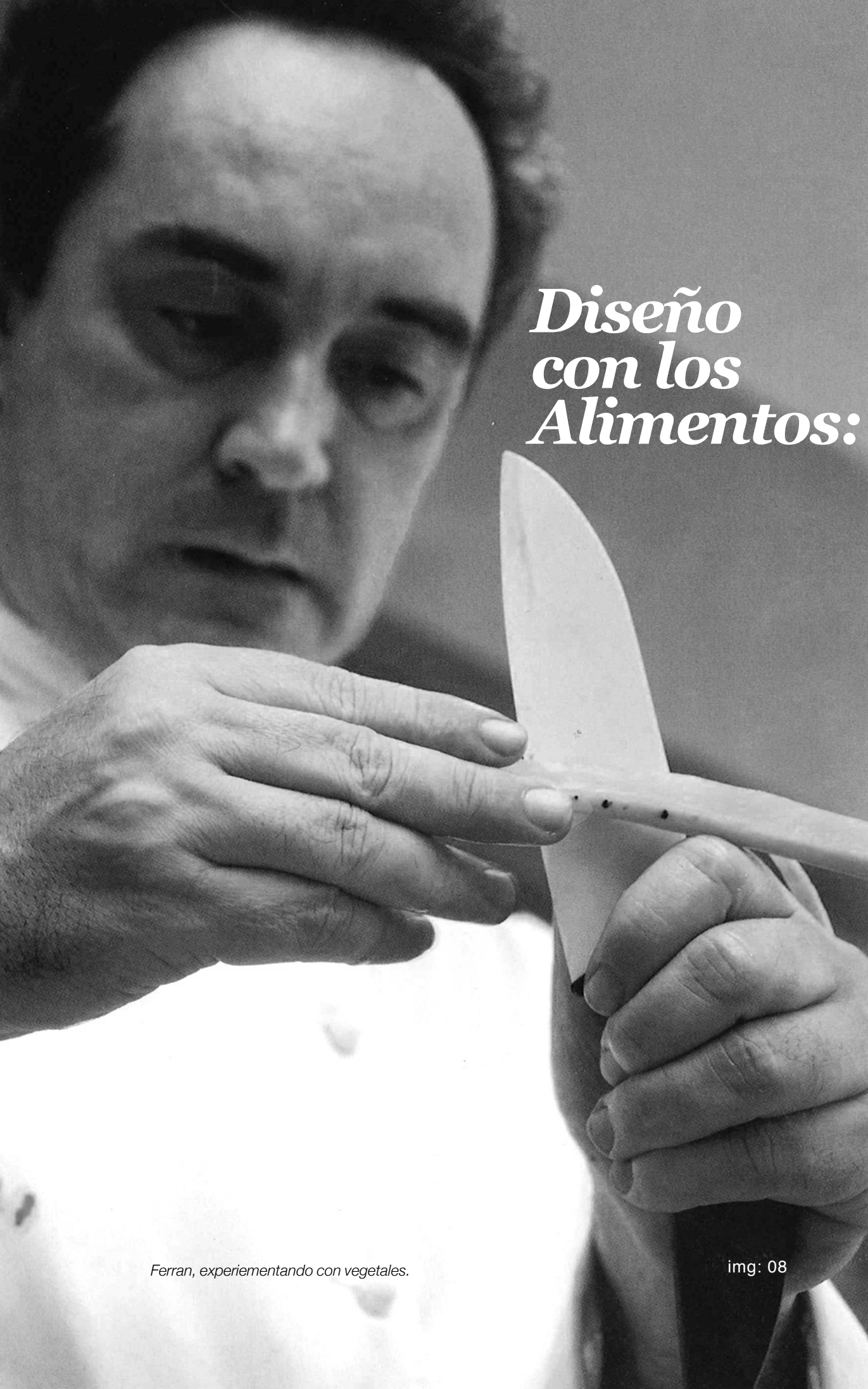
Según Martí Guixé diseñador y creador del libro “Food Designing” piensa que es una combinación de tradiciones en cuanto se refiere a la gastronomía , el aplico un hibrido a una visión diferente y contemporánea resultando atractiva y simbólica al progreso de la industria culinaria y claro con numerosos déficits de comunicación a lo cual el lo llama (Spamt). Lo cual significa neutralización de la contraposición tradicional, rica de connotaciones obsoletas al uso, probablemente la primer producto del food design.

¿El Food Design es realmente Diseño?

Sin lugar a dudas, aunque el diseño de las etiquetas de los alimentos se colocan a menudo en cosas que no son de diseño de alimentos, es como la cocina o el rediseño y el estilo de espacio, las herramientas y los productos alimenticios que no añaden nada a la realidad existente.” (Guixé, 2010, p. 47).

El Food Design hace posible pensar en la comida como un producto comestible diseñado, un objeto que niega cualquier referencia a la cocina, tradición y gastronomía. Guixé como diseñador de Alimentos fabrica productos comestibles que son funcionales, comunicativos e interactivos.

Diseño con los Alimentos:



Ferran, experimentando con vegetales.

img: 08



img: 09

Cortando el salsifí para realizar pruebas.

Ferran prueba diversos métodos para cortar el salsifí, o lo similar al palmito muy utilizado para acompañar en comidas frías y calientes. Pese a su apariencia simple, esta es una de las formas mas fundamentales de experimentar con una verdura , que puede dar lugar a usos completamente nuevos, como soportes o detalle estetico en el plato.



img: 10

Ferran en el área de pastelería de la cocina del Bulli.

También pueden surgir ideas de los experimentos como las proteínas . En este caso se usa un sifón para crear una espuma , que luego se congela para después liofilizarla. Observar un ingrediente o un producto y trabajar con él de distintas maneras permite descubrir nuevas formas de tratarlo y prepararlo..”

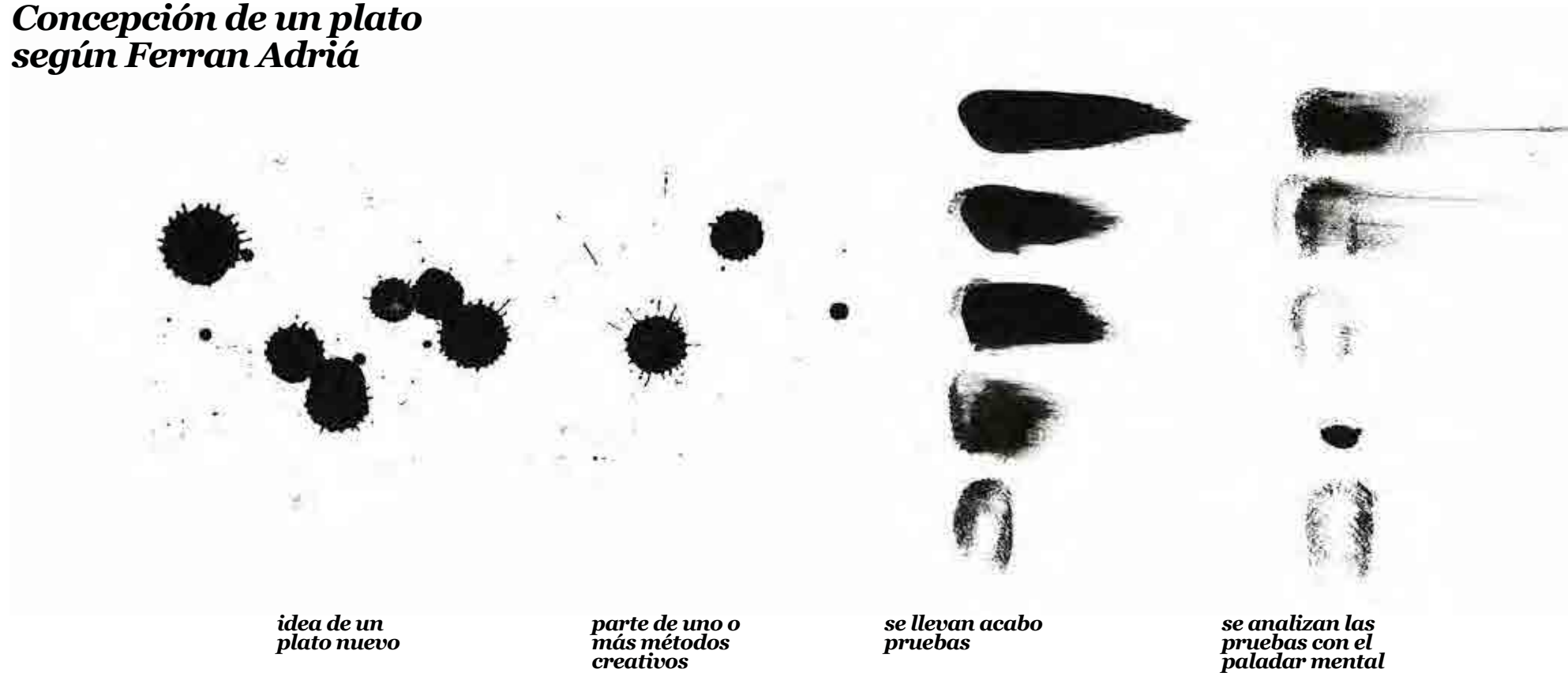
(Adrià, 2010, p. 65-72)

Las constantes evoluciones que muestra la cocina hoy en día nos han permitido experimentar nuevas experiencias y sabores, tendencias que indican ser incorporadas en un contexto diferente e innovador.

Diseño de los Platos:

“Muchos desde una técnica o un concepto hasta una textura o un ingrediente nuevo, pasando por la adaptación o la desconstrucción de un plato existente. Dependiendo del año, un método creativo tendrá más protagonismo que otro.” (Adrià, 2010, p. 64-65)

Concepción de un plato según Ferran Adrià



Es importante destacar que el diseño de platos tiene que tener una estética, una cromática, un equilibrio el cual es el reflejado de un concepto que está fundamentado por experiencias y acotaciones recreadas por el chef, de la misma manera como lo hace un diseñador cuando plasma sus ideas en bosquejos simples que luego se convertirán en la gran idea.

//

La investigación, el tacto, el gusto y el análisis abren varias posibilidades que mas tarde o mas temprano se materializarán en un nuevo plato.

//

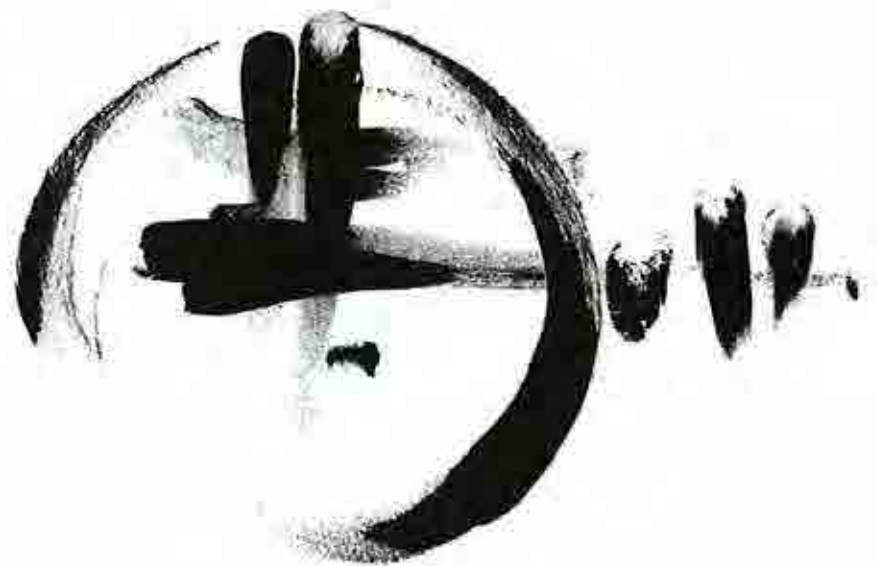
*(Ferran Adrià.)
Chef Profesional*



*se obtiene un
prototipo*



*se sirve y se observa
las reacciones de los
comensales*



*se potencian o se reduce
los contrates del la pre-
sentación*

*finalmente se añade al
catalogo general.*

img: 11

Conceptos básicos de Cocina

Para Diseño

//

El color comunica, siempre en todos los objetos, packaging, comidas, bebidas, frutos, etc.

//

*(Patricia Gallardo.)
Experta en los colores
de los alimentos*



img: 12

Cromatismos

Es indudable que los alimentos muestran una gama de colores y que mejor si son aplicadas a la cromática en donde el diseño interviene para que se lo pueda apreciar utilizándolos como en la imagen de referencia, lo peculiar de este ejemplo es como la cromática influye directamente en la preparación, en el montaje o utilización de varios frutos para poder expresar diferentes sensaciones en los clientes de los chef, teniendo cuidado en que la frescura de los mismos determinarán la fuerza y carácter expresivo del plato sin que estos estén oxidados, pues darían una mala impresión e interpretación de sus platillos.

Menaje

Irregulares



Graficados



Diseñados



Tradicionales



img: 13

Diseños de diferentes tipos de menaje, según las exigencias del chef.

“En 1997 se encargó una vajilla para las pequeñas locuras (petits-fours), y cada locura se servía en su propio plato personalizado , inspirado en formas de papiroflexia japonesa. Sin embargo la cubertería tradicional de plata sigue siendo muy importante la cual requiere de un tratamiento especial”. (Adriá,2010,p.81).

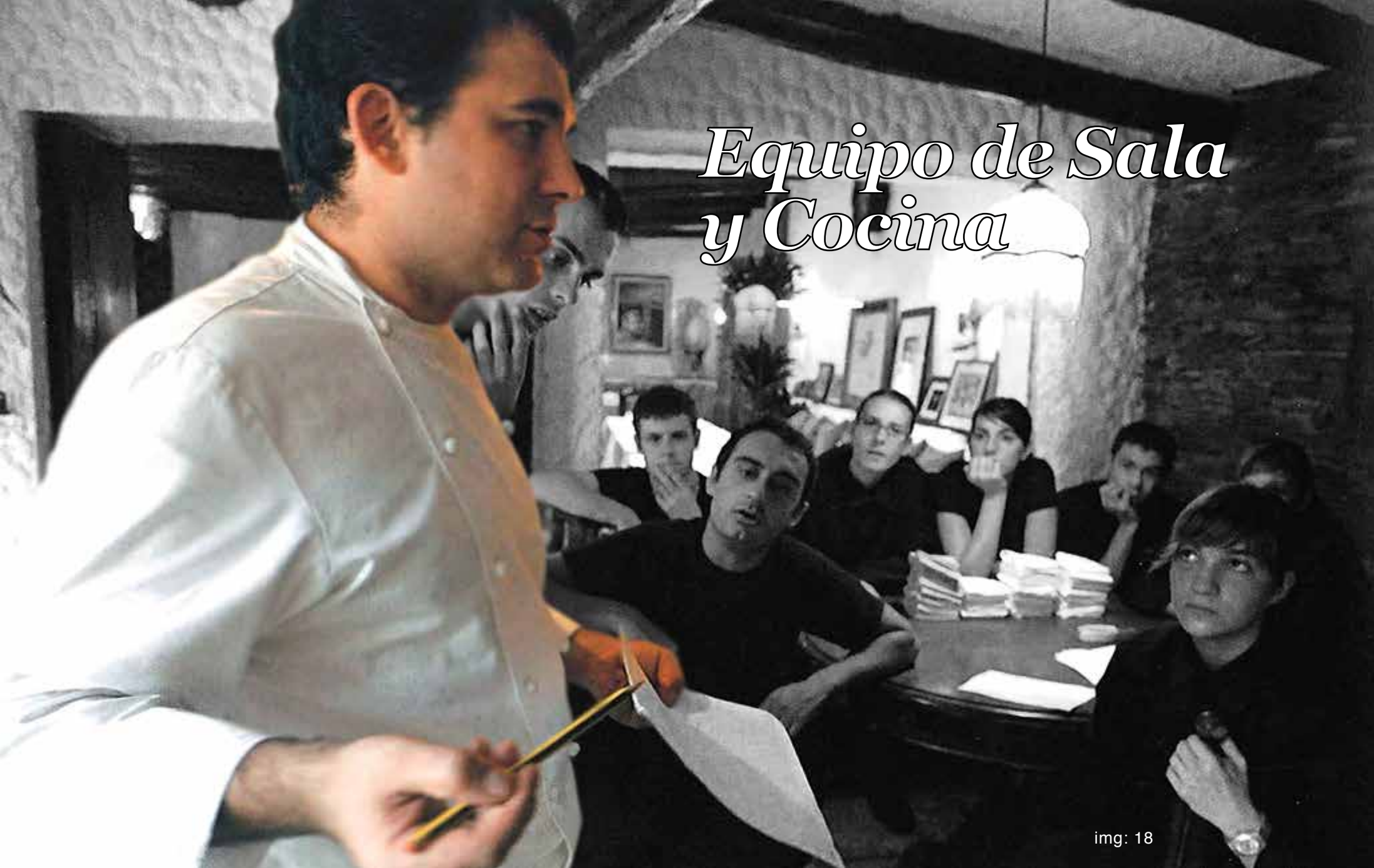
Como podemos ver existe en el mercado una variedad relativamente grande concerniente al menaje o vajilla de cocina , dentro del diseño es importante aclarar que este menaje se convierte en el soporte de la presentación del plato, es fundamental contar con este tipo especial de menaje o lienzo debido a que se lo tomaría como un elemento complementario que le dará un realce más comunicativo al montaje o presentación de un plato , de esta manera realzando su estética y su interpretación.

//

Armar un buen equipo de trabajo, alguien que respalde tus locuras , tus ideas , tus sentimientos para lograr un excelente plato.

//

(Xavier Patiño.)
Chef Profesional 2013



Equipo de Sala y Cocina

img: 18

*Albert Adrià segundo cocinero al mando,
con el equipo de sala del restaurante el Bulli*

“Un restaurante no se puede definir únicamente por el estilo de cocina: no sería nada si no hubiera personas atendiendo a los comensales y ejerciendo el enlace con los cocineros. Los camareros son auténticos profesionales, los equipos de sala y cocina se integran plenamente y comparten la misma manera de entender la gastronomía y la vida.” (Adrià, 2010, p. 38).

Todo lo concerniente a un buen establecimiento gastronómico o un restaurante esta inmiscuido desde el buen entrenamiento que tiene su personal para poder satisfacer las necesidades de los clientes es muy importante generar un excelente equipo de trabajo donde se pueda reflejar una sincronización y dinamismo al momento de atender a un comensal.



Conclusiones

Después del análisis e investigación sobre la gastronomía y su evolución es muy significativo el hecho que el ser humano siempre ha tenido la necesidad de alimentarse pese a los acontecimientos históricos, la alimentación está siempre presente en la historia.

En mi opinión el desarrollo de las artes culinarias es indiscutible y mejor aún cuando se pueden involucrar con otras disciplinas, en este caso el diseño el cual sin duda ha catapultado el progreso del mismo.

Por otra parte todo lo concerniente a las nuevas tendencias que están presentes en el mercado han tenido un significativo énfasis con respecto a la cocina, nuevas técnicas presentes y refrescantes a la vista y paladar de muchos comensales han sido un punto importante que toman los chef y los diseñadores para fomentar una experiencia diferente de expresión y formación para las dos partes, concluyendo un sentido de investigación constante ya sea en cualesquiera de estas disciplinas profesionales y asombrosas.



//

No es lo mismo algo nuevo, algo creativo o algo único.

//

*(Ferran Adrià.)
Chef Profesional*

Food Design

Fundamentos & Teorías

"Según Ferran Adrià el food design empieza con la búsqueda inicial de técnicas y conceptos los cuales empiezan en un taller , pero los platos en sí, se crean en la cocina en donde se deciden las principales ideas" (Adrià, 2010, p.30).

"La creatividad consiste en idear algo que no se haya hecho antes , pero la novedad no basta . Se precisan muchas horas de experimentación para crear algo nuevo e interesante."

(Ferran Adrià.)

img: 20

Ferran Adrià en la cocina del Bulli
revisando libreta de ideas.

Principales Exponentes

Las nuevas tendencias y estilos gastronómicos propuestos por:

*Grant Achatz
Los Hermanos Roca
Ferran Adrià
Martí Guixé*

Chef

"Vida en la Línea"
Grant Achatz

Con un concepto totalmente impresionante el chef Grant demuestra como se puede fusionar el diseño con la gastronomía, claramente el food Design tiene mucha apertura en el restaurante "alineá" el cual esta en Chicago Illinois, demostrando y perfeccionado las técnicas y tendencias visuales de hoy en día para complementar de cierta forma esa finesa y sutileza que está presente en cada platillo expuesto por el chef, innovando con el diseño de por medio para la satisfacción de los clientes de "alineá", las composiciones y el cromatismo forman parte fundamental a la hora de crear un nuevo plato. *(Master, 2011, p.8).*

Foto portada de la revista alineá.

img: 21



img: 22

Presentación de tocinetas para el restaurante alineá.

Chefs

"Cocina de Estilo Libre"
Los Hermanos Roca

img: 23

Fotografía tomada en el Celler de an Roca

Una mezcla totalmente especial la que nos muestran estos famosos chef de la cocina imponiendo un estilo único y exclusivo de ellos, permitiendo al cliente mostrar una composición y diseño en la alta cocina, sus variaciones de textura y cromatismo expuestos en sus platos, es sin duda una nueva experiencia al momento de probar un plato y que mejor si sus conceptos están basados en fundamentos técnicos y comunicación.
(Gastro, 2012, p. 3).



img: 24

Salmón acompañado por diferentes salsas.

"El mundo dulce, el mundo líquido, el mundo salado; Jordi, Josep, Joan. La cocina, la sala, la bodega; el arte, la técnica, el diálogo. Luz, espacio, personas; objeto, mirada, instante. En El Celler, todo es un juego a tres bandas."

(Hermanos. Roca.)



Chef

"El Bulli"
Ferran Adrià

img: 25

Conferencia sobre cocina molecular en Barcelona-España.

