



UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“DISEÑO EDITORIAL Y MULTIMEDIA SOBRE LA GASTRONOMÍA ANCESTRAL DEL
CANTÓN SANTIAGO DE PÍLLARO.**

Proyecto de investigación presentado previo a la obtención del Título de Ingenieros en Diseño Gráfico Computarizado.

Autores:

Bonifaz Díaz Edgar Fernando
Chiluisa Abraján Efraín Fernando

Tutor:

Msc. Chasiluisa Taco Carlos Efraín

Latacunga - Ecuador

Febrero 2020



DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotros, **EDGAR FERNANDO BONIFAZ DÍAZ** con **C.I.:180465400-0** y **EFRAÍN FERNANDO CHILUISA ABRAJÁN** con **C.I.: 050359799-9** declaramos ser autores del presente proyecto de investigación:

“DISEÑO EDITORIAL Y MULTIMEDIA SOBRE LA GASTRONOMÍA ANCESTRAL DEL CANTÓN SANTIAGO DE PÍLLARO”, siendo **Master. Carlos Efraín Chasiluisa Taco** tutor del presente trabajo; y eximimos expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de nuestra exclusiva responsabilidad.

Edgar Fernando Bonifaz Díaz
C.I. 180465400-0

Efraín Fernando Chiluisa Abraján
C.I. 050359799-9



AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Director del Trabajo de Investigación sobre el título:

“DISEÑO EDITORIAL Y MULTIMEDIA SOBRE LA GASTRONOMÍA ANCESTRAL DEL CANTÓN SANTIAGO DE PÍLLARO” de Bonifaz Díaz Edgar Fernando y Chiluisa Abraján Efraín Fernando, de la carrera de Diseño Gráfico Computarizado, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, febrero 2020.

Tutor de Proyecto de Investigación

Mg. Carlos Efraín Chasiluisa Taco

CC:050268482-2



APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Facultad de Ciencias Humanas y Educación, por cuanto, el o los postulantes: Edgar Fernando Bonifaz Díaz, Efraín Fernando Chiluisa Abraján con el título de Proyecto de Investigación: **“DISEÑO EDITORIAL Y MULTIMEDIA SOBRE LA GASTRONOMÍA ANCESTRAL DEL CANTÓN SANTIAGO DE PÍLLARO** han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, 12 de febrero de 2020

Para constancia firman:

Lector 1 (Presidente)
Nombre: Mg. D. Ximena Parra
CC: 0102937299

Lector 2
Nombre: Mg. Sergio Chango
CC: 0502372170

Lector 3
Nombre: Mg. Alfredo Astudillo
CC: 0602987976

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a DIOS, a mis padres, esposa y familia en general por ser un pilar fundamental en mi vida y apoyarme en el transcurso de mi carrera universitaria, un profundo agradecimiento a mi Tutor y guía Msc. Carlos Chasiluisa y a los docentes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi que impartieron todo su conocimiento y ayudaron al fortalecimiento de mis habilidades.

Edgar Bonifaz

Antes que todo, mi agradecimiento, al ser supremo, Dios por guiarme en el sendero correcto de la vida.

A mis padres y novia por su apoyo incondicional, confianza y paciencia y sobre todo por el esfuerzo que ellos han puesto para poder culminar esta nueva etapa de mi vida.

Agradezco al personal docente y administrativo de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Al Msc. Carlos Chasiluisa Docente, que con empeño y dedicación me guió en esta investigación.

Fernando Chiluisa

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo es dedicado a mi querido Dios por permitirme estar en donde ahora me encuentro, a mis padres por permitirme llegar tan lejos en la vida, a mi esposa por acompañarme en este arduo camino que lo forjamos juntos, y a la luz de mi vida mi querida hija, que sin su compañía y alegría nada de esto hubiera sido posible.

Edgar Bonifaz

El presente trabajo investigativo se lo dedico primero a Dios por darme salud y vida y por ser mi sendero y fortaleza en este largo caminar.

A mis padres Manuel Chiluisa, Luz María y en especial a mi novia Erika Checa que han sido siempre mi horizonte y verdad todo el tiempo en los buenos y malos momentos, los que he superado gracias a su apoyo, cariño y amor.

Fernando Chiluisa



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

TITULO: DISEÑO EDITORIAL Y MULTIMEDIA SOBRE LA GASTRONOMÍA ANCESTRAL DEL CANTÓN SANTIAGO DE PÍLLARO

Autores: Edgar Bonifaz;
Fernando Chiluisa.

RESUMEN

El objetivo del Diseño Editorial y Multimedia es ser utilizado como un medio de información teórica, visual, científica, biográfica y fotográfica, en este caso la gastronomía ancestral del cantón "Santiago de Píllaro" de la provincia de Tungurahua mostró la necesidad de un producto editorial y multimedia de la gastronomía típica del cantón Santiago de Píllaro, para preservar el conocimiento ancestral, costumbres y utensilios utilizados en la gastronomía ancestral. Particularmente en las áreas rurales de la ciudad, debido a la poca atención recibida por estos lugares que ofrecen cocina ancestral en la ciudad, esto ha causado problemas debido a la baja afluencia de turistas que visitan estos lugares, a pesar de presentar una variedad de opciones en el momento de promover el turismo rural local, como resultado de que en los últimos años los esfuerzos se han centrado en priorizar solo el centro de la ciudad, olvidando el sector rural. También propone la creación de un logotipo, una guía gastronómica y un sitio web, utilizando la metodología de Design Thinking propuesta por Francisco Cano que se basa en Cómo una filosofía de diseño o un Framework (estructura) para agrupar métodos de diseño y herramientas de investigación de diseño que fueron utilizados. Como resultado final de la investigación editorial y multimedia, se desarrolló una guía gastronómica editorial, también un sitio web donde se presentaron varios lugares que ofrecen gastronomía ancestral en la ciudad de Santiago de Píllaro. A través de la investigación realizada, fue posible verificar la jerarquía que tiene el conocimiento ancestral en la ciudad de Píllaro, siendo esta la tierra del inca Rumiñahui, los habitantes de la ciudad conocen el sentidos de pertenencia con sus raíces panzaleas, por esta razón, Fue necesario llevar a cabo un proyecto editorial y multimedia donde estas características de identidad cultural se presentan mediante el uso de técnicas de Diseño como: diagramación, fotografía, diseño web y diseño visual y multimedia para difundir el conocimiento ancestral culinario de la ciudad a través del elementos de diseño gráfico adecuados para publicaciones gastronómicas.

Palabras Clave: gastronomía, ancestral, diseño, multimedia, Santiago de Píllaro.



TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

HUMAN AND EDUCATION SCIENCES SCHOOL
COMPUTER GRAPHIC DESIGN ENGINEERING CAREER

THEME: “EDITORIAL AND MULTIMEDIA DESIGN ON THE ANCESTRAL GASTRONOMY OF SANTIAGO DE PÍLLARO CITY”

Autors: Edgar Bonifaz;
Fernando Chiluisa.

ABSTRACT

The objective of the Editorial and Multimedia Design is to be used as a mean of theoretical, visual, scientific, biographical and photographic information, in this case the ancestral gastronomy of the city “Santiago de Píllaro” of Tungurahua province showed the need of design an editorial and multimedia magazine offering the ancestral gastronomy of Santiago de Píllaro city, in order to preserve the ancestral knowledge, customs and utensils used in the ancestral gastronomy. Particularly in the rural areas of the city, because the low attention that these places have received, which offer ancestral cuisine in the city, this has caused problems due to the low affluence of tourists visiting these places, despite of presenting a variety of options at the time of promoting local rural tourism, as a result that in recent years the efforts have been focused on prioritizing only the downtown of the city, forgetting the rural sector. It also proposes the creation of a logo, a gastronomic guide and a website, using the Design thinking design methodology proposed by Francisco Cano that is based on how a design philosophy or a framework, which groups methods of design and design research tools were used. As a final result of the editorial and multimedia research, an editorial gastronomic guide, also a website where several places that offer ancestral gastronomy in Santiago de Píllaro city were developed. Through the investigation carried out, it was possible to verify the hierarchy that ancestral knowledge has in Píllaro City, being this the land of the Rumiñahui Inca, the inhabitants of the city feel the senses of belonging with their panzalean roots, for this reason, it was necessary to carry out an editorial and multimedia project where these cultural identity features are presented through the use of design tools such as: diagramming, photography, web layout and visual and multimedia design in order to disseminate the culinary ancestral knowledge of the city through the elements of graphic design suitable for gastronomic publications.

Key Words: gastronomy, ancient, design, multimedia, Santiago de Píllaro

CENTRO DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que: la traducción del resumen del proyecto de investigación al Idioma Inglés presentado por los señores egresados de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación: **EDGAR FERNANDO BONIFAZ DÍAZ** con C.I. **180465400-0** y **EFRAÍN FERNANDO CHILUISA ABRAJÁN** con C.I. **050359799-9**, cuyo título versa “**DISEÑO EDITORIAL Y MULTIMEDIA SOBRE LA GASTRONOMÍA ANCESTRAL DEL CANTÓN SANTIAGO DE PÍLLARO**”, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a los petitionarios hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, enero 2020

Atentamente,



.....

MSc. Erika Cecilia Borja Salazar

C.I.: 0502161094

DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS

ÍNDICE GENERAL

CARRERA DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO	1
PROYECTO DE TITULACIÓN I	1
1.- INFORMACIÓN GENERAL	1
Responsables:	2
Área de Conocimiento:	4
Línea de investigación:	4
Sub líneas de investigación de la Carrera:	4
2.-DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.	4
3.-JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.	5
4.-BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	6
5.-EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN.	6
5.1. Planteamiento del problema.	6
5.2. Delimitación del problema	8
5.3. Formulación de problema.....	8
6. OBJETIVOS	8
6.1 OBJETIVO GENERAL.	8
6.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS.	8
7. ACTIVIDADES Y SISTEMAS DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS.	9
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICO:	11
8.1. ANTECEDENTES:	11
8.2. MARCO TEÓRICO:	15
8.2.1. Saberes Ancestrales:	15
8.2.2. Productos ancestrales:	15
8.2.3. Implementos ancestrales de cocina:	16
8.2.4. Gastronomía ancestral:	16
8.2.5. Impacto visual de publicaciones gastronómicas:	18
8.2.3. DIAGRAMACIÓN	19
8.2.3.1. Conceptos básicos de diagramación:	19
8.2.3.2 Proceso para diagramación de guías gastronómicas:	19
8.2.3.3. Elementos de diagramación:	22
8.2.4. SISTEMAS DE IMPRESIÓN EN LAS ARTES GRÁFICAS	23

8.2.4.1. Impresión Offset.....	25
8.2.4.2. Impresión Láser:.....	26
8.2.5. MULTIMEDIA:.....	26
8.2.5.1. Componentes del Diseño multimedia:	26
8.2.5.2. Elementos del diseño multimedia:	27
8.2.5.3. Multimedia como medio de difusión:	28
8.2.5.4. Fotografía:	29
8.2.5.5. Flujo De Trabajo En La Fotografia Del Proyecto De Investigación “PÍLLARO EXCELENCIA GASTRONÓMICA.....	29
8.2.5.6. Que es el URL.....	33
8.2.5.7. Fotografía Publicitaria de productos:	33
8.2.5.8. Fotografía culinaria:	34
8.2.5.9. Postproducción Fotográfica.....	35
9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS:.....	36
10. METODOLOGÍAS DE DISEÑO EXPERIMENTAL.....	37
10.1. Tipos de investigación:.....	37
10.1.1. Investigación Bibliográfica.	37
10.1.2. Investigación de Campo	38
10.1.3. Investigación Exploratoria	38
10.1.4. Investigación Descriptiva.....	39
10.2. Enfoque de investigación:	39
10.2.1. Enfoque cualitativo	39
10.2.2 Enfoque cuantitativo	43
10.3. Métodos de investigación de diseño.....	44
10.3.1 Metodología de design thinking.	44
10.3.2 Procesos, fases y metodología del design thinking	45
10.4. POBLACION Y MUESTRA	46
10.4.1. Población.....	46
10.4.2. Muestra.....	46
10.4.2.1 Instrumentos:.....	48
10.4.2.2. Análisis e interpretación de datos.....	56
10.4.2.3. Interpretación de Resultados de la encuesta.....	56
10.4.2.4. Interpretación de Resultados de la entrevista realizadas a todos 5 ofertantes de servicios gastronómicos ancestrales participantes de la investigación.....	57
11. DISEÑO DE LA PROPUESTA	58

11.1. TEMA	58
11.2. PROBLEMA	58
11.3. OBJETIVOS (de la propuesta).....	58
11.3.1. General	58
11.3.2. Específicos	58
12. CASOS DE ÉXITO.....	58
13. METODOLOGÍA DE DISEÑO EDITORIAL.....	61
13.1. Conceptualización de la idea.....	61
13.1.1. Identidad.....	61
13.1.2. Diseño de la Marca.....	61
13.1.3. Geometrización	62
13.1.4. Cromática de la marca.....	62
13.1.5. Papel y formato	65
13.1.6. Encuadernado	66
13.1.7. Retícula y estructura.....	66
13.1.8. Estructura.	67
13.1.9. Tipografía.....	67
13.1.10. Colores.	68
13.1.11. Formato.	69
13.1.12. Iconografía.	69
13.1.13. Patrones andinos.....	70
13.1.14. Sección y folio.....	70
13.1.15. Maquetación en Digital	70
13.1.16. Impresión.....	71
14. METODOLOGÍA DE DISEÑO WEB.....	71
14.1. Planificación:.....	71
14.2. Diseño conceptual	71
14.3. Arquitectura de la información	72
14.4. Prototipado de baja calidad	72
14.4.1. Técnica de protipado “Card shorting”	72
14.4.2. Site map.....	72
14.4.3. Esquema de navegación	73
14.4.4. Maquetación Web	73
14.4.5. Prototipo de baja fidelidad	74

15. PROGRAMACIÓN HTML	74
16. PROGRAMACIÓN DE ESTILOS CSS.....	75
17. MAQUETACIÓN WEB	76
17.1. Diseño visual.....	77
18. MANUAL DE ESTILOS.....	78
19. TEST DE USABILIDAD.....	78
20. LINK DE ENLACE PARA LA PÁGINA WEB SOBRE LA GASTRONOMÍA ANCESTRAL DEL CANTÓN “SANTIAGO DE PÍLLARO”.....	78
21. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	79
21.1. Conclusiones	79
21.2. Recomendaciones.....	79
22. PRESUPUESTO:-	80
22.1. Recursos:	80
22.2. Presupuesto: - Creación de la página web sobre Píllaro excelencia gastronómica “ANCESTRAL”.....	82
BIBLIOGRAFÍAS.....	84
23. ANEXOS	2
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:- DISEÑO EDITORIAL Y MULTIMEDIA SOBRE LA GASTRONOMÍA ANCESTRAL DEL CANTÓN “SANTIAGO DE PÍLLARO”.	2
El cuestionario.....	4

ÍNDICE GRÁFICOS

Fuente 1: El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas	22
Fuente 2: El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas	22
Fuente 3: El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas	22
Fuente 4: The Delphi method: techniques and applications.....	42

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Beneficiarios	6
Tabla 2: Actividades y sistemas de tareas en relación a los objetivos planteados.	11
Tabla 3: Preguntas científicas	37
Tabla 4: Cronograma de actividades	3
Tabla 5: Recursos	82
Tabla 6: Presupuesto	83

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
PROYECTO DE TITULACIÓN I

El proyecto de investigación de la Universidad Técnica de Cotopaxi se adapta al formato de la Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo y consta con 14 secciones obligatorias que se detalla a continuación:

1.- INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto:

DISEÑO EDITORIAL Y MULTIMEDIA SOBRE LA GASTRONOMÍA ANCESTRAL DEL CANTÓN “SANTIAGO DE PÍLLARO”.

Fecha de inicio: 9 de octubre del 2018

Fecha de finalización: Febrero del 2020

Lugar de ejecución:

Parroquia Santiago de Píllaro, Cantón Píllaro, Provincia de Tungurahua

Unidad Académica que auspicia

Facultad de Ciencias Humanas y Educación

Carrera que auspicia:

Diseño Gráfico

Proyecto de investigación vinculado:

Equipo de Trabajo:

Tutor: Msc. Carlos Efraín Chasiluisa Taco

Responsables:

Edgar Fernando Bonifaz Díaz



NOMBRES Y APELLIDOS: Edgar Fernando Bonifaz Díaz.

FECHA DE NACIMIENTO: 22 de junio de 1991.

CEDULA DE CIUDADANÍA: 180465400-0

ESTADO CIVIL: Casado.

NÚMERO TELEFÓNICO: 099 277 8605

E-MAIL: bonifaz.edgar0@utc.edu.ec

ESTUDIOS REALIZADOS

NIVEL PRIMARIO: Escuela Augusto Nicolás Martínez.

NIVEL SECUNDARIO: Colegio Nacional Jorge Álvarez

NIVEL SUPERIOR: Universidad Técnica de Cotopaxi

L'Escoffier Escuela de Alta Cocina

Certificación en manipulación de alimentos y bebidas

Certificación Especial en Cocina Latinoamericana.

Wall Street English Institute

Efraín Fernando Chiluisa Abraján

NOMBRES Y APELLIDOS: Efraín Fernando Chiluisa Abraján

FECHA DE NACIMIENTO: 09 de Octubre de 1990

CEDULA DE CIUDADANÍA: 050359799-9

ESTADO CIVIL: Soltero

NÚMERO TELEFÓNICO: 0983084138

E-MAIL: efraín.chiluisa9@utc.edu.ec

ESTUDIOS REALIZADOS

NIVEL PRIMARIO: Unidad Educativa “Cristóbal Colón”

NIVEL SECUNDARIO: Instituto Tecnológico Superior “Ramón Barba Naranjo”

NIVEL SUPERIOR: Universidad Técnica de Cotopaxi.

Área de Conocimiento:

Desarrollo en base a la maquetación, y aplicación de los métodos de programación web para el área de multimedia mediante herramientas aplicables para su realización.

Línea de investigación:

Cultura, tradición y saberes ancestrales: El enfoque sobre los saberes ancestrales el cual nos permitirá tener un enfoque de las transformaciones que están presentes actualmente y fomentar investigaciones interdisciplinarias.

Sub líneas de investigación de la Carrera:

Diseño editorial y multimedia aplicado a investigación de los saberes ancestrales sobre la gastronomía.

2.-DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

Este proyecto investigativo tiene como finalidad realizar el Diseño Editorial y Multimedia acerca de la gastronomía ancestral del cantón Santiago de Píllaro, indagando información sobre la cocina tradicional, de los principales representantes gastronómicos del cantón, teniendo como finalidad rescatar y preservar los saberes ancestrales de la comunidad, centradas en la gastronomía ancestral, mediante el uso de las herramientas de diseño gráfico, diseño editorial y diseño multimedia, para obtener un producto que permita conservar y difundir la gastronomía ancestral del cantón Santiago de Píllaro, con sus principales exponentes, recetas, productos, platos y utensilios que han sido transmitidos de generación en generación y son una expresión fehaciente de nuestra herencia prehispánica, con lo que se prevé crear un impacto visual en los turistas y la comunidad en general que visita los restaurantes que ofrecen los servicios gastronómicos en la ciudad de Píllaro, para este fin se utilizará el método inductivo y deductivo con sus diferentes técnicas y herramientas como la investigación exploratoria, las entrevistas a profundidad, las encuestas y entrevistas a fin de resolver las incógnitas que llevarán a identificar el problema de investigación, que se desarrollará desde la óptica del Diseño Gráfico, en donde se ha visibilizado la necesidad de difundir la gastronomía ancestral del cantón, ya que existen trabajos investigativos relacionados con la gastronomía ancestral de Píllaro, pero estos han sido realizados en función de cátedras como: gastronomía, turismo, nutrición e ingeniería en alimentos y debido al desconocimiento en la cátedra de diseño gráfico, no se evidencia una aplicación adecuada de estos recursos por parte de los investigadores que han realizado este tipo de proyectos, por lo tanto la realización de este proyecto investigativo busca satisfacer la necesidad de la comunidad de ofertantes gastronómicos ancestrales del cantón Píllaro de preservar, difundir y realzar sus conocimientos en gastronomía ancestral, mejorar sus ingresos

y por ende su calidad de vida, en consecuencia la comunidad Pillareña se beneficiará de este proyecto ya que promoverá el turismo gastronómico en el cantón, mediante la aplicación de conocimientos de diseño gráfico para establecer un antecedente para la realización de futuros proyectos de rescate y propagación de saberes ancestrales en diferentes comunidades del país.

3.-JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.

¿Por qué se hace la investigación?

La presente investigación del proyecto diseño editorial y multimedia de la gastronomía ancestral del Cantón Santiago de Píllaro se realiza debido a la escasez de armonía entre diseño e información en cuanto material gráfico y multimedia se refiere, para promocionar la gastronomía ancestral del Cantón Santiago de Píllaro; además de los lugares en donde se comercializa la misma, la aplicación de este proyecto tiene como finalidad aportar en el diseño cultural gastronómico con el apoyo de herramientas multimedia que facilitarán la interactividad del usuario con el proyecto de investigación.

¿Cuáles serán sus aportes?

El proyecto aporta principalmente un medio de difusión física y multimedia sobre los saberes gastronómicos ancestrales del Cantón Santiago de Píllaro, además de un estudio amplio que nos permitirá realizar de forma adecuada un producto óptimo, con la aplicación de metodologías cualitativas y cuantitativas para el uso tanto de turistas nacionales, extranjeros y los ofertantes de los servicios gastronómicos ancestrales del cantón Píllaro.

¿A quién pudiera beneficiar?

Su beneficiario principal es la comunidad del cantón Santiago de Píllaro debido a la inexistencia de material gráfico y multimedia sobre los servicios gastronómicos ancestrales que oferta el cantón, además que beneficiará de manera directa a los productores y proveedores de ingredientes para la posterior preparación y de forma indirecta a los turistas nacionales y extranjeros que visitan las principales festividades del cantón beneficiando también a pequeños comerciantes locales.

¿Cuál es el impacto y relevancia?

El impacto de la investigación radica en la inexistencia de material gráfico y multimedia sobre la gastronomía ancestral del cantón Píllaro ya que en la actualidad existen recursos tecnológicos necesarios para una óptima difusión de conocimientos ancestrales y culturales a través del uso de elementos multimedia que cada vez están al alcance de los usuarios ya que debido a la escasez de dicho material mencionado con anterioridad, su aplicación no ha generado

relevancia con el usuario, lo que permitirá desarrollar este proyecto para la interactividad con la gastronomía ancestral del Cantón Santiago de Píllaro.

¿Cuál es la utilidad práctica?

La utilidad del proyecto tiene como finalidad difundir y darle valor a los saberes gastronómicos ancestrales del cantón Santiago de Píllaro mediante la creación de material editorial y multimedia que permita en parte el desarrollo económico de los ofertantes de los servicios gastronómicos al igual que la parte social con el rescate de la identidad cultural, creando así un sentido de pertenencia hacia lo nuestro, además de brindar de forma práctica a los turistas nacionales y extranjeros información relevante sobre la cultura del cantón Santiago de Píllaro

4.-BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

El proyecto de investigación tiene dos grupos de beneficiarios que son:

Población en general, turistas nacionales y extranjeros, que viven y visitan el cantón Santiago de Píllaro, que tienen conexión con el turismo gastronómico o en general que visitan el cantón Píllaro antes, durante y después de sus festividades tradicionales.

Beneficiarios directos: Los ofertantes de la gastronomía ancestral del cantón Santiago de Píllaro,

Beneficiarios indirectos: Los habitantes hombres, mujeres, turistas nacionales o extranjeros que visitan el cantón Santiago de Píllaro.

Tabla de Beneficiarios

Género	Beneficiarios directos	Beneficiarios indirectos
Hombres	7	S/n
Mujeres	7	S/n
Total de beneficiarios	14	S/n

Tabla 1: Beneficiarios

5.-EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN.

5.1. Planteamiento del problema.

De acuerdo con Morales, (2013) el imperio inca fue invadido por los españoles, que posteriormente en 1534 se convirtió en distrito, como resultado se fusionaron dos mundos gastronómicos, el español y el inca. El conjunto de evidencias muestra que los productos que trajeron los españoles en la primera o la segunda venida, eran en un principio productos secos y carnes de mayor consumo, debido a que no sabían a qué ambiente iban a introducirse. Entre los principales productos destacan trigo, cebada, gallinas, res, caña de azúcar, cerdo, frutas cítricas como la naranja y manzanas, ciertas hierbas, cebolla y ajo (Morales, 2013).

