

*DIRECTORA: JEICEH DAYANNA HERNÁNDEZ
CODIRECTORA: XIMENA LAGOS*

MIKHUNA

LA RUTA DEL PLÁTANO

ELABORADO POR
*MÓNICA PINEDA MARTÍNEZ Y
GERMÁN ANDRÉS OYUELA URREGO*



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO
2024-2

SISTEMATIZACIÓN DE
EXPERIENCIA



CONTENIDOS

<i>Introducción</i>	03
<i>Fases del proyecto</i>	14
<i>Sobre la experiencia</i>	17
<i>Cronograma</i>	30
<i>Implementación</i>	65
<i>Conclusiones</i>	68

INTRODUCCIÓN

La relación entre la gastronomía y la memoria es una constante en la cultura, según Rosas Pachón (2020) el poder simbólico de los alimentos es clave en la regeneración de la memoria colectiva y el fortalecimiento de los lazos sociales. Los platos y las recetas tradicionales de nuestras regiones, a menudo tienen raíces profundas que van desde antiguas prácticas culinarias hasta eventos históricos. La comida no es solo una experiencia sensorial que satisface una necesidad básica, también puede ser una ventana a la posibilidad de despertar el interés turístico en la historia y la cultura local según Fusté-Forné (2016).

En este contexto, la gastronomía, al estar profundamente ligada a la identidad cultural, se convierte en un vehículo poderoso para explorar y conectar con la historia y las raíces de una comunidad. Según del Pino (2013), comer no es solo una actividad psicológica, sino también un acto cultural, y la cultura, como la comida, puede reflejar desorden y confusión, pero también contradicción, mestizaje, sincretismo según Salazar (2021). Una identidad que, en muchos casos, se cuece a fuego lento.

Colombia enfrenta una creciente pérdida de su identidad cultural gastronómica debido a la falta de enseñanza y al escaso interés en la preservación de sus tradiciones culinarias. Según Gómez (2020), aunque Colombia cuenta con políticas orientadas a la salvaguarda de su patrimonio cultural, la falta de interés por parte del gobierno y del sector gastronómico hacia los saberes ancestrales ha obstaculizado su preservación. Esto ha provocado que muchos de los platos tradicionales no sean reconocidos como alta cocina, lo que desanima a las nuevas generaciones de cocineros a profundizar en su estudio y conservación.

También hay que tener en cuenta que la globalización ha afectado significativamente los sistemas alimentarios locales, incluidas las prácticas culinarias tradicionales, al aumentar la presencia de productos alimenticios globalizados. Según Rapinski et al. (2023), estos productos tienden a ser más económicos y accesibles, además de ser altamente procesados, lo que los hace más ricos en grasas y azúcares en comparación con los alimentos tradicionales.

Por otro lado, en un mundo digital en constante expansión y desde una perspectiva de diseño, la demanda de herramientas interactivas adaptadas a este entorno tecnológico está en aumento. En el ámbito de la gastronomía y el turismo, los libros digitales interactivos se presentan como una solución innovadora. Según Sarasa-Cabezuelo (2020), un eBook puede utilizarse como un recurso educativo en el cual se implemente una estrategia de aprendizaje. Para ello, es fundamental añadir recursos interactivos al libro electrónico que conviertan al lector en un agente activo en el proceso de lectura. En lugar de ser una simple lectura pasiva, los eBooks interactivos permiten a los usuarios interactuar activamente con el contenido, manipulando elementos textuales y visuales.

Esto no solo transforma la manera en que se consume la información, sino que también facilita una inmersión más profunda en las diferentes temáticas.

Dentro de este contexto, el proyecto Mikhuna surge como una iniciativa que ha ido evolucionando con respecto a las necesidades y los limitantes encontrados en el camino. Inicialmente, se planteó la creación de un libro que no solo ofreciera una amplia variedad de recetas, sino que también explorara los múltiples usos del plátano en diferentes ciudades de la región andina.

Este libro estaría acompañado de relatos fascinantes sobre los cultivos de plátano, las historias de los platanicultores y las experiencias de las personas que han dado vida a este valioso ingrediente a lo largo del tiempo y desarrollar un libro que se centrara en la narrativa y abarcara todos los departamentos de esta región en el producto final para hacer una ruta completa a nivel investigativo. Sin embargo, a medida que se avanzó en la investigación y se profundizó en el contexto cultural y gastronómico, surgió una nueva visión desde el diseño para el libro interactivo (que es la que se explica en esta sistematización).

Mikhuna redujo su área de estudio y ahora se enfoca en la rica tradición culinaria del departamento de Cundinamarca, enfocándose específicamente en dos de los municipios que lo componen; Funza y Mosquera, En esta versión reestructurada de Mikhuna se pretende hacer uso de las herramientas digitales y tecnológicas que tenemos al alcance en nuestra generación para crear un libro interactivo con el ánimo de explorar el significado cultural del plátano de una manera más didáctica. Ahora este proyecto no solo proporciona acceso a recetas y técnicas culinarias, sino que también incluye un enfoque turístico que antes no era evidente.

A medida que avanzamos en el documento, exploraremos en detalle cómo Mikhuna integra estas herramientas digitales para ofrecer una experiencia educativa y culturalmente enriquecedora.

Además de su enfoque turístico, una de las características relevantes plateadas en el nuevo diseño de Mikhuna es el apoyo a los establecimientos gastronómicos locales mediante la investigación, entrevistas y colaboración directa. Al destacar estos negocios en el libro, el proyecto fomenta el desarrollo y la visibilidad de la gastronomía regional, contribuyendo a su promoción tanto a nivel local como turístico. Según varios autores, el turismo gastronómico no solo impulsa la economía al atraer turistas interesados en probar productos locales, sino que también fortalece la identidad cultural de las regiones al resaltar sus platos tradicionales. Este tipo de iniciativas fomenta la colaboración entre pequeños productores y promueve la creación de empleos, lo que a su vez mejora la calidad de vida en las comunidades rurales o locales (Dávila Topete, 2019). Esta evolución del proyecto refleja un enfoque más holístico y multidimensional, que integra la gastronomía con el turismo cultural, brindando una experiencia completa que beneficia tanto a los usuarios como a la comunidad local.

El tema de investigación es la preservación de las tradiciones gastronómicas andinas y su potencial para el turismo mediante el uso de herramientas digitales interactivas. En un contexto donde la tecnología permite crear experiencias virtuales cada vez más inmersivas, esta sistematización busca evidenciar como el diseño gráfico funciona como una herramienta para la transformación de las experiencias gastroturísticas dando relevancia a la memoria y la cultura.

Elegimos el plátano como protagonista del libro por su componente vital en nuestro patrimonio cultural.

Las tradiciones relacionadas con el plátano han fomentado no solo la sostenibilidad económica, sino también una fuerte cohesión comunitaria. El banano y el plátano son alimentos básicos para aproximadamente 400 millones de personas en los trópicos y son consumidos regularmente por mil millones de personas en todo el mundo, con diferencias significativas en el consumo según la región (Jain, s.f.). En muchas comunidades, el mercado local gira en torno a la venta y el intercambio de variedades de plátano, y las plazas de mercado se convierten en espacios de interacción social y transmisión de conocimientos entre diferentes generaciones, como un festín de sabores y tradiciones que se comparte en comunidad.

Para esta investigación se generó una metodología basada en 4 fases, una de revisión documental, otra de observación en campo, una fase de diseño de producto y finalmente una de fase de prueba. La investigación se genera como una investigación exploratoria-descriptiva, cualitativa y hermenéutica donde se toman fuentes de distintos medios para la realización de la misma.

La presente investigación se lleva a cabo en el Departamento de Cundinamarca, Colombia, específicamente en los pueblos de Funza y Mosquera. Estos dos municipios han sido seleccionados debido a su rica tradición gastronómica y su relevancia en la cultura culinaria regional. El estudio se enfoca en dos restaurantes típicos (con la posibilidad de ir sumando más establecimientos en una segunda etapa del proyecto), ubicados en cada uno de estos pueblos, proporcionando una visión detallada de la oferta gastronómica local y su influencia en la cultura culinaria.

Teniendo en cuenta que Mikhuna comienza como proyecto en 2023-2 el tiempo para esta nueva etapa de la investigación, donde solo los autores continuaron en la investigación planteada en esta sistematización, abarca desde agosto hasta noviembre del año 2024. Este intervalo permite una observación detallada de las actividades y eventos gastronómicos a lo largo de varios meses, capturando variaciones estacionales y festividades locales que pueden influir en la oferta y la experiencia culinaria de los restaurantes. Durante estos meses, se realizó una serie de visitas y entrevistas para recolectar datos sobre la oferta gastronómica, la percepción de los visitantes y el impacto de la gastronomía en la identidad cultural de cada localidad.

El diseño interactivo ha transformado el campo del diseño gráfico al integrar nuevas tecnologías, permitiendo la interacción directa entre los usuarios y los contenidos. Según Manovich (2013), esta interactividad convierte la experiencia en algo dinámico e inmersivo, ofreciendo interfaces más intuitivas y personalizadas.

Además, la inclusión de tecnologías emergentes como interfaces táctiles y plataformas interactivas ha abierto nuevas posibilidades tanto en el diseño gráfico como en la educación y el mercado. En educación, el diseño gráfico adaptado a herramientas interactivas fomenta un aprendizaje visual y accesible, mejorando la comprensión y creatividad, como afirman Cabero y Llorente (2013).

En el ámbito del mercado, el diseño interactivo permite a las marcas ofrecer experiencias personalizadas que refuerzan la conexión con los consumidores, aumentando su compromiso y brindando nuevas oportunidades para crear productos visuales alineados con las demandas tecnológicas y las expectativas del consumidor.



PROBLEMA, PREGUNTA Y OBJETIVOS

Debido a su ubicación geográfica y a la diversidad derivada del intercambio colombiano, Colombia se destaca como uno de los países latinoamericanos más ricos en cultivos, alimentos y técnicas culinarias. Según Mahecha (2020), la cultura culinaria local se caracteriza por códigos sociales complejos que a veces resultan contradictorios, especialmente cuando se abordan temas como la autenticidad y la exotización de las tradiciones gastronómicas. La autenticidad no debe ser vista solo desde una perspectiva externa y ajena, sino también como un proceso de crecimiento, apropiación y horizontalidad basado en una genuina expresión cultural. La gastronomía y el turismo representan sectores productivos cruciales en Colombia, lo que ha llevado al país a implementar diversas medidas para su promoción.

Según Camacho (2014), en diciembre de 2011, el Ministerio de Cultura presentó al Consejo Nacional de Patrimonio Cultural una política destinada a la protección y fomento de las cocinas tradicionales colombianas. Esta política, aprobada en febrero de 2012, busca destacar la importancia de estas prácticas culinarias como elementos fundamentales de la identidad y bienestar nacional, enmarcándose dentro de un conjunto de acciones para fortalecer el patrimonio culinario del país (Camacho, 2014). Está entre otras medidas que han sido implementadas, demuestran el gran impacto e importancia de este sector productivo, por no mencionar que los saberes culinarios según el documento mencionado por el Ministerio de Cultura (2012), expone que el concepto estos abarca “un complejo sistema que incluye historia, narrativas, técnicas, creatividad y, en especial, referentes de identidad y pertenencia de las personas a un lugar y una comunidad” (Ministerio de Cultura, 2012, p. 22).

La falta de recursos visuales atractivos y la escasa integración de la tecnología en la educación y promoción gastronómica han contribuido a una disminución en el interés por las tradiciones culinarias locales. Esto se refleja en una pérdida gradual de identidad cultural gastronómica y en una limitada visibilidad de los establecimientos gastronómicos locales.

Por otro lado, los elementos interactivos desde el diseño pueden lograr un acercamiento a este tipo de temas de manera mucho más directa, facilitando la recordación tal y como lo plantea Mayer (2005) en su estudio sobre el aprendizaje multimedia, el cual expondremos más adelante.

El proyecto Mikhuna busca abordar esta problemática de falta de recursos visuales atractivos mediante el desarrollo de un libro interactivo que ayude a impulsar el sector productivo que comprende el turismo gastronómico en el que no solo se documenten recetas tradicionales, sino que también se integren elementos referentes a la identidad. Surge entonces la siguiente pregunta: *¿Cómo puede el diseño interactivo de un libro contribuir a mejorar el interés en la gastronomía local y en el turismo cultural?*

El objetivo general de esta investigación es evaluar cómo el diseño interactivo de un libro puede transformar la experiencia del turista, potenciando tanto su interés como su aprendizaje sobre la gastronomía local, evidenciando así como el diseño es una herramienta para la transformación de experiencias gastroturísticas dando relevancia a la memoria y cultura.

Para alcanzar este propósito, se desarrollará una experiencia interactiva que permita a los usuarios explorar y apreciarlos saberes culinarios mediante una ruta turística. Este enfoque tiene como meta enriquecer la experiencia del usuario, facilitando una comprensión más profunda de las recetas y del contexto cultural en el que se enmarcan.

Además, la investigación examinará cómo el libro interactivo puede jugar un papel crucial en la promoción y visibilidad de los establecimientos gastronómicos locales. Al integrar estos elementos en la experiencia del usuario, se espera contribuir al desarrollo económico de estos establecimientos y fortalecer su papel dentro de la ruta turística. De esta manera, el proyecto no solo busca mejorar la interacción con la gastronomía local, sino también fomentar una participación activa y significativa que enriquezca el aprendizaje y la exploración de los destinos turísticos.

JUSTIFICACIÓN

El proyecto Mikhuna responde a la necesidad planteada anteriormente en la introducción de la falta de materiales interactivos que ayuden a activar el turismo como un elemento de memoria cultural y de tradición local, aportando así al turismo local desde un enfoque mucho más humanístico y con visión social, además se alinea con los objetivos disciplinares del programa de Diseño, utilizando herramientas interactivas para cocer a fuego lento una experiencia educativa y turística inmersiva. Este enfoque innovador permite explorar la gastronomía de manera dinámica, facilitando un *aprendizaje significativo* que va más allá de la simple presentación de recetas. Al incorporar elementos multimedia como animaciones y videos, el libro interactivo sirve como un condimento que ofrece una comprensión más profunda y participativa, cumpliendo con los estándares de diseño contemporáneo y las exigencias del mercado.

El enfoque humanista del diseñador en la Universidad Santo Tomás se manifiesta claramente en el manejo del proyecto, que se centra en generar un diseño que no solo beneficie a los individuos, sino también a la sociedad en su conjunto. Este enfoque valora el bienestar y el desarrollo integral de las personas, buscando no solo promover la gastronomía local, sino también mejorar la calidad de vida de todos los actores involucrados, desde pequeños productores hasta las comunidades que participan en las rutas turísticas.

Aprendizaje significativo: Según Ausubel, D. (1983) el aprendizaje significativo ocurre cuando nueva información se conecta con conceptos previos en la estructura cognitiva del individuo.