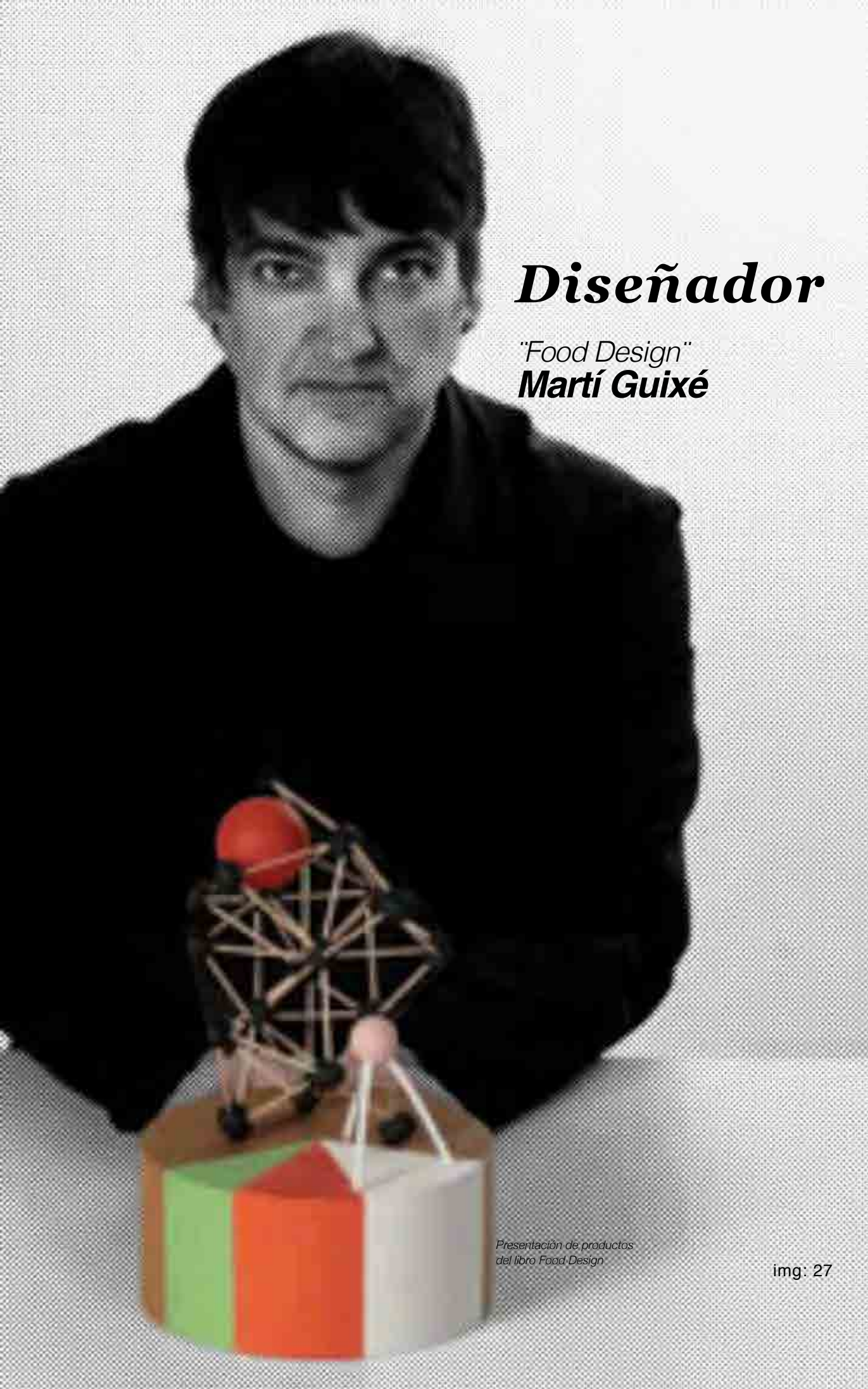
Un chef español, pionero en experimentar con la cocina molecular llamada también cocina con Nitrógeno, la simplicidad que aparentemente muestra este chef al momento de preparar un plato es sin duda única para lo que realmente pretende ser.

Sus presentaciones tienen un concepto, una estructura notable que solamente podemos relacionarla con el diseño, de alguna manera este profesional de la cocina intenta mostrar diferente a la cocina quien se une de manera significativa con el diseño, bocetando de manera muy rápida las particiones o traslaciones que tendrán sus platos para deleitar la vista y el sentido de los clientes de su restaurante y del mundo entero. (*Elbulli, 2010, p. 10*).



img: 26

Marshmallow de piñones.



Diseñador

"Food Design"
Martí Guixé

La versatilidad que demuestra este diseñador con la comida es muy interesante dentro del contexto de diseño, Guixé intenta que sus estudiantes entiendan el concepto de gastronomía y diseño, que sus creaciones tengan un significado frente a lo abstracto o arte como se lo llama a toda creación hoy en día echa por ellos, su aporte frente al Food Design es muy representativo al mencionar que todo tiene un por que o más aún que no todo esta dicho, existe siempre otra manera de interpretar las cosas y es en ese momento donde el experimenta con nuevas técnicas visuales para que la comida tenga un rol diferente en la mentalidad de los comensales o clientes de los restaurantes. (Guixé,2010,p.4).

Presentación de productos
del libro Food Design

img: 27



img: 28

Libro Food Design

Su aplicación en la Gastronomía

“Muchas veces, cuando pensamos en diseño lo reducimos al área gráfica, industrial o textil. Si partimos del concepto de que el diseño es una comunicación funcional e interdisciplinario. ¿Qué pasa si además de ser diseñador tienes un complemento? Tu actividad cobra un nuevo sentido y se Potencia.”

En esta entrevista realizada a Aarón Gómez y José Manuel Tovar, del restaurante Cabeza de Toro, se puede interpretar como ellos utilizan el food design con un concepto único el cual es decodificado por sus clientes, inmiscuyéndose en sentimientos y formas distintas de expresar un estilo diferente de comida. (Toro, 2012, p. 6).

Un ejemplo de cómo ellos interpretan la personalidad, los colores y valores de los personajes clásicos de “Peanuts” en distintos bocadillos.



Representaciones de personajes en El armado de platos.

img: 30

Ideas del libro de Martí Guixé
Maceta comestible

img: 29

Procesos & Técnicas

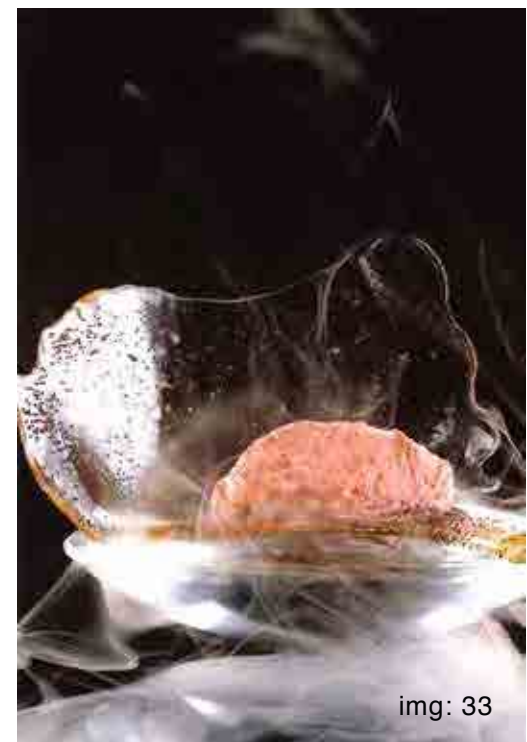
img: 31

Ideas previas en papel.

la técnica del nitrógeno o congelados, los de cocina de autor, donde se tiene mucha libertad para innovar, etc. En fin la lista es larga pero es indispensable especular que solo un chef define este tipo de procesos y métodos según sus requerimientos.



Técnica de flameado.



Técnica de congelado con nitrógeno.

Investigación de Campo

Entrevistas



Nombre: Jhonn Alarcón
Edad: 32 años
Profesión: Diseñador & Chef
Ocupación actual: Profesor de la UDA

Nombre: Javier Patiño
Edad: 26 años
Profesión: Chef
Ocupación actual: Profesor del Instituto
Gastronómico CECAEM

img: 34



{ Jhonn
Alarcón }

En la actualidad se dedica a todo lo concerniente en diseño , pero esta incorporando el diseño y la comida en su trabajo.

¿Por qué Food Design?

Es una tendencia la cual esta hace muchos años acompañada con la cocina de vanguardia que grandes chef, cocineros de cocina de autor, empezaron a fusionar con aspectos no muy técnicos el food design, es decir aplicar algo con poco conocimiento.

Por otra parte me gusta la interdisciplinariedad la cual me permite fusionar las dos disciplinas las cuales son mis dos pasiones, para un bien común para la sociedad es como lo percibo desde mi punto de vista.

¿El mercado en nuestra sociedad?

La verdad el food design como tal no se reconoce todavía , pero lo que propongo y lo que estoy tratando de transmitir a los estudiantes de diseño por un lado, y a los chef por otro, pretendo con mi estudio que el diseñador pueda interactuar con el cocinero para generar una mejor experiencia con el comensal, en la ciudad no hay una tendencia muy marcada, pero lo que si se puede observar es un incremento de cocineros y establecimientos gastronómicos, como el cliente es más exigente lo que hacemos es pulirnos en la presentación de los platos, en la presentación de ambientes, de las cartas, pero una corriente como tal todavía esta en evolución.

¿Tiene influencias de otros chef?

Como innovador y creativo Ferram Adriam a mi criterio es un genio, como decía un compañero uno se puede dar cuenta que es solo son seres humanos , pero muchas de las veces estos seres humanos marcan tanto las tendencias con sus trabajos que realmente se vuelven en personajes influyentes para la investigación, para la cocina y para las ciencias, otro chef en el campo de montaje de platos , el cual se suele llamar es Yan Franco Charini que es un chef italiano que le toma a la cocina como un arte , el se hace llamar un artista culinario la comida que el monta en un plato la cual es espectacular ayudado también de una buena fotografía ayuda a transmitir todo lo que quiere decirnos los cocineros , los chef.

Por el lado de los diseñadores está Marti Guixe , y Maige Bonginzal

diseñadora que trate de dar una mejor experiencia culinaria al comensal y algunos otros que también son investigadores que aplican mejores sus técnicas propias, bueno la lista es interminable pero todo depende como tú los interpretas o les estudies y que puedes tu adsorber de ellos para aplicarles a la disciplina de food design.

¿El chef puede comunicar en un plato?

Hace algunos meses escribí un ensayo sobre la comida y la comunicación el cual tenia como titulo "la comida comunica, la semiótica en el gusto de los alimentos", lo que sucede es que las cosas que se ponen en un plato se pueden convertir en signos, en un mensaje, en este caso en la comida el emisor sería el chef que la comida que propone le guste a la gente, el mensaje sería el plato en sí, y el receptor sería el comensal, entonces dentro de que en el plato hay texturas, sabores, colores, olores todo esto en una teoría llamada la semiótica del gusto la cual nos dice que todo esto se convierte en signos de un lenguaje, que quieren decir los platos, solo cada uno de los chef lo pueden saber pero nosotros si podríamos dar una interpretación semiótica esto es textura, esto es blando, esto es frío, esto es crocante, todos estos elementos comunican algo y por lo general suelen comunicar sentimientos y emociones, ese debería ser uno de los fines que deberían percibir los cocineros, es un poco difícil, un tanto complicado pero cuando hacemos cocina de autor y cocina dirigida para cierto tipo de publico claro que podemos lograrlo de alguna manera.

¿Cuál seria su recomendación para los estudiantes?

Que traten de pensar más allá, que traten de marcar o brindar un mejor producto, marcar una tendencia y que sean investigadores y pensar que todo es posible, que la interdisciplinaria se puede hacer bastante aplicable, que deberá mostrar el interés en la comida y en el diseño y los diseñadores que quieren entrar en este mundo tienen que tratar de interesarse por lo que hace un cocinero saber por lo menos a que temperatura se cocina usa carne para yo poder decirle tengo que tomar una foto tierna cuando yo se que es un termino medio, que se cocina a tal temperatura como diseñador tengo que saber esas cosas no saber cocinarles, tengo que saber un poco la teoría para poder conversar con el chef, pues a interesarse y a investigar no existe nada escrito el food design tiene un campo de acción muy amplio como queramos verle que va desde el montaje de platos, el diseño de cartas, el diseño de utensilios, el diseño de ambiente, el food estiles que es la fotografía para recetas de cocina la cual es otra área totalmente del diseño de alimentos. Entonces dependiendo de que es lo que quiera hacer o en el área que quiera trabajar tenemos que investigar el food design recién está comenzando y con tanto establecimiento gastronómico tiene campo de acción para largo.

¿Alguna anécdota?

Recuerdo que en un evento cuando era estudiante estaba buscando la mejor forma de presentar la comida con mi compañero nos pasábamos unos cuantos minutos dando la vuelta a la comida diciéndonos, mejor pongamos la carne y luego la ensalada y otras variaciones buscando una forma artística por así decirlo de presentar un plato, más que todo son esos recuerdos de esa búsqueda de querer presentar mejor un plato.



{ Javier Patiño }

Comencé mis estudios en la ciudad de Cuenca en la carrera de turismo, me ayudó a conocer muchos lugares, me impactó mucho la hotelería y la gastronomía cómo se puede relacionar la cocina con el mundo exterior, realicé un viaje a Argentina donde estudié un pos título en alta cocina y administración gastronómica, trabajé con un profesor que fue un chef de partida de la escuela del Bulli cuando estaba funcionando.

Cuando regresé a Ecuador comencé a trabajar en distintos lugares de eventos como ayudante de cocina y poco a poco fui obteniendo experiencia, tuve la oportunidad de ser docente cuando me certifiqué como chef instructor en el foro Panamericano. Luego viajé a Lima Perú donde realice una maestría en el Cordon Bleu y trabajé con Virgilio Martínez quien es por hoy uno de los mejores chef del mundo obteniendo la mejor cocina del Perú.

¿Cada chef marca un estilo?

Si, muchos chef que no conocen el food design pero lo hacen consiente o inconscientemente lo hacen, por que la comida entra por los ojos y cada uno de ellos trata de hacer algo innovador para llegar mejor a sus comensales, existe un punto en este momento donde discrepo con que la comida es un arte o no y que tiene que ver el food design en el arte gastronómico, cocinar es una forma de hacer arte pero esto no perdura esto tiene un comienzo y un fin.

¿Considera el diseño en su cátedra de cocina de autor?

Si, de hecho lo aplicamos tenemos la ventaja de que uno de nuestros docentes es también diseñador, te hablo del chef John Alarcón el cual esta interesado en el tema del food design y lo esta investigando y siempre estamos trabajando en esto, en como los chicos pueden aplicar esto y puedan tener una perspectiva mucho más amplia de cómo hacer la presentación del plato en base al diseño, en base a nuevas tendencias.

Los muchachos al momento de montar un plato lo han hecho empíricamente o por intuición yo lo hacía y si bien lo veía bonito o ponía ciertos elementos y lograba una simetría que hoy se que significa, en su momento no lo sabía todo es evolutivo, por esta razón es que estamos trabajando con los chicos de primero hasta cuarto es darle la oportunidad que pasen por ese proceso, no diciéndoles esto esta mal, esto no se monta así, por lo contrario darle las bases necesarias o fundamentos justos para que ellos puedan guiarse e ir evolucionando con respecto al tema de montaje de platos y por supuesto reforzado con las otras materias que se les dan a los chicos.

¿En los últimos 10 años han cambiado las preferencias por la comida en Cuenca?

De hecho sí y sigue evolucionando las personas salen mucho más y esto se presta para tener nuevas experiencias gastronómicas si bien no en su totalidad a nivel de nuestra población , pero existen grupos de personas que ya buscan productos nuevos o como en estos momentos el bum del sushi , a la final van prueban y están personas que les gusta y a otras no pero es la gente que se presta para buscar nuevas experiencias como el buen comer , que te den un buen servicio, es decir que esta experiencia esté evolucionando siempre.

¿Qué influyó para acercarse a la cocina con diseño?

Sin duda la libertad, esto es algo libre como dije antes tú tienes unas bases y tu decides que puedes hacer y crear, yo no me considero una persona para estar en una oficina sentado atrás de un computador , el estar tras un fogón con un estrés de 18 horas, es algo gratificante al final , ese trabajo en equipo después de un evento que te salió súper bien son cosas que te motivan para decir "bueno me gusta lo que hago", y eso yo veía antes cuando yo me adentraba en las cocinas ese estrés el grupo de cocineros ese quipo los cuales tenían un papel que desempeñar en la cocina y todos ellos a la final influyen en un plato que puede ser bueno o malo.

¿Lo más difícil?

Armar un buen equipo de trabajo, alguien que respalde tus locuras, tus ideas, tus sentimientos para lograr un excelente plato.

¿Lo más fácil?

Con un buen equipo todo resulta fácil y puedes plasmar un buen trabajo.

¿Qué comunica el food design?

El plato que se sirve a un comensal puede comunicar muchas cosas, puede transmitir mucho, puede llegar a jugar con tus recuerdos , pero creo quien marca la pauta principal en esto es el chef, por que uno cocina tal vez en base a sus recuerdos, a sus experiencias, es el quien hoy en día propone una experiencia para el cliente ya sea esta buen o mala, esto es algo que se conoce como cocina tecnoemocional, la cual está a la moda y tiene que ver mucho con el food design uno trabaja con esto en base a las emociones , a un sentimiento, en base a una memoria y tratas de plasmar algo que tu comiste en tu infancia según tu forma de apreciar la cocina y compartirla con el cliente, es así que la interpretación de cada cocinero es única.

¿Alguna recomendación?

Que no cocinen por obligación, que lo hagan por que les gusta, por que les apasiona, que trabajen con profesionalismo, no engañen al cliente y que trabajemos con nuestras raíces con nuestra cocina dándole otro enfoque y categoría es lo que les puedo decir a todos los chicos que están en este mundo del diseño y la gastronomía.





Conclusiones

Sin duda el food design tiene que ver mucho con el diseño el cual esta encargado de comunicar siempre algún mensaje , la fusión de la gastronomía y el diseño han permitido que varios exponentes de la cocina y diseñadores investiguen nuevas experiencias que ofrecer a las personas, dándoles formas,colores y texturas, es decir permitiéndoles que los cinco sentidos se fortalezcan al momento de probar un plato donde se exprese el food design.

Diseño

Diseño* *Básico
Fundamentos del Diseño Básico

Introducción:

“Las formas y trazos se pueden producir espontáneamente cuando estamos experimentando con instrumentos, substratos o sustancias para obtener efectos gráficos, de textura o relieve y decidir entonces nosotros sobre la marcha lo que es hermoso o atractivo, sin saber cómo y por qué. Podemos incorporar sentimientos y emociones durante el proceso , dando como resultado un tipo de expresión artística que refleja nuestra personalidad en forma de nuestros gustos e inclinaciones. Éste, es el enfoque intuitivo de la creación visual.” *(Wong, 2011, p. 15).*

Es realmente importante que para generar cualquier imagen gráfica, es indispensable conocer los elementos básicos del diseño como el punto, la línea y el plano , los cuales son los causantes de que se generen magníficas texturas y cromatismos permitiendo al diseñador un mundo infinito de posibilidades gráficas.

El Punto:



Gotas de mango.

img: 36

Es un elemento de muy reducidas dimensiones y, expresa una posición fija en el espacio que lo aloja. Gráficamente puede manifestarse como: triangular, cuadrangular, circular o simplemente puede tener una estructura irregular. (Mogrovejo, 2006, p. 8).

La Línea:



Mouse de chocolate

img: 37

Expresa el movimiento de un punto y sugiere direcciones como: horizontal, vertical y oblicuas. En la línea podemos advertir su forma, cuerpo y extremos, que significa la solución gráfica que adoptan los puntos de origen y término de su cuerpo.”⁶ Es decir la línea puede ser rígida o flexible. (Mogrovejo, 2006, p. 8).

El Plano:



Bandeja con ensalada de pepino.

img: 38

Es considerado un conjunto de puntos y líneas que ocupan un lugar en el espacio, el tamaño de un plano es libre y se lo puede utilizar desde espacios pequeños, hasta espacios sumamente grandes. (Wong, 2011, p. 45).

La Forma:



Formación circular de varias frutas.

img: 39

Existen distintos métodos para llegar a obtener una cantidad variada de formas como el punto, la línea, el plano, entre otros y es donde los diseñadores pensamos que no solo podemos crear dichas formas también tenemos que dar un mensaje el cual se resulta fácil por así decirlo cuando se tiene el conocimiento visual.

Pues existen las operaciones de diseño como la segmentación, la superposición, adición, el tono, el equilibrio, etc. un sinnúmero de formas individuales o combinadas. (Dondis, 1992, p. 13-91).

La Textura:



Tajos de naranja.

img: 40

Cuando hay una textura real, coexisten las cualidades táctiles y ópticas, no como el tono y el color que se unifican en un valor comparable y uniforme, sino por separado y específicamente, permitiendo una sensación individual al ojo y a la mano. La Textura 7 está relacionada con la composición de sustancias a través de variaciones, debería servir como experiencia sensitiva y enriquecedora. (Dondis, 1992, p. 70-71).

El Color:



Cucharas con distintas especias.

img: 41

Las diferentes alternativas que ofrece la lectura de los colores en sus aplicaciones sobre formas resueltas nos conducen a pensar en el conocimiento y la planificación de varias opciones como la selección y aplicación adecuada del color, se debe aprovechar la fuerza expresiva que éste supone para reforzar los diferentes aspectos de la comunicación visual que quieran proponérselos como relevantes. (Mogrovejo, 2006, p. 84).

Diseño & Comunicación

Introducción:

A menudo que se realizan distintos tipos de diseños expresados tanto por su cromática, texturas, formas, etc. Es muy importante saber que se desea comunicar con los elementos conseguidos en la búsqueda del diseño, es por este motivo que mediante la operatoria del diseño o también llamada como la sintaxis de la imagen en el libro de Dondis (*Dondis, 1992, p. 4*).

Estos elementos comunican y llegan a captar la atención del usuario, mediante elementos visuales y de composición gráfica que demuestran que un buen diseño básico es adaptable a otras disciplinas.



Semiótica

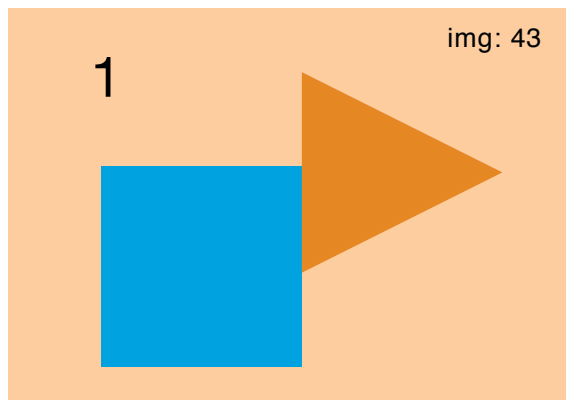
Antes de mostrar los diferentes tipos de operatoria y poderlos entender como tales demos una breve mirada al concepto de la semiótica.

Según María Acaso en su libro (El lenguaje Visual), nos dice que "la lengua es un sistema de signos que expresan ideas y , por esa razón, es comparable con la escritura, el alfabeto de los sordos mudos, los ritos simbólicos, las formas de cortesía, las señales militares, etc. Es decir la semiótica de la imagen es una ciencia que estudia la vida de los signos en el ámbito social." (Acaso, 2009, p. 35).

La autora en su libro es muy explicita en decir que el signo esta en la sociedad , que día a día aparecen nuevas formas de simbolizar algún objeto, o saludo es por esa razón que el estudio e interpretación de un signo es importante para el entendimiento de los procesos de diseño en donde está inmiscuida la gráfica como tal.