La afirmación de Morales (2013), demuestra que los principales productos de consumo prehispánico eran a su vez diversas variedades de tubérculos, maíz, fréjoles, tomates, ajíes

carnes de caza y pesca. Se manifiesta que se consumía animales de caza por que los nativos ecuatorianos eran principalmente recolectores y no tenían aún especies domesticadas y que los tubérculos eran mayormente consumidos en el sur de la región, debido a su influencia directa con la Cordillera de los Andes

Fue también relevante la gastronomía de los diferentes países latinoamericanos como *Ecuador*, *Perú* y *México*, debido a que poseen conocimientos de las culturas culinarias maya, inca y azteca, que a pesar de ser realmente extensas, tienen una vasta influencia de la cocina española del siglo XVI (Morales, 2013). Los temas tratados anteriormente demuestran que la gastronomía ecuatoriana es muy variada, ya que está dividido en 4 regiones naturales; Costa, Sierra, Amazonía e Insular, las cuales varían en tradiciones y culturas, es por eso que en cada una de las regiones naturales del país se subdividen los diferentes platos e ingredientes típicos del lugar.

En la provincia de Tungurahua se encuentra variedad de platos típicos, los cuales son elaborados con ingredientes ancestrales como son: truchas, verduras, salsa de maní tostado y molido, el maíz y los fréjoles, que acompañan a muchos de sus platos. La carne de vaca, cordero, cabra, cuy y chanco, además de las especias más empleadas en los platos que son los ajíes y las hierbas como el cilantro destaca también debido a la incorporación de la gastronomía extranjera, pero con la utilización de ingredientes propios de la localidad, creando así una fusión entre gastronomía ancestral y gourmet, dejando de lado la gastronomía ancestral ecuatoriana (Morales, 2013).

Por último, es pertinente conocer que, en el *Período Republicano*, el 25 de julio de 1851, por *Decreto Supremo* firmado en Latacunga, se crea oficialmente el *Cantón Píllaro*, perteneciente a la provincia de Cotopaxi, siendo el Jefe Supremo, el *General José María Urbina*, hasta que el *General Eloy Alfaro*, desde 1861 fecha en la que se crea la Provincia de Tungurahua, comienza un período entusiasta del progreso del cantón, ahora perteneciente a Tungurahua (Telégrafo, 2014).

Finalmente, desde tiempos de la Colonia. Píllaro fue una de la poblaciones nacionales más reconocidas por los colonizadores europeos, destacó por su producción de hortalizas, verduras, granos andinos, ganadería, piscicultura, apicultura y avicultura, por lo cual los turistas estadounidenses, canadienses, españoles, italianos y franceses, son los turistas extranjeros que, año tras año, visitan el cantón, en especial durante la fiesta mayor de la ciudad: la Diablada Pillareña, nombrada Patrimonio Cultural Intangible del Ecuador en 2005, y se celebra del 1 al 6 de enero. (Acurio, 2009)

5.2. Delimitación del problema

Desde el Diseño Gráfico se ha visibilizado la necesidad de difundir la gastronomía ancestral en el cantón, debido a que existen trabajos investigativos sobre la gastronomía ancestral del cantón Píllaro, en función de cátedras como: gastronomía, turismo, nutrición e ingeniería en alimentos, que, debido al desconocimiento en Diseño Gráfico, no se evidencia una aplicación de estos conocimientos por parte de los investigadores que han realizado proyecto a fines al nuestro. Los cuales tienen gran impacto con el lector, quienes exigen una buena presentación en elementos como: fotografía profesional, diseño editorial y elementos audiovisuales referentes a la gastronomía ancestral de este cantón y esta necesidad ha dado como resultado el desconocimiento de la gastronomía ancestral.

Es por esta razón que se pretende realizar el diseño de una guía gastronómica ancestral física y una página web multimedia aplicando los conocimientos del diseño gráfico debido a que las investigaciones existentes están enfocadas en la zona céntrica del territorio, dejando de lado a la zona rural, en la cual existe mayor oferta gastronómica ancestral, ocasionando que estos sectores no puedan dar a conocer sus preparaciones ancestrales en gastronomía, sin embargo existen lugares que ofertan la gastronomía ancestral pero solo cuentan con medios de difusión tradicionales de bajo impacto, como son: rótulos y fanpage de *Facebook*, sin causar mayor relevancia, lo que podría causar la desaparición parcial o total de estos saberes ancestrales.

Espacio: En la Provincia de Tungurahua, en el Cantón Santiago de Píllaro.

Tiempo: 8 meses a partir de la fecha de inicio.

Universo: Ofertantes de la gastronomía ancestral, turistas nacionales, extranjeros y población en general.

5.3. Formulación de problema

¿Cómo preservar los conocimientos de gastronomía ancestral del cantón Santiago de Píllaro usando los conocimientos adquiridos en la Carrera de Diseño Gráfico?

6. OBJETIVOS

6.1 OBJETIVO GENERAL.

Diseñar un medio editorial y multimedia ofertando la gastronomía ancestral del cantón Santiago de Píllaro, a fin de preservar los saberes ancestrales, costumbres y utensilios empleados en la gastronomía ancestral.

6.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS.

- ❖ Investigar diferentes metodologías de diseño editorial y multimedia enfocadas a la difusión de gastronomía ancestral para la preservación y difusión de saberes ancestrales.

- ❖ Emplear métodos de investigación orientados a identificar las formas de gastronomía ancestral del cantón Santiago de Píllaro para poder difundirlas mediante el uso del diseño gráfico.
- ❖ Aplicar elementos editoriales y multimedia para de difundir y preservar los conocimientos sobre la gastronomía ancestral del cantón Santiago de Píllaro.

7. ACTIVIDADES Y SISTEMAS DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS.

OBJETIVO ESPECÍFICO	ACTIVIDADES	RESULTADOS	DESCRIPCION DE TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Investigar diferentes metodologías de diseño editorial y multimedia enfocadas a la difusión de gastronomía ancestral para la preservación y difusión de saberes ancestrales.</p>	<p>Indagar sobre las metodologías de investigación que se pueden aplicar al proyecto.</p> <p>Discernir las técnicas de investigación para la realización del proyecto.</p> <p>Trasladarse al lugar de investigación para realizar y aplicar la metodología.</p> <p>Analizar la información obtenida de las fuentes.</p> <p>Tabular todos los resultados de las encuestas entrevistas y cuestionarios.</p>	<p>Conceptos acerca de las metodologías a aplicar en el proyecto.</p> <p>Definición de las Técnicas y métodos de investigación.</p> <p>Información de las fuentes principales participantes en la investigación.</p> <p>Información más detallada para la investigación.</p> <p>Datos para referenciar la realidad y el estado actual del proyecto.</p> <p>Información actualizada de la gastronomía del cantón.</p>	<p>Documentos, fichas bibliográficas y apuntes.</p> <p>Fichas, entrevistas, encuestas, test, observación.</p> <p>Fichas, entrevistas, test.</p> <p>Técnica de observación Resúmenes, tablas, tabulaciones, fichas de resultados.</p> <p>Informes, de resultados, tablas de tabulación y fichas.</p> <p>Informes, tablas de resultados y resúmenes.</p>

<p>Maquetar una guía de la gastronomía ancestral, con los respectivos elementos de diseño mediante fotografía profesional y estética visual.</p>	<p>Seleccionar los diferentes estilos de maquetación editorial y multimedia</p>	<p>Información sobre maquetación.</p>	<p>Libros, fichas bibliográficas, resúmenes.</p>
	<p>Comparar diferentes fuentes de información acerca de fotografía culinaria.</p>	<p>Información sobre Fotografía.</p>	<p>Libros, artículos, fichas bibliográficas.</p>
	<p>Señalar diferentes autores acerca de la estética visual.</p>	<p>Información sobre Estética visual.</p>	<p>Citas, comparaciones, apreciaciones, debates y diferencias.</p>
	<p>Clasificar toda la información (texto, fotografías, Diseños)</p>	<p>Todos los elementos ordenados y listos para utilizar.</p>	<p>Ilustrador, Photoshop, Microsoft Word.</p>
	<p>Elegir una línea grafica para la realización del proyecto.</p>	<p>Líneas gráficas alternativas.</p>	<p>Rvistas digitales, páginas web y referencias físicas</p>
	<p>Revisión y aprobación de la línea gráfica</p>	<p>Línea gráfica, definida y aprobada.</p>	<p>Diagramación digital, programas de ordenador.</p>
	<p>Maquetación de la información.</p>	<p>Elementos ordenados, (fotografías, texto, Diseños).</p>	<p>Diagramación digital, programas de ordenador. (Ilustrador, Photoshop, Indesign, Dreamweaver)</p>
<p>Toma de Fotografías.</p>	<p>Fotografías in situ.</p>	<p>Cámaras, trípodes, montaje de platos, restaurantes, lámparas, pantallas, filtros y baterías.</p>	

<p>Aplicar elementos multimedia y diseño gráfico con el fin de difundir y preservar los conocimientos sobre la gastronomía ancestral del cantón Santiago de Píllaro.</p>	Selección de Fotografías.	Fotografías.	Ordenador. Dispositivos de almacenamiento usb.
	Edición de Fotografías.	Fotografías Editadas y retocadas.	Programas de Ordenador, Adobe Bridge y Photoshop Fotografías editables.
	Adherir las fotografías a la maquetación.	Maquetado.	Ordenador. Programas de Ordenador (Indesign).
	Corrección de Errores y Retoques finales.	Prototipo de producto.	Ordenador. Adobe Indesign, illustrator, Photoshop

Tabla 2: Actividades y sistemas de tareas en relación a los objetivos planteados.

8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICO:

8.1. ANTECEDENTES:

Como primer antecedente a esta investigación se ha considerado el trabajo de Titulación de Bolaños X (2013) Titulado, *“Rescate del Turismo Gastronómico Ancestral, mediante la elaboración de un Manual de comida típica de la Provincia del Carchi.”*, el primer exponente en realizar investigaciones de este tipo, aborda la problemática en torno a la geografía para poder desarrollar una análisis de gran variedad de productos por su tierra fría y subtropical, en la cual mediante los testimonios arqueológicos de sus habitantes al cultivar y usar sus frutos les permitía intercambiar productos, al ser una provincia limítrofe fronteriza traspasa saberes, para de esta manera poder compartir productos y más aún poder expandir la gastronomía ancestral de la provincia del Carchi mediante esta investigación se pudo expandir el producto sin perder su autenticidad, en el cual el manual que recoge toda la iniciativa de informaciones de trascendental importancia permite llegar a la conclusión que la comida ancestral de la provincia del Carchi es única, rica y variada y se realizó con la finalidad de compartir la variedad de gastronomía de un lugar a otro, ya que en la zona se está perdiendo la identidad cultural referente a la gastronomía ancestral, en tanto que las guías gastronómicas tienen como finalidad de promover la actividad económica de un lugar para motivar la visita turística

regional y nacional, ya que existen actores quienes en sus libros manifiestan la importancia de una guía gastronomía en sus diferentes disciplinas culinarias uno de estos existe en Chile, el “Manual Gastronómico” de profesional (2011) en el cual destacan la importancia de los tipos de corte y vocabulario gastronómico, es por eso que se aplicó la implementación de un manual de comida típica de la provincia del Carchi en la cual aportara en beneficio de sus habitantes locales para así poder expandir su gastronomía ancestral tanto a nivel nacional como internacional, por lo cual una investigación cualitativa fue indispensable para difundir los conocimientos ya existentes para promocionar su tradición, preparación, quienes son sus actores principales en su preparación, valor, tiempo de elaboración y dar una reseña histórica en el manual a diseñar, para su mejor presentación, estética y estilo propio de un manual de comida típica de la provincia del Carchi.

Como segundo antecedente, se ha tomado en cuenta el proyecto denominado “*Diseño de un manual de promoción de la gastronomía típica del cantón Quevedo, provincia de Los Ríos.*” Argüello M (2016), Es por eso que se ha visto como la Gastronomía y el Diseño Gráfico se conjugan perfectamente para entregar un producto atractivo, en el cual se aborda el problema del olvido de la identidad cultural relacionada con la gastronomía y costumbres ancestrales que se están perdiendo o reemplazando con alimentos modernos a la verdadera gastronomía típica, es por eso que tiene como objetivo “Elaborar un manual de comida típica del cantón Quevedo de la provincia de Los Ríos como aporte al rescate de la gastronomía ancestral.” Para lo cual emplea la investigación cualitativa para profundizar, ampliar y describir conocimientos en tiempo real, así como la investigación exploratoria con el fin de trasladarse a los lugares de origen de la información, además de utilizar la investigación explicativa para señalar cada uno de los contenidos y finalmente la investigación histórica del conocimiento ancestral de la gastronomía, tomando como resultado la aceptación popular de los encuestados y entrevistados ya que la mayoría prefiere la comida típica pero no tienen algún soporte donde se pueda visibilizar o encontrar de una manera adecuada, “un 28% dijo que tal vez y un 10% dijo que no” Argüello M (2016). Por lo que se concluye que es posible rescatar la cocina tradicional ancestral de Quevedo debido a que las técnicas y utensilios para la preparación de estos platos todavía existen y representan a sus sectores, ya que a través de la preparación de platillos tradicionales se puede dar valor agregado para la aceptación a nivel nacional e internacional y la presentación de estas en un producto editorial como un manual o una revista ayudarían a rescatar la gastronomía popular.

Como tercer antecedente, se consideró el trabajo de Vallejos E (2016), en su proyecto de titulación para licenciatura en comunicación social, explica en su investigación *“Revista fotográfica del patrimonio gastronómico del cantón Colta”* que es necesario conocer que el impacto visual es lo que más llama la atención en lo que se refiere a gastronomía ancestral, es por eso que la autora explica que el principal problema es el desconocimiento a nivel nacional, de las riquezas gastronómicas que ofrece un determinado lugar, en consecuencia busca una adecuada difusión mediante el lenguaje fotográfico que pretende difundir costumbres, tradiciones y cultura de cualquier pueblo de la zona centro del país, con el objetivo de crear una revista fotográfica basada en la gastronomía del cantón Colta, para la realización de este proyecto se utilizó como base la metodología empleada mayormente en la fotografía, que incluye la preproducción, ya que la producción de una revista fotográfica no es solo disparar al azar, sino que implica un proceso intelectual, técnico y creativo para plasmar la importancia de la cultura, identidad y gastronomía del Cantón, la producción es un aspecto muy importante debido a que el material fotográfico se realizó con los equipos adecuados y el conocimiento del investigador debido a que todas fueron realizadas en modo manual, poner en práctica todas las técnicas fotográficas, en la postproducción se realizó la selección de las fotografías, ajustes de color, en conformación con el diseño seleccionado y diagramado de la revista en Adobe InDesign Cs6. Dando como resultado que las imágenes son diferentes al texto por lo que estos son ilegibles, se codifican y las imágenes no se leen, sino que se perciben y se interpretan. En conclusión, un material audiovisual o editorial de rescate de las tradiciones culturales, se debe a la industrialización de procesos ha llevado a la pérdida parcial o total de este tipo de costumbres ancestrales.

Como cuarto antecedente, se tomó en cuenta a la autora Sangucho J (2014), en su Publicación *“Diseño de un recetario gastronómico basado en la comida típica del cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi”* Por tanto, el presente trabajo de investigación fue desarrollado en base al diseño de un recetario gastronómico, el cual respondió las necesidades del usuario en promover el turismo y tradiciones culinarias de la gastronomía del Cantón Pujilí y la necesidad de los dueños de restaurantes y lugares de comida. Para la presente investigación se realizó un análisis de carácter cualitativo y cuantitativo en dependencia de la situación del problema y las distintas herramientas que respaldaron la investigación la cual identifica la necesidad de los conocimientos, cualidades nutricionales de cada uno de los productos que se desarrollan en el Cantón Pujilí mediante la propuesta a través de recetario gastronómico que permitirá el rescate de la cultura gastronómica pujilense en el ámbito gastronómico turístico y además contar con un recetario acorde a las necesidades que se encontró, previo a su elaboración se analizó al autor

Mora J, (2007) & Restrepo (2018), quienes plantean dos niveles para poder desarrollar y llegar a esta metodología, la cual menciona una idea lineal o tradicional que se realiza para desarrollar un proceso y lograr un producto determinado y una direccional en la cual se enfoca a las actividades, con el fin de general un proceso de cambio ya sea este gastronómico, cultural o que beneficie a un sector con un producto determinado, esta se desarrolló en el recetario gastronómico tomando en cuenta la gran influencia de los recetarios gastronómicos y poderlo plasmar en el ámbito cultural gastronómico de la comida tradicional del Cantón Pujilí, por tanto la población podrá tener acceso a la información necesaria y con esto rescatar o revalorar la gastronomía de un Cantón. Con este recetario se pretende elevar la importancia de consumir alimentos autóctonos del Cantón a través de la publicación elaborada en base a las necesidades del usuario.

Como quinto antecedente, se ha tomado en cuenta el proyecto denominado “*La gastronomía ancestral y su influencia en el turismo cultural del cantón Ambato provincia de Tungurahua*” (Mayra Alexandra Coque Arboleda, 2013) cuyo objetivo fue la investigación en función de la influencia de la gastronomía ancestral en relación al turismo cultural del Cantón Ambato provincia de Tungurahua, cuyo problema se determina mediante una investigación que analizó aspectos centrales mediante un análisis crítico de la visión y el efecto que puede originar el problema determinado, su delimitación al igual que sus objetivos en espacio y tiempo teniendo en cuentas las razones y motivos para poder realizar la investigación, al igual abordar temas relacionados con el enfoque de la investigación, su población, muestra y el público objetivo, esto se constata en diversidad de platos que poseen sus cantones como Baños y Patate ya que son pioneros de la elaboración de los productos de sus antepasados y esto hace de Tungurahua un destacado representante de la gastronomía para que turistas nacionales y extranjeros disfruten de la variedad de platos ancestrales de naturaleza étnica, además fundamentar los distintos paradigmas en análisis de una realidad en la cual estamos inmersos tanto en la actualidad como en el pasar del tiempo y poder solucionar la problemática y aportar al desarrollo del Cantón Ambato mediante un enfoque de carácter cualitativo que explica el comportamiento, el cómo y por qué para responder preguntas en base a la investigación cualitativa e insertarla en poblaciones reducidas al igual que la investigación cuantitativa para examinar de manera científica los datos y ser específicos en la forma numérica y ayudar con la herramienta de campo estadístico y recolectar información y medir el objetivo planteado con las metodologías y obtener resultados concretos, así mediante esta herramienta dar valor a las preparaciones gastronómicas ancestrales de Cantón Ambato y fomentar el rescate y conservación de platos ancestrales, al igual que incentivar a conocer su origen, historia y que

las nuevas generaciones sean pioneras en difundir la gastronomía ancestral a través de herramientas tecnológicas que existen hoy en día y así dar aceptación a la cultura y costumbres de la gastronomía ancestral del Cantón Ambato en la provincia de Tungurahua.

8.2. MARCO TEÓRICO:

8.2.1. Saberes Ancestrales:

De acuerdo con la investigación realizada por los autores Jarrín, Altamirano, Heredia & Aguirre (2018) en su publicación *SABERES ANCESTRALES Y AGROECOLOGÍA, CONTRIBUCIONES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE*, los saberes ancestrales son conocimientos propios de una comunidad que se pueden transmitir de generación en generación en tanto que “Salgado, Ríos, Malaverri & Vargas” (2017) en su trabajo investigativo *Saberes ancestrales sobre el uso de flora y fauna en la comunidad indígena Tikuna de Cushillo Cocha, zona fronteriza Perú-Colombia-Brasil* consideran que: los saberes ancestrales y experiencias llevadas por los adultos mayores a lo largo del tiempo son primordiales para la conservación y desarrollo de un ecosistema. “Los saberes ancestrales son el conjunto de conocimientos y valores, que han sido transmitidos de generación en generación, al interior de un grupo educativo cuya función dentro de la sociedad es apoyar el desarrollo de los individuos, a través de la enseñanza de las experiencias de sus antecesores” (FAO, 2013, p.7).

En contraste los conocimientos tradicionales son un componente esencial en el vivir diario de millones de personas en los países en desarrollo, tanto en las comunidades indígenas como en las mestizas. Las comunidades indígenas han utilizado los conocimientos tradicionales durante siglos, bajo sus leyes locales, sus costumbres y sus tradiciones, que han sido transmitidos y han ido evolucionando de generación en generación. (Correa, 2011). Estos conocimientos tradicionales han jugado, y juegan aún, un papel importante en áreas vitales como la seguridad alimentaria, el desarrollo agrícola y hasta en tratamientos medicinales.

8.2.2. Productos ancestrales:

Los productos son el testimonio del mestizaje y sabores que identifican a una región y ofrecen el reconocimiento de un pasado en común. Los platillos de una región muestran el medio en que fueron creados, los ingredientes que había en ese momento y con los cuales se creaba la comida de todos los días como manifiesta Norrid, (2003), por otra parte (Armendaris, 2003) declara que la cocina ecuatoriana, tiene características muy especiales y únicas y que se diferencian por cada región, posee gran variedad de frutas, granos, verduras, maíz, papas y demás productos que localmente se cultivan, además que las recetas ecuatorianas son muy variadas y ricas en proteínas, vitaminas; los productos utilizados son especiales de acuerdo a cada lugar; se han ido transmitiendo de generación en generación cada familia tiene su propia

sazón y condimentos que identifica a cada plato, en la actualidad la comida ecuatoriana es el resultado de tradiciones y costumbres de varios continentes.

8.2.3. Implementos ancestrales de cocina:

El desplazamiento desde otros territorios trajo consigo instrumentos que se adaptaron fácilmente a esta región, sin embargo, cuando ocurrió la primera migración de pobladores, las herramientas consistían en utilizar piedras y utensilios rudimentarios hechos a partir de cosas naturales como en el resto del continente. La cerámica se incluyó aproximadamente en el siglo XV con la migración de Taínos provenientes de las costas de Venezuela. (Auquilla, 2012) mientras que los primeros utensilios de esta región incluían morteros con conchas, cuchillos, percutores y picos hechos con piedra. Tiempo después con la explotación de la cerámica y la importación de algunas herramientas desde sus vecinos del continente, sus utensilios en general evolucionaron, unos se mantuvieron y otros fueron perfeccionados dependiendo su uso y adaptados a sus necesidades. Entre algunas de sus herramientas encontramos: (Estrella, 1996)

- **Armas rudimentarias.** - Hechas de piedra y huesos de animales
- **Burén.** - Es un utensilio parecido al comal y llevado a este lugar por los Taínos.
- **Cerámica.** - Utilizada para crear ollas, platos, vasijas, entre otros productos, que pueden servir para cocinar y guardar alimentos.
- **Cuchillos.** - Hechos a partir de piedras afiladas.
- **Dagas.** - Hechas a partir de piedras y huesos un poco más grandes y usados para la guerra especialmente.
- **Gubias.** - Cuchillos pequeños hechos con huesos y piedras.
- **Majadores.** - Hechos de piedra y tenían formas cónicas, rectangulares y cilíndricas.
- **Utensilios Agro-alfareros.** - Llevados por los migrantes del continente y con fines específicos.
- **Utilización de la naturaleza.** - Para hacer parrillas con palos verdes, para guardar alimentos en guajes (frutos huecos) y para almacenar y conservar alimentos (sal).
- **Vasijas de barro.** - Empleadas para guardar alimentos y bebidas.

8.2.4. Gastronomía ancestral:

Como la mayor parte del conocimiento culinario de diferentes países, la cocina del Ecuador está desarrollada por la influencia de diferentes culturas que arribaron al país durante la conquista española, estas culturas fueron influenciadas por los indígenas que habitaron el territorio, la cocina española que llegó durante viajes de descubrimiento y la cultura africana que trajeron los iberos cuando traían esclavos para trabajar en las minas y los cañaverales. Después del siglo XIX arribaron los franceses e ingleses los cuales, transmitieron su

conocimiento en gastronomía aplicada a toda clase de platillos e ingredientes. (Mauricio, 2012), mientras que Norrid (2003), dice que el testimonio de mestizaje y sabores que identifican a una región y ofrecen el reconocimiento de un pasado en común. Los platillos de una región muestran el medio en que fueron creados, los ingredientes que había en ese momento y con los cuales se creaba la comida de todos los días, el Modelo cultural completo del país que incluye técnicas culinarias, actividades agrarias, conocimientos prácticos, costumbres y comportamientos comunitarios ancestrales que destacan la participación de la colectividad en todo el proceso: desde la siembra y la recogida de las cosechas hasta la elaboración culinaria y la degustación de la comida. (Jorda, 2011). En tanto que otros autores como Giménez (2007), demuestran que La cultura es una forma organizada de la sociedad del sentido, reflejado de una manera subjetivamente estable por los sujetos en forma de esquemas y de representaciones comunes, y priorizando simbólicamente, todo ello en forma estructurada socialmente por el contexto histórico.