Además, el proyecto se alinea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), especialmente con el ODS 8, que promueve el trabajo decente y el crecimiento económico, y el ODS 10, que busca reducir las desigualdades. Al integrar estos objetivos en su estrategia, el proyecto contribuye a metas globales de desarrollo inclusivo y sostenible, buscando un impacto positivo en la comunidad local y en el entorno económico y social en general.

El proyecto permite aplicar y consolidar competencias clave del programa de Diseño, tales como el desarrollo de interfaces interactivas, la integración de multimedia y la creación de experiencias de usuario efectivas. A través de Mikhuna, nosotros como estudiantes tenemos la oportunidad de trabajar en un proyecto real que pone en práctica los conocimientos adquiridos en los diferentes módulos del programa.

Este proyecto se enfoca en promover la gastronomía y el turismo local utilizando herramientas tecnológicas y digitales modernas. Estas herramientas facilitan un aprendizaje didáctico y profundo, permitiendo a los usuarios recibir y procesar la información de manera efectiva.

Al utilizar la interactividad como el ingrediente secreto del libro, no solo ofrecemos una perspectiva dinámica y atractiva para los usuarios, sino que también proporcionamos un consumo de información que viaja de manera multidireccional, permitiendo una mejor comprensión y retención de la misma. Según Mayer (2005), al interactuar con elementos multimedia como animaciones, videos y audios, las personas (en este caso, los lectores) no solo reciben la información de manera pasiva, sino que también pueden explorar, manipular y experimentar con ella, lo que refuerza la conexión con sus conocimientos previos y fomenta una representación mental más sólida.

De este modo, la interactividad en el aprendizaje multimedia no solo facilita la retención de la información, sino que también apoya la transferencia de ese conocimiento a nuevas situaciones, logrando así lo que se denomina aprendizaje significativo.

Según Ocampo-Serna, et al. (2021), la tradición culinaria está intrínsecamente relacionada con la identidad porque forma parte de un contexto amplio de relaciones humanas. A través de la comida, las personas exploran y afirman sus orígenes, así como la evolución de sus tradiciones a lo largo del tiempo.

En este sentido, la cocina se convierte en un medio para conectar con el pasado, preservar la herencia cultural y afirmar la identidad en el presente, como una receta ancestral que se transmite de generación en generación.



DISEÑO METODOLÓGICO DEL PROYECTO

El diseño metodológico de este proyecto se centra en la sistematización de la experiencia y el aprendizaje significativo a través de un enfoque cualitativo. Este enfoque nos permite explorar y comprender las tradiciones gastronómicas y culturales de Cundinamarca, con un énfasis particular en las recetas de fritanga y patacón, desde una perspectiva inmersiva y educativa. La investigación se clasifica como exploratoria-descriptiva: exploratoria, porque busca investigar un área poco estudiada en el campo del diseño interactivo y la gastronomía local; y descriptiva, porque se enfoca en detallar las características culturales y sociales de las recetas seleccionadas. Este enfoque es adecuado para capturar la riqueza de las experiencias culinarias y evaluar el impacto de la interactividad en la enseñanza de la gastronomía.

El proyecto se desarrolla bajo un *enfoque cualitativo*, que busca interpretar y comprender el contexto cultural y social en el que se inscriben las recetas seleccionadas. Para ello, utilizaremos técnicas como la *observación participante*, la *investigación documental* y *entrevistas semiestructuradas*.

FASES DEL PROYECTO

El proyecto se organiza en cuatro fases claves:

1. Fase de Revisión Documental: En esta etapa, recopilamos y revisamos bibliografía y documentos relacionados con la gastronomía de Cundinamarca, la importancia cultural del plátano y la fritanga, así como teorías sobre aprendizaje significativo y multimedia, como las propuestas por Mayer (2005). La revisión documental fue esencial para sentar las bases teóricas del proyecto y comprender cómo la interactividad y los elementos multimedia pueden enriquecer el aprendizaje en un libro digital.

Además, revisamos documentos relacionados con el comportamiento del turista, particularmente en el contexto del turismo gastronómico virtual, que destaca el papel de la interactividad y los elementos multimedia en la promoción de experiencias culturales. Estos estudios subrayan cómo la gastronomía local, a través de sus ingredientes, técnicas y tradiciones, es fundamental para la memoria del viajero.

Reflexiones Metodológicas: Identificamos una sólida conexión entre la gastronomía y la identidad cultural de la región andina, lo que refuerza el enfoque del proyecto. La investigación documental nos permitió construir un marco teórico que vincula las tradiciones culinarias con el aprendizaje multimedia.

2. Fase de Observación en Campo: En esta fase, realizamos observaciones participantes en dos restaurantes tradicionales de Funza y Mosquera. Estos restaurantes han sido seleccionados por su vínculo con las recetas típicas de la región, en particular, la fritanga y el patacón. Observamos las prácticas culinarias y documentaremos los procesos de preparación de estas recetas, con el fin de capturar no solo los ingredientes y técnicas, sino también los aspectos culturales que rodean estas comidas.

1. Técnicas y Métodos:

- Observación participante en el entorno de los restaurantes para documentar las prácticas y el ambiente cultural.
- Entrevistas semiestructuradas con los cocineros y trabajadores locales para comprender cómo las recetas tradicionales son transmitidas y preservadas.

Reflexiones Metodológicas: La observación de campo fue vital para el proyecto, adentrarnos a los 2 restaurantes, nos permitió sumergirnos en la experiencia y ver en primer plano lo que el plátano significa para estos establecimientos y para las personas que los frecuentan, así mismo, las entrevistas semiestructuradas nos ayudaron a comprender la visión que tienen actores de primera mano, como lo son cocineros y productores, sobre este alimento, lo que nutrió muchísimo más el proyecto.

3. Fase de Creación del libro Interactivo: Esta fase involucró la aplicación de los conocimientos adquiridos durante la investigación documental y la observación en campo para desarrollar un libro interactivo que permita a los usuarios explorar las recetas de manera dinámica. Incorporaremos elementos multimedia, como videos, animaciones y audios, para facilitar un aprendizaje más profundo y significativo.

Métodos:

- Integración de herramientas interactivas como videos, audios y animaciones en el libro digital.
- Diseño de interfaces intuitivas que faciliten la navegación y la interacción del usuario con el contenido.
- Uso del storytelling como técnica que nos permite narrar la historia detrás de las recetas y tradiciones culinarias, conectando a los usuarios no solo con la gastronomía, sino también con el contexto cultural y humano que rodea cada receta.

Reflexiones Metodológicas: La etapa de desarrollo en lo que respecta a la estructura y maquetación del libro consto de elementos interactivos apropiados para una ruta gastroturística. También el diseño de los elementos visuales, como el lettering y las ilustraciones, que complementan la estética y narrativa del libro interactivo y su estructura. Esta fase visual es clave para dar coherencia a la propuesta y reflejar de manera atractiva la identidad cultural y gastronómica que buscamos transmitir.

4. Fase de evaluación y prueba del Diseño del libro Interactivo:

En la fase final del proyecto, se puso a prueba el diseño del libro interactivo. Este proceso consistió en la evaluación del libro digital mediante pruebas en las que se involucraron usuarios finales, quienes interactuaron con el contenido y su estructura. La finalidad de esta fase fue obtener retroalimentación sobre la funcionalidad, interactividad y usabilidad del libro, asegurando que cumpla con los objetivos interactivos y turísticos establecidos y dejar en evidencia el uso del diseño como herramienta para la transformación de las experiencias gastroturísticas dando relevancia a la memoria y la cultura.

Se utilizarán varios métodos de prueba:

- 1.**Pruebas de usabilidad:** Se abordó a diferentes personas, un total de 10, a interactuar con el libro, donde observamos como navegaban, accedían e interactuaban con las distintas funciones de este y con los elementos multimedia e interactivos.
- 2.**Encuesta de satisfacción:** Posterior a las pruebas, se realizó una encuesta con los participantes para recopilar impresiones sobre la facilidad de uso, claridad de la información, atractivo visual, la experiencia interactiva en general e interés despertado en el tema.

SOBRE LA EXPERIENCIA

La experiencia a sistematizar es la generada a raíz de la creación del desarrollo y resultados del proyecto Mikhuna, esta experiencia genera un aprendizaje significativo es el diseño como herramienta para la transformación de las experiencias gastroturísticas dando relevancia a la memoria y la cultura.

Mikhuna significa lo comestible, comible o alimenticio, según el diccionario de la lengua Quechua (1993). Nuestro proyecto no solo busca crear una experiencia intuitiva cuya ruta ayude a los turistas a encontrar los diferentes puntos de interés gastronómicos y turísticos, sino también generar un aprendizaje significativo en las personas, fomentando un sentido profundo de arraigo cultural por medio de la gastronomía. A través de los relatos incluidos en el libro, se invita a los lectores a sumergirse en la historia del plátano en la región andina, conectando con las vivencias y memorias de las comunidades locales que lo cultivan y preparan.

El proyecto es relevante en cuanto a muchas formas se refiere, en primera medida la creación de una ruta visualmente atractiva, intuitiva y con información relevante se proyecta para generar no solo interés, sino también como mencionamos antes con la teoría del aprendizaje multimedia de Mayer una experiencia que fomente un aprendizaje significativo y duradero incrementando el conocimiento sobre la cultura gastronómica y promoviendo un sentido de pertenencia y arraigo cultural por medio de relatos que conecten con experiencias personales o colectivas.

Puesto que según Geertz (1973), La narración de historias, o storytelling, es una forma central de transmitir conocimientos, valores y emociones dentro de una cultura, Greertz argumenta que las narrativas culturales ayudan a las personas a construir significado y a definir la identidad cultural compartida. Desde esta perspectiva es que se genera el aprendizaje significativo en el que se centra esta sistematización donde el diseño se genera como una herramienta multiconectada donde el diseño para el turismo, el diseño interactivo, multimedia, editorial y de campañas aportan para la recuperación de memoria, costumbres y cultura a través de la gastronomía.

Qué experiencia se quiere sistematizar

La experiencia que se busca sistematizar es el desarrollo del proyecto de Mikhuna: La ruta del Plátano para mostrar como el diseño gráfico funciona como una herramienta para la transformación de las experiencias gastroturísticas dando relevancia a la memoria y la cultura. Este proyecto busca rescatar y promover la identidad gastronómica del departamento de Cundinamarca, con énfasis en la fritanga y el patacón como platos emblemáticos del departamento. El objeto de estudio son los saberes, relatos y oralidades que existen dentro de la gastronomía colombiana y el proceso de diseño y desarrollo del libro, que integra aspectos tecnológicos y con el objetivo de educar e interactuar con los usuarios de manera didáctica y dinámica.

Justificación de la Sistematización

Sistematizar esta experiencia es importante porque aborda una problemática actual: La falta de piezas visualmente atractivas que generen un interés por la cultura y la identidad propia. Según Camacho (2014). Al reflexionar sobre esta experiencia, se podrá analizar cómo los medios digitales pueden jugar un rol esencial en la preservación y difusión de tradiciones culturales, fomentando el interés en los discursos intrínsecamente ligados a la gastronomía tanto para los locales como para los turistas. La sistematización es pertinente y valiosa en el marco del programa de Diseño Gráfico de la Universidad Santo Tomás, particularmente porque se alinea con los objetivos disciplinares que promueven el diseño para la transformación social. A través de esta sistematización, buscamos no solo documentar prácticas culinarias, sino también explorar cómo estas prácticas están entrelazadas con la identidad cultural de las comunidades. Esta conexión es fundamental para el diseño de productos y experiencias que realmente resuenen con las personas y sus contextos, un enfoque que se encuentra en el eje temático de la investigación aplicada en los módulos de estudios.

La justificación se apoya en la necesidad de diseñar experiencias turísticas que vayan más allá de la mera oferta de productos, enfocándose en la creación de narrativas que conecten a los visitantes con la cultura local y que genere también un aporte significativo a los mismos. La experiencia significativa adquirida durante el trabajo de campo demuestra que las historias detrás de las recetas y la participación de los miembros de la comunidad enriquecen el contenido del proyecto, permitiendo una experiencia más inmersiva y auténtica. Esta inmersión no solo aporta valor a los visitantes, sino que también empodera a las comunidades, fomentando un sentido de pertenencia y orgullo cultural.

El diseño para la transformación social (Línea de investigación de diseño de la Universidad Santo Tomás) implica un compromiso con las necesidades y expectativas de las personas, y esta sistematización responde a ello. La colaboración con los actores locales no solo asegura que el contenido sea representativo y significativo, sino que también permite la creación de productos que son fáciles de usar y accesibles para todos. A través de esta sistematización, buscamos contribuir a la construcción de un diseño más inclusivo y centrado en las personas, lo cual es fundamental en la línea de investigación de la facultad.

Breve resumen de la experiencia

La experiencia o el aprendizaje significativo nace de la experiencia de generar, crear y desarrollar el proyecto Mikhuna, debemos recordar que el proyecto busca mostrar la ruta turística y a través de un libro interactivo resaltar la gastronomía de la región andina colombiana. Esta intervención se desarrolló en el departamento de Cundinamarca, más específicamente en los municipios de Funza y Mosquera, donde se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas con cocineros locales quienes compartieron sus conocimientos, historias y tradiciones en torno al uso del plátano en la cocina y de las recetas en cuestión.

En el proyecto y para el desarrollo de las distintas etapas participaron un total de 3 personas, incluyendo 2 cocineros locales, (el señor Omar Ayala y el señor Carlos Quintero), y un productor de plátano, (el señor Diego Mojica), quienes colaboraron en la recopilación de recetas y relatos. Las entrevistas tuvieron como objetivo no solo reunir saberes gastronómicos en distintos lugares y contextos, sino también fomentar un diálogo sobre la importancia cultural del plátano y del campo en la región, buscando fortalecer la identidad cultural y el sentido de pertenencia de los participantes.

Se realizaron dos entrevistas semiestructuradas en dos establecimientos locales de gastronomía, estos fueron Los tres cerditos (Funza) y El tostón cocina Fusión (Mosquera). En el primero estudiamos e investigamos sobre la receta de la fritanga que en este establecimiento se realiza.

A través de estas actividades, Mikhuna pretende crear un recurso interactivo que no solo documente recetas, sino que también conecte a las personas con sus raíces culturales a través de relatos reales que evocan la historia, las tradiciones y las emociones asociadas con el plátano evidenciando el aprendizaje significativo de esta sistematización que se centra en el diseño como herramienta para la transformación de las experiencias gastroturísticas dando relevancia a la memoria y la cultura.

Esta sistematización permitirá reflexionar sobre la eficacia de las actividades realizadas y su impacto en la comunidad, así como identificar lecciones aprendidas y mejores prácticas para futuras iniciativas.