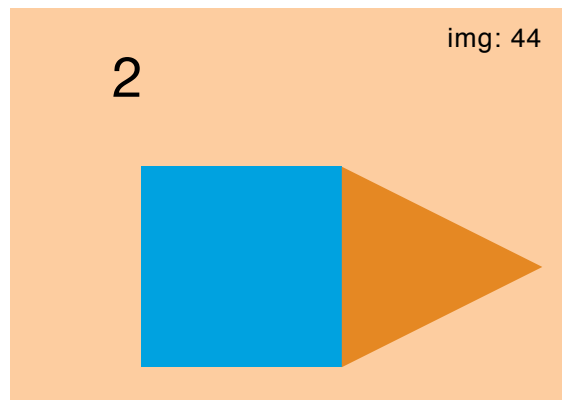
A continuación mostrare las posibles operatorias de diseño:

{ Operaciones de Contactación }



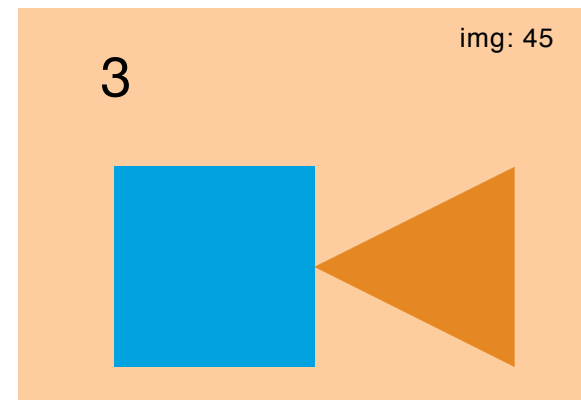
Lado Parcial:

Las figuras se unen por sus lados.



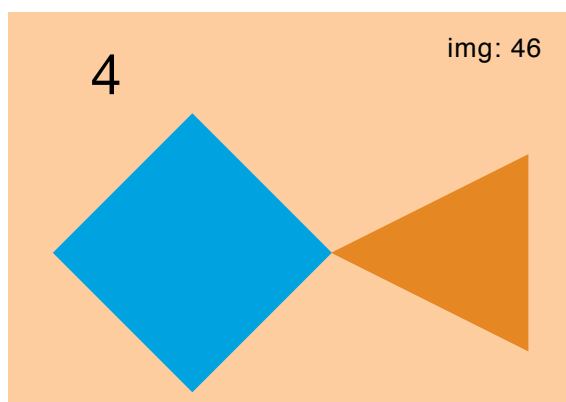
Lado Total:

Uno de los lados coincide plenamente con el de la otra figura.



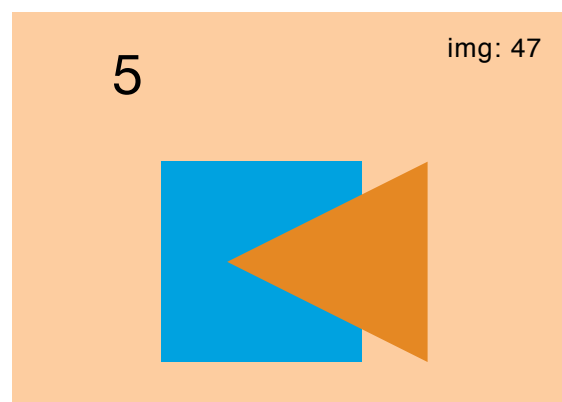
Punto- Línea:

El vértice de una figura se coloca sobre el lado de la otra.



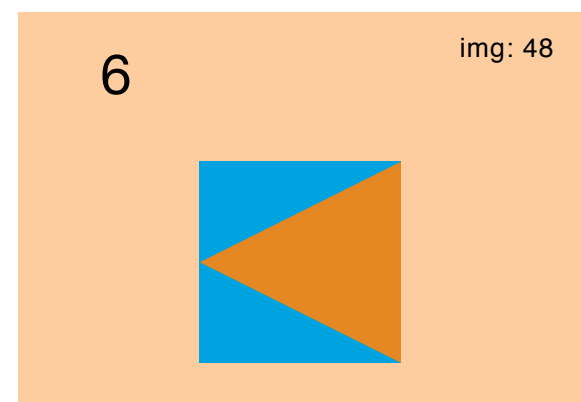
Punto-Punto:

Los vértices de dos figuras se unen.



Plano Parcial:

Dos sectores de figuras diferentes se superponen.



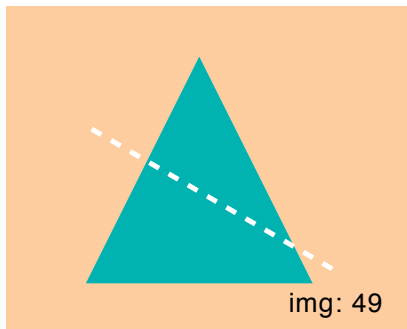
Plano Total:

Una de la figuras esta superpuesta totalmente.

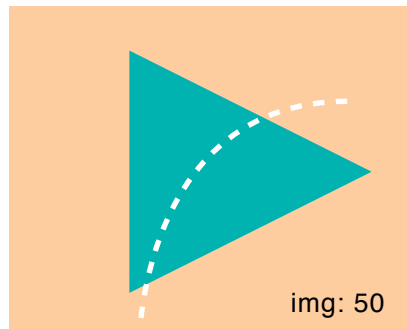
{ Operaciones de Segmentación }

Es la obtención de nuevas formas a partir de la división en partes iguales o distintas de una forma. Ejemplos:

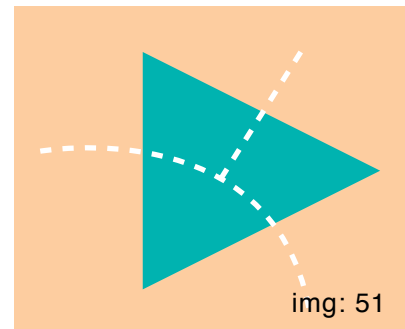
Geométricos



Orgánicos



Mixtos

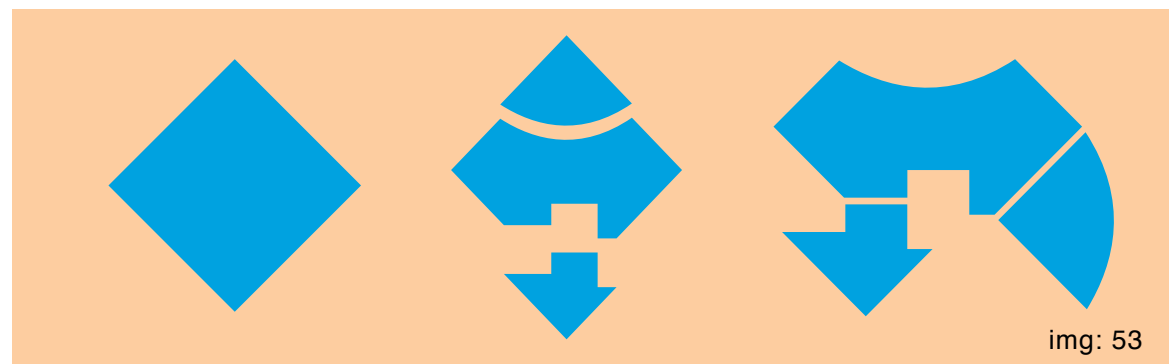


Libres



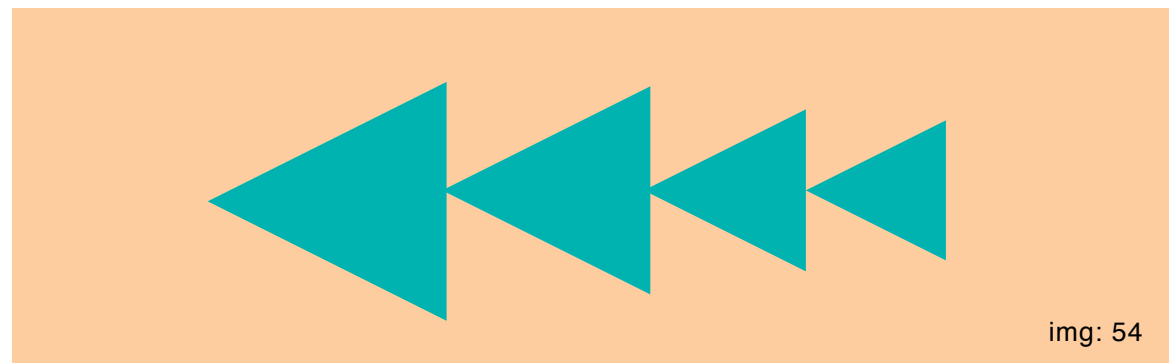
Adición y Sustracción:

Es la suma o resta de una forma para obtener nuevas formas.



Seriación:

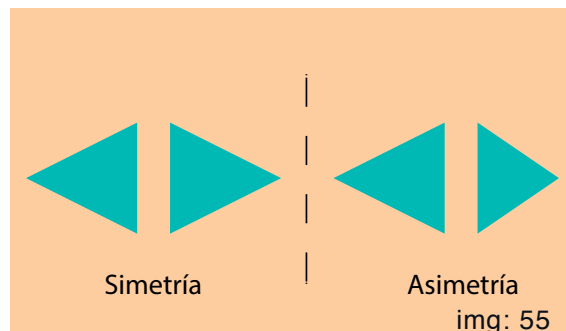
Es formar una serie de figuras que se muestren como un sistema, es decir unir varios elementos de una misma forma, y además a estos elementos se les puede aplicar otros conceptos como escala, rotación y más.



{ Operaciones de Movimiento }

Luego de obtener las partes segmentadas de los elementos se procede con las distintas opciones de operatoria de diseño que se conocen y se describen a continuación

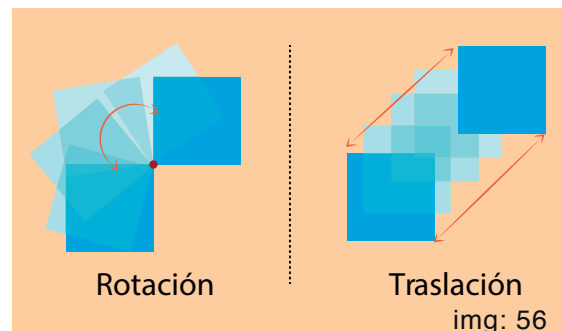
La Simetría & Asimetría:



La Simetría: Se la considera como elemento visual equilibrado, para comprobarlo se coloca una línea imaginaria que corta al elemento gráfico y los elementos del un lado deben repetirse de la misma manera en los del otro lado.

La Asimetría: Es lo contrario, es decir que los elementos de un lado son totalmente diferentes a los del otro, pero con esto no decidimos que no sea equilibrada, ya que en este caso se puede lograr un equilibrio mediante el peso visual. (Dondis, 1992, p. 131).

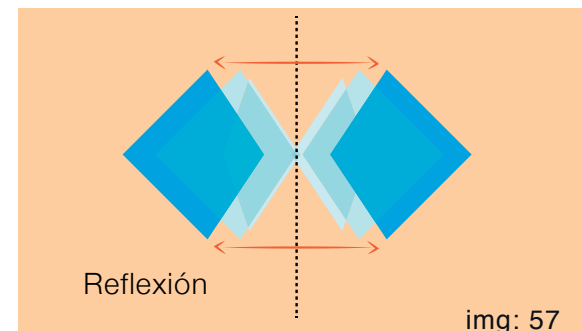
Rotación & Traslación:



Rotación: Implica la presencia de un punto de giro sobre el cual una las partes cambia de posición con respecto a la otra.

Traslación: Es un movimiento que permite el desplazamiento controlado de una parte de la figura con respecto a las otras.

Reflexión:



Reflexión: A través de la utilización de un eje de simetría este movimiento invierte la forma de la figura original.



S. Vidot

A still life painting featuring several old, thick books with worn spines and pages. One book is open in the foreground, showing handwritten text on its pages. The books are set against a dark teal background. The lighting is soft, highlighting the textures of the paper and the wood of the book covers.

Diseño Editorial

Introducción:



img: 59

Lomo de un libro texturado.



img: 60

Revista de pescadores.

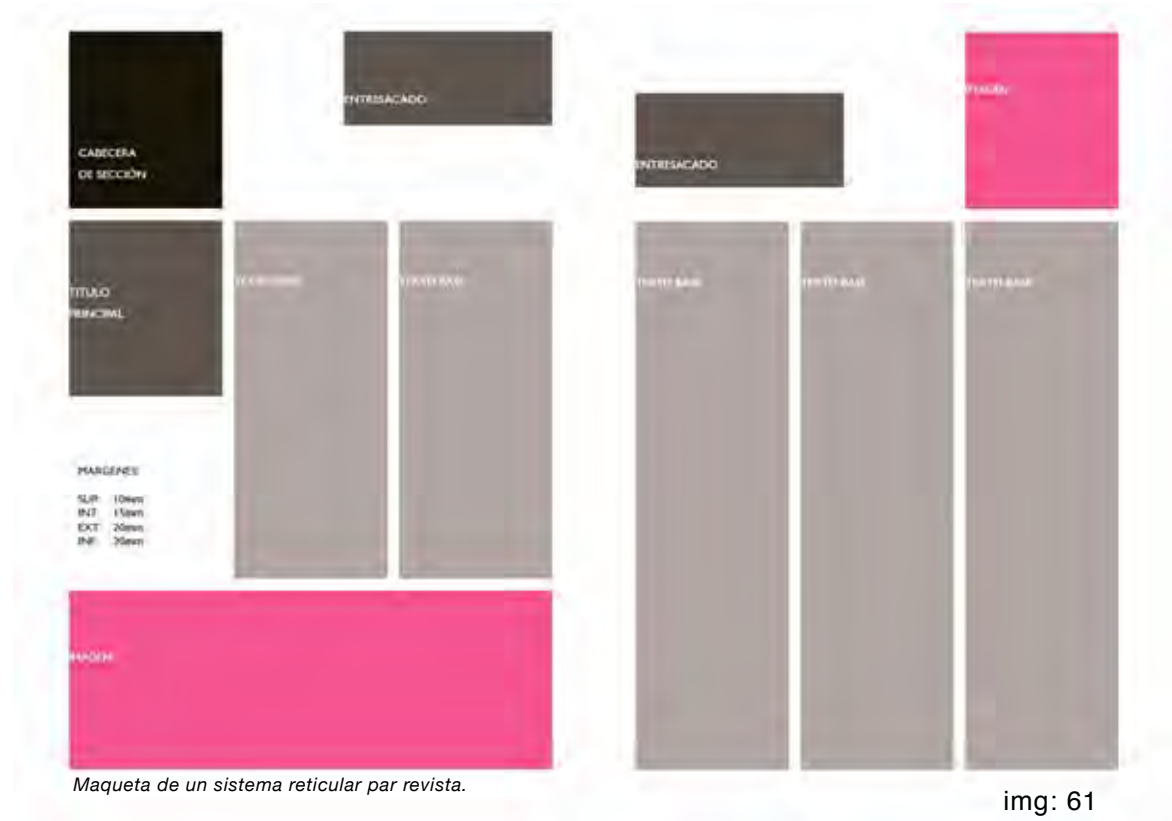
“La acción de publicar, puede ser un escrito impreso, como un libro, una revista, un periódico etc., que ha sido publicado, es la acción de comunicar o informar al público. Parte del atractivo de una publicación es lo que se siente al tocarla. A menudo, los diseñadores se ven limitados en la elección del formato por factores como el tamaño, forma y, por supuesto, el costo, pero sigue habiendo un amplio espacio para la creatividad.” (Lakshmi, 2010, p. 15).

En el mercado existen muchos tipos de publicaciones y editoriales las cuales hoy en día gracias a la tecnología nos pueden brindar muchas formas de terminado o acabado, las nuevas teorías del eco diseño están siendo aplicadas hoy en algunos productos publicitarios, pero la tecnología también nos a permitido exponer los mismos productos mediante el computador, es verdad que la diferencia de tener un producto editorial en nuestras manos puede ser una experiencia única pero no seremos las puertas a lo digital puesto que es en esta era tecnológica en la que vivimos.

Los elementos básicos para generar una publicación y los cuales pueden determinar su acabado son:

- Formato
- Retícula
- Tipografía
- Color
- La cubierta
- Uso de las imágenes.

Procesos & Técnicas



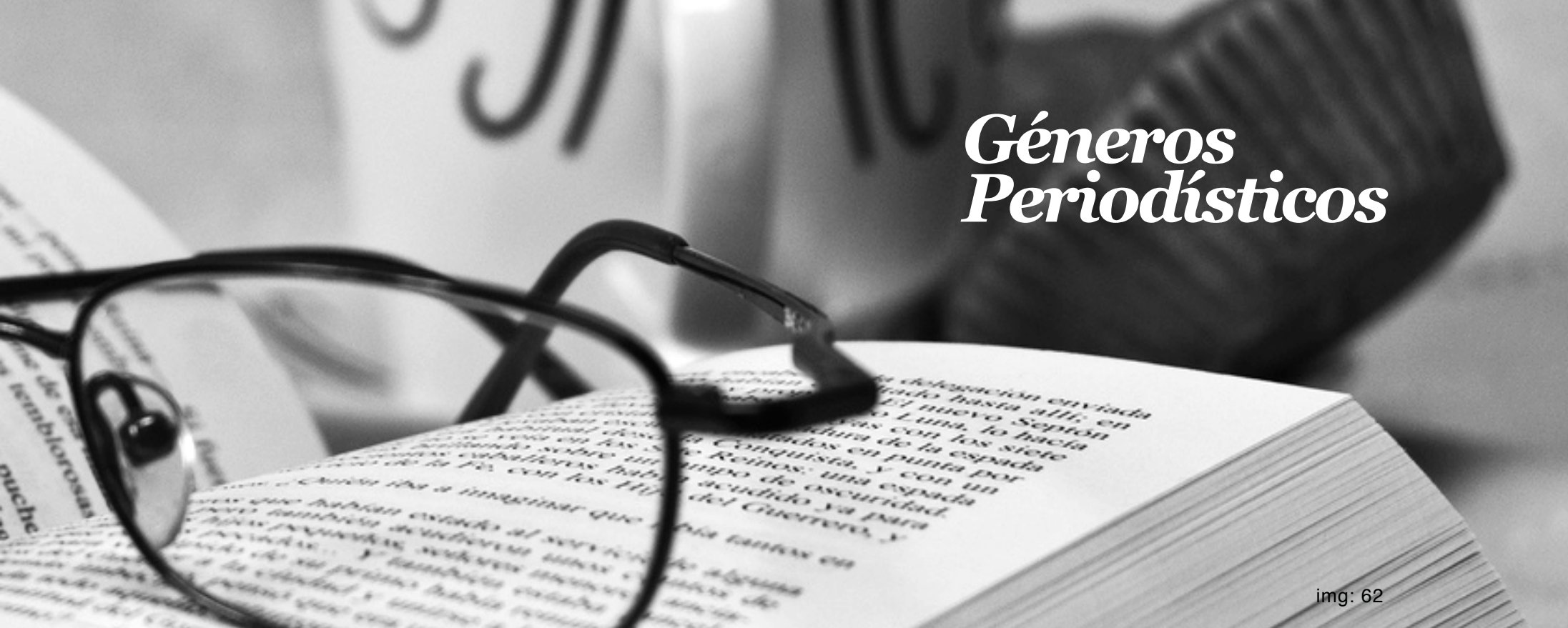
Retículas

“Las retículas determinan las divisiones internas de la pagina y la composición influye en la posición de los elementos. El uso de la retícula aporta consistencia al libro, así como coherencia en la forma global. Los diseñadores que utilizan retículas consideran que esta coherencia visual permita al lector centrarse en el contenido y no en la forma. Cada uno de los elementos de la pagina , ya sean textos o imágenes, tiene una relación visual con el resto: es decir la retícula proporciona un mecanismo de formalización de estas relaciones.” (Andrew, 2007, p. 45).

“El uso de un sistema de retículas es una excelente manera de organizar grandes cantidades de información en el diseño de la publicación. Es más, tener un buen sistema libera al diseñador para concentrarse en soluciones de diseño creativas en lugar de centrarse en las organizativas.” (Lakshmi, 2010, p. 25).

Las retículas demuestran ser unas guías las cuales tiene un proceso en donde se puede diseñar con un formato establecido y claro, esto no significa que sean totalmente rígidas pero en algunos casos sus formatos tienden a ser condicionantes para un producto editorial, que sin duda tendrá elementos organizativos que permitan su fácil lectura.

Géneros Periodísticos



img: 62

Fotografía de un libro de biblioteca.

Por otra parte una vez seleccionado un tipo de retícula es importante complementar con el conocimiento de diferentes métodos de redacción, también conocidos como géneros periodísticos, los cuales son "formas que busca un periodista para expresarse, debiendo hacerlo de modo diferente según la circunstancia de la noticia" (Gargurevich, 1982, p. 13)., es decir, los géneros periodísticos nos ayudaran a determinar que clase de información quiero colocar en dichas retículas, y estos géneros se clasifican en:

La noticia:

Es el género periodístico por excelencia, consiste en informar sobre un suceso reciente o nuevo que afecta a la sociedad y debe ser conocida, para que sea noticia debe cumplir con varias condiciones como ser verdadera, actual, novedosa e interesante, puede ir acompañada de imágenes.

La encuesta:

Es una recopilación de opiniones, datos que obtiene el periodista por medio de consultas, entrevista o interrogatorios.

La columna:

Es la sección fija que aparece con regularidad, tiene algunas características como el nombre del autor y un título.

La entrevista:

Es una serie de preguntas que hace el periodista a una persona muy significativa, cuyas respuestas aportan datos de interés para una colectividad.

El gráfico:

Es donde una ilustración, una fotografía o infografía dice algo relata un hecho, el cual tiene un significado informativo para el lector.

La crónica:

Es la narración de sucesos de actualidad, procurando apegarse a la cronología en que hayan acontecido.

El reportaje:

Es un trabajo de información que reúne, e su desarrollo a casi todos los géneros periodísticos.

El artículo:

Es una composición literaria sobre un asunto, por lo general formula juicios, plantea problemas y establece referencias de hechos ya ocurridos.

El editorial:

Es un artículo que generalmente no está firmado, es por medio del cual la dirección de un periódico expresa su opinión sobre algún aspecto de interés general.

El ensayo:

Es un estudio breve que se hace sobre una materia sin que se tenga la pretensión de concluirla. (Gargurevich, 1982, p. 22).

Formatos

“El formato de un libro está determinado por la altura y la anchura de la página. En edición, el término formato se utiliza en ocasiones de forma errónea, haciendo referencia a un tamaño determinado, sin embargo libros de tamaños distintos comparten el mismo formato. Existen tres formatos característicos vertical (la altura es mayor que la anchura), Horizontal (la anchura es mayor que la altura) y el cuadrado.



img: 63

Elección de un pliego en una offset.