La Cocina de la Sierra: La cocina de la Sierra se caracteriza por la utilización del maíz ya que es el más utilizado, para las comidas y bebidas alcohólicas y no alcohólicas, la papa es otro elemento de mayor consumo y se ocupa para la elaboración de los distintos platos serranos como el molo, llapingachos, locro, yaguar locro y tamales. En la Sierra se ocupa como proteína la carne de cerdo para la fritada, hornado, carne colorada, patas de chanco emborrajadas, cuero de chanco reventado para ser utilizado en locros. Las cecinas de res son muy apetecidas también. El cuy por su parte constituye un plato típico y es consumido principalmente en fiestas. (Hernández, 2008),

Cocina de la Costa: La gastronomía costeña es muy variada, se basa principalmente en pescados (tanto de río como de mar) especialmente la corvina y la trucha. Además, se suman los mariscos como camarones, conchas, cangrejos, etc. Los plátanos también hacen parte importante de la culinaria típica (verdes, maduros o guineos). Los platos costeños más importantes son: encebollado de pescado, muchines de yuca, patacón, sopa marinera, arroz guayaco, ceviche, corviche, bandera, encochado, sancocho de bagre, entre otros. (Luard, 2005)

Cocina de la Amazonia: La Amazonía ecuatoriana es una reserva fabulosa de especies animales, vegetales y plantas medicinales. Entre las plantas aromáticas se destaca la guayusa, que es hoja para la infusión utilizada para limpiar el estómago; el Chuchuhuasi, en cambio es una corteza que puesta a macerar con aguardiente y caña en un barril de roble arroja un color marrón. Las bebidas más importantes y ceremoniales son la chicha de chontaduro, la de yuca, y la 10 ayahuasca (*de aya = muerto y huasca = bejuco*). Los platos tradicionales de la selva son elaborados a base de pirañas y bagres que abundan en los ríos, monos, loros, manatí o vaca

marina y la danta, yuca verde, papa china y frutas. Los condimentos básicos se reducen al ají y a la sal. (Hernández, 2008).

Cocina en el cantón Santiago de Píllaro

Santiago de Píllaro

“Píllaro considerada por los historiadores como la cuna de Rumiñahui, y que dio nacimiento al presidente, José María Urbina, está ubicado en la parte noreste de la provincia de Tungurahua, y cuenta con una población de 45.000 habitantes aproximadamente.

Esta tierra es considerada tierra de tesoros y encantos naturales, como: lagunas, cascadas, cascadas internas y es también llamado el mirador de los volcanes debido a que los colosos Cotopaxi, Tungurahua, Iliniza y Chimborazo, se pueden apreciar desde ahí, además del Parque Nacional Llanganates, que es rico en flora y fauna, que es considerada patrimonio natural del Ecuador.

Su nombre quichua significa “Altar de Dios”, además el vocablo Píllaro proviene del cayapa Pilla = Relámpago y Ru = Hueco u Hondón, entonces Píllaro significa cuenca del relámpago.

El patrimonio alimentario del Ecuador es muy rico y brinda una inigualable oferta, pues está influenciado por las características geográficas especiales del país. Un universo de sabores y tradiciones existen en los Santiago de Píllaro, anclados en una vasta biodiversidad de la cual surgen infinidad de productos naturales. Visitar el mundo Andes, es hallar nevados, montañas, valles, suelos de origen volcánico hacen que esta región tenga una gran riqueza agrícola, donde los productos como la papa, el maíz y el mote combinados con carnes como el cerdo, son los protagonistas de deliciosos platos tradicionales además de muchos peces de agua dulce como truchas y tilapias. Santiago de Píllaro se está posicionando como un referente culinario mundial en el que se sugieren platos típicos a turistas nacionales e internacionales conquistando a los más exigentes paladares del mundo, todo esto se ha logrado gracias al continuo uso de los utensilios que han heredado de sus antepasados panzaleos tales como: Morteros, Vasijas, Lodo, Piedras, cuchillos, que junto a su gran producción agrícola, ganadera y de especias, logran crear y conservar los sabores y conocimientos ancestrales.

8.2.5. Impacto visual de publicaciones gastronómicas:

Ecuador es un país a nivel nacional e internacional con gran valor gastronómico, en el cual afirman que la gastronomía es una manera de mostrar la cultura, la forma de ser y de pensar, en la cual la oferta gastronómica que ofrece nuestro país, las distintas ciudades, provincias y cantones, gracias a su ubicación geográfica de sus regiones; Costa, Sierra, Oriente e Insular

posee diversidad en gastronomía y gracias a su biodiversidad en fauna y flora es uno de los países más visitados por propios y extranjeros.

Ecuador hoy por hoy vive grandes momentos estelares en la gastronomía al haber obtenido 3 importantes premios en el prestigioso concurso “Gourmand World Cookbook Awards” (que ampara a los mejores libros de cocina del mundo) que se realizó en Beijing (China).

El prestigioso chef ecuatoriano Felipe Rivadeneira en su libro ‘*Gratitud, mis primeras 365 recetas en vivo*’, efectúa una considerable reflexión interna y vivencial, en la cual el autor cuenta parte de su vida y lo que le permite comprender las profundas convicciones y satisfacciones que deja el mundo culinario en este encuentro con el fogón y los alimentos. La obra según su propio autor Rivadeneira es en “gratitud a las personas que siguen su profesión y señalan que el cocinero o chef puede lograr grandes cosas”. (Rivadeneira, 2016)

8.2.3. DIAGRAMACIÓN

8.2.3.1. Conceptos básicos de diagramación:

La afirmación de (Ghinalgia D. 2009), nuestra al diseño gráfico como parte fundamental en el campo de la maquetación y elementos de composición, para la representación física de distintas publicaciones, en las cuales el diseñar implementa los principios de diseño tales como: composición, color y tipografía, la cual se utiliza de manera armónica, para poder transmitir una comunicación entre el usuario o lector dentro de una gráfica interna y externa dentro de una maquetación para lograr fusión entre texto, imagen y diagramación, y permita expresar el contenido de lo que se desea transmitir por medio del equilibrio de los elementos los cuales depende de factores como: mercado, tendencias y el tipo del público al cual está dirigido el contenido.

8.2.3.2 Proceso para diagramación de guías gastronómicas:

La afirmación de Isaza (2016), en su tema titulado, “*Diseño de guía gastronómica de Manabí.*”, dice que previo a la diagramación y maquetación de una guía gastronómica, se debe llevar el análisis que refleja la diversidad biológica y cultural, al igual que su influencia en el Ecuador, recetas exactas y fotografía excepcional para poder brindar placer estético, además características comunes en su maquetación como son: alto y ancho ya que la fotografía debe abarcar media página del contenido, acorde a su dimensión para que de esta manera se pueda observar cada detalle del plato, el contenido que abarca cada objeto debe cautivar y persuadir, teniendo en cuenta los colores, tipografía, estilos, retículas, fotografías el target; hombres, mujeres y niños, nivel social y nivel cultural.

Tamaño del libro:

Para seleccionar el tamaño del libro adecuado según su contenido el siguiente autor opina que “De la finalidad y la manejabilidad que debe caracterizar al libro para comodidad del usuario, se deriva el formato de aquél. 35 un libro ha de ser más ligero posible y no innecesariamente grande.” (Kapr, 1985, p30.) Después de analizar el tamaño de los proyectos similares y la opinión de Kapr, el tamaño escogido para la guía es de 19cm x 26cm, es un tamaño práctico y estándar, cuenta con el espacio necesario para que las fotografías no pierdan el detalle y la calidad. (Isaza, 2016)

Tipografía:

La autora Aharonov cita en su guía denominada Psico Typo que el tipo Sans Serif es una “Tipografía que no posee remates y tienen un aspecto más moderno”, esto se trabajará en conjunto aplicando la ley de La Simplicidad. (Aharonov, 2011, p39.)

Familias tipográficas:

“Una familia tipográfica es un sistema de signos y otros símbolos. Una familia completa comprende el diseño de 27 letras en mayúscula y minúscula, versalitas, 10 números, símbolos especiales, signos de puntuación y matemáticos, ligaduras. Todos estos signos llegan a sumar, a veces, hasta 150.” (Aguaiza, 2013, p47.)

Existen tres tipos de variables de familias tipográficas, que se clasifican por:

El valor del engrosamiento determina el tono de un estilo de una familia tipográfica:

- ❖ Ligera o Light
- ❖ Romana, Book (tono para libros) o regular
- ❖ Negrita o Bold
- ❖ Seminegra o Heavy
- ❖ Negra o Black
- ❖ Ultra negra o Ultra Black

Las proporciones, que se refieren al eje horizontal de un tipo:

- ❖ Normal
- ❖ Condensada
- ❖ Ultra condensada
- ❖ Expandida
- ❖ Ultra expandida

Las variables de inclinación, que se refieren al desplazamiento horizontal del eje de un tipo.

- ❖ Las bastardillas son una variable de las regulares pero desplazadas en su eje los ya dichos 12 grados, mientras que -49- las itálicas son una variable diseñada aparte, también desplazadas 12 grados, pero derivadas de la escritura chancelleresca.

Clasificación de las familias tipográficas

Existen cinco elementos que nos sirven para clasificar las familias tipográficas:

- ❖ La presencia o ausencia del serif o remate.
- ❖ La forma del serif.
- ❖ La relación curva o recta entre bastones y serifs.
- ❖ La uniformidad o variabilidad del grosor del trazo.
- ❖ La dirección del eje de engrosamiento.

Cromática

Según Isaza (2016), los colores los cuales sean implementados a la guía gastronómica, representaran la identidad a la cual será enfocada la guía gastronómica, para que el usuario lo identifique a simple vista, ya que cada provincia cuenta con un distintivo cultural, religiosa etc.; además en su diagramación se podrá dividir en secciones, acorde a la necesidad y utilidad del lugar.

Retículas

Un concepto básico de retícula es: “A la retícula también la conocemos como maqueta: es un instrumento de composición para el diseño de libros, periódicos y revistas, para todo lo que forma parte de los medios gráficos impresos. Es una estructura invisible.” (Fernández, 2015)

La retícula es una parte esencial al momento de la diagramación y maquetación, la cual es la encargada de la distribución correcta de cada elemento que formara parte del contenido, la precisión la cual debe mantener cada columna, espacio y los márgenes en los cuales, la posición de los elementos desempeñara un rol importante para la interactividad con el usuario.

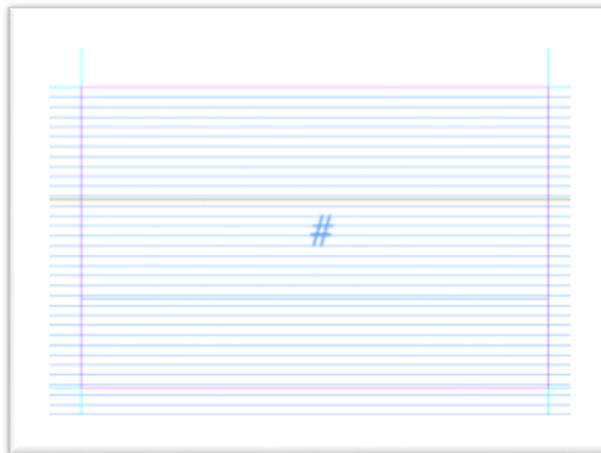
Según García, O & Soto (2014) existen diferentes tipos de retícula: Retículas de manuscrito, retículas de columnas, retículas modulares y retículas jerárquicas. *La retícula que se usa para la diagramación y maquetación de la guía es la retícula de columna.*

Figura 2: retícula por columna-interna



Fuente 1: El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas.

Figura 3: Retícula por columna-interna

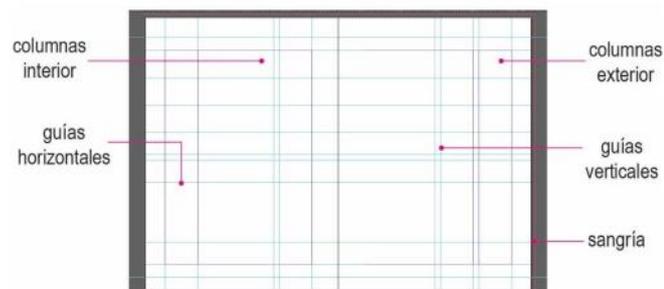


Fuente 2: El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas.

8.2.3.3. Elementos de diagramación:

Son los elementos que conforman los pasos principales para la disposición de la información y los elementos que se incluyen en la diagramación editorial.

Figura 1: Retícula base



Fuente 3: El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas

Así mismo Reyes (2016), dice que la estructura general está dividida por capítulos los cuales dependiendo su contenido y el buen equilibrio de la información se la podrá organizar de la siguiente forma:

Primer capítulo: el diseño editorial es sobre todo el concepto que se relaciona con esto, es decir definiciones, elementos y sus partes principales, tendrá incisos en los que se explique rápidamente algún tema no que no haya sido detallado con anterioridad.

Segundo capítulo: el diseño editorial en el cual se habla de elementos que se usan para libros y maquetación, es de extrema utilidad en exclusiva para la realización de proyectos de publicación que simulan ser libros y los diferentes tipos en que estos se dividan.

Tercer capítulo: diseño de revistas, esta se basa en elementos de uso en publicaciones de de diferentes tipos, como juveniles y automovilismo por citar dos ejemplos, en donde se proporcionarán algunos ejemplos junto a las herramientas que sirven de ayuda para realizar las diferentes actividades o productos que se conocen en el medio. Dispondrá también de una cuarta parte nos centramos en revisar la composición digital y los detalles finales para la posterior impresión de la publicación, libro o revista en donde tomamos muy en cuenta los colores y tipos de papeles. (Reyes, 2016).

8.2.4. SISTEMAS DE IMPRESIÓN EN LAS ARTES GRÁFICAS

Existen diversos sistemas de impresión en el campo de las artes gráficas. Dependiendo del tipo de acabado o calidad que se desea y de la cantidad de ejemplares que se necesita para realizar el producto, el tipo de impresión más conveniente en el cual se utilizará los sistemas de impresión litografía/offset y laser, para los cuales se maneja la siguiente estructura:



Fuente 4: Actualidad en la producción de las artes gráficas

- 1. El diseño:-** Los profesionales que trabajan en esta sección suelen ser diseñadores técnicos de los proyectos gráficos que se realizan en esa industria. Estos componen los originales de encargos directos del cliente, verifican los trabajos realizados por los diseñadores gráficos externos e incluso, hacen de pequeña empresa de preimpresión, en la que se realiza de todo un poco.

- ❖ Diseñadores gráficos
- ❖ Fotógrafos.
- ❖ Ilustradores.
- ❖ Correctores.
- ❖ Dibujantes.
- ❖ Compaginadores.
- ❖ Maquetistas.

2. **La preimpresión:-** consiste en una parte básica que tiene relación directa con todo el proceso de imprenta. Los trabajos de preimpresión tienen la principal función de evitar que se puedan producir problemas o desajustes en la impresión de cualquier tipo de documento, ya sea un folleto, un libro, un catálogo o un calendario.

Fases de la preimpresión:- Consta de diversas fases para entender claramente el proceso de preimpresión; Recepción, comprobación y digitalización de documentos originales

- ❖ Negativos
- ❖ Textos digitalizados
- ❖ Fotografías
- ❖ Ilustraciones
- ❖ Fotografías digitales
- ❖ Gráficos de ordenador
- ❖ Fotolitos
- ❖ Textos en papel
- ❖ Capturas de video
- ❖ Extracciones de PDF

3. Industria papelera

- ❖ Fabricantes
- ❖ Distribuidores

4. **Impresión:-** En una máquina de impresión se deben destacar principalmente dos tipos de cualidades: el formato de impresión y la cantidad de cuerpos de impresión. En teoría, cada trabajo requiere un tipo u otro de máquina para que la impresión sea idónea

- ❖ Offset pliegos.
- ❖ Láser.

5. **Postimpresión:-** La post impresión es el último proceso de la producción después de la impresión, y comprende todos los procesos de acabados, manipulados, unión de piezas y empaquetado.

Estos procesos se podrán realizar: en línea con la impresión, después de la misma, por pliegos individuales, por piezas individuales y como agrupación de piezas para obtener un elemento gráfico totalmente acabado.

- ❖ Encuadernadores.
- ❖ Manipuladores.
- ❖ Plastificadores.
- ❖ Marketing directo.
- ❖ Expediciones.

8.2.4.1. Impresión Offset

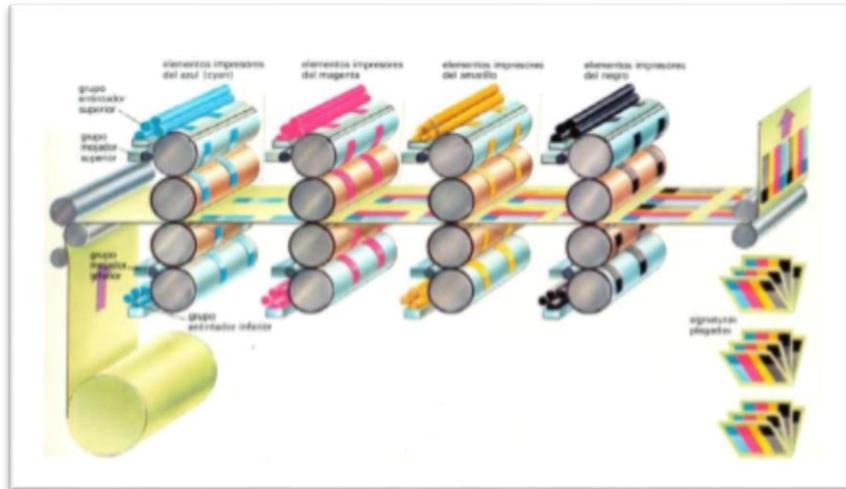


Ilustración 5: Impresora Offset, actualidad en producción de artes gráficas

La litografía offset (offset lithography), una variante indirecta de la litografía de la fue descubierta hacia 1904 por Ira W. Rubel, un impresor de Nueva Jersey (Estados Unidos).

Según (Gracia), este sistema de impresión es el denominado “impresión tradicional” utiliza placas también llamadas planchas compuestas por una aleación de aluminio que una vez entintadas transfieren una por contacto la imagen a imprimir a una superficie llamada manto (o mantilla) hecha de caucho o silicona. Luego de este paso, se vuelve a transferir, la imagen desde la mantilla a la superficie final de impresión (generalmente papel) también por contacto mediante presión este proceso se realiza mediante tambores o cilindros que ruedan en contacto entre sí. El resultado por este método de impresión es extraordinariamente buena, prácticamente calidad fotográfica. Habitualmente es el utilizado para la impresión de folletos, carteles, catálogos, revistas, libros, etc.

8.2.4.2. Impresión Láser:



Ilustración 6: PAAGG producciones de artes gráficas

Una impresora Láser es un tipo de impresora que realiza sus impresiones de gráficos y textos a una gran velocidad y calidad. La impresión láser consiste en un láser que, a través de impulsos eléctricos, graba la imagen de la página en un tambor, que luego es embebido en tinta por el depósito del tóner, para finalmente ser transferido al papel por un proceso que combina el calor y la presión.

Una de las características de las impresoras láser es su capacidad de resolución o calidad de sus impresiones. Su resolución varía entre los 300 PPP (puntos por pulgada) como mínimo, a los 2400 PPP; aunque algunas impresoras láser pueden alcanzar todavía mayores resoluciones. Además, las impresoras láser pueden ser monocromáticas (solo un color) o a color, según el tipo de depósitos de tóner que utilicen.

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Bajo coste.	Precio de la impresora.
Silenciosas.	Temperatura.
Calidad de impresión.	Soporte sobre el que imprime.
Velocidad de impresión.	Tiempo para imprimir la primera hoja.

Tabla 3: Ventajas y Desventajas impresión a láser

8.2.5. MULTIMEDIA:

8.2.5.1. Componentes del Diseño multimedia:

Según Zapata S & Mejía E (2011), en su tema “*Diseño y diagramación de un diccionario empleando el diseño editorial y multimedia*”, hacen referencia al concepto como un medio de expresión físico o digital, en el cual su principal objetivo es comunicar e informar, por medio

de imágenes, animaciones, sonido y video, en el cual le permite al usuario la interactividad libre sobre los contenidos que se desean ver, en el cual emplean estructuras de navegación en línea.

Texto: es el tipo en el cual se imprime el contenido principal del impreso, libro o publicación (artículos, columnas, crónicas, editoriales, cartas)

Gráficos: son figuras utilizadas para representar esquemas, planos, dibujos lineales...

Imágenes: son documentos formados por píxeles. Pueden generarse por copia del entorno (escaneado, fotografía digital) y tienden a ser ficheros muy voluminosos.

Animación: presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.

Vídeo: Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.

Sonido: puede ser habla, música u otros sonidos.

El término "*hiper*" se refiere a "*navegación*", de allí los conceptos de "hipertexto" (navegación entre textos) e "hipermedia" (navegación entre medios). El concepto de multimedia es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual. Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos, cuando empleamos varios sentidos para comprender un mismo objeto. (Zapata & Mejía, 2011)

8.2.5.2. Elementos del diseño multimedia:

Dentro de una misma información tecnológica en la cual se presenta información, se emplea herramientas de combinación entre texto, imagen, sonido, animación y video las cuales son las más comunes, dentro de las aplicaciones multimedia encontramos hipervínculos o enlaces, los cuales permiten al usuario navegar de forma intuitiva además de los hipertextos que permiten una experiencia interactiva con el navegador y sea una experiencia estática, mediante lenguajes informáticos especiales con los que se puede crear páginas web. (Zapata & Mejía, 2011)

A continuación, se especifica cada elemento de diseño multimedia:

Elementos visuales

Mientras más grande y más nítida sea la calidad de una imagen, más difícil es de presentar y manipular en la pantalla del ordenador

Las imágenes, fotografías dibujos entre otras imágenes estáticas deben convertirse a un formato que el ordenador pueda reconocer y presentar. Entre esos formatos están los gráficos de mapas de bits y los gráficos vectoriales.

Elementos de audio

El sonido al igual que las imágenes debe ser procesado en un formato de buena calidad y además que sea completamente compatible con el ordenador.

Los archivos WAV, MP3 y VQF guardan los sonidos propiamente dichos, como lo realizan los CD musicales o las cintas de audio. Los archivos WAV suelen llegar a ser muy grandes y requieren compresión, esto lo ha logrado el MP3 y el VQF. Los archivos MIDI no almacenan sonidos, sino comandos o instrucciones que permiten a los dispositivos llamados sintetizadores reproducir los sonidos o la música.

Elementos de organización

Los elementos multimedia que se integran en una presentación necesitan un espacio que induzca al usuario a aprender e interactuar con la información de la plataforma.

Entre los elementos interactivos están: menús desplegables, pequeñas ventanas que aparecen en la pantalla del ordenador con una lista de instrucciones o elementos multimedia para que el usuario elija la que mejor se adapte a sus necesidades.

Las barras de desplazamiento son elementos que suelen estar situadas en un lado de la pantalla, permiten al usuario deslizarse a través de todo un documento o imagen extensa.

Los hipervínculos son enlaces que conectan creativamente los diferentes elementos de una presentación multimedia a mediante texto coloreado o subrayado y por medio de iconos, que el usuario escoge con el cursor y después de una pulsación los activa con el mouse. Cada documento de cubic es un contenedor de sus propias imágenes y objetos multimedia también denominados (Flash, 2007).

8.2.5.3. Multimedia como medio de difusión:

En su revista fuentes Pérez R (2000), sobre *“INTERNET EN EL CONTEXTO DE LA COMUNICACIÓN MULTIMEDIA: UN INSTRUMENTO PARA EL DESARROLLO CIENTÍFICO EN EDUCACIÓN”* indica que las diferentes herramientas tecnológicas, dentro de la comunicación es el medio por el cual el usuario interactúa con los distintos modelos de comunicación, en el cual es las asequible para la interpretación de texto, imágenes y sonidos, dentro de una estructura interactiva, además; en el mismo apartado Ortiz Chaparro (1990), sugiere “explotar las capacidades potenciales de Internet al máximo”, por lo cual al realizar elementos de carácter digital, en el cual se desea expresar pensamientos a través de la contextualización mediante los conocimientos obtenidos del lenguaje verbal, para poder

plasmar modos de pensar y desarrollar áreas de actividad humana mediante una formación investigadora que sea de interés para el usuario.

8.2.5.4. Fotografía:

Disciplina del arte que es utilizada para diferentes fines mediante la técnica de grabar imágenes sobre un material sensible a la luz, debido a diferentes fenómenos ópticos y químicos. La definición “fotografía” proviene de la unión de dos palabras griegas, foto, que se traduce al español como “luz”, y grafía, que significa “escritura”. Entonces, la palabra fotografía significa mayoritariamente “escribiendo con la luz”.