Contexto de la situación a abordar

Mikhuna se enmarca en la rica tradición gastronómica de la región andina colombiana, donde el plátano no solo es un alimento básico, sino un símbolo cultural. Sin embargo, a pesar de su relevancia, muchas recetas tradicionales y relatos asociados están en riesgo de perderse debido a la modernización y la globalización (Gómez,2020). Este contexto destaca la necesidad de preservar y revitalizar estas tradiciones culinarias, así como de educar a la comunidad y a los visitantes sobre su importancia cultural y económica.

Como se comentó con anterioridad, Mikhuna explora cómo las historias y recetas contadas desde una perspectiva de diseño moderna e interactiva pueden conectarse emocionalmente con las personas, ofreciendo un medio para fortalecer la identidad cultural y la memoria colectiva.

A medida que se desarrolla el proyecto, se evidenciará el aprendizaje del diseño como transformador de experiencias gastroturísticas mientras se van desarrollando las fases de la metodología a través de la recopilación de testimonios, la creación de contenido interactivo y la promoción de una ruta que fomente, no un turismo superficial con que las masas están familiarizadas, si no, al contrario, un turismo significativo que termine en un intercambio de saberes y en un sentido de pertenencia arraigado.

SOBRE EL PLAN DE SISTEMATIZACIÓN

Apartado	Explicación
Para qué se quiere realizar esta sistematización	El objetivo principal de esta sistematización es mostrar el diseño como herramienta para la transformación de las experiencias gastroturísticas dando relevancia a la memoria y la cultura. Mikhuna: La Ruta del Plátano contribuye a la preservación de la identidad gastronómica del departamento de Cundinamarca a través del turismo gastronómico y el uso de herramientas tecnológicas que generen un aprendizaje significativo. Además, se busca reflexionar sobre la importancia de la narrativa cultural en la transmisión de conocimientos y el fortalecimiento de un sentido de pertenencia.

Qué aspectos centrales de la experiencia nos interesa sistematizar	Los aspectos centrales que se sistematizaron incluyen datos cuantitativos y cualitativos que se relacionen con la memoria, cultura gastronómica y el turismo y territorio que sirvieron para el desarrollo de diseño que es plasmado en un libro que incluye dentro del proceso de diseño y desarrollo elementos interactivos que aportan dentro de la narrativa y la experiencia del usuario. También se exploraron las historias y relatos que conectan a los lectores con las comunidades que cultivan y preparan el plátano.
Qué elementos habría que tomar en cuenta en la recuperación histórica	En la recuperación histórica, fue fundamental considerar el contexto cultural y social de Cundinamarca, así como la evolución de las tradiciones gastronómicas locales. Se investigaron las prácticas culinarias asociadas a la fritanga y el patacón y como estas han ido evolucionando con el tiempo, se indagó sobre las historias de las comunidades que las elaboran, y se recopilaron testimonios que reflejen la importancia del plátano en la dieta, la economía y en la identidad cultural de la región, esto con el fin de alinearlas con la teoría del storytelling de Geertz (1973) quien argumenta que la narración de historias, o storytelling, es una forma central de transmitir conocimientos, valores y emociones dentro de una cultura.

Qué elementos habría que tomar en cuenta para ordenar y clasificar la información

Para ordenar y clasificar la información, se utilizan 6 categorías principales en el libro:

Relatos: Los combinan elementos de la historia (eventos, personajes y períodos específicos) y de la cultura (tradiciones, valores, costumbres y creencias de un grupo) para contar una historia o transmitir un mensaje. Dentro de la propuesta de diseño tiene como objetivo preservar y compartir la identidad de las comunidades de Funza y Mosquera, destacar momentos significativos o mostrar cómo ciertos eventos han moldeado la forma de vida, el pensamiento y las prácticas de estas.

Recetas: Una receta es una serie de instrucciones detalladas que explican cómo preparar un platillo o bebida específica. Las recetas incluyen los ingredientes necesarios, sus cantidades y los pasos a seguir para obtener el resultado deseado. Las recetas están estrechamente alineadas con las prácticas culturales porque reflejan la identidad, los valores y las tradiciones de una comunidad o grupo, es por esto que la recolección de esta forma de oralidades son importantes para la clasificación de información.

Qué elementos habría que tomar en cuenta para ordenar y clasificar la información

Mapa interactivo: En el mapa de la ruta habrá información en función de los aspectos culturales de cada lugar destacado de este, así como una nomenclatura que permita diferenciar cada sección del mapa en función no solo a sus intereses turísticos y gastronómicos sino también a posibles necesidades que puedan presentarse al turista. Esta organización facilitará el acceso a la información y mejorará la experiencia del usuario al interactuar con la información a través de la propuesta de diseño: el libro, haciendo que estos puedan acceder rápidamente a las opciones o la opción que necesitan o en la que están interesados.

Interacciones: Dentro de esta categoría entra todo aquello que permite una comunicación o interacción entre el usuario y el sistema, objeto o contenido en cuestión. Dentro de esta categoría están los botones de menú de contenidos, cerrar ventanas emergentes, ampliar la información de una página, reproducir un audio, detener un audio y repetir un audio.

Medios Audiovisuales: Estas herramientas de comunicación combinan componentes visuales (imágenes, gráficos, videos) y auditivos (sonidos, música, voces) para transmitir un mensaje. Estos se pueden encontrar a lo largo de todo el libro y van conectados con los botones de interacción con los cuales el usuario decide cuando y como verlos.

Para ordenar y clasificar la información se tiene en cuenta de manera general el interés cultural, gastronómico, turístico, local y de memoria para el territorio seleccionado.

Qué elementos interesa abordar en la interpretación crítica

Los elementos que consideramos que son relevantes realizarles un análisis crítico son:

- 1. La relación entre las prácticas gastronómicas y la identidad cultural.
- 2. El plátano como símbolo cultural de la tradición culinaria y de la historia compartida por generaciones de campesinos y cocineros de la región. Según Ramírez (2022) La recuperación histórica en la gastronomía permite reconocer cómo los conocimientos tradicionales han sido transmitidos y adaptados a través del tiempo, mostrando la resiliencia y creatividad de una cultura.
- 3. Cómo los relatos personales y el turismo vivencial contribuye a vincular generaciones tejiendo de manera adecuada memorias sociales y culturales como sugieren Cárdenas Angarita y López Garzón (2017), el diseño visual desempeña un rol clave en la transmisión de la memoria gastronómica, ya que permite enriquecer el contenido recopilado al integrarlo en un contexto visual que lo haga accesible y atractivo para la comunidad.
- 4. Los desafíos y oportunidades encontrados al intentar integrar elementos interactivos en la difusión cultural, como el uso de tecnologías específicas.
- 5. Cuestionar si la representación digital puede transmitir el valor auténtico de la tradición, o si existe una “pérdida” de experiencia que debería ser considerada en futuras etapas del proyecto.
- 6. Evaluar si los contenidos y las tecnologías empleadas son accesibles para todos los grupos de interés, y qué retos implica hacer que el proyecto sea más inclusivo.

Qué fuentes de información vamos a utilizar y cuáles necesitaríamos elaborar	Se generó una recolección de datos a través de entrevistas con datos cuantitativos y cualitativos a través de una investigación inmersiva en la parte del territorio y exploratoria a través de la recolección de imágenes y elementos gráficos como fotografías y audios.
Cómo se va a realizar esta sistematización	Etapas del Proceso: Técnicas y Procedimientos: • Entrevistas semiestructuradas para obtener datos cualitativos. • Observación participante para entender las dinámicas en las experiencias. • Pruebas del prototipo en diferentes etapas para evaluar su funcionalidad y experiencia del usuario. Participantes: • Investigadores del proyecto. • Locales involucrados en las experiencias gastronómicas. • Expertos en turismo y gastronomía que aporten perspectivas valiosas.

Productos derivados del proyecto

- **Sistematización:** Un documento que compila los datos y análisis realizados. Esto incluye las anotaciones realizadas en el diario de campo, los registros de las entrevistas y las observaciones realizadas en las etapas de prueba.
- **Piezas gráficas:** Infografías que resuman los datos y hallazgos de manera visual.
- **Material audiovisual:** Videos o audios que documenten la experiencia, incluyendo entrevistas o testimonios de participantes.
- **Libro interactivo:** Una pieza gráfica que busca ser dinámica e interactiva para aquellos amantes de la gastronomía e historia mediante una ruta gastronómica por dos municipios del departamento de Cundinamarca.
- **Artículo:** Se generó un artículo que ofrece una mirada detallada al papel del plátano en la cocina tradicional andina, centrándose en su importancia cultural, económica y social en Colombia.
- **Working Paper:** Un escrito que introduce el proyecto "MIKHUNA" este aborda la intersección de la gastronomía y la memoria histórica en la región Andina Colombiana. Su propósito es promover la cultura gastronómica, recuperar la memoria histórica y educar a través de la cocina. "MIKHUNA" se presenta como un puente entre la tradición y el futuro, explorando platos auténticos y sabores ancestrales.
- **Elementos de difusión:** Piezas gráficas en redes sociales para aumentar el alcance del proyecto.

CRONOGRAMA

Fecha	Actividad	Participantes	Descripción
05/08/24	Coordinación encuentros TDG	Profesora Jeice Hernández, Mónica Pineda y Germán Oyuela	Se creó un grupo de WhatsApp para una comunicación directa entre la directora de trabajo de grado y los estudiantes.
21/08/24	Primer encuentro TDG virtual	Profesora Jeice Hernández, Mónica Pineda y Germán Oyuela	Se realizó el primer encuentro virtual con la directora de trabajo de grado en el que se planteó la dirección que tomaría el proyecto

26/08/24	Primeras ilustraciones	Mónica Pineda	Se realizaron las primeras ilustraciones para el libro interactivo.
30/08/24	Segundo encuentro TDG virtual	Profesora Jeice Hernández, Mónica Pineda y Germán Oyuela	Se realizó el segundo encuentro con la directora de trabajo de grado, que por temas de movilidad pasó a ser virtual y no presencial, en el que se retomaron temas de la primera reunión y se plantearon los objetivos para este semestre.
3/09/24	Encuentro virtual con experto en turismo	Profesora Jeice Hernández, Freddy Zapata, Mónica Pineda y Germán Oyuela	Se realizó un encuentro virtual en el que se le presentó el proyecto y las ideas que se tenían hasta la fecha al señor Freddy, experto en turismo, en la que él expuso varias de sus ideas y consejos con los que se cambió y mejoró la ruta que tenía el proyecto.

5/09/24	Tercer encuentro TDG virtual	Profesora Jeice Hernández, Mónica Pineda y Germán Oyuela	Se realizó el tercer encuentro con la directora de trabajo de grado, que por temas de movilidad nuevamente pasó a ser virtual y no presencial, en el que ya con la ruta clara, gracias a los consejos de Freddy se planteó el lineamiento final del proyecto.
12/09/24	Primer adelanto del documento del TDG	Mónica Pineda y Germán Oyuela	Se realizó la primera entrega del documento escrito en el que en días posteriores la directora de grado hizo correcciones.
26/09/24	Entrevista al señor Carlos Quintero del establecimiento de fritanga Los tres cerditos	Carlos Quintero, Mónica Pineda y Germán Oyuela	Se realizó una primera entrevista al señor Carlos, ayudante de cocina en el establecimiento de Los tres cerditos, en el que nos dio información muy valiosa sobre la fritanga y la importancia del plátano en la gastronomía colombiana.

30/09/24	Cuarto encuentro TDG	Profesora Jeice Hernández, Mónica Pineda y Germán Oyuela	Se realizó el cuarto encuentro con la directora de grado en la que se establecieron muestras de avances para los siguientes días.
02/10/24	Diagramación primeros bocetos del mapa interactivo	Mónica Pineda y Germán Oyuela	Se realizaron los primeros avances del mapa interactivo del municipio de Mosquera para el libro interactivo.
03/10/24	Avances de diagramación e interactividad del libro	Mónica Pineda y Germán Oyuela	Se realizaron los primeros avances del libro con la herramienta Button.

04/10/24	Encuentro virtual con la profesora Denize	Profesora Jeice Hernández, Profesora Denize, Mónica Pineda y Germán Oyuela	Se realizó un encuentro virtual con la profesora Denize en la que nos soluciona varias dudas y sugiere la implementación de la herramienta DPS de Adobe para la interactividad del libro.
06/10/24 al 06/11/24	Diagramación e interactividad del libro	Mónica Pineda y Germán Oyuela	Se realizó un encuentro virtual con la profesora Denize en la que nos soluciona varias dudas y sugiere la implementación de la herramienta DPS de Adobe para la interactividad del libro.
10/10/24 al 27/10/24	Desarrollo de más ilustraciones y lettering del libro	Mónica Pineda	Se desarrollaron ilustraciones de recetas, ingredientes y lettering en Adobe Illustrator.

20/10/24	Escritura de las historias	Mónica Pineda y Germán Oyuela	Se hizo la escritura de los diferentes textos y relatos históricos que van en el libro sobre Funza y Mosquera.
22/10/24	Grabación y edición de las historias sobre las recetas	Germán Oyuela	Se grabaron y editaron las historias del patacón y la fritanga para integrarlas al libro.
23/10/24	Entrevista a Don Diego Mojica platanicultor de La Palma, Cundinamarca	Diego Mojica, Mónica Pineda y Germán Oyuela	Se realizó una entrevista a un platanicultor de La Palma, Cundinamarca, para integrar su historia en el libro.

28/10/24	Entrevista a Don Omar Ayala del establecimiento Tostón Cocina Fusión	Omar Ayala, Mónica Pineda y Germán Oyuela	Se realizó una entrevista al cocinero del restaurante Tostón: Cocina Fusión para integrar su experiencia con el patacón en el libro.
29/10/24	Desarrollo de ilustraciones de los personajes del libro	Mónica Pineda	Se realizaron los tres retratos de los personajes entrevistados: Omar A, Carlos Q y Diego M.
1/11/24	Quinto encuentro TDG virtual	Profesora Jeice Hernández, Mónica Pineda y Germán Oyuela	Se realizó un nuevo encuentro virtual en el que se hicieron correcciones y sugerencias al trabajo escrito.

5/11/24	Grabación y edición de los libros sonoros	Mónica Pineda y Germán Oyuela	Se grabó y edito los elementos sonoros del libro interactivo.
7/11/24	Revisión del libro con la codirectora Ximena Lagos	Profesora Ximena Lagos, Mónica Pineda y Germán Oyuela	La profesora y codirectora Ximena Lagos realizo correcciones pertinentes al libro.
9/11/24	Versión final del libro	Mónica Pineda y Germán Oyuela	El libro interactivo fue finalizado.
10//11/24	Testeo e implementación del libro	Mónica Pineda y Germán Oyuela	Se realizó una muestra representativa con el fin de que el público objetivo evaluara la funcionalidad e interactividad del prototipo.
11/11/24	Entrega de la sistematización y del producto	Mónica Pineda y Germán Oyuela	Se subieron todos los archivos requeridos a una carpeta de outlook one drive.

ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA

La experiencia generada a través de Mikhuna: La ruta del Plátano, nos ha dejado como aprendizaje significativo, como el diseño gráfico funciona como una herramienta para la transformación de las experiencias gastroturísticas dando relevancia a la memoria y la cultura. La investigación y el trabajo de campo han revelado cómo las prácticas culinarias no solo son parte de la dieta, sino que también están entrelazadas con la historia, las tradiciones y los valores de las comunidades. Este aprendizaje es clave para comprender el cómo diseñar experiencias turísticas que no solo ofrezcan una experiencia gastronómica, sino que también cuenten historias significativas y conecten a los visitantes con la cultura local.

Al analizar la experiencia pudimos darnos cuenta también que involucrar a las comunidades locales en la documentación y presentación de sus saberes culinarios es crucial, puesto que no solo enriquece el contenido del proyecto, sino que también empodera a los miembros de la comunidad, haciéndolos sentir valorados y parte del proceso. Esta experiencia resalta la necesidad de un enfoque participativo en el turismo gastronómico, donde las voces locales son fundamentales.

Entre los retos y los obstáculos a los que nos enfrentamos fueron la resistencia de algunos miembros de la comunidad a participar de este tipo de actividades, ya sea por desconfianza, falta de interés o experiencias previas negativas. Esta resistencia puede afectar la calidad y profundidad de los datos obtenidos. Además, observamos que la falta de tiempo y recursos, como financiamiento, puede limitar la capacidad para llevar a cabo una sistematización exhaustiva. Esto puede resultar en un análisis menos detallado de la experiencia.

Según lo analizado y los retos a los que nos hemos enfrentado, sugerimos que como propuesta proyectual se involucren a fondo a las comunidades locales en la documentación y presentación de sus saberes culinarios. La propuesta incluye la creación de talleres y espacios de diálogo donde los miembros de la comunidad puedan compartir sus historias y recetas. Esto no solo enriquece el contenido del proyecto, sino que también empoderará a los participantes, haciendo que se sientan valorados y parte integral del proceso. Ya que según McMillan (1976) La colaboración con los miembros de la comunidad puede fortalecer el sentido de pertenencia y orgullo cultural.

Esto sería implementado más adelante, puesto que no corresponde a la etapa en la que va el proyecto.

REFLEXIÓN Y DISCUSIONES

El turismo gastronómico virtual, al incorporar elementos de interactividad y multimedia, puede jugar un papel crucial en la promoción y difusión de experiencias culturales autóctonas. La gastronomía local, a través de sus ingredientes, técnicas y tradiciones, se convierte en un componente esencial para la memoria del viajero. Este tipo de turismo atrae a turistas dispuestos a pagar más por experiencias que cumplan con sus expectativas, valorando especialmente la autenticidad y la calidad. Según Ramírez Coronado (2023) Al integrar las características propias del turista tecnológico y del amante de la gastronomía, surge una nueva visión del turismo, en la cual la tecnología juega un papel central.

Los actores en el sector turístico han comenzado a desarrollar e implementar enfoques innovadores que responden a las demandas del "gastrotecnológico", un tipo de consumidor que valora tanto la experiencia culinaria como la interacción tecnológica, impulsando así transformaciones en la oferta y en la manera de realizar las actividades turísticas. Al permitir a los usuarios sumergirse en la cocina local mediante tecnología avanzada como los medios multimedia e interactividad, se puede atraer tanto a residentes como a turistas, ampliando el alcance de la gastronomía local y, al mismo tiempo, contribuyendo a la sostenibilidad de las comunidades, generando interés global y fomentando una apreciación más profunda de su patrimonio cultural.

Según Cárdenas Angarita y López Garzón (2017) el turismo puede generar ingresos y promover el desarrollo económico local, pero no se trata solo de aumentar el número de turistas, sino de planificar destinos de manera que se minimicen los impactos negativos. Es fundamental crear nuevos segmentos de mercado y asegurar que la comunidad local participe en el desarrollo de productos, servicios y destinos turísticos. Además, es clave atraer a turistas conscientes de la sostenibilidad y el respeto por las costumbres locales.

En el contexto del proyecto Mikhuna, que busca revalorizar el plátano en la región andina de Colombia, este enfoque adquiere relevancia significativa. Al centrarse en el plátano, un ingrediente esencial de la gastronomía andina, Mikhuna no solo celebra la diversidad culinaria de la región, sino que también impulsa la economía local de diversas formas. Según Mitchell (2019), El diseño gráfico tiene un propósito que va más allá de lo comercial, ya que también puede servir como una herramienta poderosa para impulsar transformaciones sociales y apoyar el desarrollo comunitario.

Primero, el proyecto promueve el uso de plátanos cultivados a nivel nacional, lo que fomenta una conexión más estrecha entre los productores locales y el mercado, asegurando un flujo constante de ingresos para los agricultores y pequeños productores que cultivan este ingrediente esencial. La demanda de plátano para las recetas tradicionales crea oportunidades para que los agricultores aumenten su producción y mejoren sus ingresos. Además, la gastronomía tradicional se ha convertido en una herramienta fundamental para el desarrollo económico y la preservación cultural.

Los turistas gastronómicos valoran la calidad y autenticidad de las experiencias culinarias, lo que los convierte en un segmento atractivo para los destinos que buscan promover su herencia culinaria (Brakus, Schmitt & Zhang, 2008; Mehmetoglu & Engen, 2011).

Con relación a la cultura y la memoria, al preservar y resaltar recetas tradicionales que incluyen el plátano, Mikhuna contribuye a la conservación del patrimonio culinario de la región, ayudando a mantener vivas las tradiciones culinarias. Las recetas, transmitidas de generación en generación, no solo son clave para la identidad cultural local, sino que también representan un atractivo turístico significativo.

Es clave entender que la historia y las memorias hacen parte del sentido de comunidad que genera un sentido de arraigo en cada persona, según Rojas A., Timaná C., Belalcázar B. y Muñoz C. (2019) La historia es fundamental para una comunidad, pues brinda a sus miembros la posibilidad de crear nuevas soluciones y construir una memoria colectiva, lo cual refuerza la identidad de sus habitantes y fomenta la unión entre ellos. Por medio de la preservación de estas prácticas culinarias no solo se perpetúa la herencia cultural, sino que también ofrece a los turistas una experiencia auténtica basada en una memoria colectiva sólida.

Entendimos que para mantener vivas estas tradiciones de manera auténtica había que realizar una inmersión más profunda en la comunidad y el entorno. Según Toro, O. (2005) El diseño debe crear soluciones prácticas que atiendan las necesidades de las personas, y para lograrlo es esencial comprender el contexto en el que se desarrolla.

Para esto tomamos decisiones de diseño relacionadas con la interactividad y el formato del libro con el objetivo de crear un producto que pudiera captar todas estas memorias y tradiciones culturales y además ofrecer una ruta gastroturística alineada con las investigaciones que comprenden a este campo de las que se habla en el párrafo siguiente. Los elementos interactivos están pensados para ser de uso intuitivo, que enriquezcan el proceso de lectura y contribuyendo de manera visual a la comprensión del texto y a su visión del contenido; esto por medio de ilustraciones, pódcast, videos y entrevistas en formato de audio.

Según Mayer (2005), Al interactuar con elementos multimedia, los lectores no solo absorben la información pasivamente, sino que también pueden explorarla y experimentarla activamente. Esto fortalece la conexión con sus conocimientos previos y promueve una comprensión más profunda. De esta forma, la interactividad no solo mejora la retención de la información, sino que también facilita la aplicación de ese conocimiento en nuevos contextos, logrando así un aprendizaje significativo.

El impacto económico local de este enfoque es multifacético. Al crear un libro interactivo y promover establecimientos locales en este, Mikhuna tiene el potencial de atraer turistas interesados en experiencias gastronómicas únicas. Este tipo de experiencias incrementa el flujo de turistas hacia la región, beneficiando a productores de plátano, restaurantes, mercados y otros negocios locales vinculados al ecosistema turístico.

La decisión de realizar un mapa interactivo se toma gracias a lo dicho por Zapata, F (3 de septiembre del 2024) “Que en la ruta del plátano, en Cundinamarca, haya puntos a los que uno pueda llegar y conectar, y que en esa conexión pueda construirse una experiencia, una experiencia turística, ya que es importante identificar varios conceptos, los recursos turísticos, estos son iguales a un atractivo turístico y unas actividades turísticas, el recurso turístico es literalmente, bienes o servicios que hacen parte de algo geográfico que es capaz de atraer por sí mismo.”

Como se ha presentado, Mikhuna toma conceptos de estos autores junto con lo recolectado con trabajo de campo y entrevistas logrando hacer una triangulación para establecer las mejoras y cambios presentados en el proyecto, que como se explicó con anterioridad terminan no solo influenciado el libro interactivo, sino que da paso a dejar en evidencia como el diseño es una herramienta para la transformación de experiencias gastroturísticas dando relevancia a la memoria y cultura.

DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE MEJORA

A continuación se explica como fue evolucionando el prototipo desde la creación de Mikhuna: La ruta del Plátano y las propuestas de diseño en cada uno de ellos hasta una última versión que corresponde al proyecto sistematizado en este documento y donde se genera el aprendizaje significativo

Primer prototipo 2023-2

En relación con las etapas de diseño, en la primera, enfrentamos el desafío de armonizar la rica memoria histórica del plátano en la región andina colombiana con su identidad gastronómica. Para abordar este desafío, implementamos una búsqueda de diseño basada en la metodología del Doble Diamante para la creación de un ebook interactivo.

En la fase de descubrimiento, se realizaron investigaciones exhaustivas sobre la cultura del plátano en Colombia, las preferencias de los usuarios en la interacción con ebooks y las historias y recetas tradicionales que formarían el núcleo del contenido.

Después de conocer nuestro problema y las posibles soluciones, pasamos por 3 ideas. Inicialmente, se realizaría un *mapa interactivo* que guiaría por una ruta al usuario y este completaría todo un recorrido gastronómico con las mejores recomendaciones de restaurantes relacionados con el plátano.

Como segunda idea, se propuso una *campana en redes sociales* que le permitía al usuario encontrar información sencilla en Instagram, recetas stop motion con historias de nuestros ancestros con voice over en tiktok y los usuarios podían compartir su travesía, sus fotos, sus recetas y cualquier comentario en historias de Instagram, comentarios y Tuits. Sin embargo, ambas ideas se quedaban cortas para toda la información que se quería proporcionar para que el usuario no solo lo tuviera una experiencia gastroturística diferente, sino que también se educara sobre este producto y su patrimonio cultural en Colombia.

Por esta razón, decidimos fusionar todas las propuestas en nuestro primer prototipo de la etapa de diseño que comprende el semestre 2023-2 se crearon prototipos y se ejecutaron pruebas interactivas, aplicando principios de diseño centrados en el usuario, según Capece, S. (2010), y destacando la diversidad cultural de la región.

El primer prototipo de libro interactivo incorpora una narrativa visual que destaca la conexión entre el plátano, los relatos ficticios basados en historias reales y las recetas tradicionales de Colombia además de incorporar poesía, datos, recetas, mapa de misiones, una página para que el usuario ponga su fotografía y nombre si así lo desea personalizando la experiencia y haciéndola más cercana, así como una bitácora de viaje en la que el usuario puede plasmar su experiencia, su receta favorita y sus anécdotas de un viaje propio, finalmente incorpora una página en la que el usuario puede ver las distintas variedades de plátano en forma de una galería interactiva siguiendo la gráfica del proyecto como se puede ver en la **figura 1**.

Además, se planteó la opción de compartir toda su experiencia en redes sociales y de poder obtener variedad de incentivos como elementos culinarios y merchandising, a medida que completan su mapa del recorrido.

El libro interactivo diseñado fue una solución estructurada que fusionó la rica herencia histórica de la región andina colombiana con una experiencia culinaria única. En esta primera etapa, a pesar de que se implementó una interfaz sencilla, no era del todo interactiva, y a pesar de que cada receta se presentó en términos de narrativa de manera atractiva, utilizando una paleta de colores vibrantes inspirada en la naturaleza y la cultura local tanto la gráfica como las interacciones aún no resonaban con las necesidades que se fueron encontrando a lo largo del proyecto. La inclusión de relatos y técnicas tradicionales a modo de poesía, añadió un componente educativo y emocional a la experiencia. Este libro sirvió como una guía exploratoria y práctica para la narración de platos auténticos que resonaran con el público. Este prototipo se puede ver en el **anexo 1**.

El teaser animado que se realizó para esta primera etapa se diseñó haciendo uso de la técnica del collage, manteniendo así una concordancia en la gráfica del proyecto, con animaciones simples, pero llamativas, para que el espectador mantenga el interés de inicio a fin, no solo por su gráfica y paleta de colores vibrante, sino también por su narrativa.

Ver **anexo 2**.

Segundo prototipo 2024-1

En cuanto a la segunda etapa de diseño, que comprende el semestre 2024-1 se tomó la decisión de que el libro interactivo trajera consigo una gráfica mucho más rica a nivel narrativo y conceptual es por esto que se hacen collages de cada uno de los departamentos de la región Andina e ilustraciones digitales de las recetas con el fin de ser más atractivo visualmente y penetrar en la mente del usuario generando recordación hacia el proyecto despertando así el interés por la herencia cultural de Colombia. Se descarta en esta etapa la idea de recompensar al usuario por completar un recorrido, manteniendo los esfuerzos en el poder narrativo de la imagen y el relato escrito. Se mantuvo la misma paleta de colores que evocaban la naturaleza y la cultura colombiana, como se muestra en la **figura 2**.

Mikhuna entonces abarcaría ocho de los departamentos más representativos de la región andina, los cuales son; Antioquia, Boyacá, Caldas, Cundinamarca, Huila, Santander, Quindío y Tolima, presentando dos de los platos más emblemáticos de cada uno, **ver figura 3**. Además, cada receta se acompañó de un relato narrado por personajes ficticios cuya historia se desarrolla alrededor de hechos reales de la historia de la región. Sin embargo, por temas de tiempo no se logró hacer un libro de naturaleza interactiva como era el objetivo. **Ver en el anexo 3**.

En esta etapa también se generó un nuevo teaser como apoyo al teaser anterior, esta vez haciendo uso de la animación 3D, en este se presenta a Mikhu, el personaje del proyecto que encarna la imagen de un campesino de pura sepa y cuya misión en el mundo es proteger y conservar las tradiciones y el patrimonio gastronómico en Colombia. En este teaser se hace uso de movimientos de cámara, un espacio modelado y elementos en 3D para la materia de animación. **Ver en el anexo 4**.