“Los diseñadores tienden a desarrollar estilos personales en la toma de decisiones sobre la proporción, pero resulta conveniente empezar a familiarizarse con las distintas posibilidades del formato.” (Haslam, 2009, p.30).

Los formatos que existen son muy variados pero si se toma en cuenta los procesos de impresión se debería asignar formatos que no malgasten el material, los tamaños que muestra la teoría de Fibonacci, los cuales están representados por proporciones áuricas son totalmente proporcionales logrando un equilibrio y estética para los productos editoriales, sin embargo no siempre serán una opción a seguir.

Material & Acabados

“Las imposiciones por parte de los plazos y los presupuestos son parte de los problemas habituales que se afrontan a la hora de elegir materiales y procesos alternativos en un proyecto. La industria de la impresión se ha estandarizado extremadamente, y en la actualidad existe un sinnúmero de empresas capaces de ofrecer precios muy competitivos y plazos de entrega muy breve.” (Mason, 2008, p. 8).



img: 63

Terminado tipo calado en una pasta de libro.

Las empresas gracias hoy en día están en toda la capacidad de poder imprimir en casi cualquier material, pero es mejor tener una relación directa con nuestro proveedor a la hora de seleccionar que tipo de materiales podremos usar, esto es más valioso que mirar un registro y pedirlo desde una publicación, la experiencia que tienen los prensistas y consejos de ellos es muy importante para la decisión final de un producto editorial, que tenga buenos productos y por ende un excelente resultado.

Tipografía

Hoy en día existen un sinnúmero de fuentes o familias tipográficas las cuales están mucho más presentes en el computador.



Tipos de madera cortados a laser.

“La tipografía se ha asociado tradicionalmente con el diseño, en particular, con la industria gráfica, es así que la tipografía es la disciplina y la práctica profesional que media entre el contenido de un mensaje y el lector que lo recibe.

La elección de la fuente, el cuerpo, el ajuste y la distribución no puede ser arbitraria, el tipo tiene que adecuarse a su propósito. El tamaño óptimo para un texto continuo (o corrido) suele estipularse entre 10 y 11 puntos en su altura de x. Dependiendo de su función se puede hacer una clasificación tipográfica si es para textos o para títulos.” (Jury, 2007, p. 8-22)

Tipografía para Textos:

GARAMON



Nombre del autor de la tipografía.

img: 65

Fueron creadas para textos largos, en donde se intenta brindar una lectura continua y sin interrupciones. Las familias tipográficas de este grupo pueden ser: Modern, Bembo, Garamond, Caslon, Baskerville, entre otras, las cuales han perdurado con el tiempo y son usadas frecuentemente.

Tipografía para Títulos

BODONI



Nombre del autor de la tipografía.

img: 66

Son usualmente utilizadas para los títulos, gracias a que tienen un peso mayor, sus remates, y trazos gruesos estas características hacen que este tipo tenga un alto grado de impacto con el usuario y le llame la atención.

Tipografías Serif & Sans Serif

Las tipografías que tienen serif hacen referencia a todas aquellas que tienen remates en sus ascendentes, colas, brazos etc. Y las Sans serif son aquellas denominadas también como palo seco es decir que no tienen ningún tipo de remate en su anatomía.



img: 67

Tipos móviles serif y sanserif.

La legibilidad y la facilidad de lectura (Leibilidad).

No se puede pensar en un tipo de letra si no se considera ante todo la legibilidad y la facilidad de lectura que tenga el tipo pues son dos características fundamentales para que el usuario pueda tener una lectura comprensible. Pues la legibilidad es el grado de diferenciación individual de las letras que se han diseñado para que se nos presente de forma clara y concisa, mientras que la leibilidad es la que brinda una lectura rápida, fluida y sin problemas para el usuario.

Medida e Interlineado:

Es importante tomar en cuenta estos factores puesto que al generar un diseño que tenga tipografía se debería considerar que la medida de un texto no pase de 60 o 70 caracteres por línea, pues dificulta a la vista regresar a la línea siguiente y lo contrario si tiene pocas se obtendrá demasiados saltos que también dificultan a la vista.

Por otra parte el tamaño de la tipografía dependerá al público meta es decir un tamaño promedio es de 12 puntos para los adultos, cuando para un niño el tamaño es mayor, un tamaño de 10 puntos no es prohibido sin embargo para una

lectura podría ser causante de fatiga y cansancio visual se la usa más para citas, pies de página, créditos entre otros. El interlineado genera un peso visual es decir si la tipografía tiene trazos y remates gruesos el interlineado tendrá que ser mayor a cuando se usa una tipografía light.



Información gráfica como se utiliza una tipografía.

img: 68

Cromática

“Las personas que trabajan con colores , ya sean estos artistas , terapéuticos, diseñadores, chefs, arquitectos o de otras industrias deben saber que efecto producen los colores en los demás . Cada uno de estos profesionales trabajan individualmente con sus colores , pero el efecto de los mismos han de ser universales.



Manual de pantones y lupa de registro para imprentas.

img: 69

“Ningún color carece de significado. El efecto de cada color está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en la cual percibimos el color. El color de una vestimenta se valora de manera diferente que el de una habitación , un alimento o un objeto artístico.” (Heller,2004,p.5).

La percepción de un color o varios nos permite interpretar acciones o emociones que denotan las características y cualidades de cada cosa, las personas reaccionan de formas distintas frente a los estímulos de cada color permitiéndonos a nosotros los diseñadores establecer una comunicación directa o indirecta de quienes fueran nuestros clientes. En este caso la significación de los colores en los alimentos los cuales poseen una paleta muy amplia, nos permite mezclar las costumbres con las emociones dadas por el color.



img: 70

Cámara profesional réflex.

La Fotografía

¿Consiste en sacar una foto, en enfocar y pulsar el botón?.

“Desde el momento en que se pulsa el botón de disparo y hace “clic”, se tiende contra nosotros una auténtica conspiración fotográfica. Muchos de los factores más determinantes para el éxito o fracaso de una fotografía entran en juego en ese instante mágico. Creatividad, enfoque, tipo y dirección de la luz, velocidad del obturador, abertura del diafragma, profundidad de campo... todo debe ser evaluado debidamente, ajustado y preparado para que, al presionar el botón disparador, capture la imagen tal y como desea.” (Ramalho, 2005, p. 2).

En fotografía digital, las imágenes son capturadas por un sensor electrónico que dispone de múltiples unidades fotosensibles, las cuales aprovechan el efecto fotoeléctrico para convertir la luz en una señal eléctrica, la cual es digitalizada y almacenada en una memoria. http://es.wikipedia.org/wiki/Fotograf%C3%ADa_digital

La Ilustración

“La ilustración es una palabra ambigua o lo era hasta hace poco. Según la National Museum of Illustration de Rhode Island , en Estados Unidos, “Los ilustradores combinan la expresión personal con la representación pictórica a la hora de transmitir ideas”, la ilustración sirve como reserva de nuestra historia social y cultural y es por tanto , una forma de expresión artística trascendente y Duradera.”
(Zeegen,2006,p.56).



img: 71

Pintura realista de un sándwich.

Es justo decir que la ilustración ha servido para registrar los logros y proezas del hombre interpretándolos de una forma que no habría sido posible antes de la invención de la fotografía, archivando ideas y experiencias las cuales son importantes para la persona que las desarrolla.

Diseño & Educación

Teorías y Métodos de Aprendizaje

“Durante mucho tiempo se consideró que el aprendizaje era sinónimo de cambio de conducta, esto, porque dominó una perspectiva conductista de la labor educativa; sin embargo, se puede afirmar con certeza que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, conduce a un cambio en el significado de la experiencia.

La experiencia humana no solo implica pensamiento, sino también afectividad y únicamente cuando se consideran en conjunto, se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia.” (Ausubel, 1997, p.64).



Escritura en pizarrón con una tiza.

Esta claro que el ser humano a lo largo de la historia siempre esta en la búsqueda del conocimiento , pero en que momento este lo toma como un verdadero aprendizaje , las personas hoy en día han aprendido que un estimulo o una experiencia se torna mucho mas fácil de interpretar para llegar al significado mismo, es decir, que el aprendizaje de un alumno depende de una estructura cognitiva que se relaciona con la nueva información, con las nuevas ideas que el individuo posee y de esta manera reinterpretar los conocimientos para lograr mejores resultados.

“Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente”.

(David Ausubel).

Conclusiones

Al final de todo los diseñadores estamos expuestos a un enorme conjunto de conceptos , teorías y métodos los cuales nos llevan a una sola dirección y es la de poder comunicar un mensaje a través de todas las herramientas que se nos han dado.

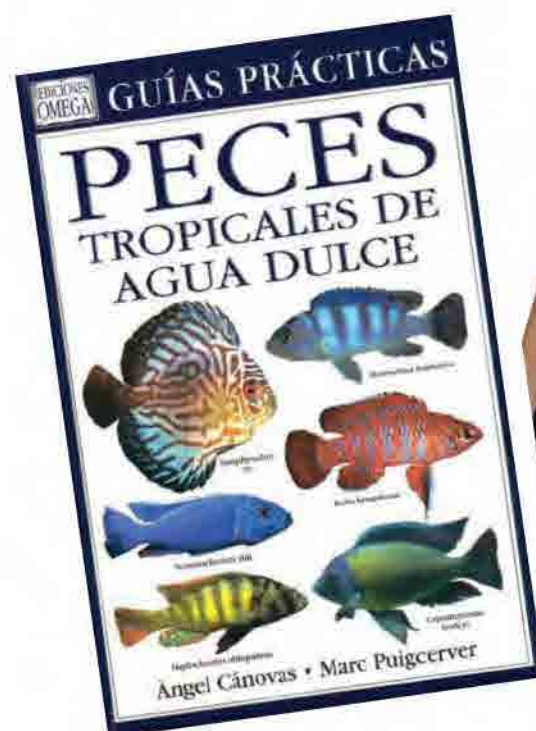
Cabe resaltar que todos los fundamentos de diseño están siempre relacionados con todo lo que hacemos desde la significación de nuestros sentimientos mediante el color al como diseñar un producto que sea capaz de ayudar a la comunidad , el contexto, que si bien es cierto somos quienes daremos una mejor calidad de vida para las personas quienes serán nuestros usuarios.





Homólogos





img: 75

Forma:

Tamaño	-----	26 cm x 19 cm
Formato	-----	Rectangular
Cromática	-----	No saturada
Tipografía	-----	Serif
Gráfica	-----	Fotografía
Texto-gráfica	-----	30% - 70%
Diagramación	-----	Maquetación Simple
Estilo	-----	Adulto Formal

Función:

Formato	-----	Desperdicio de papel
Cromática	-----	Bajo contraste
Tipografía	-----	Legible - Facil lectura
Gráfica	-----	Fortalece el Tema
Contenido	-----	Informativo
Texto-gráfica	-----	Sutil
Diagramación	-----	Jerarquiza la Información
Estilo	-----	Acorde al publico meta

Tecnología:

Formato	-----	No funcional
Tintas	-----	80% de color
Materiales	-----	Papel couche y cartón
Acabados	-----	Ninguno
Piezas	-----	No dispone
Seguridad	-----	Destinado para lugares secos

Análisis General

Este tipo de ediciones muestran una estética acorde al tema expuesto, dispone de una maquetación simple la cual es de fácil lectura, sus gráficas en las páginas internas están posicionadas de tal manera que el lector las recorra sin perder la lectura, las ilustraciones realizadas sirven para lograr un sistema de reconocimiento de cada especie.



img: 76

Forma:

Tamaño	-----	32 cm x 22cm
Formato	-----	Rectangular
Cromática	-----	No saturada
Tipografía	-----	Serif
Gráfica	-----	ilustración - Fotografía
Texto-gráfica	-----	10% - 5%
Diagramación	-----	Ninguna
Estilo	-----	Promoción

Función:

Formato	-----	Exhibidor
Cromática	-----	Bajo contraste
Tipografía	-----	Legible - Facil lectura
Gráfica	-----	Simple
Contenido	-----	Informativo - Interactivo
Texto-gráfica	-----	Sutil
Diagramación	-----	Jerarquiza la Información
Estilo	-----	Acorde al publico meta

Tecnología:

Formato	-----	No convencional
Tintas	-----	80% de color
Materiales	-----	Plástico- Papel - Madera
Acabados	-----	Lacado
Piezas	-----	Si dispone
Seguridad	-----	Algunas piezas soportan el agua.

Análisis General

Producto no convencional pero que también se colocan junto a un tipo de editorial , permiten la interactividad del lector con el producto brindándoles la facilidad de entender el mensaje expuesto en el paquete, las piezas que vienen dentro varían sus formas como el tangram el cual tiene piezas de distintos tamaños, la mayoría de forma triangular y solo uno de forma cuadrada.



img: 77

Forma:

Tamaño	-----	28cm x 22cm
Formato	-----	Rectangular
Cromática	-----	Saturada
Tipografía	-----	Sans Serif
Gráfica	-----	Ilustración
Texto-gráfica	-----	30% - 70%
Diagramación	-----	Simple
Estilo	-----	Infantil

Función:

Formato	-----	No Desperdicio de papel
Cromática	-----	Alto Contrastante
Tipografía	-----	Legible - Facil lectura
Gráfica	-----	Fortalece el Tema
Contenido	-----	Informativo
Texto-gráfica	-----	Dinámico
Diagramación	-----	Simple
Estilo	-----	Acorde al publico meta

Tecnología:

Formato	-----	Funcional
Tintas	-----	80% de color
Materiales	-----	Couche - Plegable
Acabados	-----	Lacado
Piezas	-----	No dispone
Seguridad	-----	Destinado para lugares secos

Análisis General

La simplicidad con la que se maneja este tipo de productos es sin duda una de las mas apreciadas con respecto ala enseñanza, la ayuda de la gráfica así como el de la cromática son un factor fundamentas para el entendimiento de algunas materias en la rama de la educación. Pequeños consejos a manera de ilustraciones favorecen al lector una rápida y clara sistemática de aprendizaje.



img: 78

Forma:

Tamaño	-----	31 cm x 22cm
Formato	-----	Rectangular
Cromática	-----	No saturada
Tipografía	-----	Sans Serif
Gráfica	-----	Fotografía
Texto-gráfica	-----	30% - 70%
Diagramación	-----	Maquetación Simple
Estilo	-----	Adulto Formal

Función:

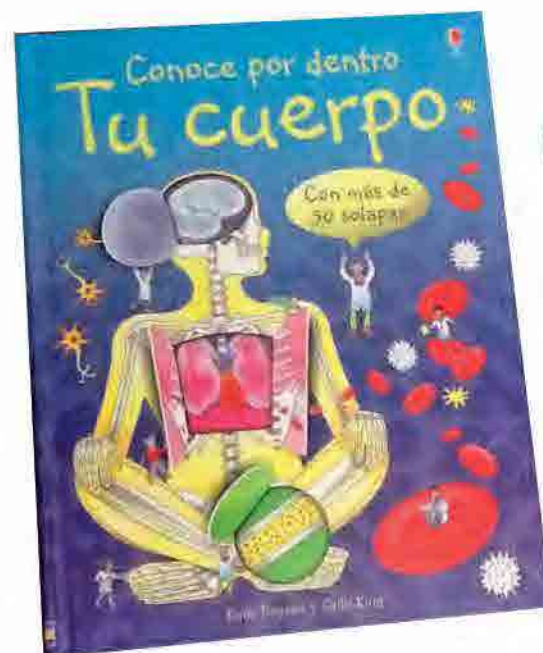
Formato	-----	No desperdicia papel
Cromática	-----	Alto contraste
Tipografía	-----	Legible - Facil lectura
Gráfica	-----	Fortalece el Tema
Contenido	-----	Informativo
Texto-gráfica	-----	Sutil
Diagramación	-----	Jerarquiza la Información
Estilo	-----	Acorde al publico meta

Tecnología:

Formato	-----	funcional
Tintas	-----	90% de color
Materiales	-----	Papel couche y cartón
Acabados	-----	Anillado-lacados
Piezas	-----	No dispone
Seguridad	-----	Destinado para lugares secos

Análisis General

Las presentaciones que disponen los recetarios de cocina son uno de los mejores ejemplos de como se diagraman los textos , teniendo estos información clara y directa de la exploración que brinda el mismo. la manera en como están dispuestas, las recetas jerarquizan y combinan, las posibles soluciones del menú una con otra, dando como resultado un dinamismo a quien lo utiliza.



img: 79

Forma:

Tamaño	-----	28 cm x 22 cm
Formato	-----	Rectangular
Cromática	-----	Saturada
Tipografía	-----	De fantasía
Gráfica	-----	Ilustración
Texto-gráfica	-----	10% - 80%
Diagramación	-----	Compleja
Estilo	-----	Infantil

Función:

Formato	-----	No desperdicia
Cromática	-----	Alto contraste
Tipografía	-----	Legible - Fácil lectura
Gráfica	-----	Fortalece el Tema
Contenido	-----	Informativo
Texto-gráfica	-----	Sutil
Diagramación	-----	Jerarquiza la Información
Estilo	-----	Acorde al público meta

Tecnología:

Formato	-----	Funcional
Tintas	-----	100% de color
Materiales	-----	Papel couché y cartón
Acabados	-----	Troquelados - laca con reserva
Piezas	-----	No dispone
Seguridad	-----	Destinado para lugares secos

Análisis General

Los materiales de aprendizaje para niños siempre están evolucionando, permitiéndoles interactuar con el libro y descubrir poco a poco las cosas ocultas que vienen con él, los materiales para realizar este tipo de documentos existen al alcance de casi todas las imprentas y su reproducción no es muy compleja como parece, el número de hojas que lleva el libro son suficientes para dar una breve entrada al tema en general.



img: 80

Forma:

Tamaño	-----	25cm x 21 cm
Formato	-----	Rectangular
Cromática	-----	No saturada
Tipografía	-----	Sans Serif - Fantacia
Gráfica	-----	Fotografía-Ilustración
Texto-gráfica	-----	30% - 70%
Diagramación	-----	Maquetación Simple
Estilo	-----	Adulto Formal

Función:

Formato	-----	Desperdicio de papel
Cromática	-----	Bajo contraste
Tipografía	-----	Legible - Facil lectura
Gráfica	-----	Fortalece el Tema
Contenido	-----	Informativo
Texto-gráfica	-----	Sutil
Diagramación	-----	Jerarquiza la Información
Estilo	-----	Acorde al publico meta

Tecnología:

Formato	-----	Funcional
Tintas	-----	90% de color
Materiales	-----	Papel couche y Plegable
Acabados	-----	Barnizado
Piezas	-----	No dispone
Seguridad	-----	Destinado para lugares secos

Análisis General

Barnizado Una de las guías mas vendidas en los Estados Unidos son las de la pesca existen un sinnúmero relacionadas a este tema, la funcionalidad , y la fácil lectura que tienen estas guías son a causa de que están llenas de ilustraciones y métodos paso a paso de cómo pescar con distintos tipos de anzuelos y cañas de pescar , con una cromática llena de vida, por desgracia siendo para pescadores aún no existe una totalmente a prueba del agua.

Conclusiones de Homólogos

Después de un análisis con relación a los homólogos se determinó que existe mucho por hacer con respecto a la problemática, puesto que el grupo a quien esta dirigido este proyecto son jóvenes , se pretende mostrar un diseño capaz de satisfacer sus necesidades mediante el color el cual es significativo para quienes utilicen el material a realizarse, de igual manera la tipografía tendrá que ser legible y acorde al concepto a manejar, por otra parte el uso de imágenes ya sean estas fotografías o ilustraciones, estas tendrán que ser llamativas para el usuario y claro que, sean relacionadas con el texto, se tendrá presente una interacción con la propuesta de diseño para que de esta manera sea sugestivo y que pueda ser confiable al momento de ser utilizada.







Capítulo II

P r o g r a m a c i ó n

En este capítulo mediante un análisis realizado, muestra cada elemento con el que se pretende trabajar en el proyecto, definido por su forma, función y tecnología. A demás en primera instancia se mostrara el perfil del consumidor que se analizó mediante una segmentación de mercado, dando como resultado a un person design “diseño de una persona”.

{Persona} Design}

Estudiante

Nombre: **Juan Andrés**
Ramírez Solís



img: 83

Estudiante de cocina preparando detalles para la clase

Estudiante de un extracto social medio, medio alto, el cual está relacionado con personas influyentes hacia él, dependiente de sus padres, los cuales cada uno de ellos trabaja en sector privado, manteniendo una economía relativamente estable, manteniendo todos los gastos del hogar.

Estudia en un instituto de gastronomía donde los horarios son cómodos y se acoplan a su tiempo disponible, permitiéndole de esta manera visitar a sus amigos.

Es una persona extrovertida la cual le gusta tener pasatiempos como salir a las discotecas o bares, dispone de un medio de transporte cedido por sus padres, con lo cual lo lleva a ser responsable con el mismo, su vestimenta es sencilla pero diferente, un poco colorida la mayor parte del tiempo y unas pocas veces normal por así decirlo.

Con respecto a sus costumbres y hábitos es cuidadoso con el orden, pero no al extremo, su aseo personal es importante, ignora algunas reglas pero no tan graves, es social y su pasión es la cocina. Le gusta salir a comer en distintos lugares por lo general pide pasta y carnes sin dejar de lado un buen postre, le gusta ir al cine, ir de pesca, hacer campamentos, pero también recorrer la ciudad por las noches en busca de diversión.

algo importante son sus emociones personales las cuales lo han llevado a tomar la decisión y carácter de relacionarse con la cocina, su abuelo y su madre fueron quienes le inculcaron el gusto de la cocina desde muy pequeño

Le encanta la tecnología trata de estar a la vanguardia de la misma su teléfono es un iPhone 4, le gusta las redes sociales como el Facebook, Twitter, entre otras la mayor parte del tiempo esta pendiente de su teléfono por cualquier novedad que se le presente o acontecimiento gusta de leer un buen libro y de auto educarse con programas en línea y otros como el YouTube, para un mejor desempeño académico.

{ *Food Design* }

El tema food design se implementará de una forma estética y creativa a la hora de proponer un plato, se incorporará a la guía para su mayor realce con el tema en general.



Panecillos en forma de dados rellenos de dulces.

img: 84

Forma:

El food design contempla estilos y estéticas muy variadas, gracias a las texturas y colores que se encuentran en los alimentos, de tal manera que la guía probará ser dinámica de acuerdo al público meta.

Función:

Se anticipa lograr que esta guía ayude a generar una estética en el armado de platos, permitiéndole a los estudiantes encontrar nuevas ideas para su conceptualización y comunicación.