Es posible la toma de fotografías gracias al principio de la cámara oscura, el que hace posible proyectar una imagen que ha sido captada a través de un pequeño agujero, sobre una superficie. El tamaño de la imagen de la captura es disminuido 19 veces, mientras que su nitidez es muy beneficiada. La imagen es almacenada en una película sensible, pero, con el correr de los años y los avances tecnológicos han beneficiado sin ninguna duda a la fotografía, lo que ha permitido la creación de cámaras digitales en las que las imágenes son captadas mediante sensores digitales denominados CMOS y CCD.

La técnica de plasmar imágenes en un papel, es una actividad bastante provechosa para varios ámbitos, como la ciencia, el arte y el periodismo. Logrando así los artistas plasmar distintos aspectos de la vida con un particular toque de sensibilidad como lo manifiestan. (Zapata & Mejía, 2011)

La manipulación de la fotografía es de vital importancia dentro del diseño multimedia, debido a que la visualización con el usuario será la primera impresión de impacto visual que tenga, y se encargará de generar interés o caso contrario el cansancio visual del usuario.

8.2.5.5. Flujo De Trabajo En La Fotografía Del Proyecto De Investigación “PÍLLARO EXCELENCIA GASTRONÓMICA.

El flujo de trabajo en la fotografía digital empleado en el proyecto es una serie de procesos de trabajo con imágenes digitales, desde la obtención y captura de la imagen hasta su utilización final, utilizado para simplificar y mejorar el trabajo al momento de realizar fotografía, en el cual se realizó los siguientes parámetros de acuerdo con la metodología del Design thinking.

1. Configurar la cámara para capturar imágenes

El trabajo comienza con la cámara, es decir si se toma fotografías en formato, RAW y JPG, el proceso del trabajo será un poco más complicado que si tomara fotografías en JPEG. Debido a que las imágenes RAW se deben procesar antes de utilizarlas. Los archivos RAW también son

muy pesados, por lo que el tiempo de procesamiento, almacenamiento y transferencia es alto, en este caso utilizamos la toma de capturas en formato RAW.



Fuente 4: Uso de los formatos para tipos de fotografías

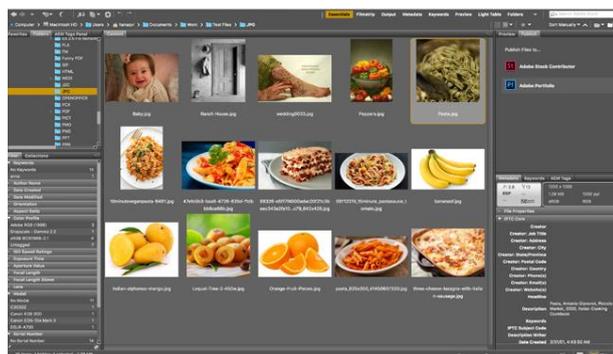
2. Transferir las fotos al ordenador

Se puede utilizar un cable de conexión de la cámara o directamente con un lector de tarjetas USB, para copiar directamente desde el directorio raíz o a su vez utilizar el sistema de Adobe Bridge para gestionar las fotografías hacia el ordenador.

3. Importar imágenes a una aplicación fotográfica

Se procede a importar las imágenes hacia un programa de gestor de fotografías, en este caso se utiliza el adobe bridge para gestionar posteriormente las fotografías.

Lo útil de utilizar estos programas gestores de fotografías es que se puede directamente realizar cambios en algunas propiedades de las fotografías como son, iluminación, contraste, entre otros además de crear etiquetas y lotes de guardado de imágenes.

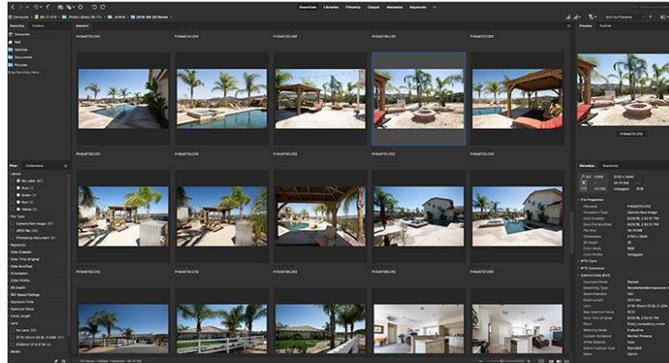


Fuente 5: Uso de los formatos para tipos de fotografías

4. Organización y clasificación de imágenes

Una vez que las imágenes ya están en el ordenador, se organizará por carpetas para que no queden desorganizadas por todo el disco duro, se pueden organizar por estrellas por ejemplo o

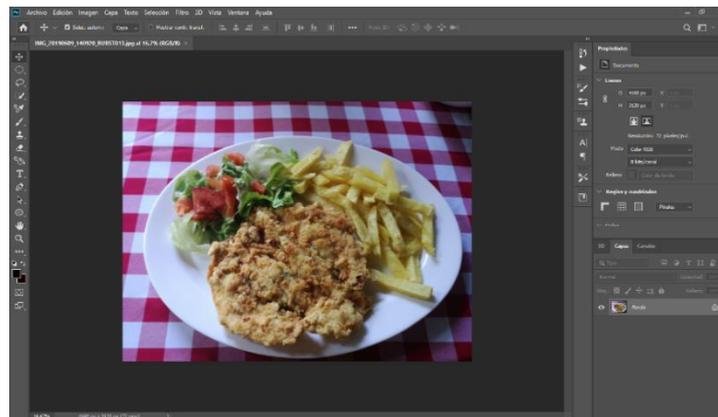
por diferentes nombres que se les asigne a sus carpetas según sus necesidades, el software Adobe Bridge brinda varias opciones al momento de organizar fotografías.



Fuente 6: Uso de los formatos para tipos de fotografías

5. Procesamiento posterior de imágenes

En este paso se procede a realizar los ajustes a las fotografías dependiendo del formato en el que se hayan realizado, tomando en cuenta que, aunque la fotografía, sea bastante buena aun sin retocarla, es necesario realizar algunas correcciones en las mismas, como son iluminación, contraste, ruido, obturación, sombras y balance de blancos así deshacerse de imperfecciones en las fotografías.



Fuente 7: Uso de los formatos para tipos de fotografías

6. Exportar imágenes

Una vez terminado el post-procesamiento o postproducción, se debe exportar las imágenes al software de acuerdo a las características y las funciones que estas van a cumplir, si estas son para la web o para pantallas digitales o a su vez se utilizaran para impresiones así que es

necesario conocer y asignar el espacio de color, tamaño de imagen y configuración de Color CMYK O RGB.

Si estás exportando las imágenes para la web, es necesario cargarlas con los formatos y tamaños correctos para evitar que la página web cargue lentamente o se desarrolle con normalidad.

7. Copia de seguridad de las imágenes

Es necesario tener un backup de todos los elementos fotográficos utilizados para la realización del proyecto, debido a que nunca se está excepto de cualquier falla humana o tecnológica que elimine parcial o totalmente los elementos utilizados en la sesión fotográfica, el software de Adobe Bridge brinda un servicio automatizado de respaldo de imágenes.

8. Impresión

Al imprimir las fotografías, hay que tomar en cuenta las especificaciones de la imprenta en donde se realizaran las impresiones, con las debidas configuraciones realizadas en la postproducción de fotografías.

9. Publicación web

En cuanto a la publicación web, en este caso se utilizan las configuraciones de tamaño de imagen y configuración de color para que sean correctamente adaptables a pantallas y dispositivos digitales, el software de Adobe Bridge y Lightroom cuenta con opciones directas para subir las imágenes en redes sociales como son Facebook, y Flickr.



Fuente 8: Uso de los formatos para tipos de fotografías.

8.2.5.6. Que es el URL

El URL es una dirección específica que asigna cada uno de los recursos disponibles en la red con la finalidad de que estos puedan ser identificados en la red. El URL se usa para localizar un recurso en Internet. Por ejemplo, si quieres buscar un documento algún sitio por ejemplo 'Píllaro gastronomía' el URL debería llevar al sitio <https://www.excelenciagastronomicaancestral.com>. Esta dirección se compone de:

- **'https: //** Que es el protocolo de acceso para las páginas de internet.
- **'www'** Que es la dirección
- **"Píllaro excelencia gastronómica ancestral"** Sería el nombre del dominio y
- **'.com'** Es el tipo de dominio. Estos pueden ser genéricos como .net, .org, .mobi o territoriales como.mx.ar.ec.

URL y su función

El URL sirve para poder encontrar archivos, documentos, referencias en toda la red que contenga este tipo de etiquetas a través de un buscador o navegador de internet, el URL contiene diversas informaciones: el nombre del ordenador que proporciona la información, el directorio en que está ubicado, el nombre del archivo, así como el protocolo que debemos usar para recuperar los datos.

8.2.5.7. Fotografía Publicitaria de productos:

La comercialización de productos ha catapultado a la fotografía publicitaria como la actividad más importante de la doctrina fotográfica por su volumen, técnica y creatividad. “Las estrategias comerciales son diferentes para cada uno de los productos a publicitar” lo manifiesta (Buenaño, 2017) pero todas ellas necesitan de la imagen para que una estrategia resulte eficaz y atractiva y se puedan diferenciar.

La fotografía publicitaria se diferencia del resto de los géneros fotográficos por varios motivos. Su función le exige una adaptación total a los intereses comerciales de los usuarios que tienen por finalidad aumentar las ventas o promocionar servicios.

La originalidad es el aporte primordial de una imagen totalmente nueva, aun contando con el riesgo de pasar totalmente desapercibida. La fotografía publicitaria debe tener un alto grado de estimación debido a que esta debe considerar presente dos supuestos conjuntamente: por un lado, está la limitación creativa que supone que una publicidad va a ser funcional y exitosa, por otro lado, la exigencia de originalidad para que esta publicidad pueda posicionarse encima del

resto. Por lo tanto, se debe tomar como punto principal un margen de creatividad que puede ser amplio, aún a pesar de las restricciones de la funcionalidad. Uno de los recursos más importantes de la fotografía publicitaria es la estética visual para la búsqueda de la originalidad. (Buenaño, 2017).

Este género fotográfico sufre actualmente las consecuencias del consumismo que crece de manera desmedida y está sometida a una renovación constante para mantenerse en la cúspide por sobre otros trabajos creativos. Los cambios estéticos como nuevas fórmulas de apelación son uno de los recursos más importantes de la fotografía publicitaria. Es por eso que la estética tiene valores positivos porque lo bello y estéticamente agradable atrae mucho más la atención que lo poco estético, lo que provoca un culto y consumismo hacia la belleza por parte del discurso publicitario.

La fotografía publicitaria consta de dos tipos de mensaje: denotativo y connotativo. El mensaje denotativo cumple una función pasiva es decir tímida pero veraz, afirmando que existe cierto producto que se anuncia y nada más. La denotación no admite ni arreglos ni complejidades.

Por su habilidad para seducir y atraer, la publicidad crea una apariencia que encubre un inventario de apreciaciones, para transmitir un mensaje que implica indirectamente más a las emociones que la realidad del producto que se está vendiendo.

Estas apreciaciones también facilitan la creatividad publicitaria cuando se trata de visualizar y transmitir una cualidad o atributo del producto. Las cualidades dadas a un producto son fácilmente visibles por medio de las figuras de la retórica publicitaria que está directamente inspirada en la literatura, la metáfora, la sinécdoque, la metonimia y algunas otras figuras componen esta retórica.

Desde el punto de vista cultural, la fotografía publicitaria es una herramienta de globalización. Su lenguaje moderno no conoce fronteras entre las culturas de los países desarrollados, por lo que se puede considerar como un lenguaje universal que es compatible con otras culturas de carácter más local. También se la define de manera indirecta como una fotografía que documental de ciertos valores de nuestra cultura, que se representan a través de estas fotografías por su alto grado de aceptación social y cultural. (Zapata & Mejía, 2011)

8.2.5.8. Fotografía culinaria:

Fotografía de alimentos

La fotografía de alimentos es una división de la fotografía comercial y de productos que se especializa en naturaleza de los alimentos, cuya finalidad es la producción de fotografías atractivas de alimentos para sus diferentes usos en publicaciones editoriales, multimedia, publicidad, o exposiciones. La fotografía de alimentos conjuga muchos elementos de la

fotografía profesional como la dirección de arte, un fotógrafo, maquillista de alimentos, un estilista de ambiente y demás producción, el objetivo principal y más importante a la hora de fotografiar un alimento es que parezca apetitoso, que incentive a degustarlo. Por lo que hay que tener en cuenta una regla básica en Fotografía Profesional: como pasa con las personas, hay platos o alimentos que son fotogénicos y otros que no los son. Por lo tanto, lo primero que hay que determinar si los productos a fotografiar son fotogénicos o necesitan de algún elemento extra. En caso contrario, hay que buscar alternativas para mejorar la fotogenia (añadiendo o quitando algo del plato o del bodegón o variando la iluminación o el encuadre). (Boza, 2017)

La fotografía culinaria dentro de la gastronomía, tiende a ser atractiva mediante la observación, por la cual se aplican todos los métodos de diseño gráfico y publicitario al igual que la psicología de color, el cual es muy indispensable para la interpretación que tenga el usuario con el alimento dentro de la proyección visual, que a su vez transmita función de la forma, tamaño y textura que sea presentado el plato, y a su vez sea apetecible y atractivo mediante una fotografía bidimensional.

8.2.5.9. Postproducción Fotográfica

La postproducción fotográfica son los procesos a los que son sometidas las fotografías después de que la sesión fotográfica ha concluido, estos procesos son los ajustes de: tamaño, formato, color, niveles, exposición, retoque fotográfico y maquetación. (Peset, 2010). Después de haber realizado la postproducción de la fotografía se procede a realizar el proceso de retoque de las mismas, como corregir fallas al momento de la producción o dar realce a las fotografías, para crear un impacto visual.

El retoque digital, es la herramienta que posee el diseñador para poder manipular la imagen y así corregir las imperfecciones que se hayan encontrado en las fotografías como lo afirma Arroyal, I. V (2016). “Desde nuestra perspectiva es importante tener presente, que el objetivo fundamental del retoque digital de la imagen está enmarcado en un paradigma de comunicación visual”, afirmando que la fotografía debe ser estética y causar impacto visual al lector. Las imágenes se obtienen de cámaras digitales, el archivo tiene la resolución asignada al momento de la producción, la resolución es uno de los principales elementos a tomar en cuenta. Las imágenes las podemos visualizar por medio de un computador usando Software para la edición como: Illustrator, Bridge, Photoshop o Photopaint, que son programas que utilizan mapa de bits.

9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS:

Matriz de descriptores			
Objetivos específicos	Preguntas de investigación	Informantes clave (fundamentos de información)	Técnica e instrumento a utilizar
Investigar diferentes metodologías de diseño editorial y multimedia enfocadas a la difusión de gastronomía ancestral para la preservación y difusión de saberes ancestrales.	¿Cuáles son los tipos de metodología de la investigación?	Libros, tesis y recursos informáticos, artículos científicos.	Fichas bibliográficas, fichas de resumen, métodos cuantitativos y cualitativos.
	¿Cuáles son las herramientas adecuadas para levantar información de campo?	Docentes, libros, tesis, recursos informáticos	Fichas bibliográficas, fichas de resumen.
	¿Cuál es la importancia de la gastronomía ancestral?	Escuelas de gastronomía, ofertantes de servicios gastronómicos, habitantes de la ciudad, cocineros Libros	Entrevistas, encuestas, diálogos
	¿Cuál es la importancia de la gastronomía gourmet?	Escuelas de gastronomía, ofertantes de servicios gastronómicos, libros, internet y tesis	Entrevistas, encuestas, diálogos
Maquetar una guía de la gastronomía ancestral, con los respectivos elementos	¿Cuáles son las ventajas del diseño gráfico en base a la gastronomía ancestral?	Escuelas de gastronomía, ofertantes de servicios gastronómicos, habitantes de la ciudad, cocineros, libros de diseño y docente en el área de diseño gráfico.	Entrevistas, encuestas, fichas de resumen.
	¿Cómo afectaría al turismo una guía gastronómica física y multimedia?	Escuelas de gastronomía, ofertantes de servicios gastronómicos, habitantes de la ciudad, cocineros, libros diseño y docentes relacionados al turismo	Entrevistas, encuestas, diálogos, fichas de resumen.

<p>de diseño mediante fotografía profesional y estética visual.</p>	<p>¿Cuáles son los Elementos de Diseño y estética visual para una guía gastronómica ancestral?</p>	<p>Escuelas de gastronomía, ofertantes de servicios gastronómicos, habitantes de la ciudad, cocineros, libros de diseño.</p>	<p>Entrevistas, encuestas, diálogos y fichas de resumen</p>
<p>Aplicar elementos multimedia y diseño gráfico con el fin de difundir y preservar los conocimientos sobre la gastronomía ancestral del cantón Santiago de Píllaro.</p>	<p>¿Cómo se podrían preservar y transmitir los conocimientos sobre gastronomía ancestral?</p> <p>¿Cuáles serían los elementos de impacto visual que promoverían la preservación y difusión de la gastronomía ancestral de cantón Píllaro?</p>	<p>Escuelas de gastronomía, ofertantes de servicios gastronómicos, habitantes de la ciudad, cocineros, libros y comunicadores sociales.</p> <p>Escuelas de gastronomía, ofertantes de servicios gastronómicos, habitantes de la ciudad, cocineros, libros y comunicadores sociales.</p>	<p>Entrevistas, encuestas, diálogos, fichas de resumen.</p> <p>Entrevistas, encuestas, diálogos, fichas de resumen.</p>

Tabla 4: Preguntas científicas

10. METODOLOGÍAS DE DISEÑO EXPERIMENTAL.

10.1. Tipos de investigación:

10.1.1. Investigación Bibliográfica.

La investigación bibliográfica es la primera etapa del proceso investigativo que proporciona el conocimiento de las investigaciones existentes, de un modo sistemático, a través de una amplia búsqueda de información, conocimientos y técnicas sobre una cuestión determinada. (Rivas, 1994).

Es por eso que permite a los investigadores, buscar la verdad de los hechos, recabando información de fuentes bibliográficas, tesis de grado, revistas y artículos científicos que son fuente de la información correspondiente a saberes, ancestrales, gastronomía, gastronomía ancestral, conceptos generales de Diseño a fin de ayudar a clasificar las ideas principales y secundarias para identificar el problema que a resolver mediante una propuesta de Diseño Gráfico.

El proceso de Investigación lo utilizan a fin de obtener datos confiables de fuentes fidedignas para tener un cimiento firme y consolidado para realizar el proyecto de investigación, ya que ayuda a procesar, clasificar y analizar toda la información acerca de saberes ancestrales,

gastronomía ancestral y cómo puede el Diseño Gráfico solucionar la problemática encontrada en el proyecto.

10.1.2. Investigación de Campo

Se refiere al método en el que el criterio principal los recursos de donde se obtiene la información requerida es el lugar en donde sucede la información. La investigación de campo o investigación directa es la que se efectúa en el lugar y tiempo en que ocurren los fenómenos objeto de estudio (Zorrilla , 1993, p.43).

El proyecto aplica el método de investigación de campo, debido a la visita al lugar en donde se ofertan los servicios gastronómicos, para documentar de manera adecuada todos los aspectos relevantes de la manifestación gastronómica ancestral como: utensilios, herramientas, técnicas, ingredientes, ubicación, etc. Debido a que estos elementos son muy difíciles de transportar de un lugar a otro, es necesario que los investigadores se trasladen al lugar en donde los hechos y la información están sucediendo. en el caso de nuestro proyecto de investigación el equipo de trabajo se trasladará a la Ciudad de Santiago de Píllaro y sus comunidades aledañas en donde se manifiestan las costumbres gastronómicas ancestrales, estas comunidades son: Quillán, San Vicente de Quilimbulo, huaynakurí, Plazuela, Cruzpamba y el centro de la ciudad.

En consecuencia, esto permitirá un acercamiento con el ecosistema en el cual conviven los elementos que componen la investigación, a fin de comprender y relacionar la realidad de estos ecosistemas y poder seleccionar la mejor alternativa para la resolución del problema.

10.1.3. Investigación Exploratoria

La investigación exploratoria es la que se realiza para conocer el contexto sobre un tema que se está estudiando. Su objetivo es encontrar todas las pruebas relacionadas con el fenómeno del que no se tiene ningún conocimiento y aumentar la posibilidad de realizar una investigación completa. (Semenera, 2018). En el trabajo investigativo actual, el equipo de trabajo se trasladará a la ciudad de Píllaro en donde se procederá a visitar los lugares que ofrecen estos servicios gastronómicos ancestrales, como el restaurante “Delicias de la Pacha Mama”, conocido a nivel nacional debido a que oferta platos ancestrales tradicionales como su principal especialidad el “pato al lodo” que tiene más de 200 años de tradición, por otro lado está el restaurante María soledad cuya especialidad son los platos en trucha que tiene años de tradición debido a que en su localidad predomina las aguas corrientosas y fluidas lo que permite la crianza, en la presente investigación se participará de manera activa en todos los procesos de la creación de los diferentes platos gastronómicos ancestrales, desde su concepción, técnicas, ingredientes, preparación, materiales y montaje de platos, para realizar la recopilación de información, fichas,

entrevistas, fotografías y testimonios para aplicarlos en el desarrollo de la propuesta de diseño para el proyecto.

10.1.4. Investigación Descriptiva

El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables (Deobold, 2006:2). En este tipo de investigación se debe ir más allá de la recopilación de información trascendental a fin de sintetizarla y analizarla, además exponer y resumir la información para extraer conceptos y conocimientos que contribuyan al entendimiento de la problemática y los elementos que componen el tema de investigación, por ejemplo *¿Cómo ayuda el Diseño Gráfico a la preservación de Saberes Ancestrales?*

Gracias a la colaboración de los gastrónomos ancestrales del cantón poder acceder a diferente información acerca de la creación de platos ancestrales, cuáles son sus utensilios, qué técnicas ancestrales se mantienen en la preparación de estos platos, y cómo se han transmitido de generación en generación, además de conocer qué clase de ayuda visual tienen sus emprendimientos para propagar, difundir y aplicar los saberes y entender que el proyecto ayudará a difundir los saberes gastronómicos ancestrales del cantón

10.2. Enfoque de investigación:

10.2.1. Enfoque cualitativo

Es aquel que encabeza un conjunto de conocimientos, es secuencial y aplica la “prueba y error”. Cada etapa precede a la siguiente y no poder “brincar” o eludir pasos (Fernández y Baptista, 2014). Este proceso parte de una idea principal y una vez está definida, se derivan objetivos, las preguntas de investigación, después se traza un plan para probarlas, es decir “Diseño”, Se analizan los resultados y se extrae una serie de conclusiones acerca del objeto de investigación. Este enfoque se lo aplicará al momento de realizar el levantamiento de la información de cada uno de los elementos a utilizar para la creación de la guía sobre la gastronomía ancestral del cantón, en donde se utilizará el proceso de prueba y error para las diferentes actividades como: recolección de datos, toma de fotografías, diagramación, estética visual, pruebas de color e impresión de la guía

Técnicas:

La Observación

La observación consiste en saber seleccionar aquello que queremos analizar. Se suele decir que "Saber observar es saber seleccionar". (Hum, 2009)

La observación requiere plantear previamente qué es lo que interesa observar. Es decir, seleccionar un objetivo claro a observar. En la investigación, observar las costumbres, técnicas, recetas y realidades en las que se desenvuelven los participantes a ser observados en el proyecto de investigación para recabar aspectos primordiales y más importantes de problema de estudio a resolver.

La observación científica "tiene la capacidad de describir y explicar el comportamiento, lo que proporcionan datos reales y fidedignos sobre el fenómeno estudiado, aparte de observadores, se actúa como participantes de todos los procesos de estudio durante la investigación.

La Observación Participante.

Esta técnica es más que una simple observación, es decir, implica la intervención directa del observador, de forma que el investigador puede intervenir en la vida del grupo (Campoy y Gómez, 2009). En este tipo de observación los investigadores forman parte de la vida diaria de las personas con las cuales realizarán el estudio del proyecto, en este caso: gastrónomos, ofertantes de servicios gastronómicos, turistas, etc. Por consecuencia forman parte como miembro participante de la comunidad, dentro y fuera de las actividades del grupo estudiado. Gracias a la colaboración de los dueños de los servicios gastronómicos del cantón, poder ser partícipes en el proceso de creación de los platos desde el momento en el que son concebidos desde la selección de materiales hasta el montaje y servicio del mismo, además de sus testimonios sobre cómo mejorar la difusión de servicios gastronómicos ancestrales mediante la aplicación de conocimientos de Diseño Gráfico, para buscar una solución al problema planteado empapándose del conocimiento de los gastrónomos en sus restaurantes.