Al finalizar esta segunda etapa se hizo un testeo de este prototipo en el pasillo de Bienestar de la Universidad en la que pudimos observar lo llamativa y pregnante que era la gráfica; sin embargo, hizo falta un factor adicional que invitara a la gente a tocar, interactuar y dinamizar con el libro; la interactividad, en esta fase de testeo las personas se acercaron a la dinámica adicional que se tenía para llamar su atención por medio de un juego externo al producto y el incentivo de comida a cambio de su participación, a la mayoría de personas les llamo mucho la atención las ilustraciones, el collage y en resumen el libro a nivel gráfico más, sin embargo, muy pocas se detuvieron a leer su contenido, de esto pudimos analizar que, si bien el aspecto visual del libro fue exitoso para captar la atención inicial, la profundidad de la experiencia interactiva fue limitada. **Ver figura 4**.

La falta de elementos que promovieran una exploración activa de los contenidos sugirió que el público necesita estímulos adicionales que vayan más allá de la estética para involucrarse con el mensaje central. Este descubrimiento resaltó la importancia de integrar no solo interacciones visuales, sino también táctiles y funcionales, que impulsen al usuario a descubrir el contenido de manera intuitiva y lúdica. Por ejemplo, botones que desencadenen información extra, secciones plegables o secciones que impliquen un uso adicional de otro de sus sentidos como lo es el oído.

Tercer prototipo 2024-2

Para la tercera etapa que comprende el semestre 2024-2 y la etapa final del libro interactivo, se optó por centrarse en un solo departamento de la región Andina por la necesidad de realizar una investigación más exhaustiva no solo por medio de documentación en internet sino también un recorrido propio de nosotros como profesionales y personas que disfrutan de la gastronomía colombiana, para este proceso no solo consultamos con un experto en turismo, sino que también nos convertimos en turistas en nuestro propio pueblo.

Esto nos proporcionó una perspectiva más amplia y sobre todo más real de como ve un turista el lugar visitado y que busca encontrar en cada experiencia. Se escogió Cundinamarca como el departamento a investigar, centrándonos en dos municipios en específico que es con los que se tiene actual cercanía; Funza y Mosquera. **Ver figura 5.**

En esta etapa final del diseño se toman en cuenta los dos prototipos pasados y cada uno de los factores de mejora que pudimos observar o que en la práctica con el testeo en las personas se hizo visible. Para este prototipo se implementa una gráfica más simple, pero no menos llamativa, reduciendo el uso de collage sin suprimirlo por completo, puesto que es para nosotros una parte importante del proyecto. **Ver figura 6.**

Fue para nosotros fundamental entender las necesidades y las preferencias del usuario, es por esto que se redujeron el número de relatos escritos, y se adicionaron relatos en formato de audio al estilo pódcast que son cortos y concisos, pero que a nivel de información siguen siendo ideales para educar. Lo más relevante de este libro fue poder incorporar y diseñar una ruta gastroturística en tiempo real y siempre actualizada; para esto usamos My Maps, herramienta de Google Maps que permite crear mapas personalizados en cuanto a su contenido, iconos, fotografías, etc., gracias a esta herramienta se pudo diseñar un mapa interactivo adaptado no solo a las preferencias de los turistas a nivel gastronómico y cultural sino también pensando en sus posibles necesidades (emergencias y necesidades comerciales como cajeros automáticos y estaciones de gasolina). **Ver figura 7.**

Este mapa es muy valioso dentro del libro, puesto que en cada establecimiento gastronómico se puede ver, su nombre, la dirección exacta, la calificación, reseñas de otras personas y una galería de imágenes alimentada por la misma comunidad. En puntos de emergencia como estaciones de bomberos u hospitales se pueden encontrar las líneas de atención.

Y en puntos culturales se puede encontrar información de la historia de ese lugar. Se dividió el mapa en cinco categorías: Gastronomía, cultura, recreación, comercial y emergencias. De esta manera nos aseguramos que los turistas no solo cubran preferencias sino también sus necesidades. **Ver figura 8.**

Siguiendo en la descripción del diseño de esta etapa como mencionamos anteriormente, se pudo observar una necesidad que nace con las nuevas generaciones, la necesidad de estar en constante movimiento e interacción con el entorno, es por esto que en esta etapa se pone mayor energía y tiempo en investigar, desarrollar y diseñar un libro que de inicio a fin sea interactivo, para que las personas puedan adentrarse en cada página del libro con el impulso de la curiosidad.

Para la interactividad se investigaron los distintos elementos que más funcionan para el formato de libro digital y por qué, y se procedió a integrarlos en el prototipo; elementos de navegación intuitiva (Botones y enlaces, índices interactivos), animaciones sutiles de algunos elementos, Elementos de descubrimiento progresivo (Pop-up o texto emergente), Contenidos multimedia (audios, videos y galería de imágenes) y Efectos táctiles o gestuales. Ver figura 9.

El **prototipo final** se puede ver en su totalidad en el siguiente enlace.

[CLICK AQUI](#)





Figura 1. Página con los tipos de plátano del primer prototipo de **libro interactivo** (Fuente propia)



Figura 2. Página introductoria al departamento de Antioquia del segundo prototipo de **libro interactivo** (Fuente propia)



Figura 3. Página con una receta del segundo prototipo libro interactivo (Fuente propia)



Figura 4. Stand donde se realizó la muestra interactiva del segundo prototipo de libro interactivo (Fuente propia)



Figura 5. Página introductoria al departamento y a la opción de exploración de destinos (Fuente propia)



Figura 6. Collage de Cundinamarca e ilustración de la página de patacones (Fuente propia)

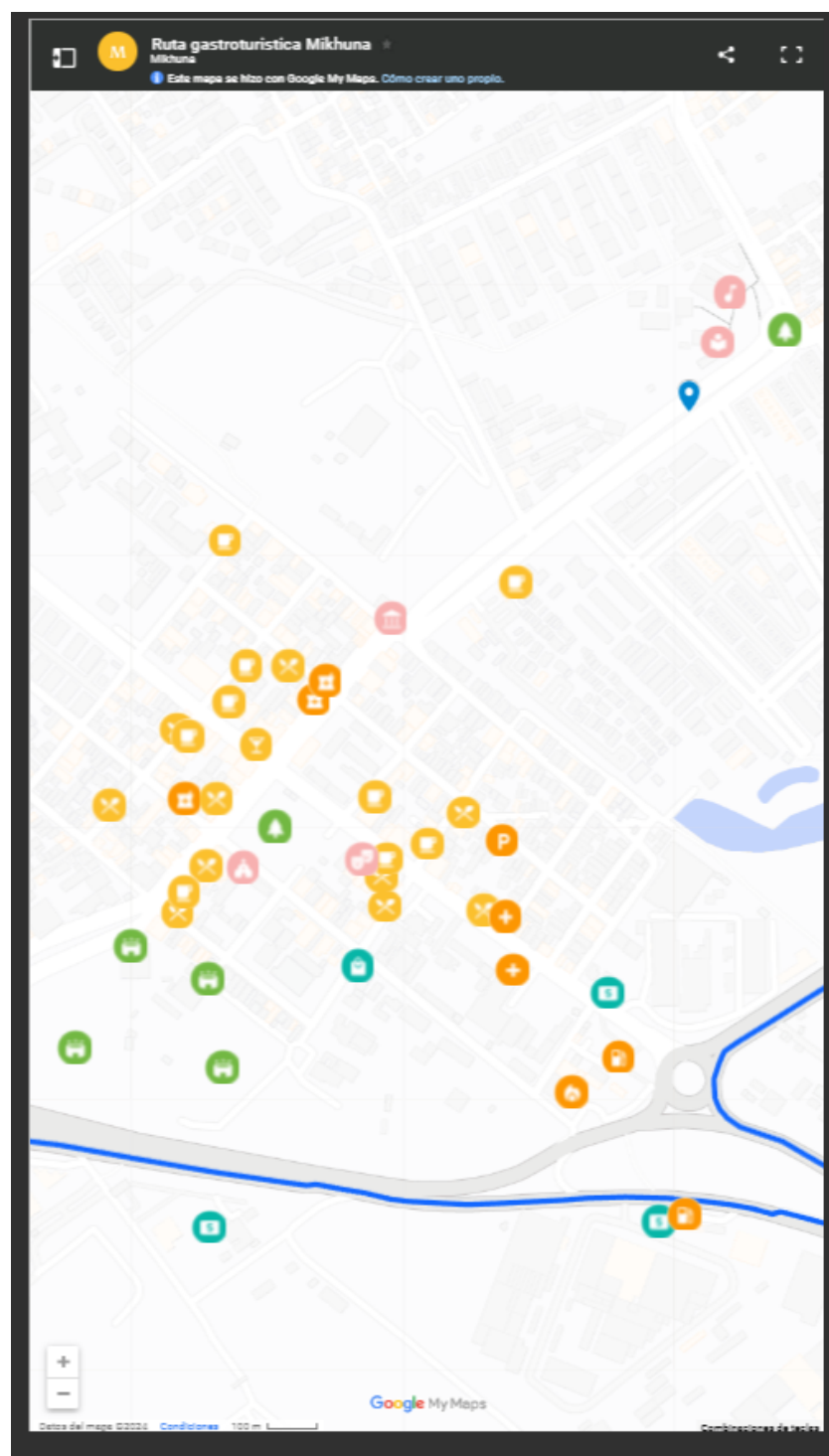


Figura 7. Sección del mapa en el libro (Fuente propia)



Figura 8. Página de símbolos (Fuente propia)



Figura 9. Menú de contenidos Pop-up (Fuente propia)

ANÁLISIS Y APORTE DE LA EXPERIENCIA

El primer prototipo del libro si bien era funcional no se destacaba usualmente ni contaba con muchos elementos interactivos, mientras que al segundo prototipo se le hicieron mejoras gráficas respecto a la técnica del collage y paleta cromática lo que mejoró considerablemente el impacto visual de este, sin embargo, aún carecía de elementos interactivos

Finalmente, el tercer prototipo redujo un poco la técnica del collage sin borrarla por completo, ya que como se mencionó anteriormente es una parte muy importante del proyecto y se agregaron muchísimos más elementos interactivos que fueron diseñados para crear una experiencia más cercana y que enriqueciera aún más el contenido dándole un toque de cercanía para así empatizar más con el usuario. Estas mejoras agregaron aún más valor al libro y a su interactividad, dejando en evidencia como el diseño gráfico funciona como una herramienta para la transformación de las experiencias gastroturísticas dando relevancia a la memoria y la cultura.

Testeo número 1

La muestra representativa se realizó con el fin de que nuestro público objetivo evaluara la funcionalidad e interactividad del prototipo, nos arrojó comentarios y testimonios muy valiosos para la mejora de este. A continuación los comentarios más destacados.

- **Gladys:** “Me encanta la estética que tiene su trabajo, los colores y dibujos son muy bellos. Los audios de los señores son algo muy bonito porque ellos están contando su historia” Este comentario destaca el buen recibimiento por parte del público hacia los gráficos y material sonoro del libro.

- **Don Ernesto:** “Me parece un libro y un proyecto muy bonito, sobre todo porque uno como vendedor de banano y plátano no tiene tanto reconocimiento, sus colores reflejan viveza y tropicalidad así como el plátano, pero me parece que hay mucho que leer en algunas páginas.” Esta retroalimentación nos ayudó a mejorar los bloques de texto para que no se hicieran tan pesados a la hora de leer para el usuario.
- **Nicolás:** “Está muy bacano, es una propuesta muy interesante que despierta interés”.
- **Catalina:** “Me gusta mucho la ilustración, aunque me hubiera gustado ver más al personaje que sale de primeras, el campesino. Estaba tratando de entender el hilo del libro porque a veces siento que salta de una cosa a otra, porque es una combinación entre las historias y los sitios, a veces sentía que me perdía un poquito, al saltar entre cosas” Esta observación nos ayudó a mejorar el orden de los contenidos y generar un índice que ayudara a los lectores a ubicarse mejor.
- **Katheryn:** “Es un libro precioso, me gusta mucho que se puedan escuchar las entrevistas de las personas, pero siento que la ruta gastronómica que es el mapa del final, por lo que puedo ver, queda muy aislada del resto del libro” Esta observación nos ayudó a generar un nuevo orden en las páginas que obedeciera a las preferencias primarias del turista y a generar una jerarquía en las páginas con respecto a su posición.
- **Bertha:** “El libro está muy hermoso, me parece un tema interesante, ya que el plátano es un alimento de primera necesidad y muchos no le dan la importancia que merece”
- **Alejandro:** “No tenía ni idea de todo lo que el plátano podía significar, el libro me parece una gran iniciativa para dar a conocer toda la importancia del plátano, además de que visualmente es sumamente atractivo y la interacción del libro lo mantienen entretenido a uno durante su visualización.”

- **Maritza:** “El libro está muy bonito, sobre todo las ilustraciones, me parecen muy atractivas y los botoncitos que tiene lo mantienen a uno interesado en la lectura”
- **Pilar:** “El libro es muy atractivo y sus historias están muy interesantes, más porque la del platanicultor es real, pero me parece que el tono deberían ser el mismo en todo el libro, Hay partes donde escriben para y en otras la abreviación pa’, sería bueno que fuera solo un tono porque puede llegar a ser confuso.” Esta observación nos ayudó a releer el libro y unificar el tono del libro para que fuese más claro y uniforme.
- **Janneth:** “Se usa muy fácil y es muy didáctico y llamativo”,

Los resultados de la encuesta realizada se pueden ver en la [figura 10-figura 17](#) o en el siguiente anexo de las respuestas.