Tecnología:

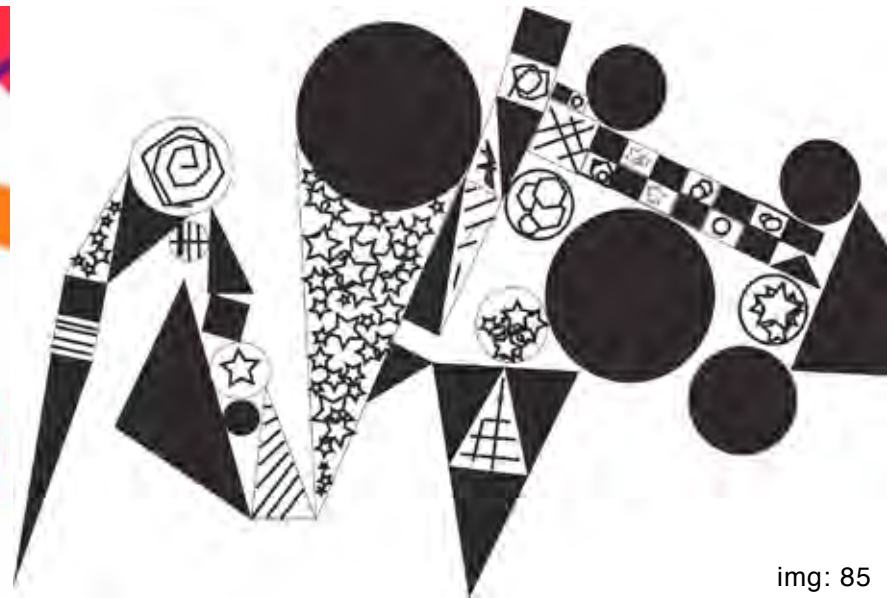
Mediante procesos de incorporación con otras disciplinas se trabajará en las cocinas del instituto, con lo cual se manejarán los utensilios para la realización y montaje de los platos.

{ *Diseño Básico* }

Tendrá como recursos de diseño la línea, la cual es un elemento que muestra direccionalidad, por su rigidez y movimiento por su flexibilidad, así también como el plano, el cual se muestra de diferentes formas y tamaños dando buenos resultados al momento de usarlo.



Variedad de formas de diseño básico.



img: 85

Forma:

Gracias a que son elementos de diseño muy representativos se puede trabajar con ellos desde sus orígenes, teniendo en cuenta los posibles cambios que sufrirían según como se los utilice.

Función:

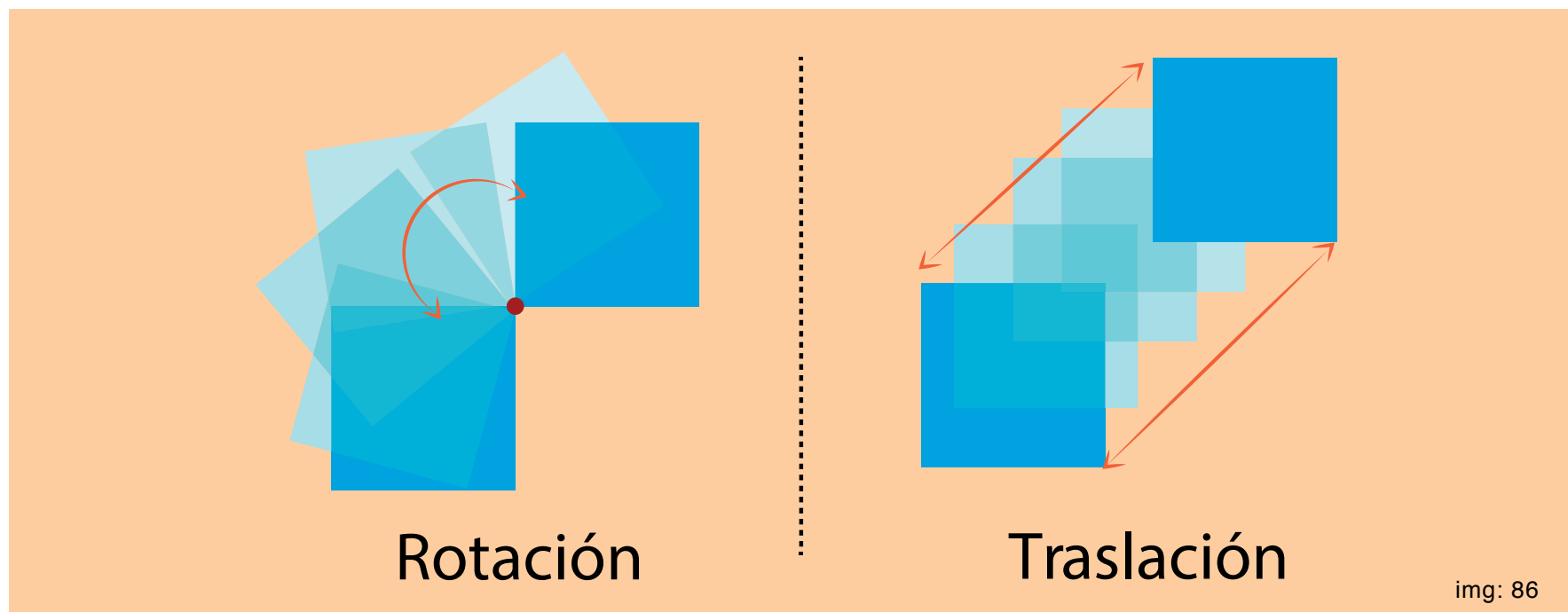
La principal característica de estos elementos es que resolverán de manera óptima y clara la forma de cómo se establezca y se posicionen los elementos gráficos en un espacio determinado. Es decir, las líneas tendrán un función de guías o direccionalidad con un sentido de división, para de esta manera dar paso a los planos los mismos que se vean totalmente incorporados a un sistema y tengan la jerarquización necesaria debido a que tendrán información.

Tecnología:

La ejecución de estos dos elementos se las manejarán en un software de computadora como el "Indesign", el mismo que ayudará a la diagramación de textos para el producto.

{ *Operatoria de Diseño* }

Las operatorias de diseño ayudarán a la formación de nuevos conceptos, a reestructurar las ideas de los alumnos mediante la traslación, segmentación, traslación, entre otras.



Forma:

Las diferentes variaciones que se nos permite dar al diseño gracias a las traslaciones, rotaciones, particiones, seriaciones, segmentaciones, etc. Son muy importantes a la hora de generar nuestro diseño transmitiendo con los mismos dinamismo y frescura a una nueva propuesta.

Función:

Crear diferentes e innovadoras formas de cómo presentar un plato, teniendo en cuenta que la selección de estas operatorias al final comunicarán algo.

Tecnología:

Estará medida por pequeños utensilios disponibles en el instituto de gastronomía y con la colaboración de un chef profesional para asegurar la calidad.

{ Retícula }

La retícula en este caso ayudará en la estructuración del producto, permitiendo organizar elementos gráficos e informativos del producto.



Ejemplo de una composición reticular de una revista.

img: 87

Forma:

Elemento sumamente importante con un concepto de orden para dar una estética visual de cómo están organizados los elementos a utilizarse.

Función:

Como es un producto editorial tiene que establecerse una organización de manera lógica y ordenada, que este acorde a los tamaños del producto y su gráfica.

Tecnología:

En primera instancia se realizaran bocetos a mano los cuales mostrarán cual es la mejor opción a seguir, luego se procederá a la digitalización mediante un diagramador de textos como el indesign.

{ *Formato* }

Las diferentes alternativas de mostrar el producto están expuestas en las necesidades existentes del usuario, para esto se considerará el tamaño en función de la comodidad del cliente.



Variedad de formatos impresos que existen en el mercado.

img: 88

Forma:

El formato a ser tomado en cuenta podrá ser de 21cm x 29,7cm en disposición horizontal, sin embargo podrá variar según las necesidades del producto.

Función:

La disposición del formato tendrá una amplia apertura con relación a una libreta apaisada, su función principal es brindar comodidad al usuario al momento de ser revisada.

Tecnología:

La tecnología estará basada acorde del producto y sus características para esto se tendrá en cuenta centros de impresión offset o digital que faciliten los alcances que tendrá la guía.

{Acabados}

Los acabados presentaran detalles específicos en algunos de sus elementos, dentro del acabado final se pensó en su empaque el cual dará un aporte al producto tanto como soporte como la estética del mismo



Ejemplo de un tipo de acabado en este caso anillado simple.

img: 89

Forma:

El producto será usado en condiciones prácticas dentro de la cocina , donde el desgaste del mismo será relativo al uso, por ende se pensará en materiales que puedan adecuarse en la medida de lo posible al entorno de trabajo.

Función:

Se pretende lograr que esta guía tenga materiales funcionales y resistentes a la manipulación diaria sin embargo estará condicionado por los elementos encontrados en el medio que no demanden excesivos costos.

Tecnología:

En el mercado existe una variedad de papeles resistentes a las condiciones que estará expuesta la guía, sin embargo el producto estará condicionado a los materiales que sean accesibles por las imprentas o centros de impresión digital.

{ *Tipografía* }

Los elementos tipográficos tomados a consideración denotarán una claridad tanto en la forma de lectura del usuario como en la forma rápida en la que pueda entender el contenido informativo de la guía.

Forma:

Se utilizará las familias Serif y Sans serif a manera que brinden una fácil comprensión del tema dado esto por las diferencias que contiene cada familia tipográfica, pues la forma como se las utilice será pensada en el publico objetivo "el cliente".

Tecnología:

Dar al usuario una legibilidad y leibilidad del producto editorial , procurando que la fuentes con serif ayuden a una lectura mas continua , y las sans serif refuercen los títulos y subtítulos de la guía.

Función:

Algunas familias tipográficas tienen problemas al momento de ser impresas , se tendrá en consideración si el producto será impreso en digital u offset esto dependerá del tipo de letra que se llegase a usar. La mejor manera de realizar esto es mediante la gran variedad de tipografías que existen en el computador.



img: 90



{ Cromática }

Sin duda el producto al ser parte de la formación de un estudiante de gastronomía el color esta implícito en el proceso, de esta manera todos los elementos gráficos estarán presentados en un full color.

Forma:

La paleta de colores ha utilizarse será muy amplia debido a que el color de los alimentos es variada no se podrá determinar una sola paleta cromática.

Tecnología:

Se mencionó en el capítulo anterior que el color es muy estimulante en varios sentidos, los mismos que son percibidos y relacionados con sentimientos y emociones de cada persona , y en una editorial basada en la gastronomía es justo pensar que el color tiene una función comunicacional muy importante.

Función:

Existen en el mercado excelentes marcas de tintas para obtener los mejores resultados visuales, se procurará resolver esto con la mayor calidad.



{ *Fotografía* }

Todos los ejemplos de platos estarán documentados fotográficamente para mayor realce del acabado final que se le de a los ejemplos que estarán en la guía.

Forma:

Un elemento característico de un producto editorial , la cual ayudara de manera visual y coherente en relación al tema de la problemática, teniendo en cuenta que las imágenes que se utilicen no sean de tamaños mínimos.

Tecnología:

Mostrará de manera clara y concisa todos aquellos resultados que se pretenda alcanzar con la guía propuesta en el proyecto.

Función:

Mediante un banco de información digital serán archivadas para posibles investigaciones futuras en un cd, las cuales serán tomadas con una cámara profesional "Reflex".

{ Ilustración }

Las ilustraciones a manera de infografía de los métodos de bocetados del concepto que se le da a cada armado de los platos, siendo esto un apoyo visual a la idea general del montaje del plato.

Forma:

Las ilustraciones tendrán un estilo no muy formal, pero tampoco muy infantil, es decir procurar llegar a un punto medio donde la ilustración sea atractiva y refrescante para la guía.

Tecnología:

Permitirá al lector hacer pausas leves en algunas páginas, y al mismo tiempo observar un paso a paso como se llega a un resultado final concerniente al diseño de los platos.

Función:

Ilustraciones realizadas a mano mediante bocetos a lápiz y detalles para luego ser digitalizadas en algunos casos y solo como bocetos de buena calidad con lo cual tendrá una mezcla de lo real a lo imaginario.



{ *Teorías y Métodos de Aprendizaje* }

La metodología o la forma de aprendizaje que brindará la guía a los estudiantes es interactiva y experimental con el objetivo a futuro que puedan crear sus propios conceptos.

Forma:

Mediante experiencia obtenidas a lo largo de la carrera y de la vida los estudiantes recopilarán toda esta información para brindar un nuevo estilo de cocina al que se lo propusieron al inicio de su carrera.

Tecnología:

Las emociones y experiencia implícitas en el tema funcionarán a manera de estímulos individuales para llegar a la reinterpretación de los elementos individuales de cada individuo.

Función:

Se usarán hojas a manera de libretas las cuales serán documentadas para observar en un principio los esquicios hechos a lápiz.

*Estudiantes de cocina pelando
un tipo de fruto.*



Conclusiones

Después de investigar y analizar los distintos métodos a usar en el proyecto esta claro que las funciones específicas de cada elemento gráfico, tipográfico, compositivo, etc, están acorde con las expectativas del trabajo a realizar con el objetivo de alcanzar las expectativas del usuario.

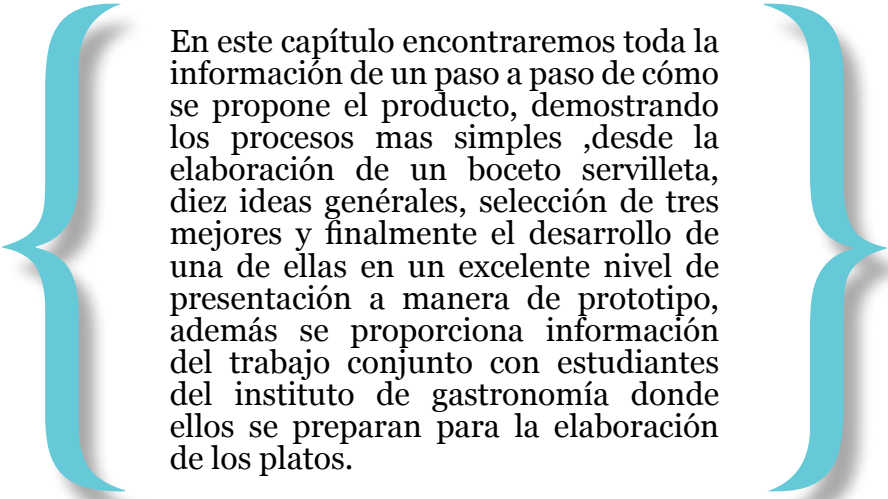
*Estudiantes en salón de cocina
reinterpretando recetas.*





Capítulo III

D i s e ñ o



En este capítulo encontraremos toda la información de un paso a paso de cómo se propone el producto, demostrando los procesos mas simples ,desde la elaboración de un boceto servilleta, diez ideas generales, selección de tres mejores y finalmente el desarrollo de una de ellas en un excelente nivel de presentación a manera de prototipo, además se proporciona información del trabajo conjunto con estudiantes del instituto de gastronomía donde ellos se preparan para la elaboración de los platos.

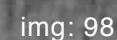
Búsqueda & Selección de ideas

Luego de realizar la investigación he introducción correspondiente al tema de comida y diseño se procedió con la parte de la programación la cual es fundamental debido a que en esta etapa los elementos de diseño se predisponen para poder afrontar la problemática expuesta, como primera instancia se elaboró un conjunto de ideas primarias viables y no viables, las cuales se sometieron a un proceso de selección dando como resultado diez , las cuales se presentan a continuación.

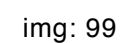
IDEAS

2

CONCEPTS



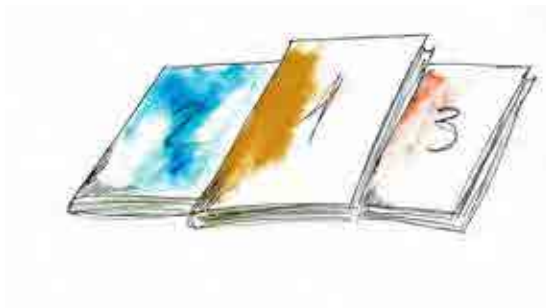
img: 98





1

{ Libro }

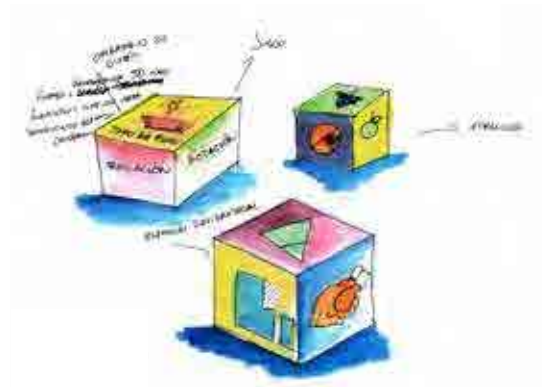


img: 100

El libro es un elemento característico para la lectura, se pensó asimilar esta idea como una de las formas mas accesibles y viables para el producto, siendo así un elemento común dentro del aprendizaje del estudiante.

2

{ Esponjas }

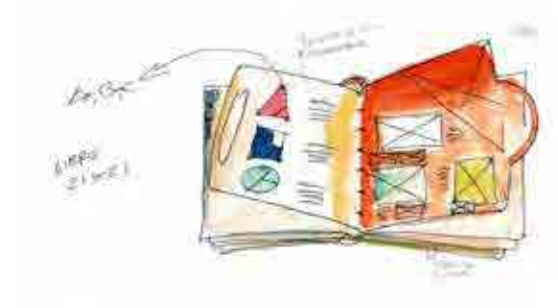


img: 101

Una esponja deshidratada es un elemento que posiblemente los estudiantes de cocina usen en sus practicas siendo así se pensó en imprimir la información de diseño básico en ellas con el objetivo que puedan ser visualizadas en todo momento por el estudiante y que tengan pregnancia del concepto con solo recordar la imagen.

3

{ Libro de cocina }



img: 102

La idea del libro de cocina es optimizar la forma de búsqueda del usuario pensado en un formato 20x20 con una pasta flexible y laminada que aguante la manipulación diaria del mismo.

4

{Canasto}

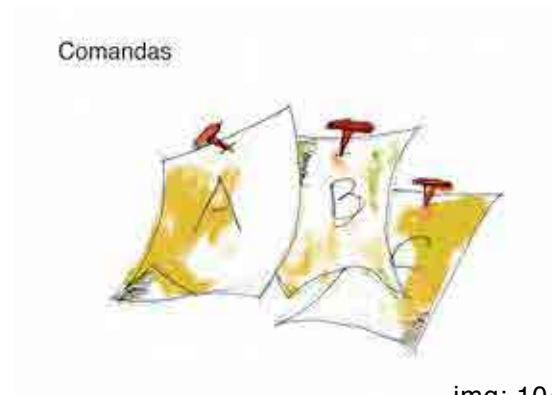


img: 103

Inspirado en las compras rutinarias que realizan los estudiantes se pensó en darle el mismo sentido una canasta plástica a una medida fácil y reutilizable con el aporte de que lleven su canasta didáctica a la hora de realizar pruebas en la cocina.

5

{Comandas}

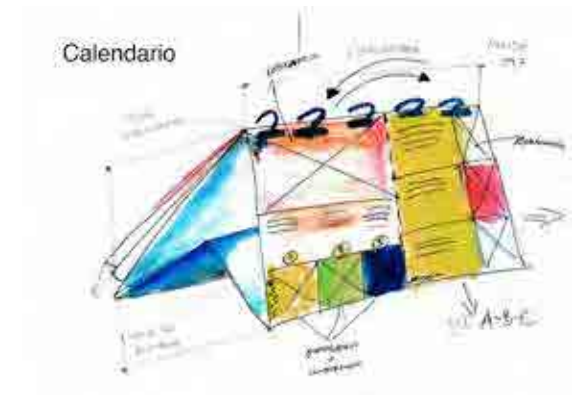


img: 104

Las comandas son pequeñas anotaciones de pedidos que se les da a los chefs, en relación a esto la idea de presentar tarjetas plásticas con información individual se optó por que se realizan en un tamaño A5 para de esta manera puedan ser usadas en cualquier espacio.

6

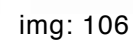
{Calendario}



img: 105

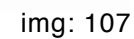
El calendario es un elemento que pretende dar interactividad con el usuario de esta manera el estudiante podrá seleccionar distintas opciones de composición de diseño y comunicación visual.

{ Tablero }



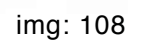
img: 106

{Sobres}



img: 107

{ Agenda }



img: 108

10

{Álbum}



img: 109

El álbum se presentará como una guía y al mismo tiempo como un archivador de pruebas las páginas de la guía serán en un material tipo tela sintética que repela el agua y la parte de archivo en pequeños espacios de plástico.