El testimonio de (Goetz y LeCompte, 1998) dice que la observación participante se refiere a una práctica que consiste en vivir entre la gente que se estudia, llegar a conocerlos, su lenguaje y sus formas de vida a través de una intrusa y continuada interacción en la vida diaria. Participar con el proceso de preparación de alimentos, documentarlos, montarlos, servirlos y realizar la recopilación documental de todos los aspectos que conlleva la creación de estos platillos, además de sus utensilios, técnicas y saberes que transmiten los gastrónomos ancestrales de la ciudad a fin de localizar a las personas que facilitarán toda la información y convertirse en actores e intérpretes de las costumbres y tradiciones que transmita el grupo como parte de la investigación y así poder desarrollar una tentativa de solución al problema encontrado.

Entrevista en Profundidad.

De todas las técnicas, esta es la más utilizada. En un sentido general, se entiende como una interacción entre dos personas, planificada y que obedece a un objetivo, en la que el entrevistado da su opinión sobre un asunto y, el entrevistador, recoge e interpreta esa visión particular

(Campoy y Gómez, 2009:273). Al emplear el término entrevista se imagina más que un intercambio de preguntas y respuestas entre dos o más personas. Pero esta entrevista a profundidad es de carácter más abierto. En la metodología cualitativa, la entrevista en profundidad se entiende como los encuentros cara a cara entre el investigador y los participantes, para citar un ejemplo gastrónomos ancestrales con los investigadores, que tiene como finalidad recabar información, comparar ideas y tomar en cuenta puntos de vista.

Historia de Vida.

De todas las técnicas de investigación cualitativa tal vez sea ésta la que mejor permita a un investigador acceder a conocer cómo las personas crean y reflejan el mundo social en el que viven. (Campoy y Gómez, 2009:273). Esta herramienta se enfoca en el sujeto como un ser individual, como un ente social, y como un miembro activo de la comunidad en que habita, es decir saca a la luz todas sus experiencias de vida. Poder afirmar que la historia de vida se trata del relato de existencia de una persona o de un grupo, y queda en las manos del investigador su manera de interpretarla y transmitirla para posteriormente analizarla, aportar con varios recursos de información como: las fichas bibliográficas, historias biográficas o testimonios orales de la vida de cada participante en el proceso investigativo. Que se aplicará al exponente más y ofertante de servicios gastronómicos, el Señor Ángel Amores y la Señora Norma Ibarra, quienes proveerán sus conocimientos, testimonios, historias, y anécdotas con las cuales se convertirán en parte de su mundo gastronómico y tradiciones que componen todos los elementos de sus saberes ancestrales.

La entrevista

Cuando se emplea el término entrevista se imagina más que un intercambio de preguntas y respuestas entre 2 o más personas, en este caso dirigida a los ofertantes de los servicios gastronómicos ancestrales de la ciudad de Santiago de Píllaro ya que son los principales participantes de este tipo de Saberes ancestrales y conocen la realidad de la problemática. La entrevista en profundidad se entiende como los encuentros reiterados cara a cara entre el investigador y los participantes de la investigación en este caso los gastrónomos ancestrales con los investigadores y tiene como finalidad recabar información, comparar ideas y tomar en cuenta puntos de vista.

Instrumentos:

La ficha de observación.

Este instrumento se utilizó para conocer la manera como se desarrollan las actividades y los resultados de ellas (Cejudo y Corchuelo, 2018, p.135), siendo estas el porcentaje de impacto

que tendría el diseño gráfico en la propagación de la gastronomía ancestral en el cantón Santiago de Píllaro. Para ello seguimos estos pasos:

1. Establecer los aspectos importantes por observar.
2. Para la selección de indicadores, se toma en cuenta que estos contemplen un orden del desempeño que se va a observar.
3. Considerar un espacio para redactar las observaciones respecto a los indicadores.
4. Se establece la escala descriptiva que se utilizará para calificar los indicadores

Figura 4: Ficha de observación

Ficha de observación	
Ficha N.1	
Elabora:	Edgar Bonifaz
Lugar:	Santiago de Píllaro (Quillán)
Palabras clave:	Gastronomía, ancestral, Píllaro, comida
Lo observado	Gastronomía Ancestral Entrevista “Historia de Vida”
Biografía de la chef Gastronomía ancestral Ubicación Bebidas Platos principales	Norma Ibarra Edad: 53 Años Nuestra gastronomía es única, nuestros platos realizados por nuestros mayores eran deliciosos y nutritivos lo que hace que la gastronomía del cantón sea muy rica a nivel inmaterial, y toda la ancestralidad y tradición hay que mantenerla. Bebidas Para beber, el comensal puede escoger entre un vaso de refrescante horchata o chicha de quinua además que la horchata se realiza con la infusión de hierbas medicinales, más de 20 flores y además sábila, y el té de hoja de jícama. Ubicación Se encuentra Ubicado en el cantón Santiago de Píllaro en la parroquia San Vicente a 1 km de la vía a San Miguelito por la vía a Patate.

Fuente 7: Edgar Bonifaz

Guía de entrevista

1. ¿Qué le llevo a ser chef de gastronomía ancestral?
2. ¿Cuál es su plato ancestral preferido?
3. ¿Qué es lo más importante al momento de preparar de un plato?
4. ¿Cuáles son los productos con los que le gusta sorprender al cliente?
5. ¿Cuándo cocinas en que piensas en que su legado se transmitirá?
6. ¿Para ti que significa cocina GOURMET y como la relacionas con la TRADICIONAL?
7. ¿Qué productos no deben faltar nunca en la gastronomía tradicional?
8. ¿Crees que se valora el trabajo de un cocinero?
9. ¿Cree usted que existen métodos para propagar los saberes ancestrales?
10. ¿Considera usted que el diseño Gráfico podría a portar al rescate de servicios, costumbres y saberes ancestrales como el de su restaurante?

10.2.2 Enfoque cuantitativo

Existen varios caminos para poder visualizar la realidad actual de un grupo social, una de ellas es el enfoque cuantitativo, el cual con su metodología permite encontrar y solucionar las preguntas científicas que hayamos localizado en el tema de estudio (Monje, 2011; 12). Una de las partes de este enfoque es la inductiva, que permite desarrollar la comprensión, conceptos y teoría que se haya recabado, además permite responder las preguntas y problemas localizadas en el proyecto. La siguiente parte es la Holística, en la cual se toma en cuenta a personas, escenarios y grupos, en donde se estudia las partes de manera global y no individual.

Técnicas:

La metodología cuantitativa se realiza mediante encuestas, que consisten en una recolección sistemática de información en una muestra de personas y mediante un cuestionario pre elaborado. (Herrera, 2006). Se aplican cuando se pretende obtener resultados proyectables a un determinado target, por ejemplo, Los ofertantes gastronómicos de la ciudad de Santiago de Píllaro o los usuarios de los establecimientos de cocina ancestral. Estas técnicas permiten responder con precisión a preguntas tales como “cuántos”, “quiénes”, “con qué frecuencia”, “dónde”, o “cuándo”, y se orientan datos precisos de tipo numéricos sobre los participantes de la investigación además de sus comportamientos u opiniones. Estas encuestas se realizarán a la ciudadanía en general del cantón Píllaro que hace uso de estos restaurantes que ofrecen los servicios gastronómicos en la ciudad para que los investigadores del proyecto se trasladen hacia la provincia de Tungurahua e investiguen acerca de preparación de los platos típicos, puesta en

escena de los platos, Diseño, Diagramación e impresión de la propuesta de solución para la problemática, es por eso que la metodología cuantitativa ayuda a medir de cierta manera tiempos, costos y materiales.

La Encuesta

La técnica de encuesta es un procedimiento muy utilizado en el ámbito investigativo, Esto puede dar una idea de la importancia de un procedimiento de investigación que permite aplicaciones masivas y la obtención de una gran cantidad de información sobre un amplio abanico de cuestiones a la vez (Casa, Repullo & Donado, 2003). Las encuestas se las realiza a los usuarios de los servicios gastronómicos del cantón, a los dueños de estos restaurantes gastronómicos ancestrales y además a un porcentaje de la gente que vive en la ciudad de Píllaro a fin de obtener datos relevantes, de los principales participantes en el proceso de investigación. En la planificación de una investigación utilizando la técnica de encuesta, se siguen las siguientes etapas:

- Identificación del problema.
- Determinación del diseño de investigación.
- Especificación de las preguntas científicas
- Selección de la muestra.
- Diseño del cuestionario.
- Organización del trabajo de campo.
- Obtención y tratamiento de los datos.
- Análisis de los datos e interpretación de los resultados.

10.3. Métodos de investigación de diseño.

10.3.1 Metodología de design thinking.

Según (Brusa, 2009) afirma, “El Design Thinking se puede entender como una filosofía de diseño o un framework (estructura), que agrupa métodos de diseño y herramientas de investigación en diseño. Permite obtener soluciones novedosas incluso cuando desde el primer momento no se sabe bien cuál es el problema a resolver, es decir, este método permite resolver problemas que aún no han sido descubiertos y crear productos para necesidades que hasta entonces no se habían considerado”.

Para el proyecto de investigación, se enfocará a una solución novedosa mediante la aplicación del diseño en la que permita obtener la solución mediante las herramientas adecuadas Brusa (2009), dice que permita obtener los resultados esperados al finalizar la investigación. En el cual se utiliza para tratar el diseño de servicios, además Brown (2008) afirma que una propuesta sobre la gastronomía ancestral será el objetivo principal para obtener la competitividad que se

buscara, para dar a conocer los distintos platos ancestrales del cantón y obtener el resultado en el mercado local.

Dentro de las principales características la autora Pelta R (s.f), describe el design thinking lo siguiente:

1. Está muy centrado en el usuario porque sus necesidades se observan e incorporan constantemente a un proceso de diseño impulsado por el conocimiento y la creatividad.
2. Es iterativo, pues a través de la investigación, en los usuarios se explotan los resultados, se refinan y se evalúan, en una constante retroalimentación, que va y viene desde el punto que originó una solución satisfactoria.

10.3.2 Procesos, fases y metodología del design thinking

Para la metodología del design thinking basándose en la investigación sobre los saberes ancestrales de la gastronomía en el cual se aborda un problema y su posterior solución (Pelta, s.f), para el impulso en el conocimiento de la gastronomía ancestral dentro del proceso de diseño, en el cual está enfocado el proyecto de investigación y a través de la metodología saber los procesos y fases del design thinking y poderla transmitir a una guía gastronómica del cantón “Santiago de Píllaro”

Definir el problema:

“Es fundamental salir del cubo e implicarse en el proceso, el producto, la experiencia de compra o el teatro de operaciones” (Dziersk, 2006).

Tener en cuenta la problemática de la investigación, la cual cumple un rol muy importante dentro de la misma para definir el problema correcto y resolverlo, así lo afirma Pelta (s.f), además de ser partícipes a la hora de efectuar la investigación, observar y permitir la experiencia a través del contacto personal con sus propietarios y consumidores.

Con los instrumentos que se realizará para su posterior aplicación en el campo de investigación, se podrá definir de manera adecuada la problemática y siendo partícipes de la misma se obtendrá el problema definido mediante las encuestas, entrevistas y directamente ser autores principales de las anécdotas que conllevan los saberes ancestrales de la gastronomía del cantón.

Crear:

Crear una posible o varias soluciones al problema permitira de mejor manera la factibilidad de resultados que se obtenga en la investigación (Pelta, s.f), mediante herramientas digitales el cual serán de gran ayuda a la hora de obtener información precisa del problema.

Finalizada la investigación de campo se podrá realizar los diferentes prototipos de guía gastronómica ancestral y a su vez realizar propuestas para la parte multimedia de la misma,

teniendo en cuenta el argumento de investigación que se obtendrá en el transcurso de la recopilación de datos.

Refinar:

Tener en cuenta los resultados mas relevantes que se ha obtenido en el trascurso de la investigacion es lo que sugiere Dziersk (2006), ya que seran de importancia para obtener datos confiable y asi no perder informacion importante a la hora de arrojar resultados concretos para la solucion del problema. Con el design thinking se puede crear varias ideas las cuales mediante la investigacion de campo se ccrea un entorno propio para experimentar y a su vez analizar errores para crear respuestas concretas.

En esta etapa se realizan las pruebas de factibilidad en las diferentes propuestas, tanto en el diseño editorial de la guía como el diseño multimedia y por medio de estas pruebas de error poder realizar una adecuada experiencia de interfaz en el usuario.

Escoger y ejecutar

En este etapa verificar los primeros puntos alcanzados, en el cual sera momento de ejecutar las primeras pruebas de todo lo recopilado y clasificado en en transcurso de la investigacion, es la afirmacion que Pelta (s.f) sugiere al finalizar esta fase, la cual consta de recopilar información necesaria para todo el proceso, Dziersk manifiesta que el problema en esta fase estará resuelto pasado por todos los procesos de pruebas y errores que se hacen en las fases anteriores.

Se podrá verificar la indagación adecuada e idónea de la investigación realizada y poderla plasmar en el diseño editorial y multimedia y así brindar información verídica sobre la gastronomía ancestral del cantón “Santiago de Pillaro” y poderla ejecutar de forma física y digital.

10.4. POBLACION Y MUESTRA

10.4.1. Población.

Para la selección de la muestra se aplicó una muestra aleatoria simple con el 0.10% de margen de error que se realizó a turistas y la población en general del centro del cantón Pillaro que es frecuente estos Lugares en donde se expende gastronomía ancestral, permitiendo que todos los visitantes a formar parte de esta investigación. Para determinar el número de encuestas a realizar se utilizó la fórmula que se demuestra a continuación:

10.4.2. Muestra.

La Formula estadística para proporciones poblacionales es la siguiente:

$$n = \frac{PQ \cdot N}{(N - 1)(e/k)^2 + PQ}$$

Equivalentes:

n= Tamaño de la muestra. PQ= Constante de Muestreo. (0,25)

N= Población.

(N-1) = Población menos uno.

e= Error que se admite.

K= Constante de corrección del error. (2)

Aplicación de la formula

Se calcula el tamaño de la muestra con la población de 6.634 personas, tomando una muestra de los turistas que visitan el cantón Píllaro con 0.10 % de error. La fórmula consiste en la selección de una muestra tomada directamente de la cantidad de la población total del cantón Píllaro que frecuenta estos Lugares en donde se expende gastronomía ancestral.

$$n = \frac{PQ \cdot N}{(N - 1) \left(\frac{e}{k}\right)^2 + PQ}$$

$$n = \frac{PQ \cdot N}{(N - 1)(e/k)^2 + PQ}$$

$$n = \frac{0,25 * 6,634}{(6,634 - 1)(0,10/2)^2 + 0,25}$$

$$n = \frac{0,25 * 6,634}{(6,633)(0,05)^2 + 0,25}$$

$$n = \frac{0,25 * 6,634}{(6,633)(0,0025) + 0,25}$$

$$n = \frac{1658,5}{16,5825 + 0,25} = n = \frac{1658,5}{16,8325} = n = 98,52$$

n= 99 personas

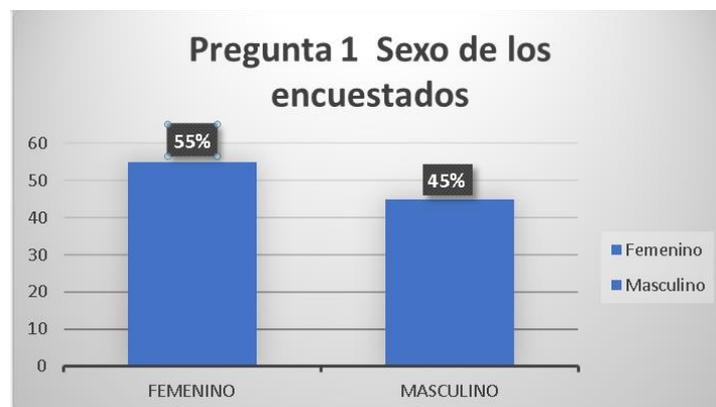
La muestra es de 99 personas.

10.4.2.1 Instrumentos:

1. Sexo

Tabla 1: Indagar el sexo de los encuestados

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Femenino	55	55%
b) Masculino	45	45%
TOTAL	100	100%



Fuente: Gente del centro de Píllaro y Turistas locales y extranjeros

Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

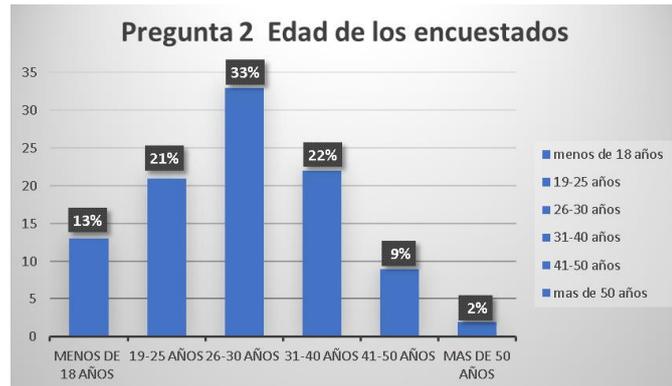
Análisis e interpretación de datos.

El 55% de los encuestados pertenecen al género femenino, el 45% que pertenecen al género masculino demostrando así que; el porcentaje es casi igual con respecto que visitan los lugares de gastronomía ancestral en el cantón Píllaro independientemente de su género.

2. Edad

Tabla 2: Indagar la edad de los encuestados

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Menor de 18 años	13	13%
b) De 19 a 25 años	21	21%
c) 26-30 años	33	33%
d) 31-40 años	22	22%
e) 40-50 años	9	9%
f) Más de 50 años	2	2%
TOTAL	100	100%



Fuente: Gente del centro de Píllaro y Turistas locales y extranjeros
Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

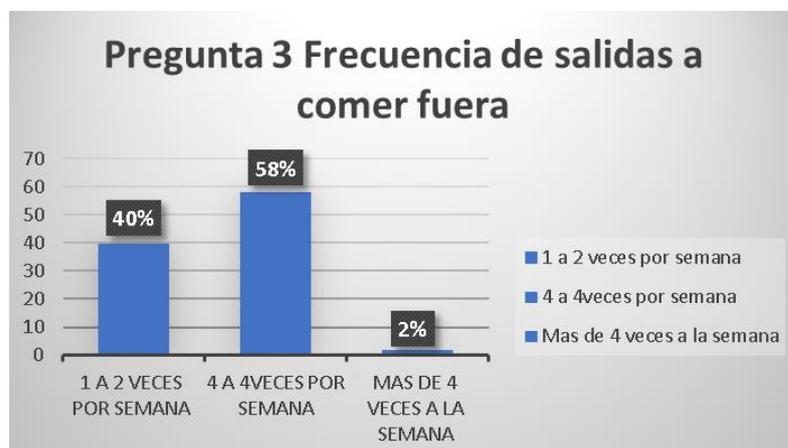
Análisis e interpretación de datos.

El 13% de los encuestados son menores de 18 años, que van a acompañados con sus padres, el 21% de los encuestados se encuentra en la edad de 19 a 25 años, el 33% fluctúa de los 26 a 30 años, el 22% ronda los 31 a 40 años, el 9% de los encuestados tienen de 40 a 50 años de edad, y el 2% es Mayor de 50 años, Por lo tanto la mayor cantidad de personas que visitan los lugares de gastronomía ancestral de Píllaro están en la edad de 26 a 30 Años.

3. ¿Con que frecuencia come usted en la calle?

Tabla 3: Indagar la frecuencia de las salidas a comer fuera

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Una a 2 veces por semana	40	40%
b) Tres a 4 veces por semana	58	59%
c) Más de 4 veces por semana	2	2%
TOTAL	100	100%



Fuente: Gente del centro de Píllaro y Turistas locales y extranjeros
Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

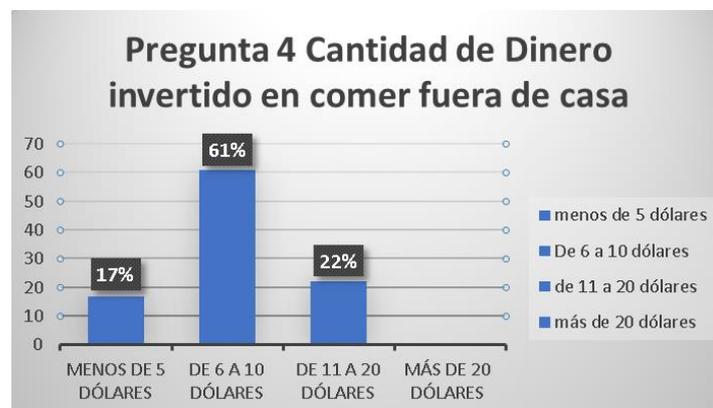
Análisis e interpretación de datos.

El 40% de los encuestados son sale a comer fuera 2 veces a la semana generalmente fines de semana, mientras el 59% de los encuestados como fuera de 2 a 4 veces debido al trabajo, mientras apenas el 2% sale a comer fuera más de 4 veces a la semana; lo que demuestra que la mayoría de personas come fuera de 2 a 4 veces por semana.

4. ¿Cuánto dinero destina semanalmente (de lunes a Domingo) para almorzar fuera de casa? (Considere lo que paga en el comedor de su trabajo, si es que dispone de comedor)

Tabla 4: Indagar la cantidad de dinero que invierten en comer fuera de casa

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Menos de 5 dólares	17	17%
b) De 6 a 10 dólares	61	61%
c) De 11 a 20 dólares	22	22%
d) Más de 20 dólares	0	0%
TOTAL	100	100%



Fuente: Gente del centro de Píllaro y Turistas locales y extranjeros

Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

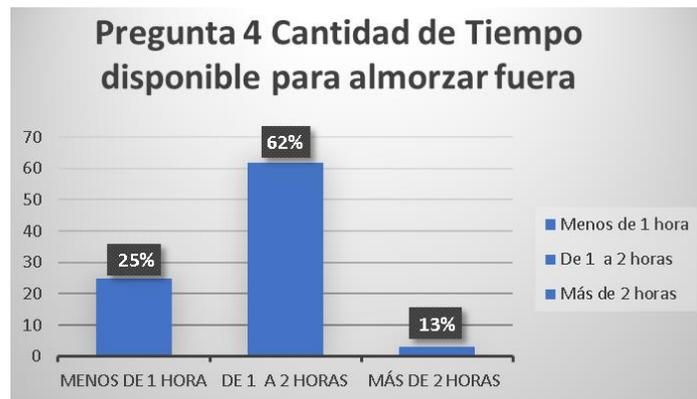
Análisis e interpretación de datos.

El 17% de los encuestados invierten menos de 5 dólares en sus comidas fuera de casa mientras que el 61% gasta de 6 a 10 dólares, por otro lado 22% de personas pagan una cantidad alta de 11 a 20 dólares mientras que el 0% pagaría más de 20 dólares por comida fuera de casa. Lo que demuestra que los encuestados estarían dispuestos en su mayoría a pagar de 6 a 10 dólares por cada vez que comen fuera de casa.

5. ¿Cuánto tiempo tiene disponible para almorzar?

Tabla 5: Indagar la cantidad de tiempo con que cuentan las personas para almorzar.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Menos de 1 hora	25	25%
b) De 1 a 2 horas	62	62%
c) Más de 2 horas	13	13%
TOTAL	100	100%



Fuente: Gente del centro de Píllaro y Turistas locales y extranjeros
Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

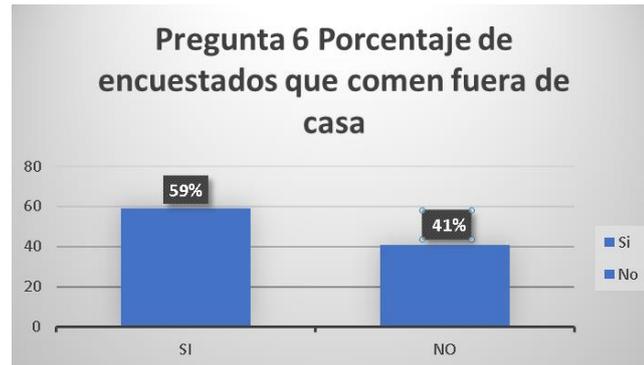
Análisis e interpretación de datos.

El 25% de los encuestados disponen de una hora en sus comidas fuera de casa mientras que el 62% invierte de una a dos horas, por otro lado, apenas el 13% de personas tardan más de dos horas en alimentarse fuera de casa, lo que demuestra que la mayoría de personas invierten de una a dos horas en sus actividades para comer fuera.

6. ¿Come comida tradicional fuera de casa?