[VER ANEXO 5.](#)

Califica tu experiencia general con el libro interactivo. Copiar gráfico

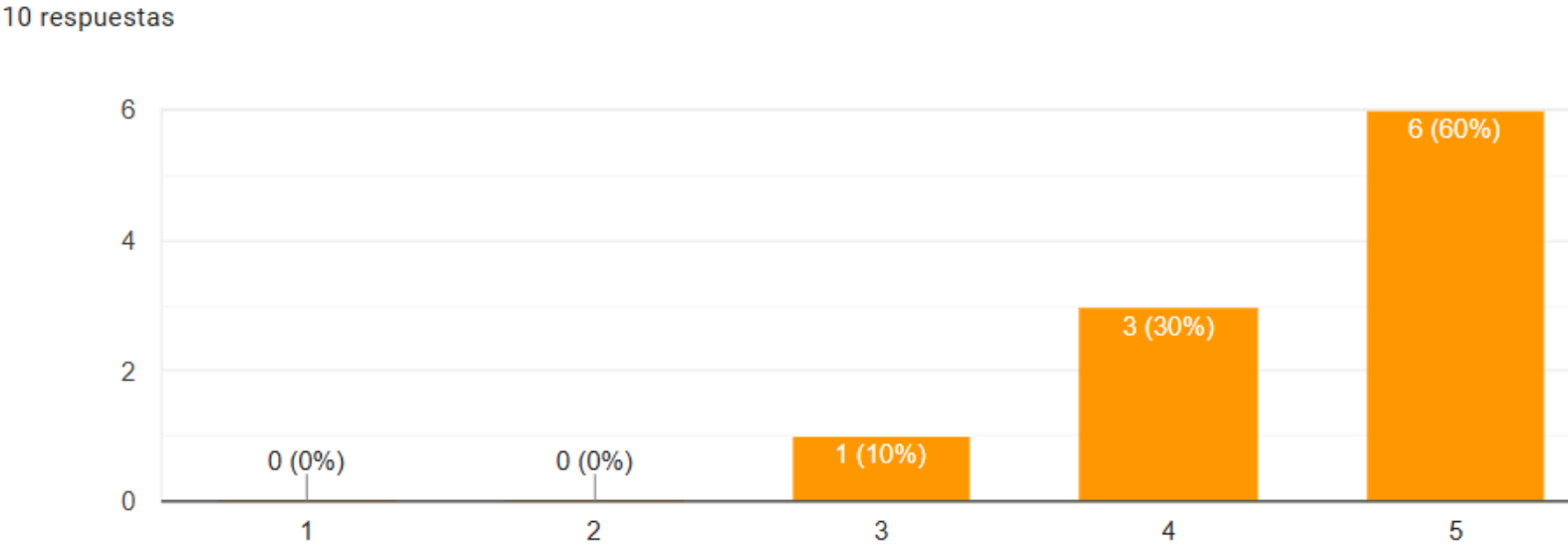


FIGURA 10

La navegación por el libro y el acceso a sus secciones fue fácil y fluida. Copiar gráfico

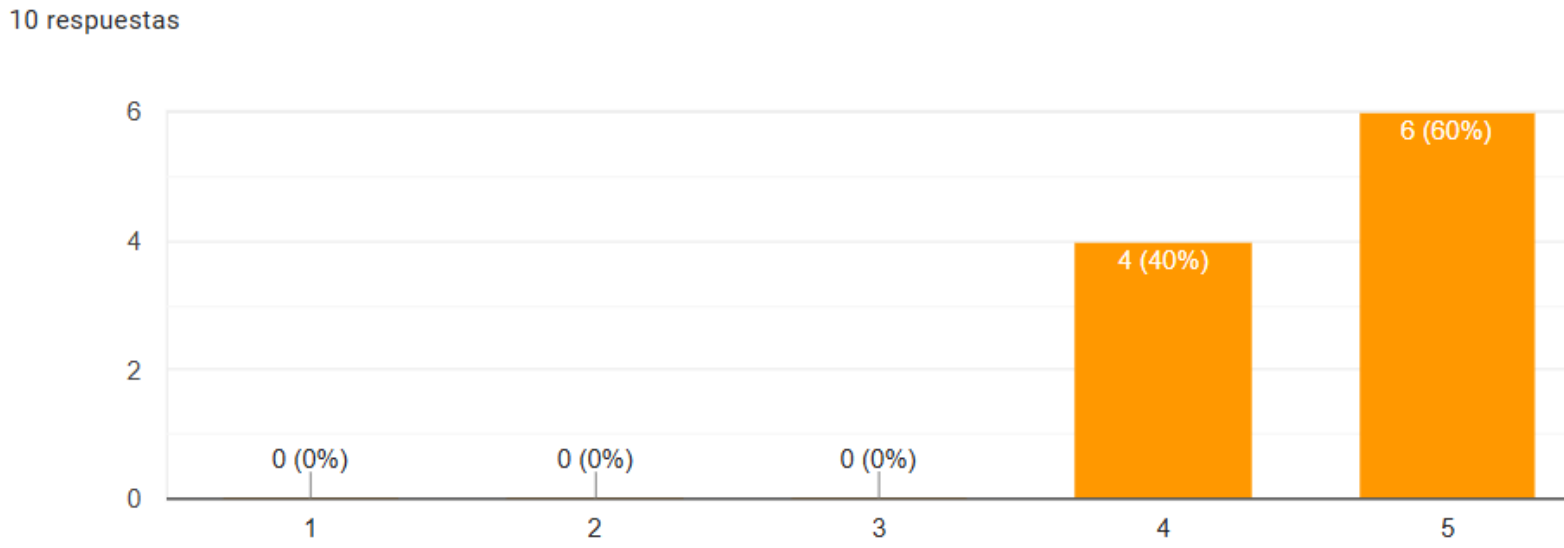


FIGURA 11

Los elementos interactivos (botones, desplazamientos, animaciones) fueron intuitivos y fáciles de usar.

 Copiar gráfico

10 respuestas

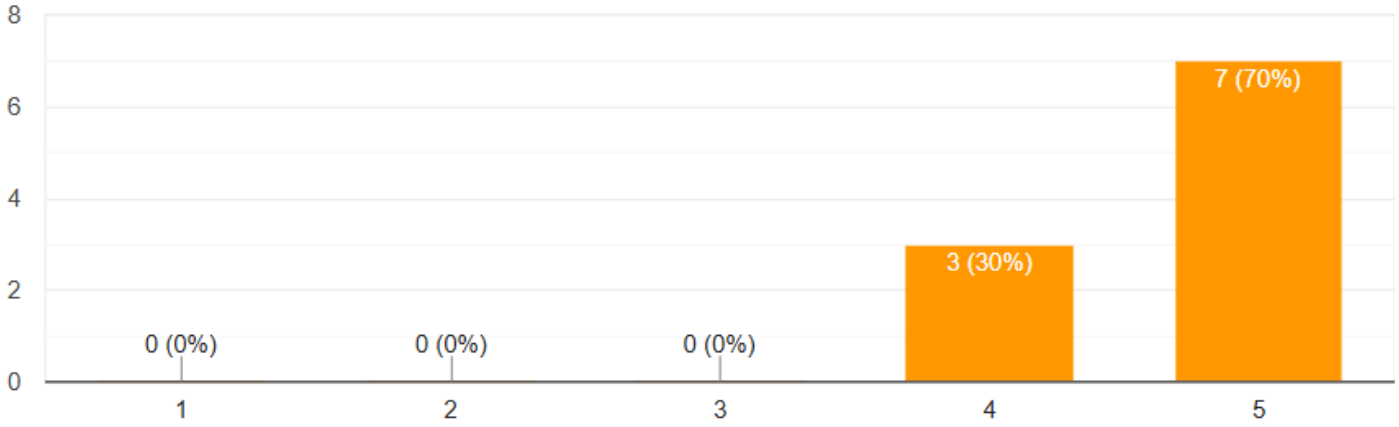


FIGURA 12

La interactividad del libro ayudó a mejorar mi comprensión del contenido.

 Copiar gráfico

10 respuestas

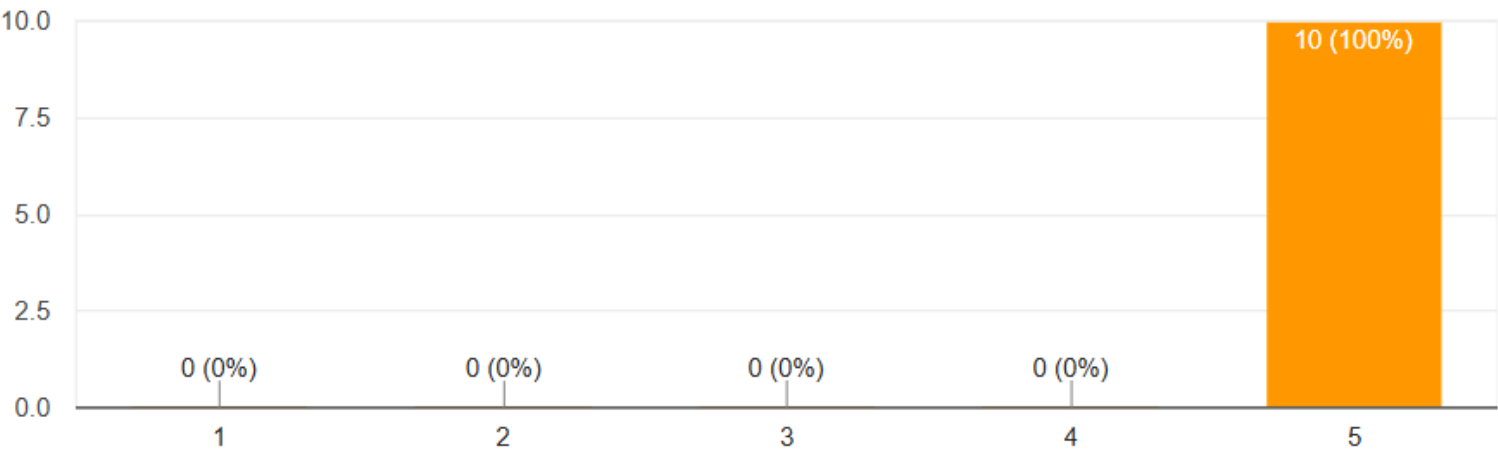


FIGURA 13

Los elementos interactivos me mantuvieron interesado/a en la lectura.

 Copiar gráfico

10 respuestas

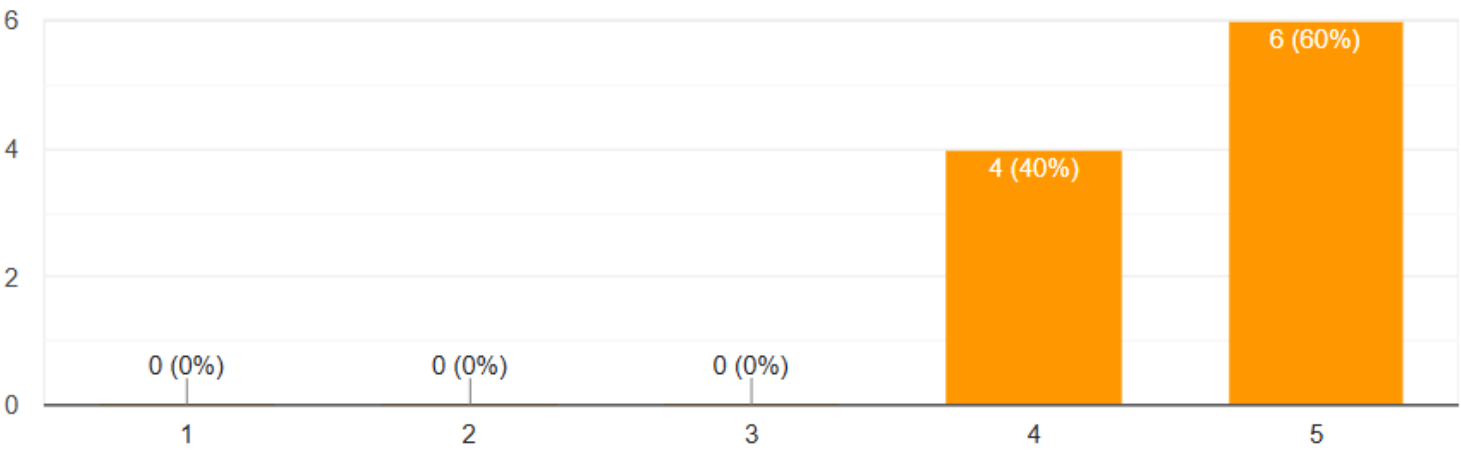


FIGURA 14

La combinación de colores y el estilo visual del contenido interactivo fueron agradables

 Copiar gráfico

10 respuestas

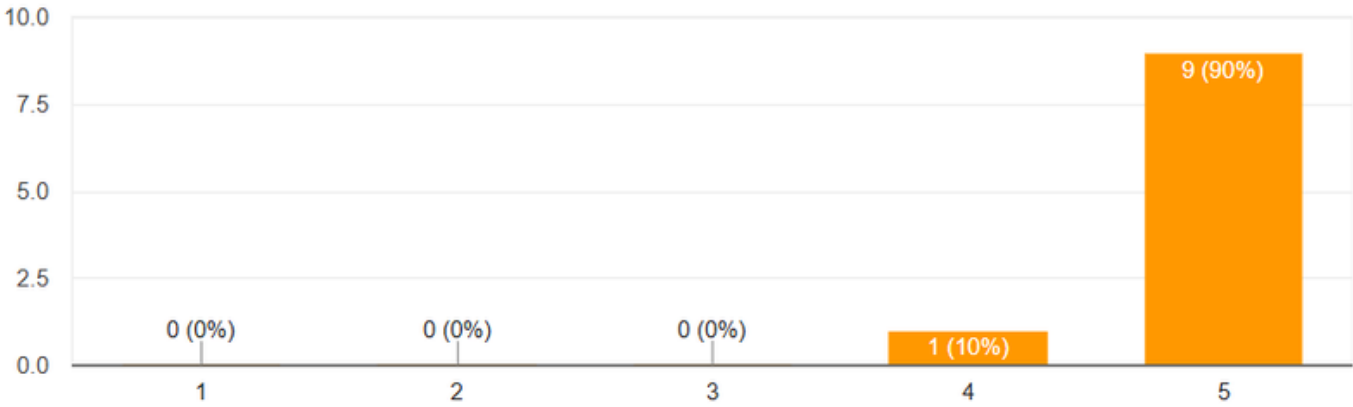


FIGURA 15

Califica el nivel de interés que despertaron los diferentes elementos interactivos.