Selección de las 3 ideas

En este paso luego de presentar 10 ideas principales se obtiene como resultado tres, las cuales se detallan a continuación.

idea 3



img: 110

Nombre: Libro de cocina
Tamaño: 21x21cm

Descripción:

Pasta en cartón plegable de 250gr
Títulos lacados con reserva
Laminado mate
Hojas troqueladas

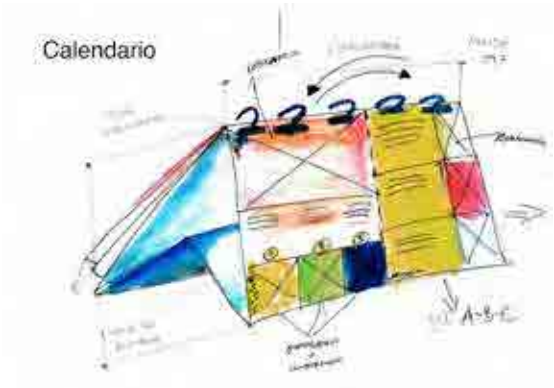
Ventajas:

Fácil elaboración
Costos bajos

Desventajas:

Desgaste muy rápido
Fácil de romper
Se puede manchar

idea 6



img: 111

Nombre: Calendario
Tamaño: 21x29cm

Descripción:

Portadas en cartón dúplex 300gr
Cortes de separación
Laminado mate
Anillado doble O

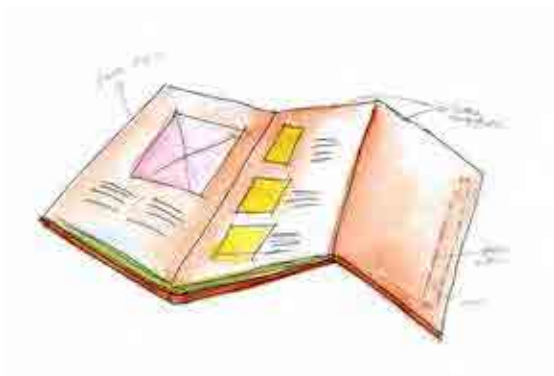
Ventajas:

Fácil manipulación
Su costo es aceptable
interactivo

Desventajas:

Desgaste rápido
Se puede manchar

idea 9



img: 112

Nombre: Agenda
Tamaño: 15x21cm

Descripción:

Empastado rígido
Doble contratapa
Soporte en los extremos
Grabado laser

Ventajas:

Duración en el material
Protección
Hojas cocidas
interactivo

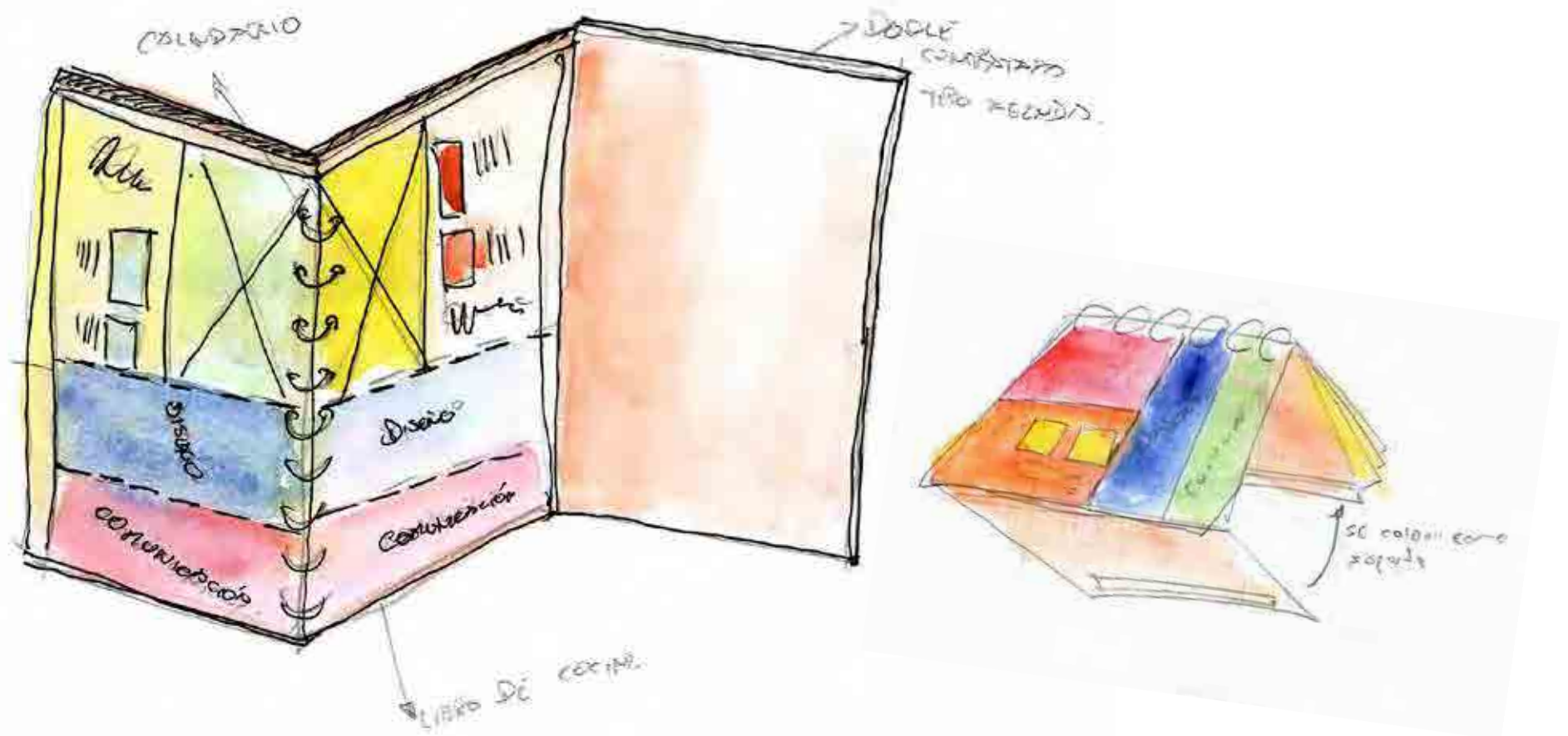
Desventajas:

Costos altos
Desgaste de pliegues

*La
Gran
idea*

Desarrollo de la idea final

En este punto se acoplan partes de las tres ideas anteriores con el objetivo de presentar una opción funcional y estética para la conclusión de producto final, y luego se adjuntará el proceso de empaque que contendrá la guía.



img: 113

Nombre: fusión
Tamaño: 15x21cm

Descripción:

Empastado rígido
Doble contratapa
Soporte en los extremos
Impresión láser
Anillado doble O
Cortes en la mitad
Tarjetas resistentes al agua

Langostinos en su Salsa



img: 114

Plato creado para las pruebas.

*Pruebas preliminares en el target **sin** la guía*

Este punto es muy importante ya que en el se observó las necesidades directas que tienen los estudiantes al momento de presentar un concepto de cualquier plato, se consideró en primer lugar la creatividad y la facilidad con la cual pudiesen anticipar un montaje, dando como resultado el armado del plato o llamado también cocina de autor.

Por otra parte se observó la capacidad de selección de un elemento visual el cual pudiese llamar la atención del plato en este caso fue difícil para el alumno.

Técnica de los estudiantes en la cocina.

Los estudiantes del instituto de gastronomía CECAEM disponen de todos los elementos básicos para su preparación como chef sin embargo se pudo constatar que el resultado obtenido por ellos al momento de armar el plato esta preestablecido solo por el profesor que en su momento la terminología usada por el mismo es incomprendida por algunos estudiantes, dando como resultado que la guía ilustrativa de diseño básico propuesta en este proyecto es un elemento adaptable a la carrera de gastronomía.

Instrucciones y desarrollo:



Entrada del tema por el profesor.

img: 115



Consejos de manipulación del alimento.

img: 116



Afinando detalles para el desarrollo.

img: 117



Previa selección del menaje o soporte.

img: 118



Organización de elementos en el plato.

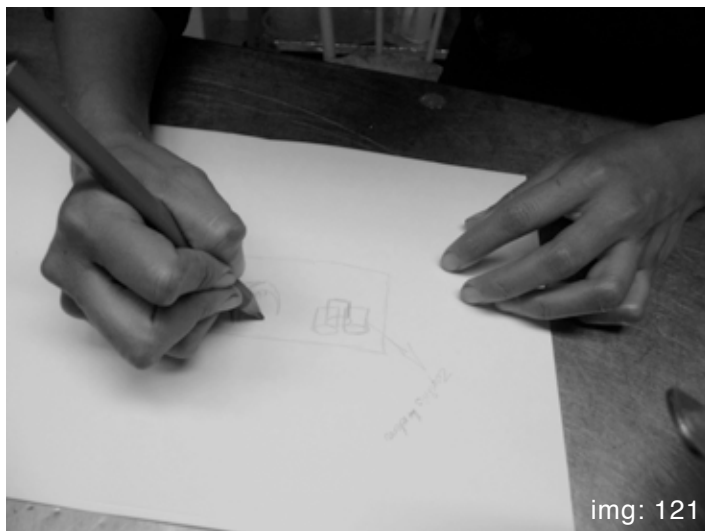
img: 119



Detalles para terminar el montaje del plato.

img: 120

Método de trabajo del estudiante apoyado con bocetos básicos.



Previo bocetaje del plato a presentar.



Primeros elementos del plato.



Primer intento de generar una composición



Reestructuración de la idea principal del boceto.



Obtención de una composición no descrita



Presentación final del plato.

Creación de los primeros platos *sin* la guía

Entradas



Sopa de queso frito.

img: 127

Fuertes



Lomos en salsa de tamarindo.

img: 128

Postres



Granite de naranja y frutos a la frutilla.

img: 129



Quesadilla a la ranchera.

img: 130



Costilla en salsa de tamarindo.

img: 131

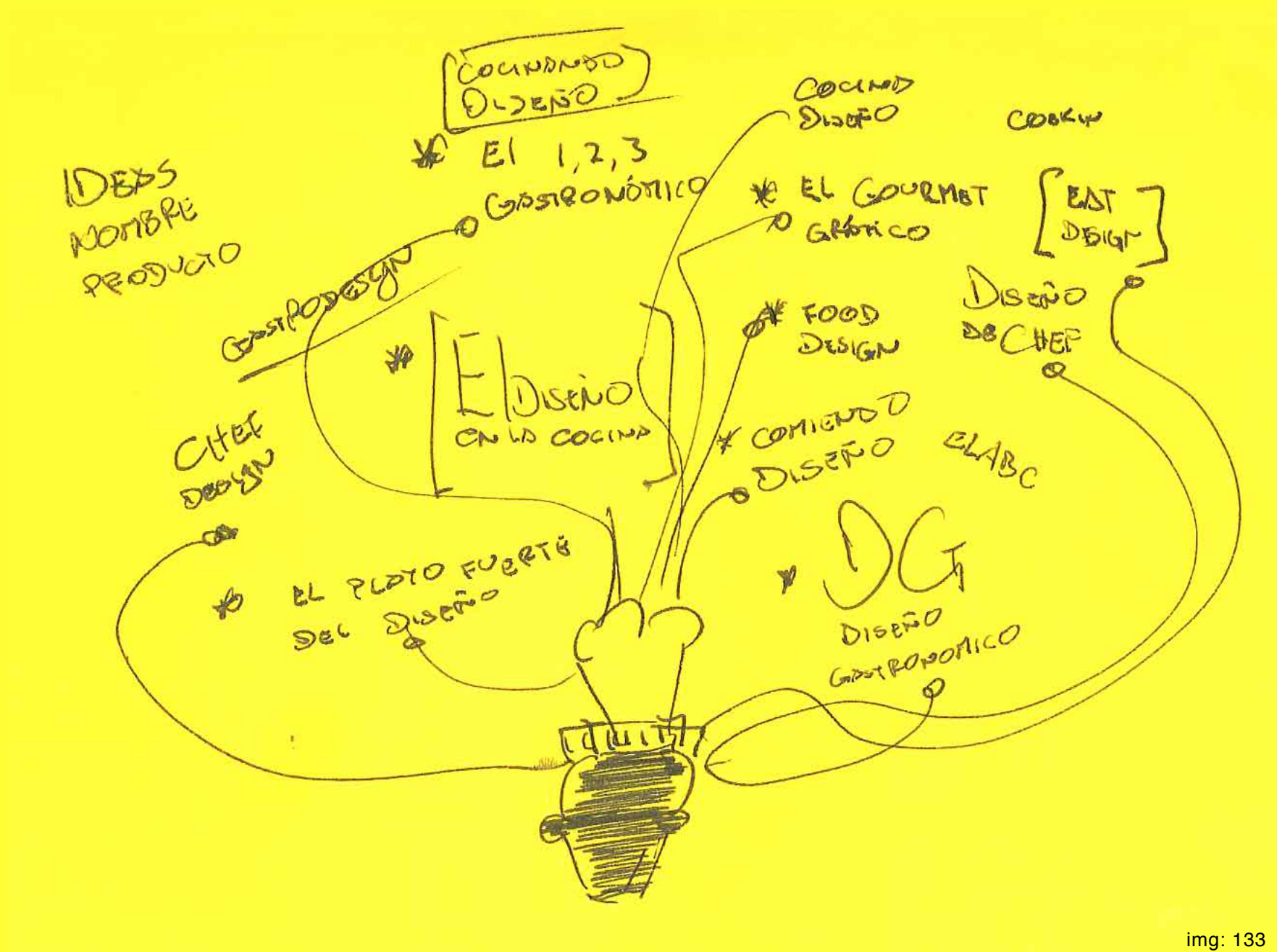


Mouse de piña y frutos rojos.

img: 132

Marca del Producto

La marca que se trabajo fue escogida luego del proceso de una lluvia de ideas del posible nombre que tendría la guía como resultado de este proceso se concluyó con uno de los nombres que serviría para identificar el producto final.



Boceto de lluvia de ideas para el nombre del producto.

Posibles Nombres

Comiendo diseño
El 1,2,3 gastronómico
Plato verde
Gastrodesign
Chef design
El diseño en la cocina
Cocinando diseño
Que plato
Mano al plato

El gourmet gráfico
Cocina y diseño
El plato fuerte del diseño
Diseño gastronómico
Food design
Eat design
Diseño de Chef
Ojo al plato
picando diseño

Bocetos para la marca



Primeras ideas ilustradas a mano.

*Diseños
primarios:*

Cocinando
Diseño

Q'plato
Diseño Gastronómico

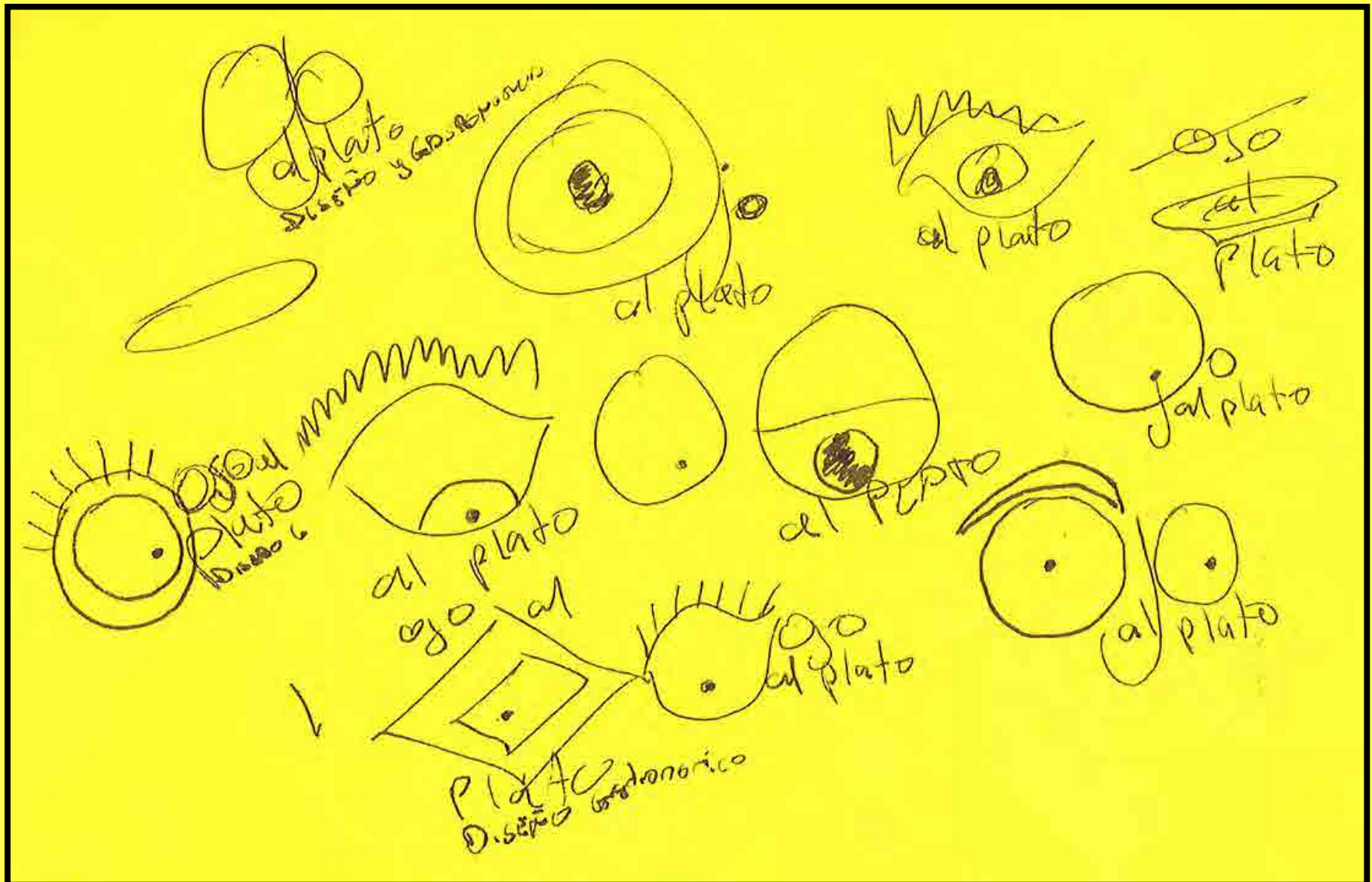
Que
plato

Q
PLATO
Diseño Gastronómico

Q
PLATO

Ojo al plato

Bocetos finales para la marca



Ilustraciones para definir marca.

Marca Seleccionada

La marca está pensada a manera que se puedan llevar a cabo lanzamientos en otras ciudades del país teniendo como variable el nombre de la ciudad y color representativo de la misma, cave resaltar que el logotipo cambia su frase "diseño gastronómico por el nombre de la ciudad siempre y cuando se realiza algún evento donde se relacione con la guía realizada en el proyecto.

B/N

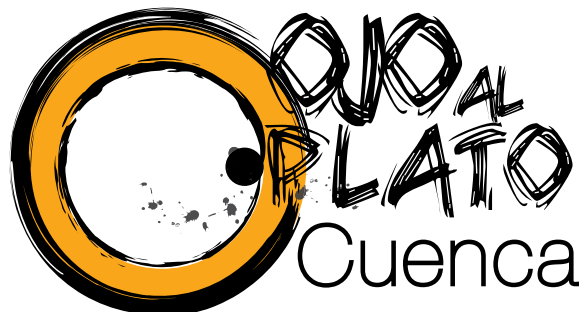


Color



■ P 124-7c

***Aplicado en eventos
de ciudades:***

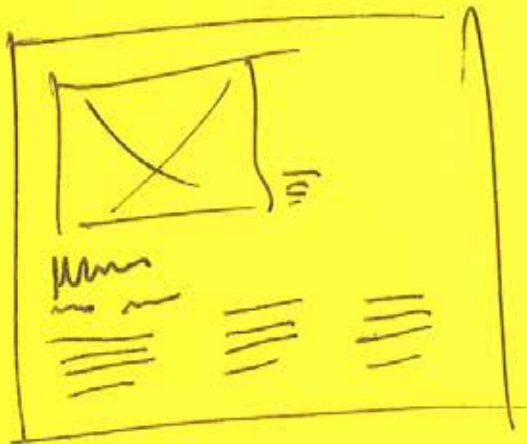


Bocetos

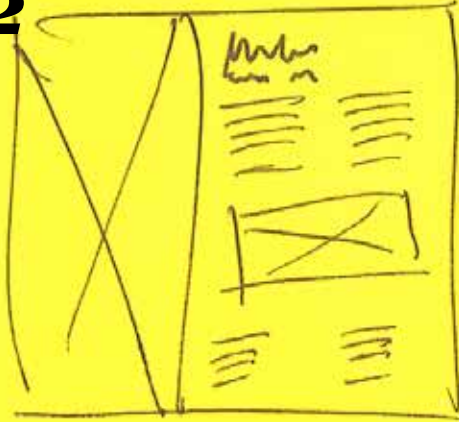
Para la diagramación
de las páginas internas
de la guía

Esta parte contiene ideas de cómo establecer los elementos informativos de la guía los cuales están justificados por los bocetos de la diagramación que ayudarán al producto final.

1



2



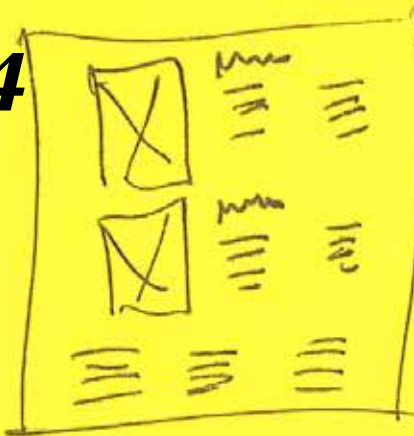
Guía por
temas.

Diagramación.

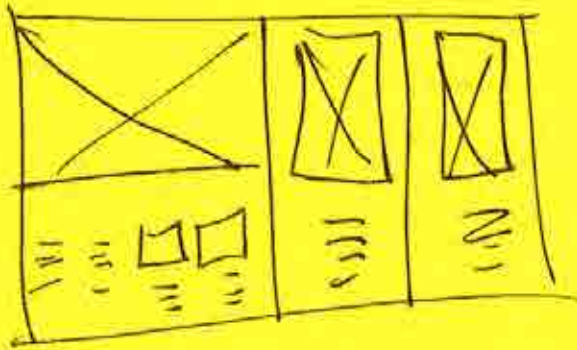
3



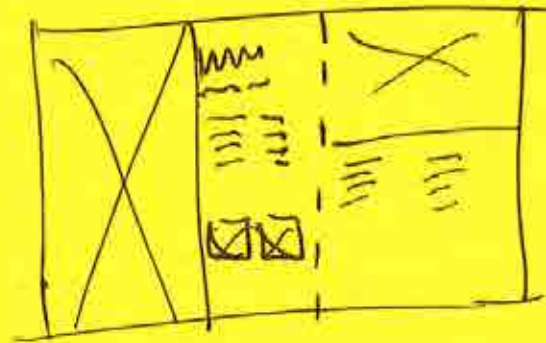
4



5

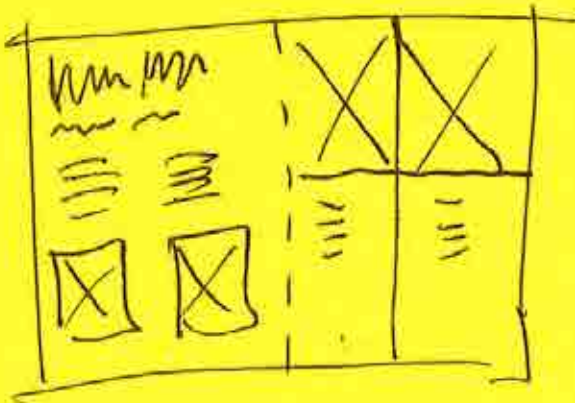


6

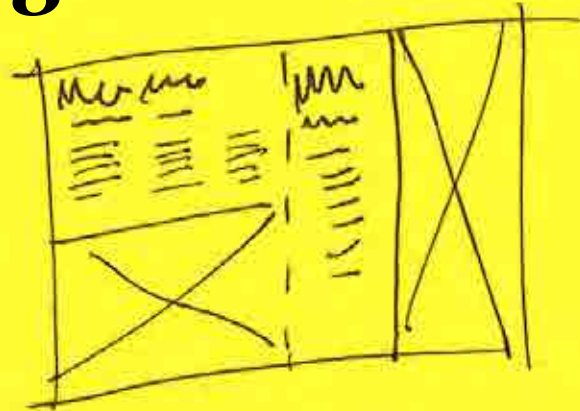


Guia parte
practica
Diagramación

7



8



Diagramación de las páginas

parte teórica

las páginas internas que se proponen pretenden tener un sentido de lectura para mayor comprensión de la misma es decir el color determina el lado ya sea tanto de diseño básico como de los elementos comunicacionales permitiendo al usuario encontrar rápidamente el tema de su elección, por otra parte para su accesibilidad a las páginas se a colocado viñetas con el número y color del tema.