Tabla 6: Indagar si los encuestados consumen comida tradicional fuera de casa.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Si	59	59%
b) No	41	41%
TOTAL	100	100%



Fuente: Gente del centro de Píllaro y Turistas locales y extranjeros
Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

Análisis e interpretación de datos.

El 59% de los encuestados prefieren la comida tradicional al momento de comer fuera de casa mientras que el 41% prefieren comer algo diferente, lo que indica que la mayoría de personas prefieren comida ancestral o tradicional.

7. ¿Cuánto le cuesta un almuerzo completo de comida tradicional?

Tabla 7: Indagar el costo de una comida completa de gastronomía tradicional.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) De 3 a 5 dólares	27	27%
b) De 6 a 9 dólares	63	63%
c) Más de 10 dólares	10	10%
TOTAL	100	100%



Fuente: Gente del centro de Píllaro y Turistas locales y extranjeros
Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

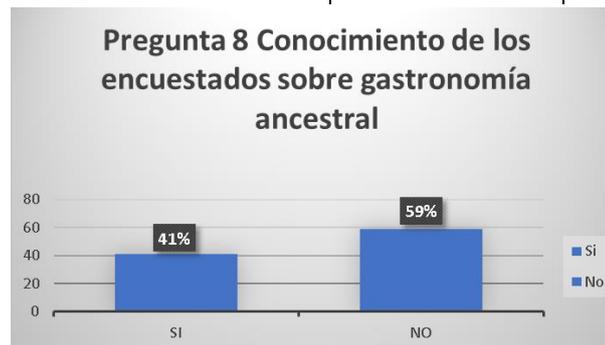
Análisis e interpretación de datos.

El 27% de los encuestados gastan de tres a cinco dólares en sus comidas fuera de casa mientras que el 63% invierte de seis a nueve dólares, por otro lado, apenas el 10% de gastan más de diez dólares en alimentarse fuera de casa, lo que demuestra que la mayoría de personas invierten de

seis a nueve horas en comer fuera.8. **¿Conoce usted acerca de la gastronomía ancestral del cantón Santiago de Píllaro?**

Tabla 8: Conocer si los encuestados tienen conocimiento de gastronomía ancestral.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Si	41	41%
b) No	59	59%
TOTAL	100	100%



Fuente: Gente del centro de Píllaro y Turistas locales y extranjeros
Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

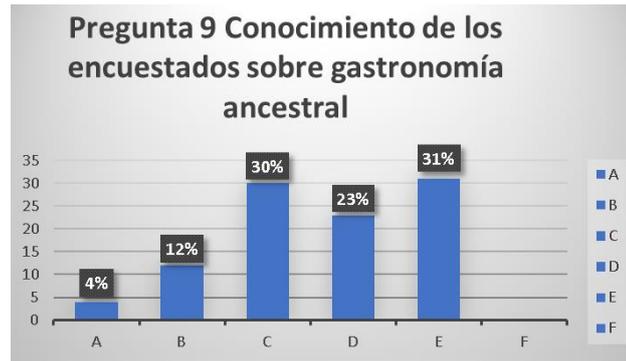
Análisis e interpretación de datos.

El 41% de los encuestados tienen algún conocimiento sobre la gastronomía ancestral, mientras que el 59% de los encuestados desconoce sobre la gastronomía ancestral de su cantón, lo que da como resultado que la mayoría de los encuestados desconocen sobre la gastronomía ancestral.

9. ¿Por qué no consume comida tradicional fuera de casa?

Tabla 9: Conocer las razones de los encuestados para no comer fuera de casa.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) No le gusta la comida ancestral.	4	4%
b) Los restaurantes no tienen buenas preparaciones.	12	12%
c) La buena comida tradicional es muy cara.	30	30%
d) No hay muchos restaurantes de dónde elegir.	23	23%
e) La falta de información de los restaurantes que expenden este tipo de comida	31	31%
f) Otro	0	0%
TOTAL	100	100%



Fuente: Gente del centro de Píllaro y Turistas locales y extranjeros
Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

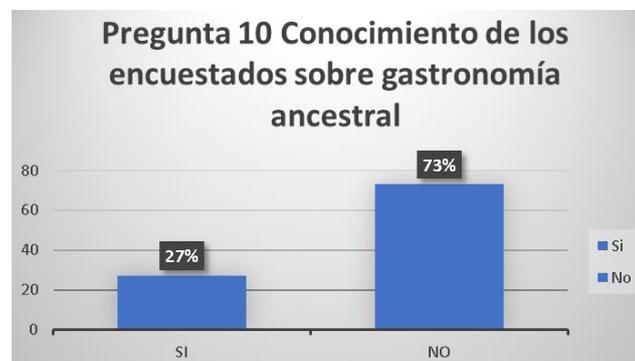
Análisis e interpretación de datos.

El 4% de los encuestados no les gusta la comida ancestral, el 12% considera que los restaurantes no tienen buenas preparaciones, el 30% considera que la comida ancestral es muy cara, en tanto que el 23% de los encuestados considera que no existen muchas opciones de restaurantes de donde elegir, en tanto el 31% considera que no han tenido información acerca de los lugares que expenden la gastronomía ancestral, por tal motivo la mayoría considera que debería existir más información sobre este tipo de saberes ancestrales

***10. ¿Conoce usted los lugares en donde se expenden platos de gastronomía ancestral en Santiago de Píllaro?**

Tabla 10: Conocer si los encuestados conocen lugares que ofertan de gastronomía ancestral.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Si	27	27%
b) No	73	73%
TOTAL	99	100%



Fuente: Gente del centro de Píllaro y Turistas locales y extranjeros
Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

Análisis e interpretación de datos.

El 27% conocen acerca de los lugares que ofrecen gastronomía ancestral en el cantón Píllaro por otro lado el 73% de los encuestados desconoce los lugares en donde se oferta gastronomía ancestral salvo uno que otro mercado.

11. ¿Ha visto usted algún tipo de promoción sobre la gastronomía ancestral en Santiago de Píllaro?

Tabla 11: Conocer si los encuestados han observado algún tipo de promoción sobre gastronomía ancestral en su cantón.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Si	41	41%
b) No	59	59%
TOTAL	99	100%



Fuente: Gente del centro de Píllaro y Turistas locales y extranjeros
Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

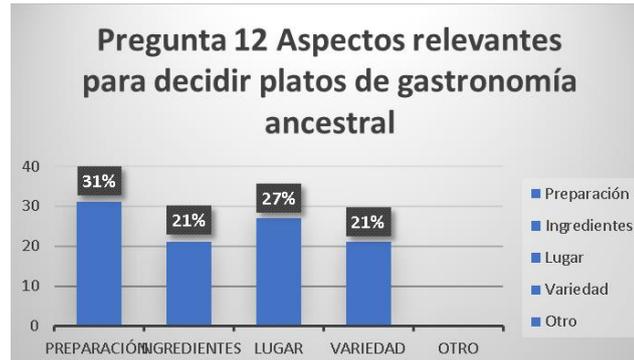
10.4.2.2. Análisis e interpretación de datos.

El 41% manifiesta haber visualizado alguna vez algún tipo de promoción sobre la gastronomía ancestral del cantón en fuentes como periódicos, afiches, entre otros. Mientras el 59% manifestó no conocer ningún tipo de promoción acerca de estos lugares de gastronomía ancestral. Por lo tanto, la mayoría de los encuestados desconocen sobre publicidad o algún tipo de incentivo a la gastronomía ancestral del cantón.

12. ¿Cuál de estos aspectos le parece más atractivo al momento de escoger una opción en comida tradicional?

Tabla 12: Conocer que aspectos les llaman más la atención a los encuestados cuando se trata de escoger comida tradicional.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
a) Preparación	31	31%
b) Ingredientes	21	21%
c) Lugar	27	27%
d) Variedad	21	21%
e) Otro	0	0%
TOTAL	99	100%



Fuente: Gente del centro de Píllaro y Turistas locales y extranjeros
Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

10.4.2.2. Análisis e interpretación de datos.

El 31% de los encuestados manifiesta que la preparación es el aspecto más importante a la hora de escoger un plato de gastronomía ancestral, en tanto el 21% dijo que los ingredientes son lo principal, el 27% de los encuestados declara que el lugar es lo primordial, y finalmente el 21% de los encuestados manifiesta que la variedad es el aspecto principal a la hora de escoger una opción en gastronomía ancestral. Lo que demuestra que la preparación es el aspecto más relevante a tomar en cuenta al momento de escoger un plato de gastronomía ancestral según los encuestados.

10.4.2.3. Interpretación de Resultados de la encuesta

Al finalizar la tabulación de la encuesta se concluye que el público objetivo está de acuerdo en que existe la necesidad de un producto editorial y multimedia acerca de la gastronomía ancestral del cantón Santiago de Píllaro. Este resultado es encontrado de acuerdo a la información recabada en los habitantes y turistas del centro del cantón Santiago de Píllaro con la fórmula de cálculo de la muestra correspondiente. Quienes manifiestan que tienen preferencia por la gastronomía ancestral del cantón, pero prefieren igualmente una variedad que sea más asequible al bolsillo de la economía actual. Además de que la mayoría de los encuestados manifiestan que

comen fuera de casa por diversas causas, como el trabajo y que, al momento de elegir una opción gastronómica, prefieren la gastronomía típica del cantón, pero no han escuchado o visualizado ningún método de difusión en donde se promoció los lugares, menús o ubicaciones en donde se encuentran estos locales de gastronomía ancestral en el cantón.

La información del desarrollo del producto constará de diferentes tópicos como: Información General, costumbres, ubicación, utensilios, preparaciones, datos históricos, costos y fotografías para que el producto sea de óptima calidad para la apreciación del público en general y así preservar y transmitir los saberes ancestrales de la gastronomía ancestral del cantón Santiago de Píllaro.

10.4.2.4. Interpretación de Resultados de la entrevista realizadas a todos 5 ofertantes de servicios gastronómicos ancestrales participantes de la investigación.

Después de analizar los datos biográficos de los entrevistados en este trabajo investigativos se concluye que los participantes se encuentran en su mayoría entre los 35 a 60 años de edad. Predominando el género femenino ante el masculino. En cuanto a las profesiones que ellos ejercen la mayoría declaró ser cocineros, gastrónomos y campesinos, los entrevistados con respecto a los aspectos o hechos que destacarían de su vida personal y profesional en su conocimiento sobre la gastronomía ancestral, la totalidad de los entrevistados expresan que es grato para ellos transmitir los conocimientos en gastronomía ancestral que los representa como panzaleos, y sería un agrado para ellos poder transmitirlos a futuras generaciones. También expresan que el diseño editorial y multimedia en sus diferentes manifestaciones como son libros, revistas, guías, páginas web y periódicos son importantes para captar la atención del público objetivo desde el primer instante de visualización del producto, lo que le permitirá profundizar más ampliamente en el mismo, y que mejor que este producto represente lo que es el rescate de los saberes ancestrales del cantón Santiago de Píllaro, más aún si es enfocado en un tema tan importante y a su vez tan olvidado en estos tiempos como es la gastronomía ancestral, ya que un producto impreso bien elaborado presentará de una manera atractiva elementos como son; fotografía, información, ubicación, mapas y demás elementos informativos para propios y extraños, rescatando así costumbres, documentando información sobre utensilios, rituales, preparaciones, y recetas de la gastronomía ancestral, sin dejar de lado las herramientas que hoy por hoy utilizamos como son: Facebook, páginas de internet entre otras.

11. DISEÑO DE LA PROPUESTA

11.1. TEMA

Diseño editorial y multimedia sobre la gastronomía ancestral del cantón “Santiago de Píllaro”.

11.2. PROBLEMA

La escasez de publicaciones editoriales y multimedia de la gastronomía ancestral del cantón “Santiago de Píllaro” de la provincia de Tungurahua está ocasionando la pérdida gradual de los saberes ancestrales.

11.3. OBJETIVOS (de la propuesta)

11.3.1. General

Diseñar una guía gastronómica y un sitio web utilizando herramientas de diseño editorial y multimedia para difundir la gastronomía ancestral, utensilios, ubicación e historia de los principales exponentes culinarios del cantón “Santiago de Píllaro”.

11.3.2. Específicos

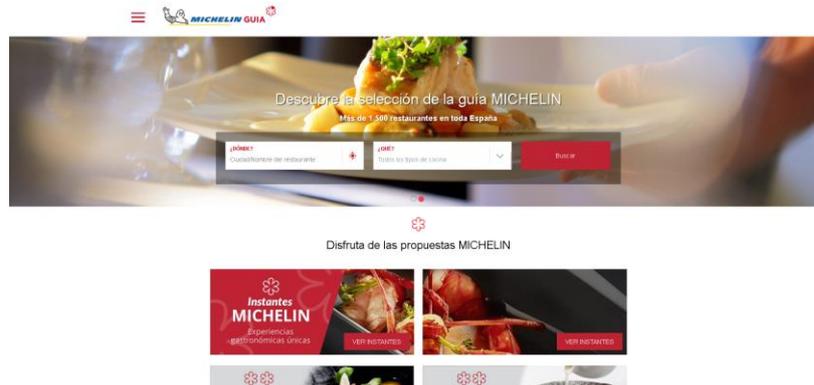
- ❖ Indagar sobre los procesos de diseño editorial y multimedia mediante la investigación bibliográfica para preservar y difundir los saberes ancestrales.
- ❖ Aplicar la metodología acerca del diseño editorial y multimedia sobre diseño multimedia para realizar una guía sobre gastronomía ancestral y un sitio web.
- ❖ Diseñar un medio editorial y multimedia utilizando los elementos del diseño gráfico con el fin de difundir y preservar los saberes ancestrales del cantón Santiago de Píllaro.

12. CASOS DE ÉXITO.

En el análisis de las diversas webs y publicaciones escritas destacan por la funcionalidad, información, fotografía, maquetado y estética visual las cuales enfatizan su contenido de otras publicaciones y webs similares.

Guía Michelin

La guía Michelin hace referencia a una serie de guías con información turística y gastronómica que destaca a su antigüedad y sus publicaciones son anuales, con restaurantes participando por un lugar en la guía.

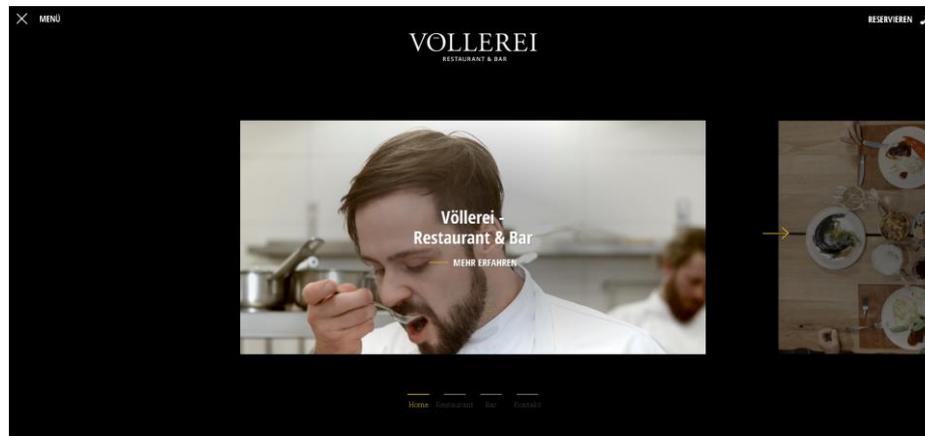


Fuente: <https://guia.michelin.es/>

Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

Guía Voellerei

Voellerei.at es una página web local, personal y autentica en donde la gastronomía local es presentada, escogiendo productos propios de la región los cuales garantizan la mejor calidad, esto no solamente garantizan exactamente que se está produciendo a la vez que asegura variedad y excelente sabor culinario

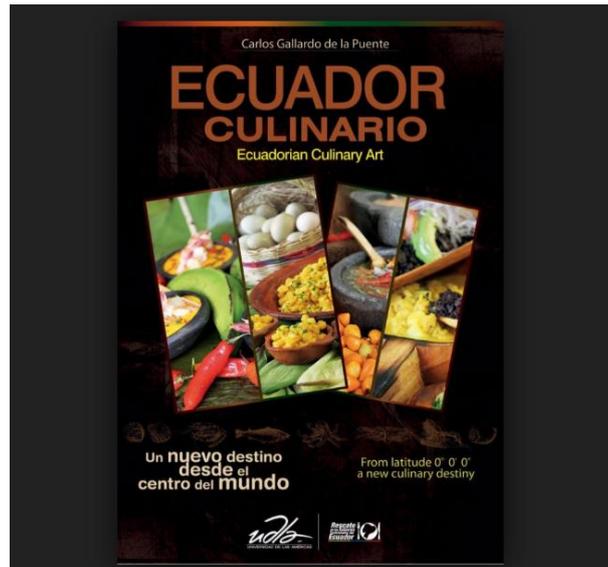


Fuente: <https://www.voellerei.at/>

Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

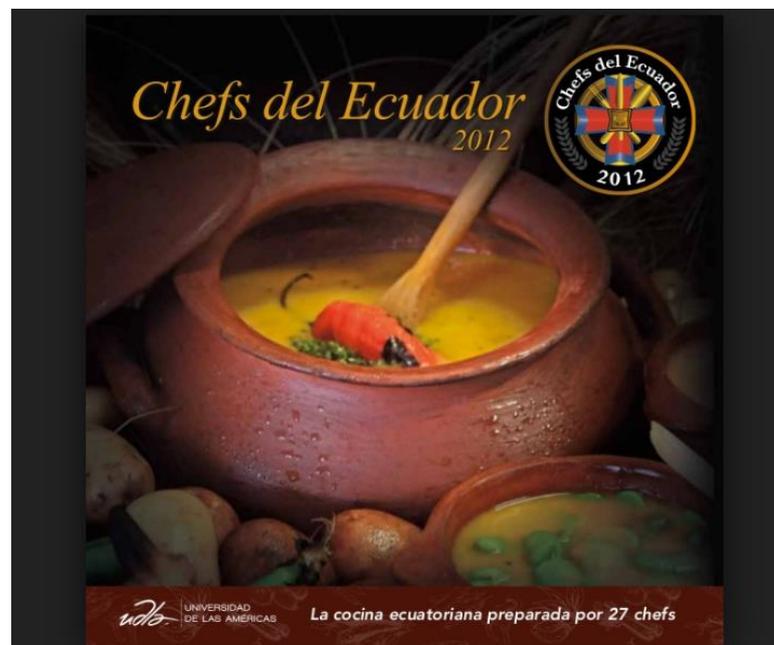
Ecuador culinario

Ecuador culinario es una revista gastronómica del Chef Carlos Gallardo, gestada por la universidad de la Américas en convenio con la Asociación de Chefs del Ecuador, en esta se muestran las riquezas gastronómicas del país mediante el uso de fotografías, recetarios, diseños y descripción de utensilios utilizados en la cocina a fin de sectorizarla y destacarla por cada una de sus regiones.



Fuente: <https://es.slideshare.net/UDLAQuito/libro-ecuador-culinario-udla>
Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.
Chefs del Ecuador 2012

En esta publicación del año 2012 se presenta la gastronomía de una manera diversa y original, la característica principal es que se puede conocer la procedencia de un plato solo con su denominación, por ejemplo; camarones en salsa Manaba, tamal cuencano para incentivar al turista nacional o extranjero a conocer el mapa del país y reconocer genero sabores y texturas a través de las imágenes.



Fuente: <https://es.slideshare.net/mariofmacias/chef-del-ecuador>
Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

13. METODOLOGÍA DE DISEÑO EDITORIAL.

El diseño editorial. Guía para realización de libros y revistas del autor: Leonardo Guerrero Reyes, la importancia del diseño de un libro, septiembre 2016 MUDI (Master Universitario en Diseño) el cual presenta los siguientes pasos:

13.1. Conceptualización de la idea.

Definir el tipo de publicación; revista, guía, libro o manual acerca de la temática seleccionada en este caso gastronomía ancestral del cantón “Santiago de Píllaro”, la creación de esta guía proporciona organización del diseño editorial y las herramientas para una publicación de tipo gastronómico.

13.1.1. Identidad

Un análisis de las principales características de la cultura panzaleo ubicada en la ciudad de Santiago de Píllaro, nos demuestra que posee gran diversidad elementos visuales que los caracterizan y los identifica como una cultura ancestral, además de su riqueza gastronómica, cultural, visual y artesanal que utiliza colores ocres para diferenciarse de otras manifestaciones culturales y representar su alfarería, agricultura y tradición

13.1.2. Diseño de la Marca

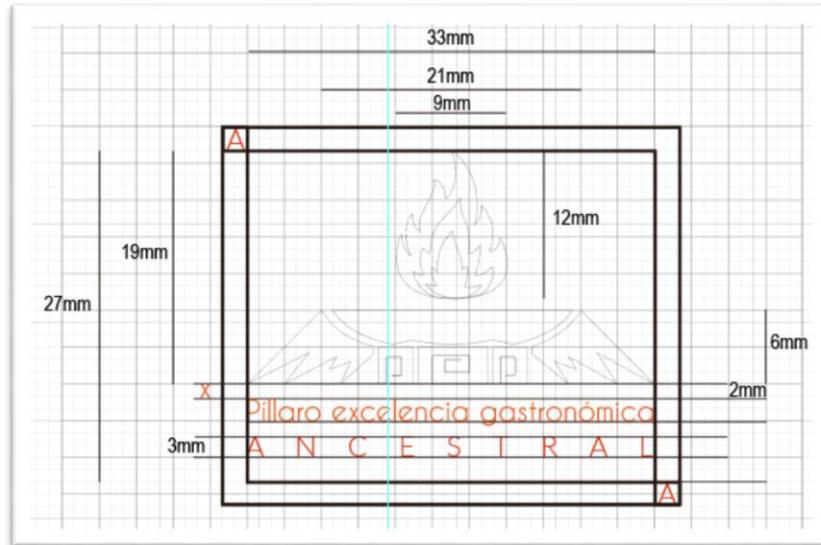
La marca representa un elemento fundamental representada en la gastronomía ancestral del cantón “SANTIAGO DE PÍLLARO”, de esta manera se crea un nexo comunicacional eficiente, las mismas que representan los platos típicos ancestrales y principales lugares gastronómicos.



Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando

13.1.3. Geometrización

Con el SOFTWARE DE EDICIÓN se convierte el boceto análogo a un vector digital, utilizando de retículas y con medidas proporcionales se logra la construcción geométrica y la arquitectura gráfica.



Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando

13.1.4. Cromática de la marca

Los colores representativos de la marca simbolizan la identidad de la gastronomía y cultura ancestral del Cantón “SANTIAGO DE PÍLLARO”, generando así una cromática colorida para el uso en plataformas digitales.

COLOR	CMYK	RGB	CÓDIGO
	C: 17% M: 87% Y: 91% K: 0%	R: 216 G: 78 B: 34	d84e22
	C: 12% M: 45% Y: 91% K: 0%	R: 233 G: 160 B: 32	e9a020
	C: 12% M: 4% Y: 51% K: 0%	R: 242 G: 240 B: 156	f2f09c
	C: 48% M: 68% Y: 86% K: 11%	R: 141 G: 97 B: 55	8d6137
	C: 10% M: 79% Y: 94% K: 0%	R: 230 G: 97 B: 16	e66110

Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando

Nombre de la revista

Píllaro excelencia gastronómica ancestral-

Género

Cultura y gastronomía.

Lectores.

Población en general.

Píllaro excelencia gastronómica: Es una guía de gastronomía ancestral, en donde el público en general puede encontrar información sobre la gastronomía del cantón Santiago de Píllaro, además de la descripción de herramientas, platillos, restaurantes y direcciones, de los principales exponentes de estas tradiciones heredadas de la cultura Panzaleo.

Descripción de secciones.

La guía se integra de 5 secciones fijas las cuáles siempre estarán presentes en la misma.

Historia de Píllaro.

En esta sección se contará a manera de introducción la historia del cantón.