10 respuestas

[Copiar gráfico](#)

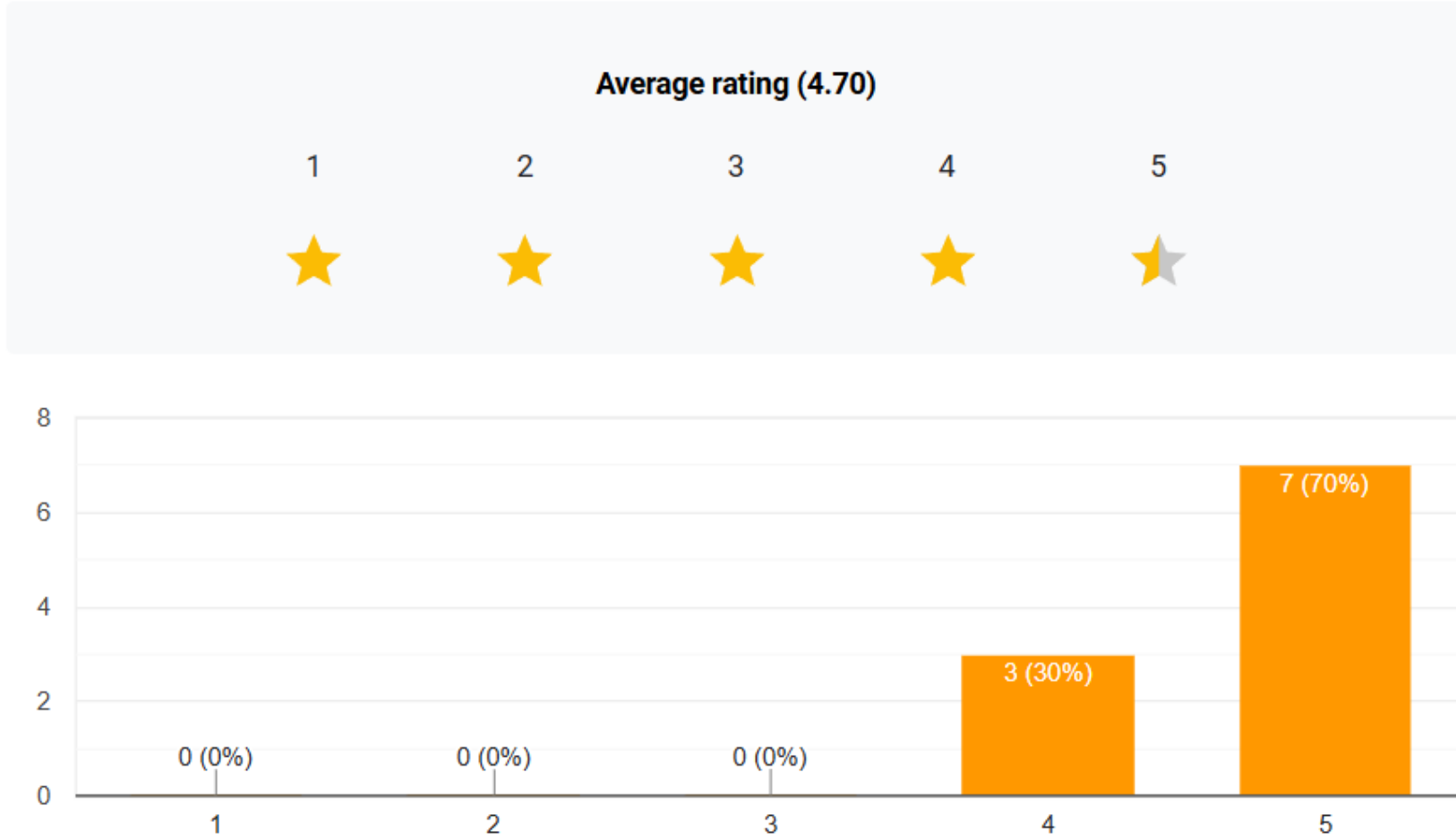


FIGURA 16

Califica el diseño visual y la estética del libro interactivo

10 respuestas

[Copiar gráfico](#)

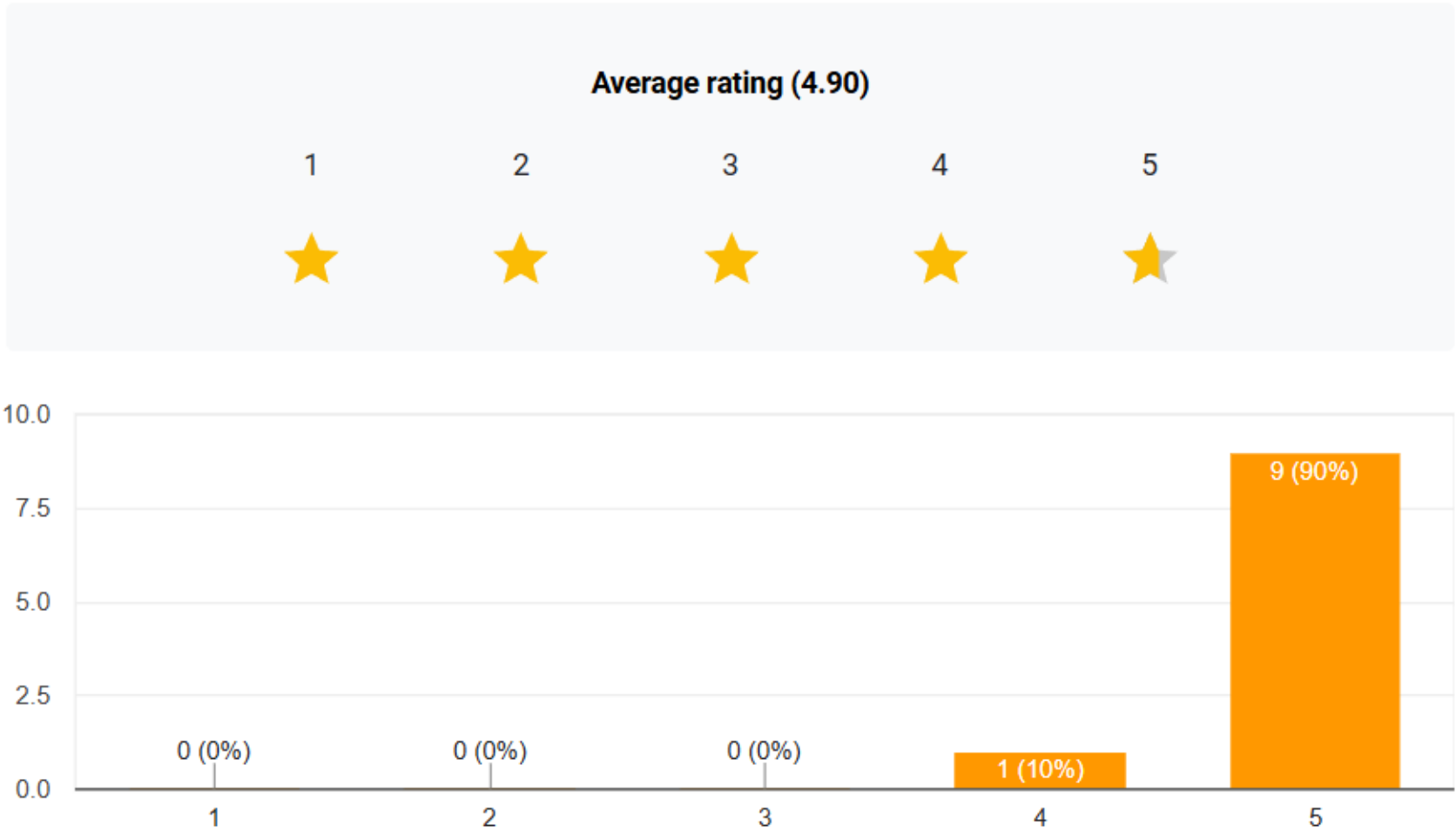


FIGURA 17

Testeo 2

Este segundo testeo se realizó debido a que el primero no logró responder algunas preguntas clave sobre la experiencia de las personas con los elementos interactivos multimedia. Por ello, se llevó a cabo una nueva encuesta con otro grupo de 12 personas por medio de redes sociales. Las preguntas de esta encuesta estuvieron más enfocadas en evaluar la experiencia del lector con los diferentes elementos interactivos, identificando las dificultades encontradas, las herramientas que resultaron más complicadas de usar y los elementos que no fueron del todo efectivos, entre otros aspectos.

En el siguiente anexo se pueden consultar los resultados de esta segunda encuesta.

[VER ANEXO 6.](#)

1. ¿Qué tan fácil fue moverte por las diferentes páginas o secciones del libro?

[Copiar gráfico](#)

12 respuestas

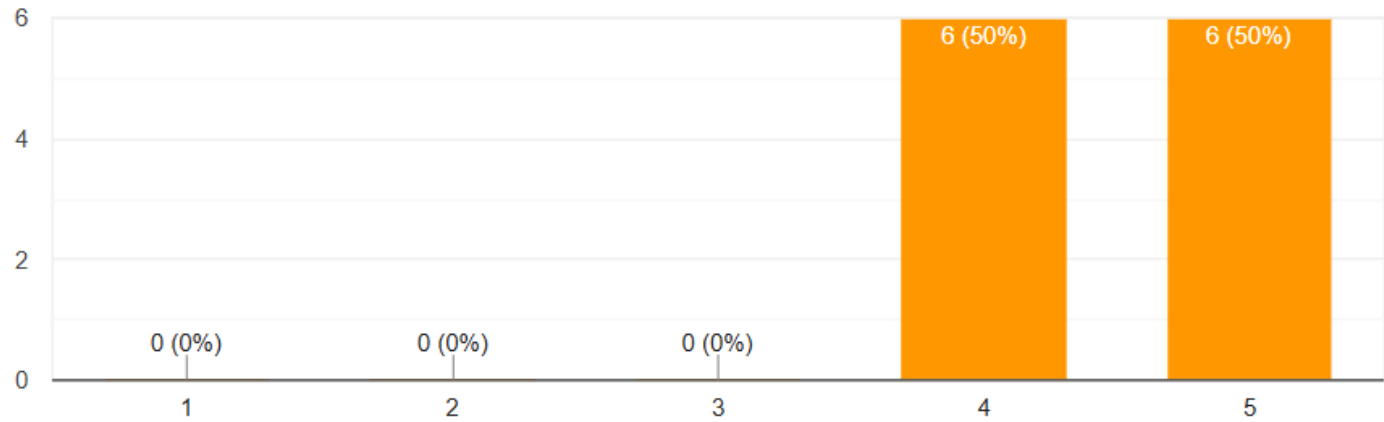


FIGURA 18

2. ¿Las instrucciones o elementos del libro te ayudaron a saber qué hacer en cada sección? (Instrucciones como la de la imagen)

[Copiar gráfico](#)

12 respuestas

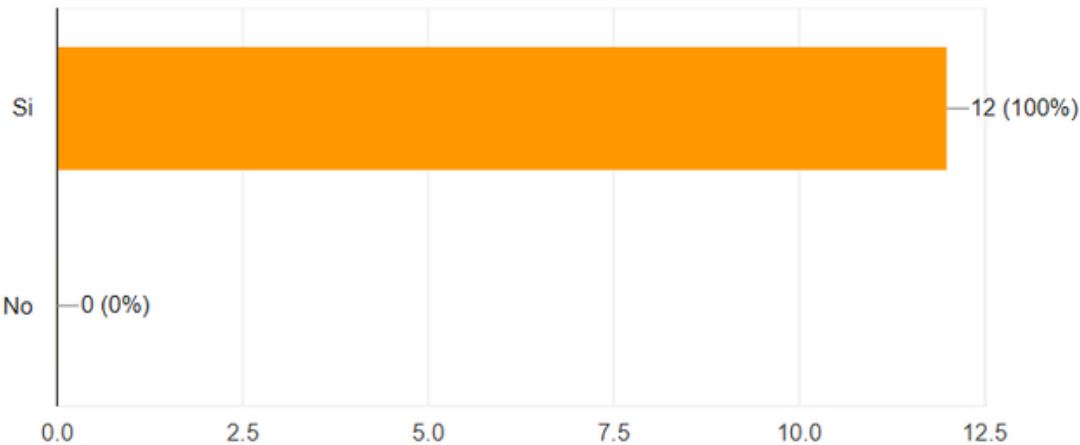


FIGURA 19

3. ¿Sentiste que el libro te invitaba a participar o a hacer algo adicional a la lectura mientras lo usabas?

[Copiar gráfico](#)

12 respuestas

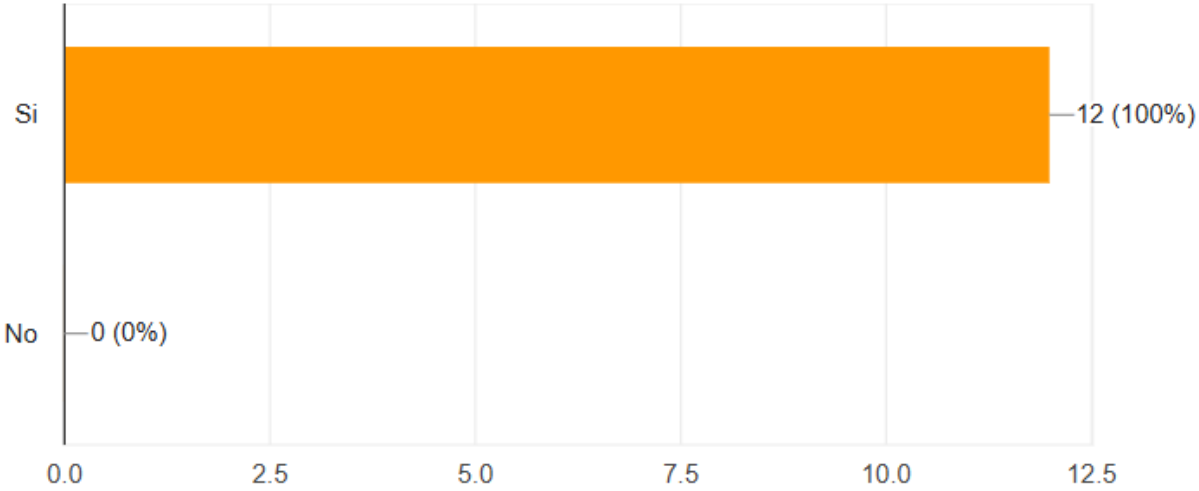


FIGURA 20

4.¿Qué tan fácil te resultó hacer uso los botones del libro? (ver imagen de ejemplo)

[Copiar gráfico](#)

12 respuestas

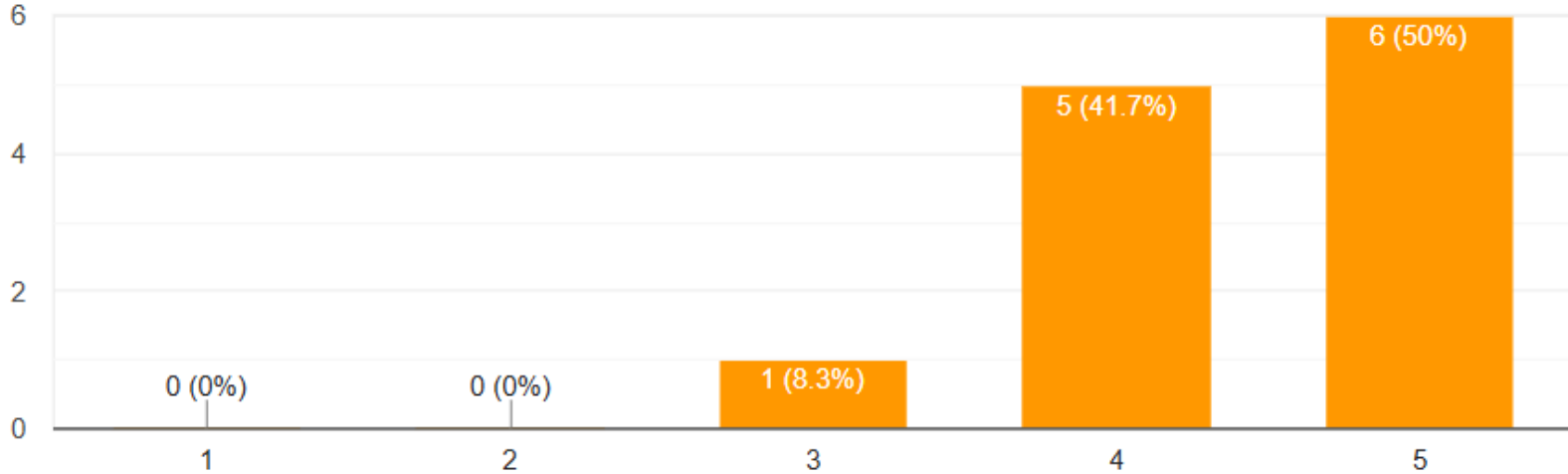


FIGURA 21

5. ¿Te pareció que los movimientos o animaciones eran naturales y fáciles de seguir?