Color para tema

viñetas



img: 138

Diagramación de las páginas

parte práctica

Parte práctica de la guía: en esta parte se presenta tres separaciones las que permitirán interactuar libremente al usuario con las diferentes posibilidades y combinatorias que obtenga en este segmento.



Imagen del producto.

img: 139

Corte

Pase
individual

Bocetos para portada & tarjetas



Producto

Portada & Contraportada

Portada



Contraportada

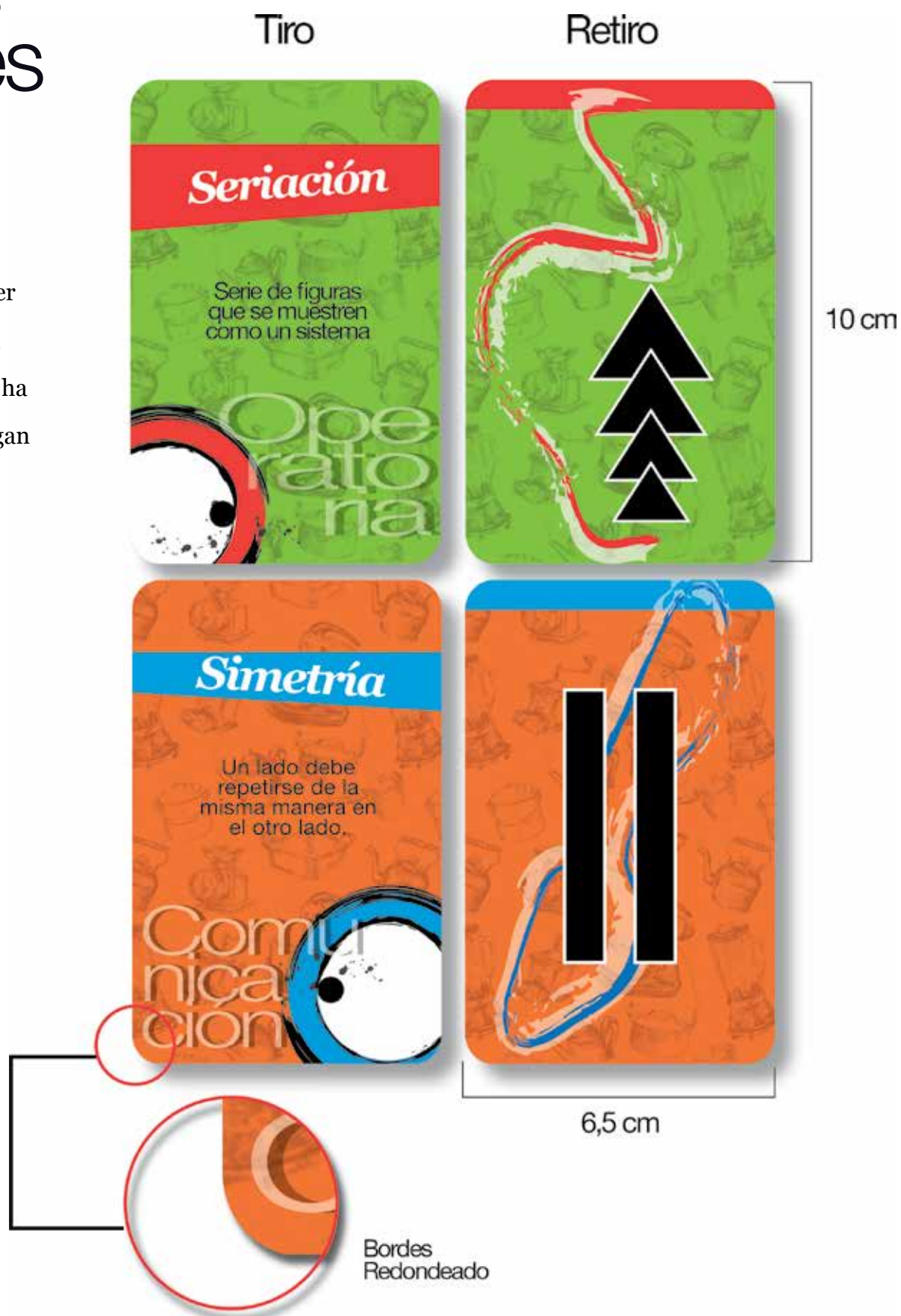


La portada y contraportada están diseñadas de tal manera que sean auto soportables para comodidad de la lectura de la guía.

img: 141

Tarjetas Resistentes al agua

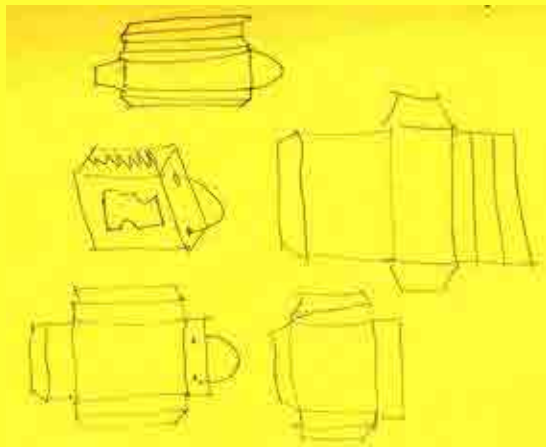
Las tarjetas son un complemento que ayudará al estudiante a resolver los casos de inspiración con esta opción, luego de haber revisado la guía se podrá utilizar a manera de recordatorios las tarjetas plásticas ha mas que las podrá llevar al área de trabajo sin importar que se expongan al agua o algún liquido.



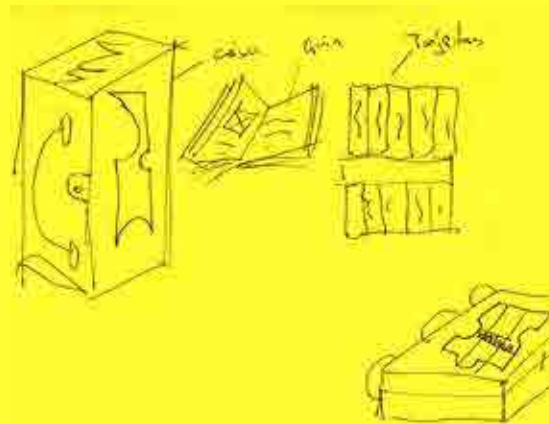
img: 142

Presentación bocetos del empaque

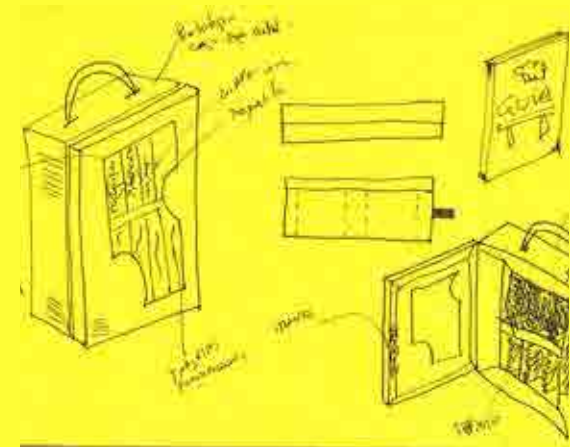
El documento de la guía a parte de ser realizado como tal se vio la manera en la cual se incorpore las tarjetas y la guía como tal , con la factibilidad que se le pueda dar a este producto y el estudiante tenga una forma diferente de llevar su material didáctico a clases.



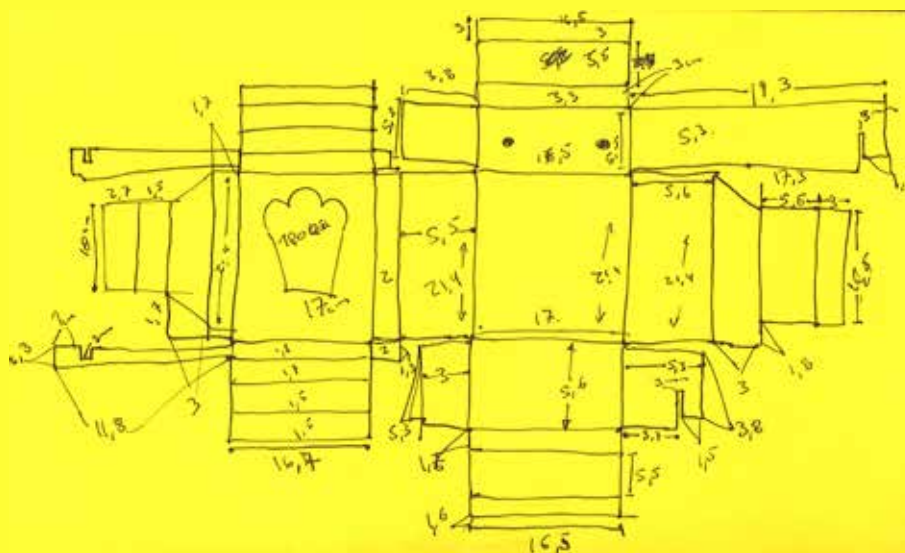
img: 143



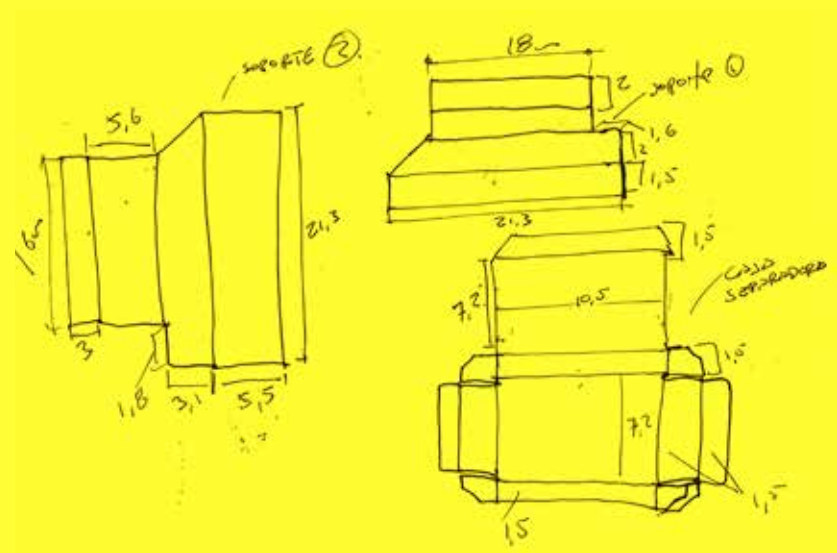
img: 144



img: 145

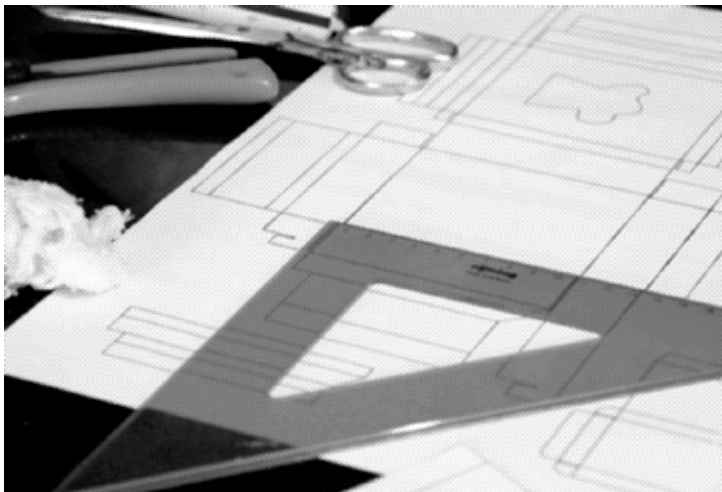


img: 146



img: 147

Etapa de construcción del prototipo del empaque, el cual contendrá la guía y tarjetas.



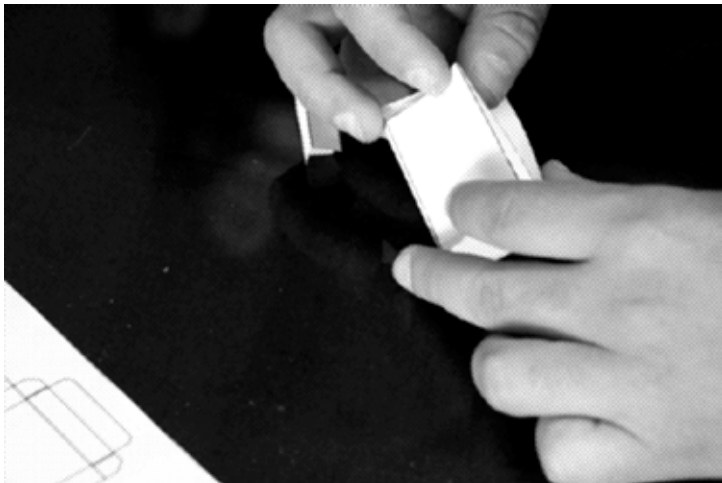
Medidas previas antes del armado de la caja.

img: 148



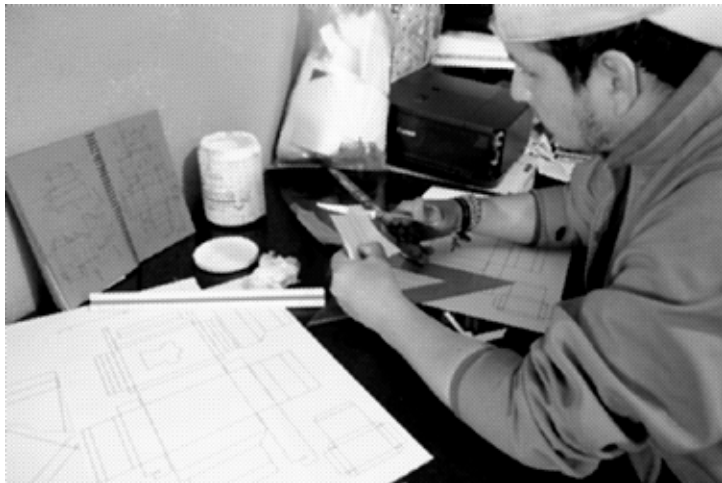
Cortes primarios de la caja.

img: 149



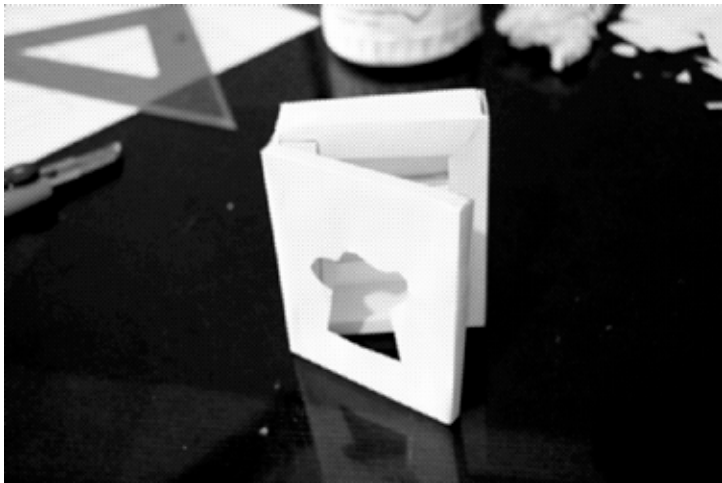
Pliegues en el prototipo de papel bond.

img: 150



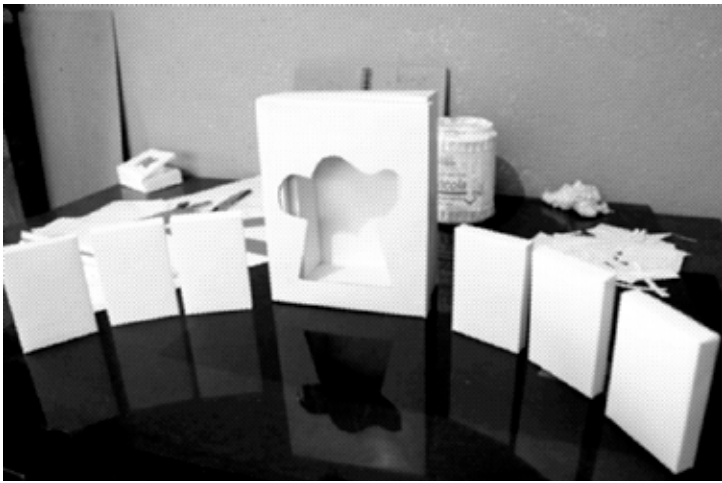
Corrección de cortes en la caja.

img: 151



Fotografía del prototipo en Papel bond.

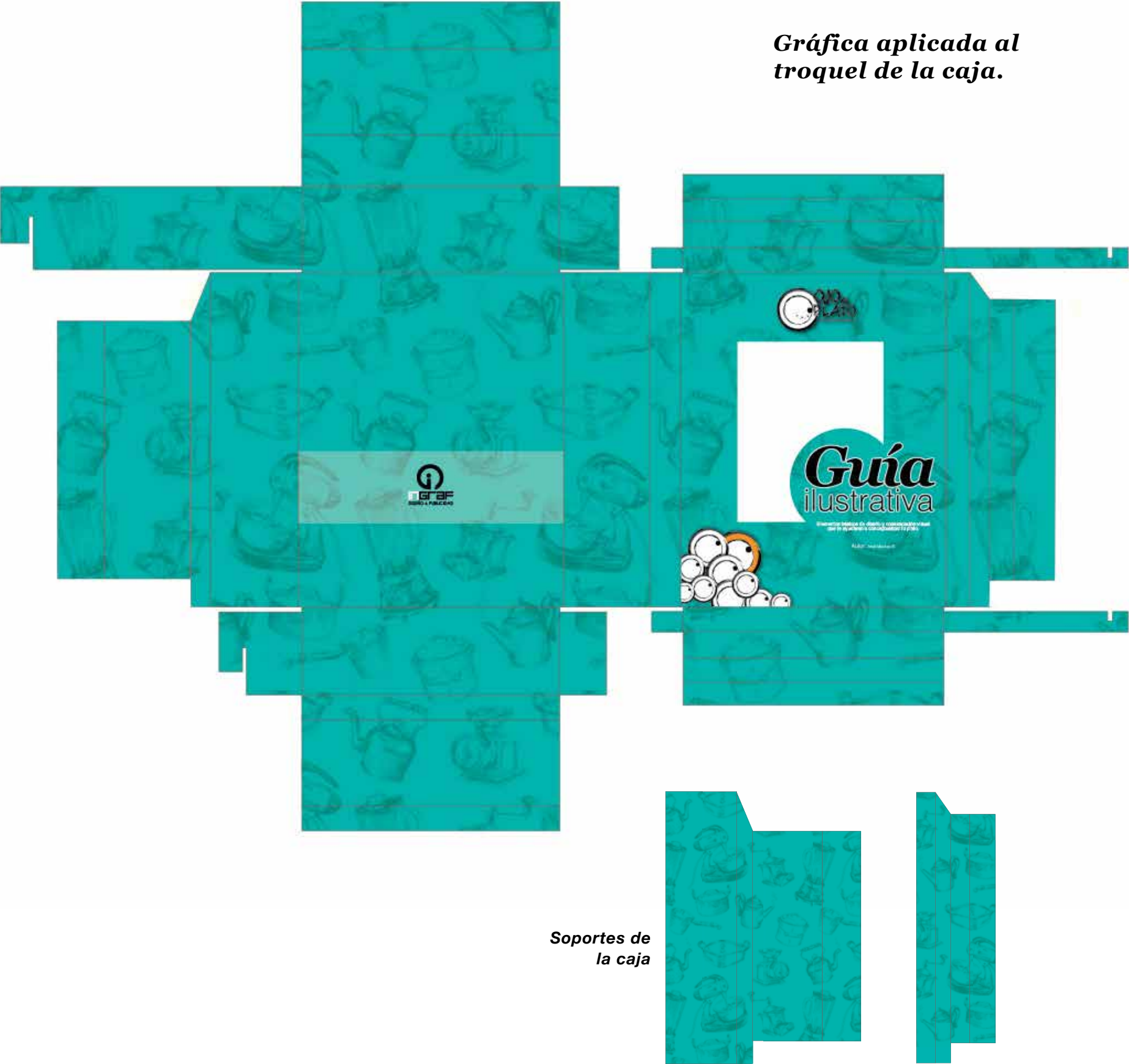
img: 152



Set completo del prototipo realizado en plegable de 300gr.

img: 153

*Gráfica aplicada al
troquel de la caja.*



*Soportes de
la caja*



Cajas contenedoras de las tarjetas lavables



img: 155

Material didáctico opcional

El documento de la guía a parte de ser realizado como tal se vio la manera en la cual se incorpore las tarjetas y la guía como tal , con la factibilidad que se le pueda dar a este producto y el estudiante tenga una forma diferente de llevar su material didáctico a clases.

Producto en el mercado



img: 156

Producto didáctico encontrado en el mercado utilizado para manualidades con los niños, se caracteriza por ser parecido a una esfera de espuma flex y se unen solamente con agua.

Producto Incorporado



img: 157

Este material didáctico servirá para la previa practica de los estudiantes antes de manipular los insumos reales de comida es decir tendrá la opción de realizar pruebas previas antes de las reales garantizando un ahorro de tiempo y dinero.



Selección de platos para reinterpretar

img: 158

Estudiante analizando las posibles opciones del recetario.

Para el desarrollo del producto se pensó utilizar 4 diferentes presentaciones de platos, para ello se pensó dividir los ejemplos en 3 facetas a manera de un servicio de restaurante el cual se detalla a continuación:



img: 159

4 Entradas de:
Mariscos



img: 160

4 Platos fuertes de:
Carnes



img: 161

4 postres de:
Dulce

Pruebas en el target **con** el material didáctico opcional.

Para este proceso se escogió a una estudiante, el resultado de esta decisión fue por motivo de tiempo debido a que se tenía que preparar algunos platos la mayoría de los estudiantes tenían ocupaciones o no podían por motivos laborales.

De esta manera se escogió a Verónica Alvarado quien por la factibilidad de su trabajo y tiempo estaba dispuesta para el desarrollo y pruebas del proyecto.



Utilizando material opcional.

img: 162



Generando adición de las piezas.

img: 163

Conclusiones:

El producto opcional muestra resultados favorables para el aprendizaje del estudiante permitiéndole distraerse y relajarse pero en especial mientras juega por así decirlo aprende con el material, cabe resaltar que este proceso permitió al estudiante ahorro de tiempo, mas en la parte económica las piezas del material opcional solo se podrán usar una sola vez.



Realizando composición.

img: 164



Resultado del trabajo con el material didáctico opcional.

img: 165



Pruebas en el target con la guía.