Historia de herramientas e ingredientes

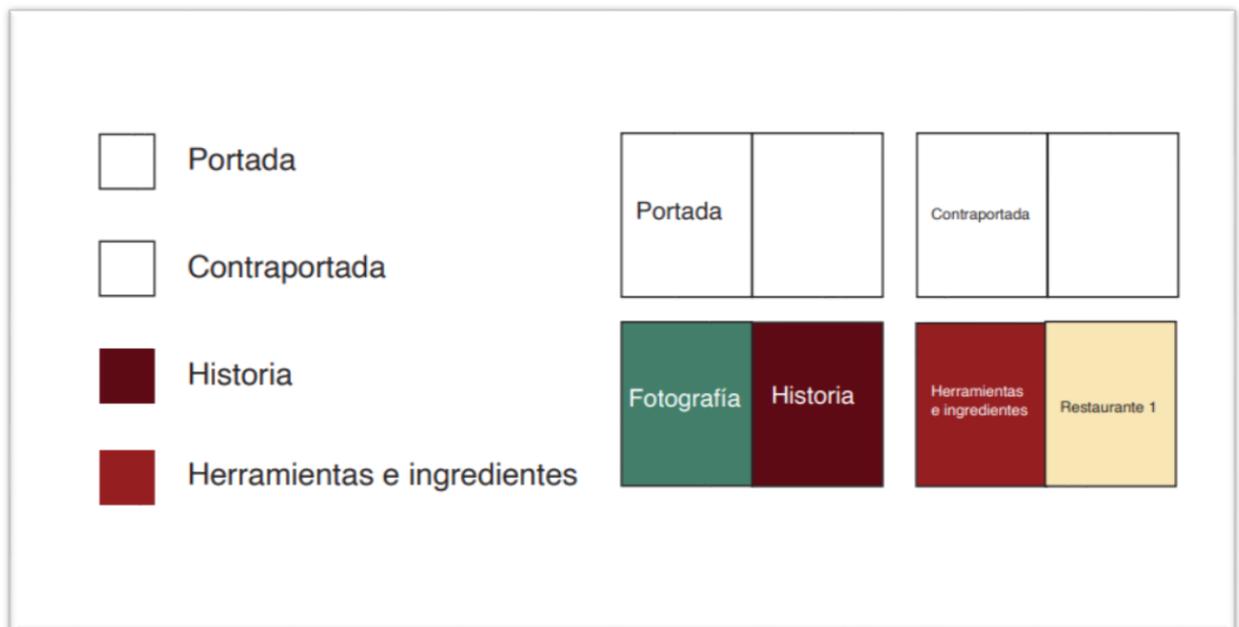
En esta sección se relatará una pequeña reseña histórica sobre lo que representan estos ingredientes y herramientas en la cultura Panzaleo.

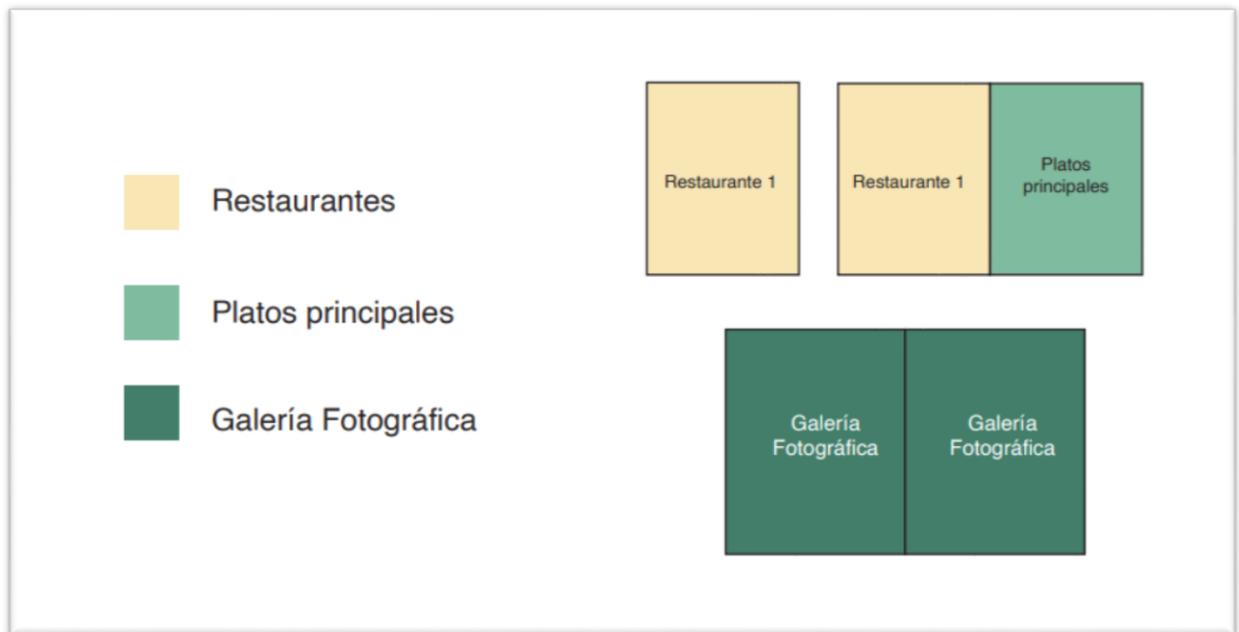
Introducción a los restaurantes y ubicación

Se darán datos como nombres, dirección, atractivos, propietarios y ubicación Platos principales
Se informará sobre las diferentes opciones en comida tradicional que ofrecen los restaurantes.

Galería fotográfica

Esta sección contará con fotografías de todos los lugares involucrados en la guía.

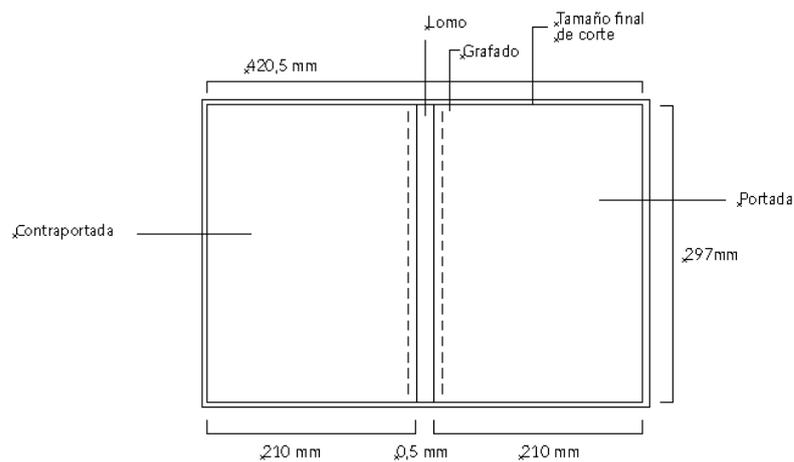




Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

13.1.5. Papel y formato

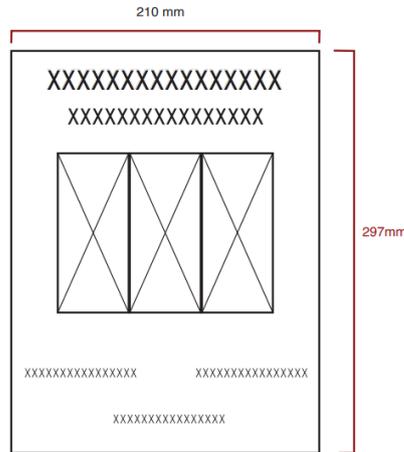
La Guía se realiza sobre materiales con estucar la parte externa de la guía está compuesta de la siguiente forma, la portada se imprime sobre un material con estucar (cartulina). Se usa este material debido a la consistencia gruesa que posee, además el grosor es de couché de 300 gramos, para dar firmeza y consistencia.



Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

El tamaño abierto de la guía, incluidos portada, lomo y contraportada, es de 420,5 mm de ancho por 297 mm de alto. Su lomo es de 0,5 mm, por la cantidad aproximada de 35 folios. Para las páginas interiores del guía se usa papel couché de 150 grs. Y para la portada y contraportada 300 grs permitiendo que no sea demasiado grueso el lomo. Este papel no presenta problemas

para imprimir en reverso y anverso. El formato general del guía es tamaño de una hoja a 4, siendo su medida de 210 mm de ancho por 297 mm de alto, cuando el guía está cerrado.



Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

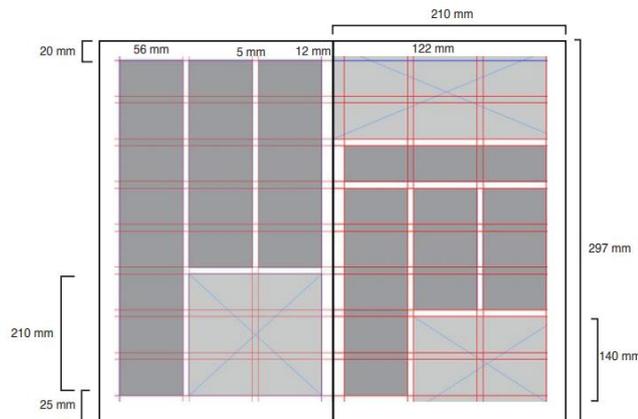
13.1.6. Encuadernado

La encuadernación aplicada en esta guía es rústica. Consiste en que el guía sea cocido y encolado para luego ser forrado por la cubierta. Este pegado es suficiente para que la goma se adhiera a las páginas, además estas son en papel couché permitiendo un mejor encolado.

13.1.7. Retícula y estructura.

En la guía se implementa la retícula modular formada por 3 columnas con un medianil de 5mm y con las siguientes medidas en los márgenes: superior 20mm, inferior 25mm, interior 12 mm, exterior 20mm, con un sangrado de 5mm.

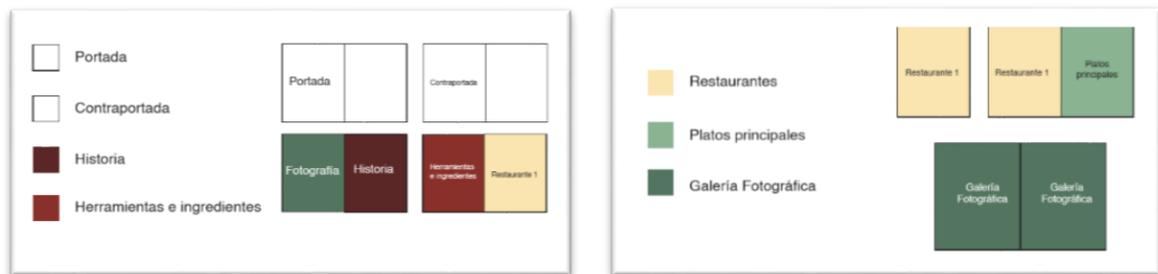
Retícula y estructura



Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

13.1.8. Estructura.

La estructura está dividida en cinco capítulos, dos introductorios con un promedio de 2 folios introductorios y cinco secciones de diferentes restaurantes que llevan 2 folios cada una, lo que conlleva a una división de información equilibrada. En su exterior posee una portada que describe el contenido del que trata. El guía está organizado de la siguiente forma:



Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

13.1.9. Tipografía.

Las tipografías incluidas en la realización del guía son Arial Narrow Bold para títulos y subtítulos, Helvética LT Std Light índices. Para el contenido general se usó Helvética Regular por ser una fuente sin serifa fácil para la lectura y no dejar demasiados espacios entre las letras, permitiendo que el cuerpo de texto tenga flexibilidad en los párrafos. Cada tipografía aplicada tiene un determinado estilo de párrafo para cada elemento gráfico del guía, entre los cuales están:

APERTURA DEL TÍTULO
ARIAL NARROW BOLD 15pt, interlineado de 18pt.
TÍTULAR
ARIAL NARROW BOLD 15pt, interlineado de 18pt.
SUBTÍTULOS
ARIAL NARROW BOLD 14pt, interlineado de 18pt.
CUERPO DEL TEXTO
Helvetica regular 11 pt, Interlineado 13,2 pt,
PIE DE FOTO Y NUMERACIÓN DE PÁGINA
Helvetica LT Std Light 9pt, interlineado 13.2 pt
CABECERA
Helvetica LT Std Light 7pt, interlineado 9.2 pt.

Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

Título del libro: Su tamaño es grande para tratar de abarcar la mayor parte de la portada, ya que esta no lleva gráfico alguno. La tipografía empleada es la misma que se usó para los titulares del libro. ARIAL NARROW BOLD 30pt, interlineado de 40pt. Subtítulo del Libro: Para no generar contraste en la tipografía usada para el titular de la portada. Se mantuvo una sola tipografía y su tamaño es mucho menor que el titular. ARIAL NARROW BOLD 25pt, interlineado de 17pt.

13.1.10. Colores.

Están basados en la misma paleta de colores que representan a la cultura panzaleo. Los cuales representan: tejidos, granos, naturaleza, lluvias, caza y recolección. El guía combina tintas planas en CMYK y tintas Pantone. El contenido está dividido en cuatro partes, cada una tiene colores diferentes, contiene páginas hasta de una y dos tintas (monótono, duotono) y hay páginas a color con imágenes. El motivo de los colores que se manejan es una adaptación específica de la investigación de la cultura panzaleo.

Lista de colores y significado en la cultura andina:

- **Carmín:** representa la realeza.
- **Rojo:** representa la guerra.
- **Pajizo:** representa incas sin gobierno.
- **Verde:** representa la agricultura.
- **Pardo:** representa la conquista.

Porcentaje de Colores



Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

Pantones

				
C: 36.08 % M: 100 % Y: 85.88 % K: 58.04 %	C: 25.88 % M: 100 % Y: 100 % K: 28.63 %	C: 3.14 % M: 8.63 % Y: 33.73 % K: 0 %	C: 53.33 % M: 10.2 % Y: 47.06 % K: 0 %	C: 75.69 % M: 21.57 % Y: 63.53 % K: 17.65 %
				
CMYK NEGRO 100%	CMYK NEGRO 100%	CMYK NEGRO 100%	CMYK NEGRO 100%	CMYK NEGRO 100%
				
CMYK GRIS 100%	CMYK GRIS 100%	CMYK GRIS 100%	CMYK GRIS 100%	CMYK GRIS 100%

Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

13.1.11. Formato.

- El formato de la foto deberá ser igual o mayor al tamaño de la revista mencionado en la versión cerrada (210, mm x297, mm)
- La fotografía deberá tener una resolución mínima de 300 dpi y con buena definición.
- El modo de color de las imágenes debe ser en CMYK para publicaciones impresas y si es para digital en el modo RGB.

13.1.12. Iconografía.

En la iconografía se utiliza la estilización siluetas de los principales elementos de la gastronomía ancestral del cantón Santiago de Píllaro, utilizando los colores ya expuestos en los pantones de colores.

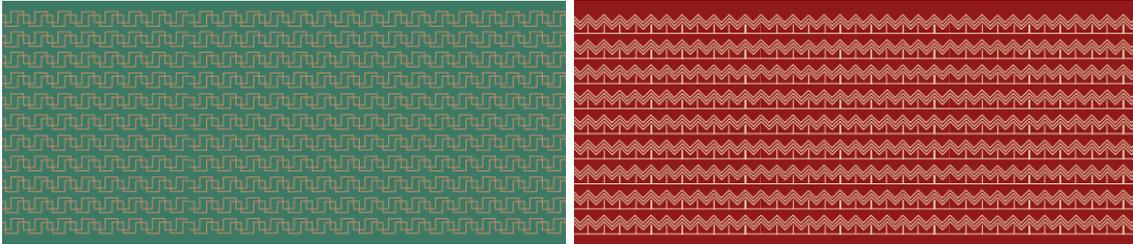
Iconografía de estilo



Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

13.1.13. Patrones andinos.

Las páginas de la guía en sus diferentes transiciones presentan patrones andinos pertenecientes a la cultura panzaleo como son: los surcos que representan la agricultura y además las montañas que cubren la región Andina del Ecuador que se utilizan para el diseño de las hojas de la guía



Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

13.1.14. Sección y folio.

Diseño de la sección: El nombre de la sección se colocará en la parte superior de la página.
Diseño del folio: El diseño del folio será una estilización de un patrón andino utilizado por la cultura panzaleo y se encontrará en la parte inferior derecha de la página con el color que armonice de acuerdo a la página.



Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

13.1.15. Maquetación en Digital.

Después de haber cumplido con todos los parámetros anteriores y haber organizado tanto información como fotografía e ilustraciones se procede a maquetar la guía en adobe Indesign. Una aplicación para la composición digital de páginas.



Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

13.1.16. Impresión.

Una vez concluida la edición y esta es aprobada se recomienda la impresión offset en el soporte y papel especificados en la guía de estilos editorial.

Impresión digital: Se utiliza el sistema de impresión con tinta en polvo predeterminada CMYK su método de impresión es mediante calor en contenedores llamados tóner, este proceso es recomendable para impresiones de mínima cantidad y debido a la calidad de las imágenes es recomendable para la guía gastronómica ancestral

14. METODOLOGÍA DE DISEÑO WEB.

El Diseño Web y la retroalimentación en una actividad multidisciplinaria, mediante la programación de la interfaz, contenido, publicidad, marketing del autor: Ramón Mariño Campos, 2007 que cumple lo siguiente.

Pasos para la metodología de desarrollo de la página web Píllaro excelencia gastronómica:

1. **Planificación:** Identificar el objetivo y las necesidades del proyecto
2. **Diseño:** Interfaz de Usuario, Diseño de conceptos, Definir estilo, Diseños visual, **Contenidos.**
3. **Prototipado:** Se realizan los prototipos de Baja fidelidad y alta fidelidad
4. **Evaluación:** Se ponen a prueba los pasos anteriores.
5. **Implementación:** Se realiza el lanzamiento del prototipo.

14.1. Planificación:

Mediante la información recopilada se obtiene como resultado la necesidad de diseñar una página web de carácter informativo para difundir, preservar y mantener los conocimientos en gastronomía ancestral del cantón “Santiago de Píllaro”, para apoyar a través de las herramientas tecnológicas a la publicación editorial impresa.

14.2. Diseño conceptual

Mediante la definición del esquema se podrá obtener de mejor manera su organización, para que el usuario pueda obtener un buen funcionamiento en base a la navegación del sitio, especificando la apariencia a través de la cual se obtendrá la información necesaria. Como una página informativa enfocada a la gastronomía ancestral se plantea un diseño enfocado en los colores y resaltar los alimentos.

14.3. Arquitectura de la información

La organización del contenido ayuda al usuario a obtener la información requerida a través de sus herramientas las cuales faciliten la accesibilidad a los contenidos y material que sea de interés.

14.4. Prototipado de baja calidad

14.4.1. Técnica de prototipado “Card shorting”

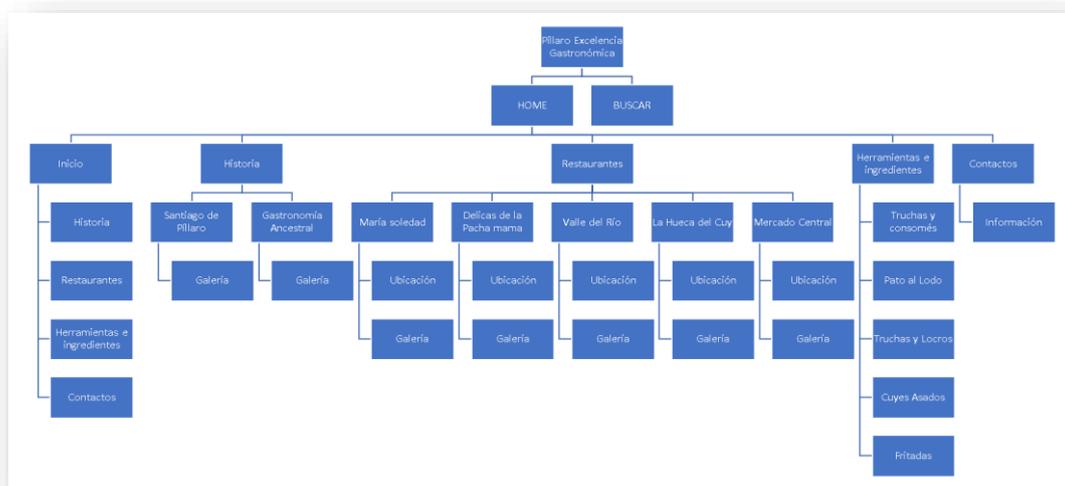
La técnica de prototipado “Card shorting” es una observación hacia como agrupan la información los usuarios, se utilizan tarjetas con las categorías y temas del sitio web y estas se organizan y clasifican conforme al modelo menta, esto permite observar la interacción de cada usuario a manera de prueba, el uso intuitivo que le da el usuario.



Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

14.4.2. Site map

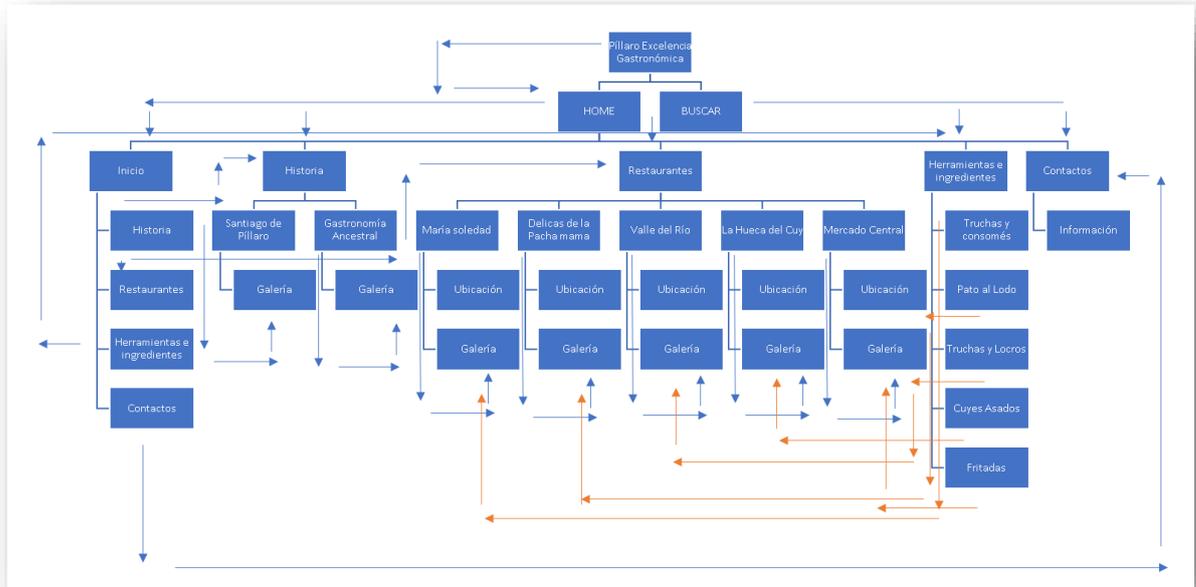
El site map es un recurso de los desarrolladores web que consiste en una lista de todas las páginas de un sitio web que facilita a los usuarios encontrar todos los elementos de un sitio web.



Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando

14.4.3. Esquema de navegación

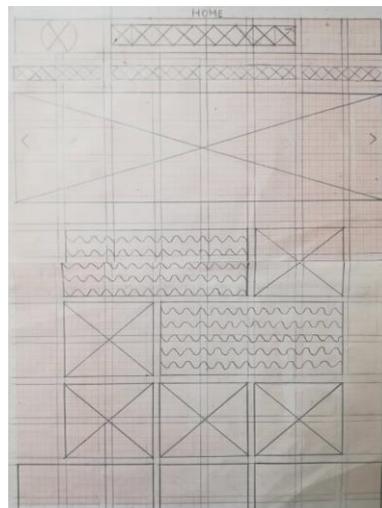
Este demuestra la estructura para navegar por un sitio web, existe para demostrar los saltos de una página a otra dentro del sitio web. En este caso se utilizan el esquema lineal con jerarquía la cual es una estructura híbrida que organiza las páginas y subpáginas.



Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

14.4.4. Maquetación Web

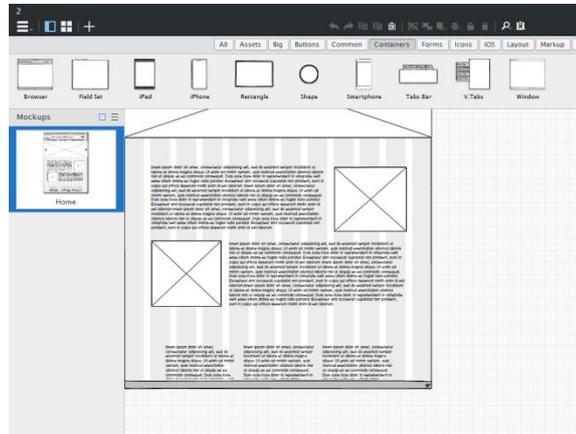
Es tomar los elementos de diseño y arquitectura del sitio web y realizar un prototipo de baja calidad, en este caso se utilizará una retícula de 12 columnas con una resolución de 1024x768 px que se adapta tanto a monitores analógicos como digitales.



Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

14.4.5. Prototipo de baja fidelidad

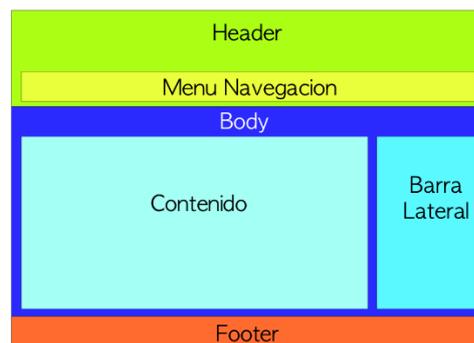
Mediante el recurso de baja fidelidad se puede realizar diferentes prototipos y posteriormente realizar un test, el cual no tendrá el aspecto de interfaz real para el usuario, pero su funcionalidad será similar a la interfaz a realizarse.



Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando.

15. PROGRAMACIÓN HTML

Mediante la programación HTML se realiza la gestión y organización del contenido sobre los saberes ancestrales del cantón “Santiago de Pillaro” el cual tendrá contenidos en la página como es texto, enlaces e imágenes las cuales hacen referencia a la gastronomía del cantón, mediante la herramienta de programación, donde se trabaja las diferentes partes de la estructura de un sitio web, en donde existen la cabecera header, el menú de navegación el body (cuerpo) en donde va el contenido que va a tener la página, puede estar acompañado de la barra lateral y por último el footer, en donde se destaca la información de contacto, soporte o anunciante y la información legal.



Fuente: https://www.partesdel.com/pagina_web.html

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html class="wide wow-animation" lang="es">
3 <head>
4 <title>Gastronomia Ancestral</title>
5 <meta charset="utf-8">
6 <meta name="viewport" content="width=device-width, height=device-height, initial-scale=1.0">
7 <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
8 <link rel="icon" href="images/favicon/32x32.png" type="image/x-icon">
9 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="fonts.googleapis.com/css?
family=Poppins:300,300i,400,500,600,700,800,900,900i&CPT=Serif:400,700">
10 <link rel="stylesheet" href="css/bootstrap.css">
11 <link rel="stylesheet" href="css/fonts.css">
12 <link rel="stylesheet" href="css/style.css">
13 <style>.ie-panel{display: none;background: #212121;padding: 10px 0;box-shadow: 3px 3px 5px 0
rgba(0,0,0,.3);clear: both;text-align:center;position: relative;z-index: 1;} .html.ie-10 .ie-panel,
.html.lt-ie-10 .ie-panel {display: block;}</style>
14 </head>
15 <body>
16 <div class="ie-panel"><a href="http://windows.microsoft.com/en-US/internet-explorer/"></a></div>
17 <div class="preloader-body">
18 <div class="cssload-container">
19 <div class="cssload-speeding-wheel"></div>
20 </div>
21 </div>
22 <p>Loading...</p>
23 </div>
24 </div>
25 <div class="page"><div class="section section-banner d-none d-xl-flex" style="background-image:
url(images/banner/background-04-1920x60.jpg); background-image: -webkit-image-set(
url(images/banner/background-04-1920x60.jpg) 1x, url(images/banner/background-04-3840x120.jpg) 2x

```

Elaborado por: Bonifaz Edgar, Chiluisa Fernando

16. PROGRAMACIÓN DE ESTILOS CSS.

Mediante esta herramienta se gestiona la apariencia la cual se programara en HTML y sus valores establecidos como son tipografía, tamaño de fuente, color además del diseño propio que tendrá la página web a través de la implementación de la iconografía, etiquetas, encabezados para identificar divisiones del contenido dentro del sitio web o en la aplicación de imágenes.



Fuente: <https://desarrollo-web-primeros-pasos.blogspot.com/2018/05/59-css-selectores-basicos-1.html>

```

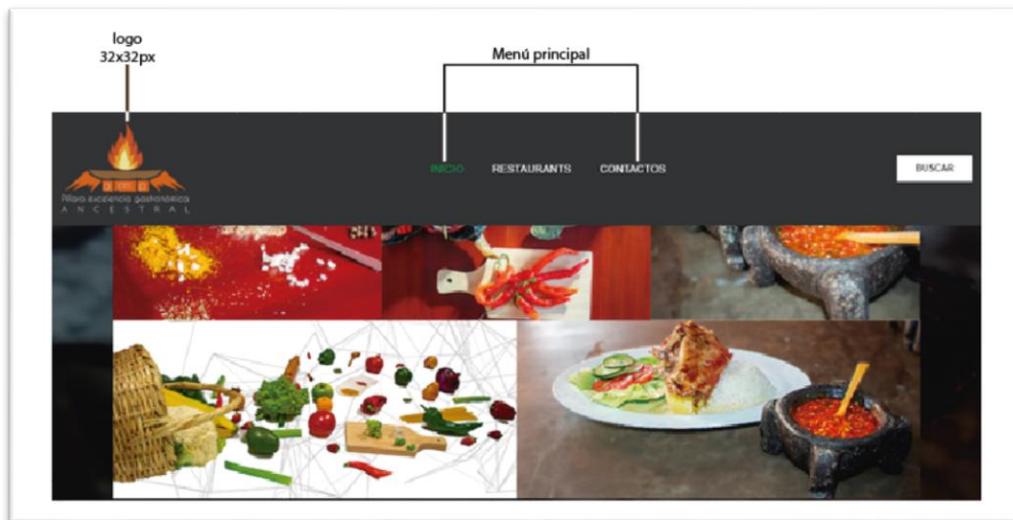
1 /*
2  * Fonts
3  */
4 /*
5  * Iconos impresionantes de fuente 4.7.0
6  */
7 @font-face {
8   font-family: 'FontAwesome';
9   src: url("../fonts/fontawesome-webfont.eot?v=4.7.0");
10  src: url("../fonts/fontawesome-webfont.eot?iefix&v=4.7.0") format("embedded-opentype"),
11      url("../fonts/fontawesome-webfont.woff2?v=4.7.0") format("woff2"), url("../fonts/fontawesome-
12      webfont.woff?v=4.7.0") format("woff"), url("../fonts/fontawesome-webfont.ttf?v=4.7.0")
13      format("truetype"), url("../fonts/fontawesome-webfont.svg?v=4.7.0#fontawesomeregular")
14      format("svg");
15  font-weight: normal;
16  font-style: normal;
17 }
18
19 .fa {
20   display: inline-block;
21   font-family: 'FontAwesome';
22   font-size: inherit;
23   text-rendering: auto;
24   -webkit-font-smoothing: antialiased;
25   -moz-osx-font-smoothing: grayscale;
26 }
27
28 [class*='fa-']:before {
29   font-weight: 400;
30   font-family: 'FontAwesome';
31 }

```

17. MAQUETACIÓN WEB

Uno de los principales aspectos y último proceso de diseño web, es el diseño visual el cual depende como se proponen e implementan los elementos gráficos, tipográficos y audiovisuales el cual ayuda a la funcionalidad que tendrá la página web al usuario, en este apartado se define las principales características que va a contener el diseño de: la cabecera, el contenido y el pie de página.

Cabecera principal / Menú



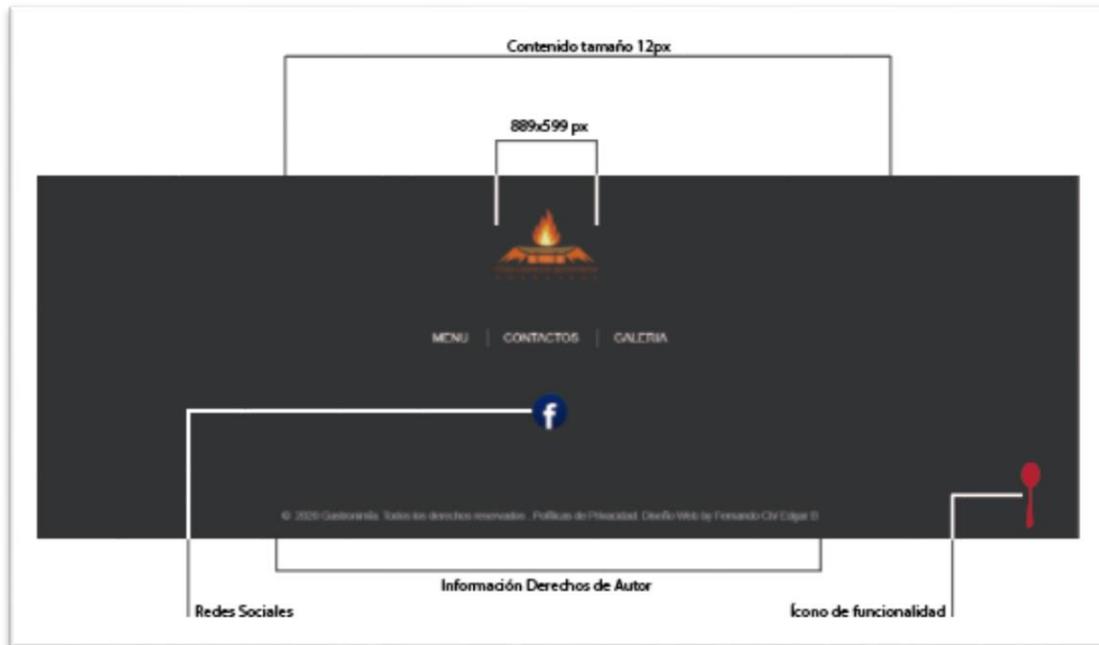
Elaborado por: Investigadores

Cuerpo / Contenido



Elaborado por: Investigadores

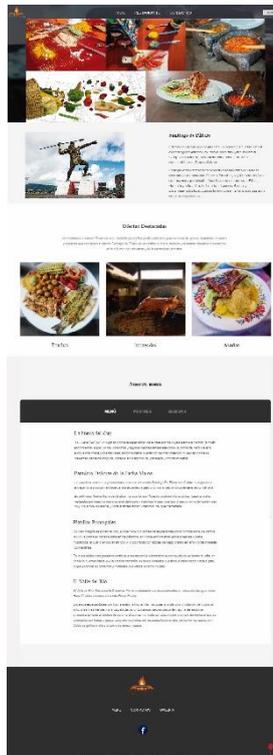
Pie de Página



Elaborado por: Investigadores

17.1. Diseño visual

Los aspectos visuales depende de las decisiones tomadas en todas las etapas de pruebas, para llegar al diseño visual se realiza, la retícula, organización contenidos, cromática, tipografía, jerarquías, y toda la información visual que el usuario debe percibir al momento de navegar por el sitio web.



Diseño visual

Elaborado por: investigadores

18. MANUAL DE ESTILOS.

En el manual de estilo web se describe todos los requisitos que debe cumplir la página web “PÍLLARO EXCELENCIA GASTRONOMICA” en donde se menciona la distribución de los elementos del sitio web, paleta de colores y tipografía, accesibilidad, tamaño mínimo de reproducción, elementos de la imagen.

19. TEST DE USABILIDAD.

Es una herramienta para medir la usabilidad de un sitio web, en la que el principal involucrado es el usuario y depende de la experiencia del mismo, para medir la interfaz es el test de usabilidad por tareas y objetivos en donde se observa la navegación del sitio y se le solicita a los usuarios realizar tareas a fin de obtener:

Objetivos cruciales:

Ingresar a una pestaña en específico

Objetivos inmediatos.

Localizar la información del contacto.

Test de usabilidad de los 5 segundos.

Los usuarios deben tardar entre 8s para tomar la primera impresión del ciclo web y expresar su opinión.

Les parece profesional o amateur.

Existen demasiados elementos o muy pocos.

Es un diseño limpio.

Es intuitiva la página.

Esto ayuda a averiguar qué impresión transmite el sitio web en los usuarios.

20. LINK DE ENLACE PARA LA PÁGINA WEB SOBRE LA GASTRONOMÍA ANCESTRAL DEL CANTÓN “SANTIAGO DE PÍLLARO”

<http://gastronomiaancestral.orgfree.com>

21. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

21.1. Conclusiones

- En el proyecto de investigación se obtuvo como resultado: que los ofertantes de los servicios gastronómicos ancestrales, necesitan de un logo para poder identificarse y así obtener una identidad visual para el diseño editorial y multimedia de la gastronomía ancestral del Cantón Santiago de Píllaro los cuales ofrecen este atractivo en el cantón, aportando así a la preservación y difusión de los saberes ancestrales.
- Mediante la investigación realizada se pudo verificar la jerarquía que tienen los saberes ancestrales en el cantón Píllaro, siendo esta la Tierra del Inca Rumiñahui, los habitantes del cantón sienten ese sentido de pertenencia con sus raíces panzaleos, por tal motivo, era necesario la realización de un proyecto editorial y multimedia en donde se representen estos rasgos de identidad cultural para transmitirlos a la sociedad.
- Con la investigación se concluye que la aplicación de los conocimientos de diseño gráfico editorial y multimedia son una herramienta clave para la recopilación, preservación y difusión de los saberes ancestrales del Cantón Santiago de Píllaro, por la necesidad de los ofertantes de este tipo de servicios gastronómicos que manifiestan la necesidad de un medio adecuado para poder presentarse ante turistas nacionales y extranjeros y poder presentar a la sociedad, todos sus conocimientos en saberes ancestrales heredados de la cultura Panzaleo

21.2. Recomendaciones

- Es recomendable el estudio de la necesidad de crear una identidad visual para los restaurantes que pertenecen al sector rural los cuales ofertan gastronomía ancestral, enfocados al rescate de los saberes ancestrales basados en la cultura Panzaleos.
- Es recomendable el estudio de varias metodologías para el diseño editorial y multimedia, ya que varios autores coinciden en la repetición de ciertos pasos, mientras que otros los consideran innecesarios o que se pueden obviar, esto nos enseña a optimizar tiempo y trabajo.
- Es necesario conocer el significado de cada uno de los elementos de Diseño utilizados para la creación de los elementos editorial para identificar a la cultura panzaleo y lograr un producto con la aplicación de los elementos de diseño.

22. PRESUPUESTO:-

22.1. Recursos:

MARCO ADMINISTRATIVO	
RECURSOS	
TALENTO HUMANO	Investigadores:- <ul style="list-style-type: none"> ➤ Chiluisa Abrajan Efraín Fernando. ➤ Bonifaz Díaz Edgar Fernando. Tutor:- <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mg. Carlos Efraín Chasiluisa Taco. Docente:- <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mg. Jeanette Rossana Realpe Castillo. Ofertantes:- <ul style="list-style-type: none"> ➤ Propietarios de paraderos turísticos.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hojas, esferos, lápices, carpetas, ingredientes para la elaboración de los platos ancestrales, vajilla para la presentación de la comida típica, mesa, mantel y adornos en la presentación de los platos, materiales para el empastado del manual.
INSTITUCIONALES	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Encargado del ministerio turismo de cantón Santiago de Píllaro.
TECNOLOGICOS Y TÉCNICOS	Laptop:- <ul style="list-style-type: none"> ➤ Procesador Intel(R) Core(TM) i7-4720HQ CPU @ 2.60GHz 2.59 GHz, memoria RAM 24,0 GB, tarjeta envidia GEFORCE GTX 965 M, disco SSD, año de

	<p>adquisición 2017, depreciación utilizando el método lineal es de 433,34\$</p> <p>Cámara EOS Rebel SL1:-</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 18 Megapíxeles. ➤ Procesador de imagen DiG!C 5. ➤ Sensor de imagen CMOS tamaño APS-C. ➤ Velocidad hasta 4 cuadros por segundo. ➤ Autoenfoco con 9 puntos de alta precisión. ➤ ISO 100 – 12,800 expandible a 25,600. ➤ Grabación de video Full HD. ➤ Nuevos modos de escena: Niños, alimentos y luz de vela. ➤ Función "Detección de Escena Auto-Inteligente EOS". ➤ Pantalla Multi Táctil de 3.0". ➤ Guía asistente de foto. ➤ Nuevo modo live view que permite visualizar los filtros creativos. ➤ Nueva función de simulación de la profundidad de campo. ➤ Nuevas funciones "recorte", "área AF más amplia" y efecto "doble disparo". ➤ Nueva función de efecto miniatura en video. ➤ Compatible con lentes Canon EF/EF-S/EF STM. ➤ Año de adquisición 2015, depreciación utilizando el método lineal es de 240,00\$
--	--

BIBLIOGRÁFICOS	➤ Copias de los libros de la biblioteca de la Universidad Técnica de Cotopaxi sobre diseño editorial.
-----------------------	---

Tabla 5: Recursos

22.2. Presupuesto: - Creación de la página web sobre Píllaro excelencia gastronómica “ANCESTRAL”

Ficha de costos para la creación de un Sitio web

Datos del Sitio Web				
				
“Píllaro Excelencia Gastronómica”				
Sitio Web Informativo				
Información de conformación				
Registro del Dominio	Registro del dominio “pillaroexcelenciagastronomica.com” Disponible en godaddy.com	4,99 \$	Al año	
Hosting	Plan bebe hostgator.com	47.4 \$	Al año	
Diseño de la interfaz	Interfaz página gastronómica en Dreamweaver Programador y Diseñador	1000 \$	total	
Galería Fotográfica	Fotógrafo que realice todas las fotografías de la web	150 \$	mes	
Realización del Logo de la página web	Diseño del Logo para la utilización en la web	200 \$	total	
Posicionamiento Nacional SEO Google Analytics, Search Console, sitemap, Google ads	El posicionamiento en buscadores u optimización en motores de búsqueda, proceso de mejorar la visibilidad de un sitio web en Internet. (Marketing delta guayaquil)	60 \$ 1800	hora	Durante 1 mes
Servidor básico	Costes del servidor de la web	100 \$	total	
Costo de mantenimiento y actualización	Mantenimiento del sitio y actualización	50 \$	mes	

Redes Sociales	Actualización de Noticias e historias "Community Manager" Facebook, Instagram y twitter	80 \$ 960	mes	
Costo total Anual			Anual	4862

Tabla 6: Presupuesto

BIBLIOGRAFÍAS

- Morales, P. (2013) “Estudio sobre la gastronomía prehispánica y colonial de la ciudad de Guayaquil y propuesta bibliográfica”. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Barrionuevo R, & Alexander D. (2018) «Guía gastronómica de los mercados del centro urbano del cantón Ambato, provincia de Tungurahua». Ambato: Universidad Regional Autónoma de los Andes.
- Vera C. (2010) «Generación de impacto en la publicidad exterior a través del uso de los principios del neuromarketing visual». Venezuela: Universidad Privada Dr. Rafael Beloso Chacín Maracaibo
- González L&Urdaneta V, (2015.) «El imperialismo cultural y los procesos de integración latinoamericanos» Maracaibo, Venezuela: Universidad del Zulia.
- Telégrafo. (2014) “Píllaro, cuna de héroes y gastronomía ancestral”. Guayaquil: Diario el Telégrafo.
- Reyes, L. (2016). “El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas”. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Ghinaglia, D. (2009). “Taller de diseño editorial / Entre corondeles y Tipos”. Recuperado de http://46.101.169.14/bitstream/bibliolatino/283/1/ghinaglia_daniel.pdf
- Isaza, E. (2016). “Diseño de guía gastronómica de Manabí”. Guayaquil: Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.
- Zapata, S. & Mejía, E. (2011). “Diseño y diagramación de un diccionario empleando el diseño editorial y multimedia”. Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi.
- FAO. (2013). “Saberes Ancestrales e indicadores naturales para la reducción de riesgos a desastres agropecuarios”. Bolivia: Estado Plurinacional de Bolivia.
- Correa C. (2001). “Los conocimientos tradicionales y la propiedad intelectual: cuestiones y opciones acerca de la protección de los conocimientos tradicionales”. Recuperado de: http://www.biodiversidadla.org/Objetos_Relacionados/file_folder/Archivos_pdf/Los_conocimientos_tradicionales_y_la_propiedad_intelectual (acceso 04/03/2016).
- Estrella, E.(). “El Pan de América: etnohistoria de los alimentos aborígenes en el Ecuador. 3ª ed”. Quito, Abya-Yala, 1990.
- Aguilar L., A. (2003). “Diseño de Ruta turística para la Provincia de Ultima Esperanza”. España: Rutas del viajero.
- Astaño, E. (2014). “Mercados y plazas populares de la zona andina de Colombia”. Colombia: Universidad de Caldas.

Ayora, A. (2013). “Estudio de la técnica de deconstrucción aplicada a la cocina ecuatoriana y su propuesta gastronómica”. Quito: Universidad Técnica Equinoccial.

Quesada, R. (2008). “Elementos de turismo”. Costa Rica: Universidad Estatal a distancia.

Aguaiza, J. (2013). “ANÁLISIS DE LOS RASGOS GRÁFICOS DE LA CULTURA CAÑARI. CREACIÓN DE FAMILIAS TIPOGRÁFICAS”. Riobamba: ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

Buenaño, M. (2017). “DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DE FOTOGRAFÍA PUBLICITARIA ALIMENTOS DE COMIDA RÁPIDA”. Guayaquil: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD

RIVAS, G. (1994). “La investigación bibliográfica y los textos académicos”. En U. P. Orrego (Ed.), “Metodología de la investigación bibliográfica” (págs. 11-14). Trujillo.

Van & Willian, M. (sf). “Estrategia de la investigación descriptiva” en Manual de técnica de la investigación educacional de Deobold B”.

Goetz, J. & LeCompte, M. (1998). “Etnografía y Diseño Cualitativo en Investigación Educativa”. España: Morata.

Linstone, H. & Turoff, M. (Eds.) (1975). “The Delphi method: techniques and applications”. Reading, Mass: Addison-Wesley.

Rodríguez, G & Gil Flores, J. y Jiménez, G. (1999). “Metodología de la investigación cualitativa”. Málaga: Aljibe.

Pelta, R. (s.f).”Design thinking”. Recuperado de http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/75946/4/Design%20Thinking.%20Tendencias%20en%20la%20teor%C3%ADa%20y%20la%20metodolog%C3%ADa%20del%20dise%C3%B1o_M%C3%B3dulo%204_Design%20thinking.pdf

Brusa, F. C. (2009). Obtenido de <https://www.francisco-cano.com/blog/design-thinking/>

ANEXOS

11	Presentación de propuestas editorial y multimedia.											X									
12	Opinión y validez de las propuestas.												X								
13	Prototipado final editorial impreso y multimedia (web).													X	X						
14	Impactos, conclusiones y recomendaciones															X					
15	Impresiones y anillados																X				
16	Primer encuentro con lectores.																X				
17	Segundo encuentro con lectores.																	X			
18	Tramitación.																		X		
19	Sustentación del proyecto.																				X

Tabla 7: Cronograma de actividades

El cuestionario

**ESTE SERÁ ENFOCADO AL CANTÓN PÍLLARO Y TURISTAS EN GENERAL ADEMÁS DE LA
COMUNIDAD DEL CANTÓN.**

1). Sexo

- a) Femenino
- b) Masculino

2). Edad

- a) Menos de 18 años
- b) 19-25 años
- c) 26-30 años
- d) 31-40 años
- e) 41-50 años
- f) Más de 50 años

3. ¿Con que frecuencia come usted en la calle?

- a) Una a 2 veces a la semana
- b) Tres a 4 veces a la semana
- c) Más de 4 veces a la semana

4. ¿Cuánto dinero destina semanalmente (de lunes a Domingo) para almorzar fuera de casa? (Considere lo que paga en el comedor de su trabajo, si es que dispone de comedor)

- a) Menos de 5 Dólares
- b) De 6 a 10 Dólares
- c) De 11 a 20 dólares
- a) Más de 20 dólares

5. ¿Cuánto tiempo tiene disponible para almorzar?

- a) Menos de 1 hora
- b) De 1 a 2 horas
- c) Más de 2 horas

6. ¿Come comida tradicional fuera de casa?

- a) Si
- b) No

7. ¿Cuánto le cuesta un almuerzo completo de comida tradicional?

- a) De 3 a 5 dólares
- b) De 6 a 9 dólares
- c) Más de 10 dólares

8. ¿Conoce usted acerca de la gastronomía ancestral del cantón Santiago de Píllaro?

- a) Si
- b) No

9. ¿Por qué no consume comida tradicional fuera de casa?

- a) No le gusta la comida ancestral.
 - b) Los restaurantes no tienen buenas preparaciones.
 - c) La buena comida tradicional es muy cara.
 - d) No hay muchos restaurantes de dónde elegir.
 - e) La falta de información de los restaurantes que expenden este tipo de comida
 - f) Otro (Por favor especifique).
-
-

10). ¿Conoce usted los lugares en donde se expenden platos de gastronomía ancestral en Santiago de Píllaro?

- a) Si
 - b) No
 - c) Otro (Por favor especifique)
-
-

11. ¿Ha visto usted algún tipo de promoción sobre la gastronomía ancestral en Santiago de Píllaro?

- a) Si
- b) No

12. ¿Cuál de estos aspectos le parece más atractivo al momento de escoger una opción en comida tradicional?

- a) Preparación
 - b) Ingredientes
 - c) Lugar
 - d) Variedad
 - e) Otro (especifique).
-
-

10.4.4. Interpretación de resultados de las encuestas realizadas a la comunidad del centro del cantón Santiago de Píllaro.