Entrega del producto completo de la guía al estudiante.

img: 167



El estudiante revisa y pone en práctica la guía.

img: 168



Propone un nuevo resultado en el montaje del plato.

img: 169

El interés que tiene el estudiante al momento de recibir el producto es favorable, pese al tamaño del empaque el estudiante no tiene dificultades al momento de encontrar todos los elementos que se encuentran en el producto.

La manera en que esta dispuesta la información en la guía resulta de fácil lectura, cabe resaltar que la incorporación de colores y viñetas ayudan en el proceso.

El estudiante analiza detenidamente y entiende la información gracias a la gráfica pese a no haber visto este tipo de información comprende en un 50% al momento de revisar la guía por primera vez.

El estudiante luego de revisar y analizar los contenidos de la guía utiliza la información que cree conveniente y reinterpreta un montaje de un plato.

Pruebas realizadas a las tarjetas lavables.



Tarjetas manchadas despues de ser usadas en cocina.

img: 170

Las tarjetas que sirven como método de apoyo visual y resumen del contenido son expuestas en las mesas de trabajo como resultado esperado se manchan o se ensucian en el proceso de aprendizaje.



Estudiante lavando las tarjetas.

img: 171

Las tarjetas son expuestas a su limpieza respectiva, para esto el estudiante lleva las tarjetas al poso termino conocido donde se lavan las vajillas o menaje.



Las tarjetas soportan el contacto con el agua.

img: 172

Los resultados son favorables, las tarjetas de apoyo soportan con claridad el proceso de lavado, esto permitirá que el estudiante pueda utilizarlas por un tiempo prolongado.





Resultados de uso de la guía



Primera presentación.



Aguacates rellenos

Presentación apoyada con la guía.



Primera presentación.



Uñas de cangrejo en salsa de mango

Presentación apoyada con la guía.





Primera presentación.



Crepes de marisco

Presentación apoyada con la guía.



Primera presentación.



Coctel de camarones

Presentación apoyada con la guía.

***Lomo de res
en salsa de
vinagre negro.***

Presentación
apoyada
con la guía.

***Primera
presentación.***



*Primera
presentación.*



Trilogia de carnes

Presentación apoyada con la guía.



Primera presentación.

Rollo de pollo en salsa de maracuya.

Presentación apoyada con la guía.



Primera presentación.



Lomo de cerdo con vegetales.

Presentación apoyada con la guía.



img: 182



Primera presentación.

Mouse de maracuya

Presentación apoyada con la guía.





Primera presentación.



Brownie de Chocolate con helado

Presentación apoyada con la guía.



Primera presentación.

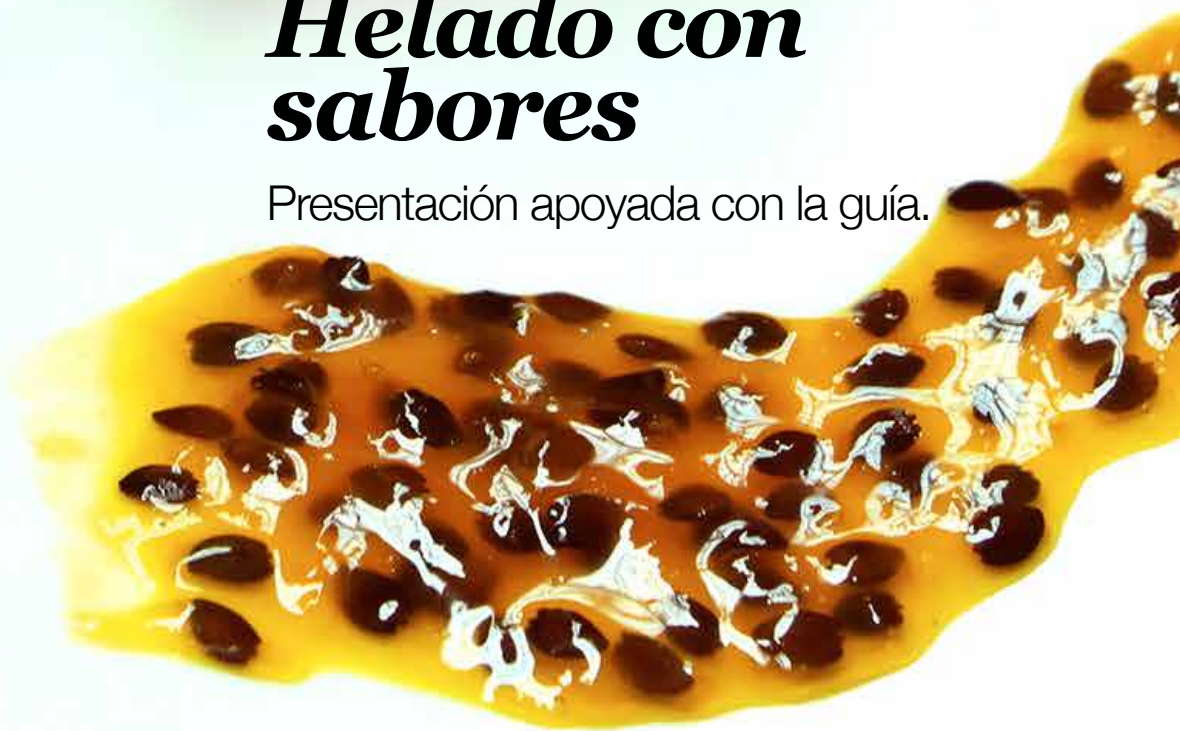


img: 184



Helado con sabores

Presentación apoyada con la guía.





Primera presentación.



Panacota en salsa de mora

Presentación apoyada con la guía.

Conclusiones Generales

Al finalizar la realización de este proyecto pude darme cuenta todo lo importante que resulta trabajar con otras personas quienes han brindado sin duda un excelente aporte al proyecto.

Por otra parte la simple idea de tratar de lograr que uno de tantos problemas se pueda en medida de los posible solucionar es favorable para nuestro desarrollo profesional, además somos nosotros quienes tenemos la responsabilidad de ser nuestros propios clientes exigiéndonos cada día mas para alcanzar nuestras metas, las largas horas que se convirtieron en su momento en muy pocas brindaron a este proyecto la calidad y el cumplimiento de lograr los objetivos que se esperaba, esto sin duda es gratificante al saber que un proyecto al fin de cuentas es totalmente realizable.

Con respecto a la guía ilustrativa se pudo determinar que es un producto que se acopla al estudiante permitiéndole potenciar sus resultados al momento de elaborar un plato, sin embargo el material opcional es muy aplicable, el único detalle es que se lo puede usar solo en una ocasión y luego comprar otro, esta claro que el estudiante al terminar cada uno de los platos elaborados pudo captar el 60% de la información de la guía teniendo en cuenta que se la probó durante tres días, en conclusión si la guía estuviese en el mercado posiblemente su adquisición por los estudiantes fuera aceptada en su mayoría.

Recomendaciones

Dado que este proyecto tiene la posibilidad de ser financiado, los procesos y acuerdos formales con los interesados pueden variar, ya sea por motivos económicos, logístico, o factor tiempo, se recomienda tener claro el panorama hacia donde se quiere llegar con el proyecto en este caso al resolverse de una manera diferente como una editorial, la suma de elementos incidieron en que los costos se elevaran demasiado dando como resultado un inconveniente con los inversionistas.

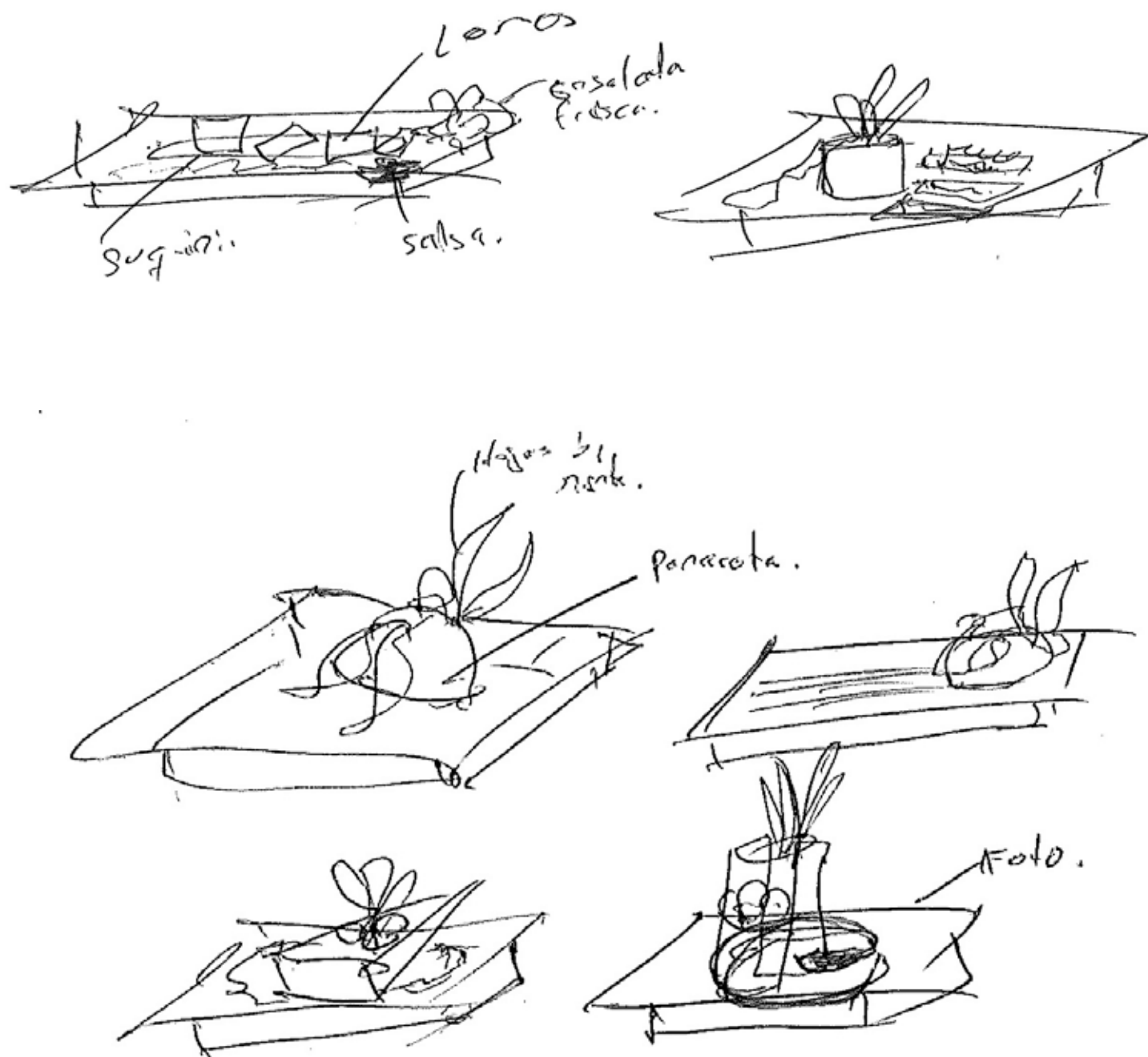
En un futuro recomendaría medir el punto en que sus inversionistas estén a favor de los posibles cambios de producción que se pudieran dar y no dejar que el tiempo se le venga encima.

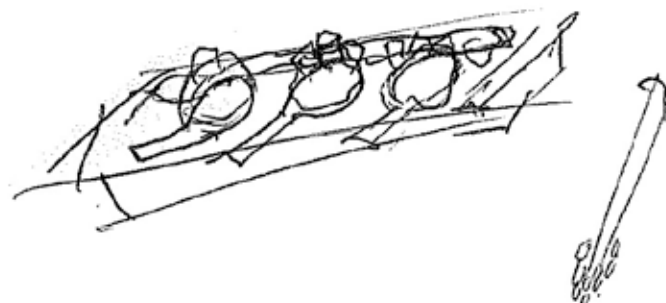
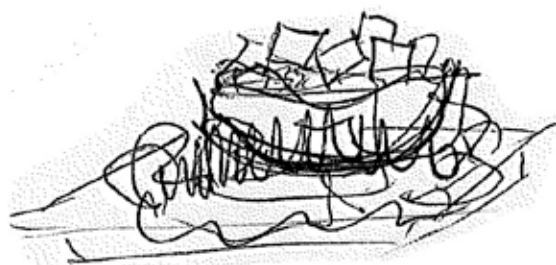
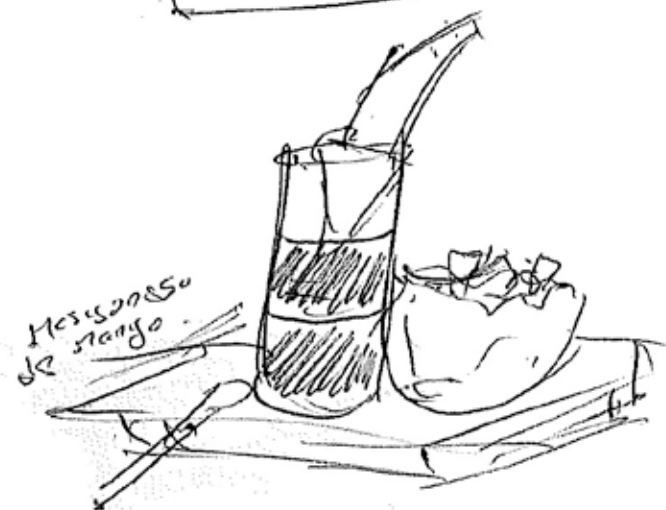
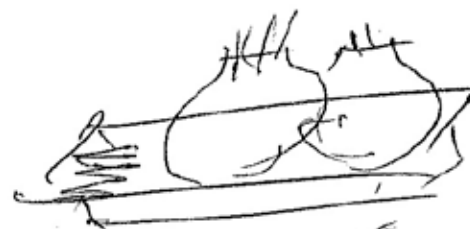
Bibliografía

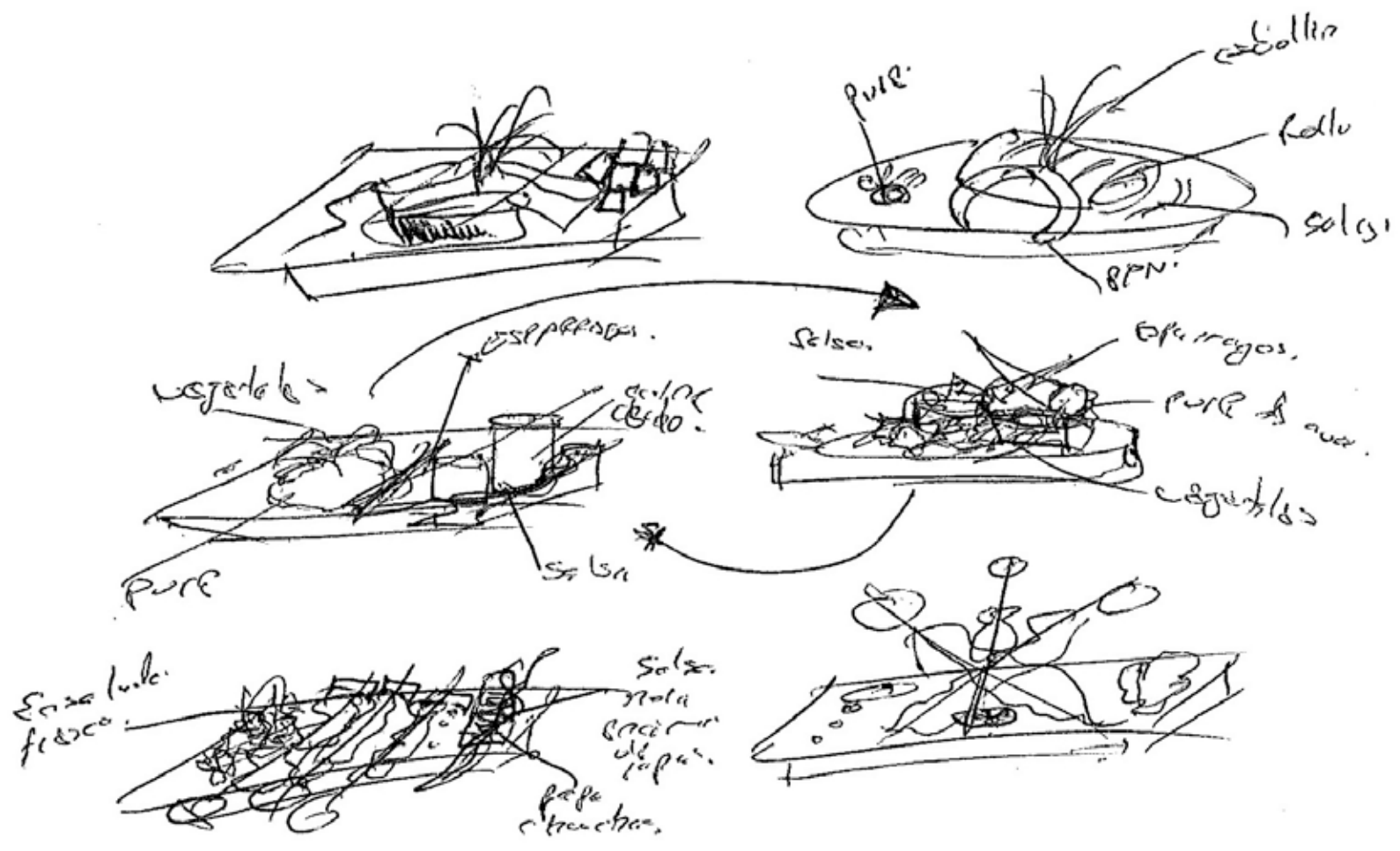
- Acaso Maria** "El Lenguaje Visual", Ed. Paidos, Barcelona , 2009
- Ausubel, David P**, "Teorías del Aprendizaje Significativo" México, D.F. : Trillas, 1997
- Bhaskaran Lakshmi** "¿ Qué es Diseño Editorial?".Ed. Index Book, S.L. 2010
Disponible en (<http://www.d-mas.mx/main/index.php/articulos/59-food-design>)
- D.A. Dondis**, " Técnicas de comunicación visual", Ed. GG, 1992
- Ferram Adriá, Juli Soler, Albert Adriá**, "Teorías del Bulli". Barcelona 2010
- Food Design**, también la comida, escrito por Carlos Moreno,(blog en línea). (consultado 15 feb. 2013)
- Gargurevich Juan**, "Géneros Periodísticos". Ed. Belén. Quito- Ecuador, 1982
- Guixé Martí**. "Food Designing".Photography Inga Krolke. Ed. Corraini: Italia, Verona/Abril 2010
- Haslam Andrew**, "Creación, Diseño y Producción de Libros". Ed. Blume. España 2007
- Heller Éva**. "Psicología del Color". Ed. GG, España, 2004
- Lawrence Zeegen**, "Principios de Ilustración". Ed. GG. Bercelona 2006
- Lujan Nestor** , "historia de la gastronomía", Ed. Folio, 1997
- Mogrovejo Fabián** "Formas y Organizaciones Bidimensionales". Ed. Unión Gráfica, 2006
- Ramallo José Antonio**. "Fotografía digital". Ed. Anaya, España, 2005
Disponible en (<http://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=259378>)
- Santiago Chamorro**. "Cocina de Autor".Ed.Internacional. Quito- Ecuador,2009
- Sarfatti, Esther**. "Gran Diccionario Enciclopédico Visual". Ed. Everest: Colombia, 2006
- Wucius Wong**, "Fundamentos del Diseño". Ed. GG.ISBN: 9788425216435, 2011

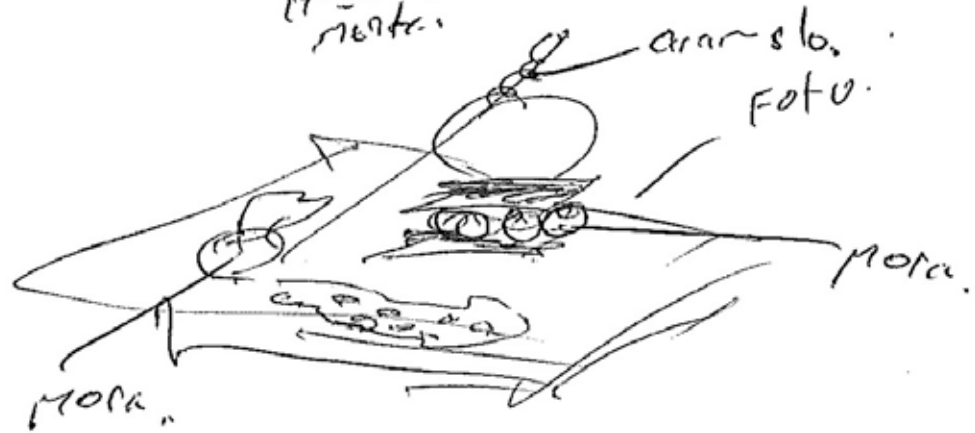
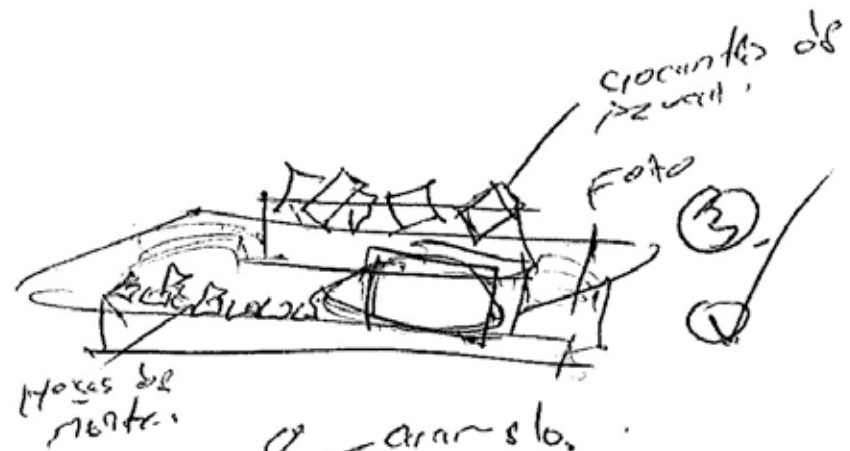
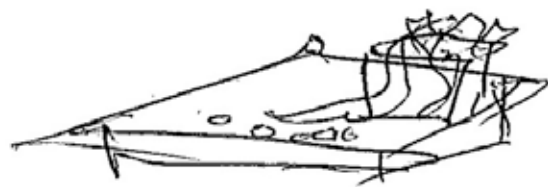
Anexos

Bocetos para platos finales









*Análisis del proyecto
dentro de la materia
Diseño y Contexto 2*

Macro Político
Macro Maslow
Macro Porter
Micro FODA
4 C's del Marketing

***Capturas de pantalla del
proceso de edición de videos***



***Todos los archivos de texto,presentación
y video se encuentran en el CD como anexo
para una futura investigación.***