[Copiar gráfico](#)

12 respuestas

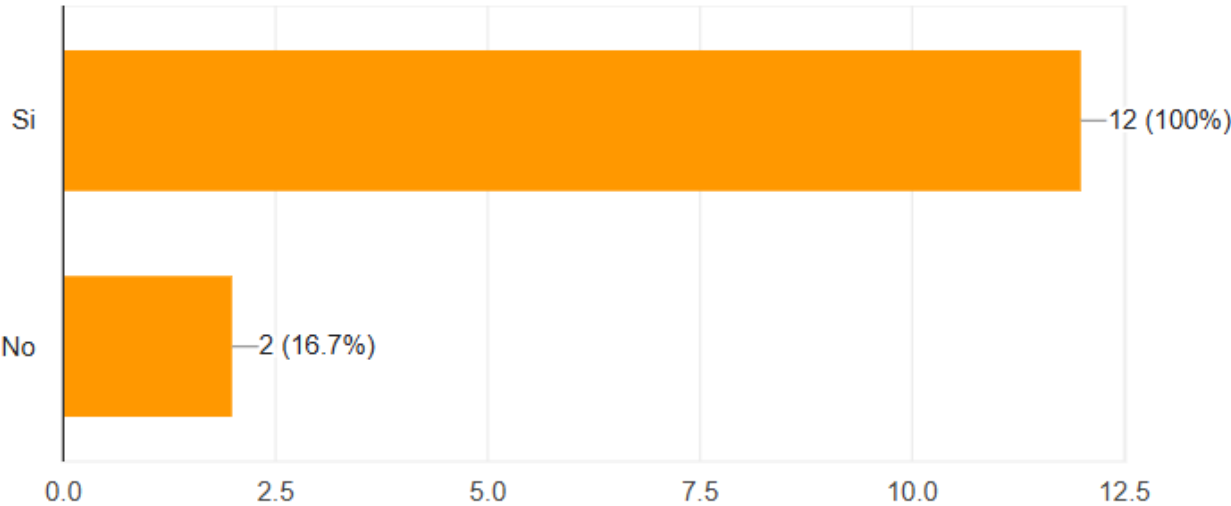


FIGURA 22

6. ¿Crees que las funciones interactivas (botones, movimientos, animaciones, audios, videos) ayudaron a que el contenido fuera más fácil de entender?

[Copiar gráfico](#)

12 respuestas

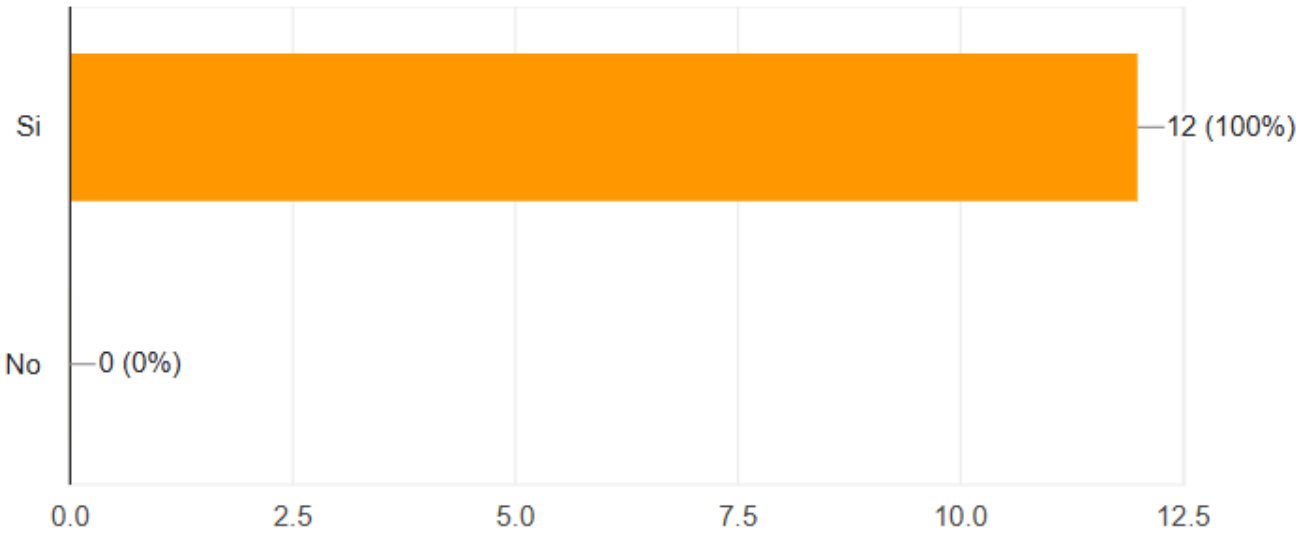


FIGURA 23

7. ¿Las partes interactivas del libro como las mencionadas anteriormente te hicieron sentir más conectado/a con las historias y recetas que se presentaban?

12 respuestas

[Copiar gráfico](#)

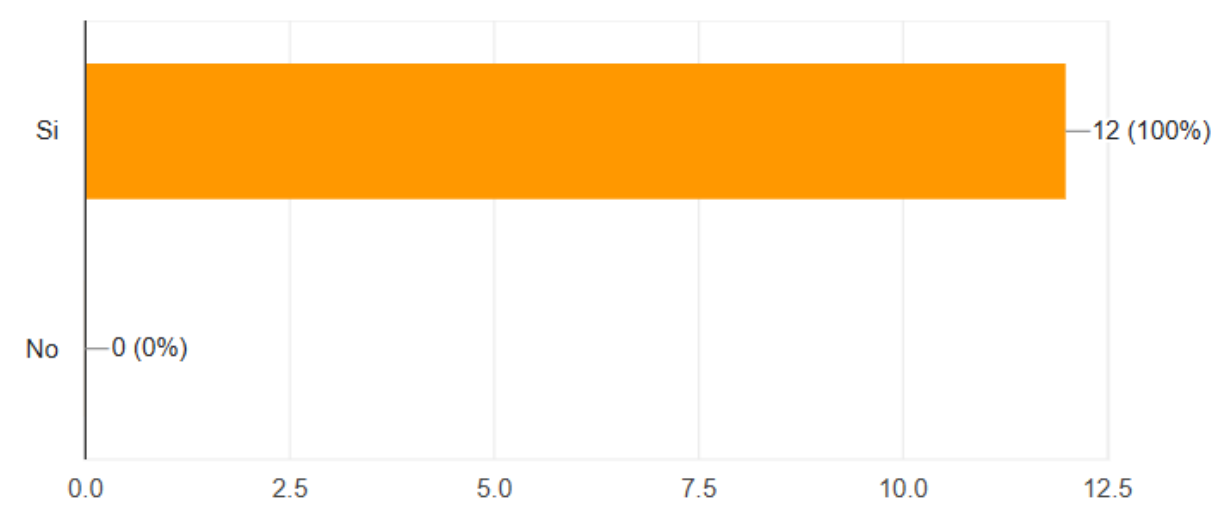


FIGURA 24

5. ¿Te pareció que los movimientos o animaciones eran naturales y fáciles de seguir?

12 respuestas

[Copiar gráfico](#)

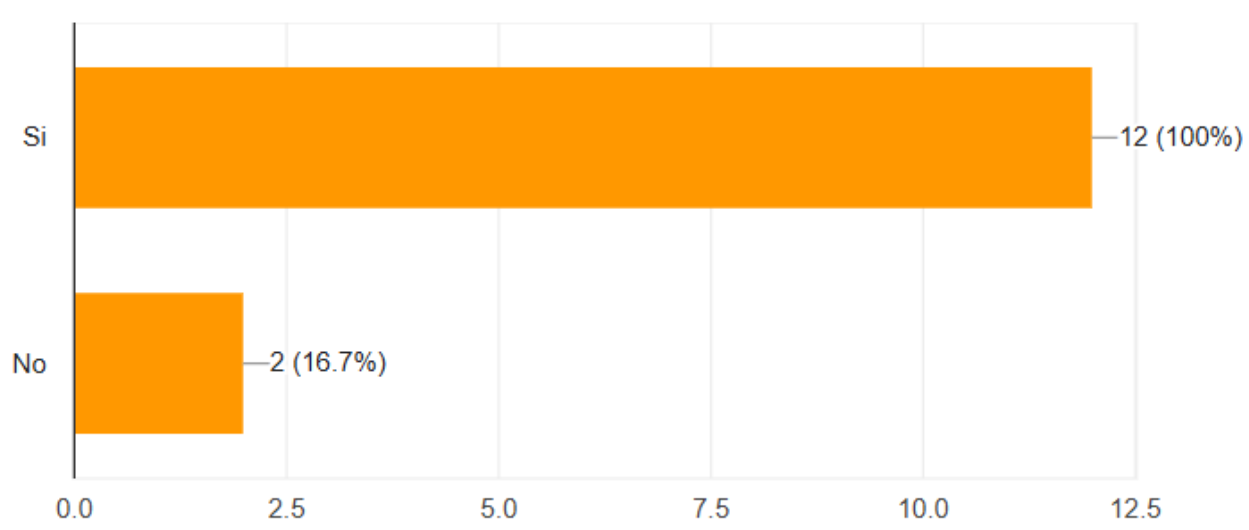


FIGURA 26

8. ¿Qué tan útil te resulto encontrar los contenidos gracias a esta herramienta? (ver imagen)

12 respuestas

[Copiar gráfico](#)

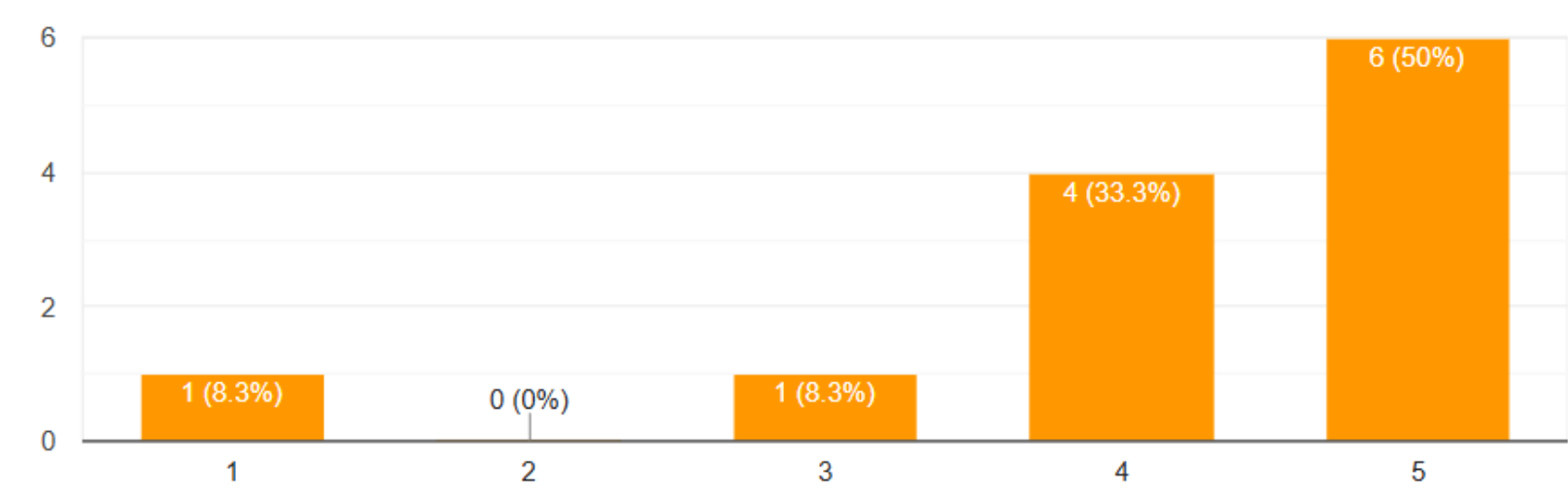


FIGURA 25

6. ¿Crees que las funciones interactivas (botones, movimientos, animaciones, audios, videos) ayudaron a que el contenido fuera más fácil de entender?

12 respuestas

[Copiar gráfico](#)

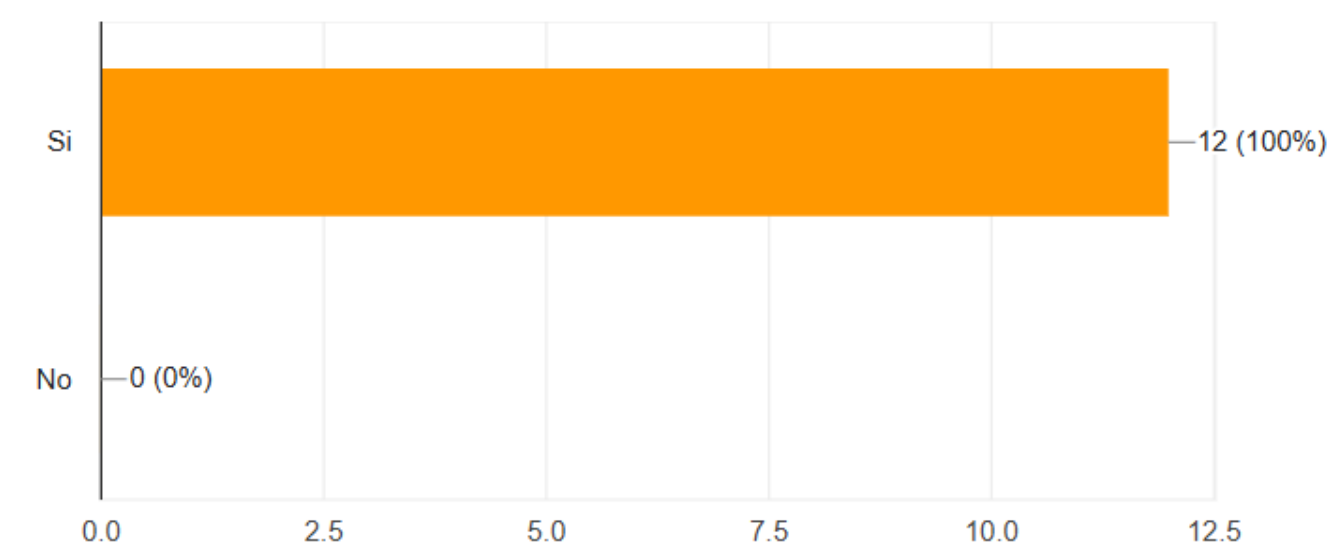


FIGURA 27

9. Después de interactuar con el libro, ¿qué tan de acuerdo estás con la siguiente afirmación? "Siento que aprendí algo nuevo o significativo gracias al contenido del libro y a los elementos interactivos como botones, audios, videos, fotografía e ilustraciones.

12 respuestas

 Copiar gráfico

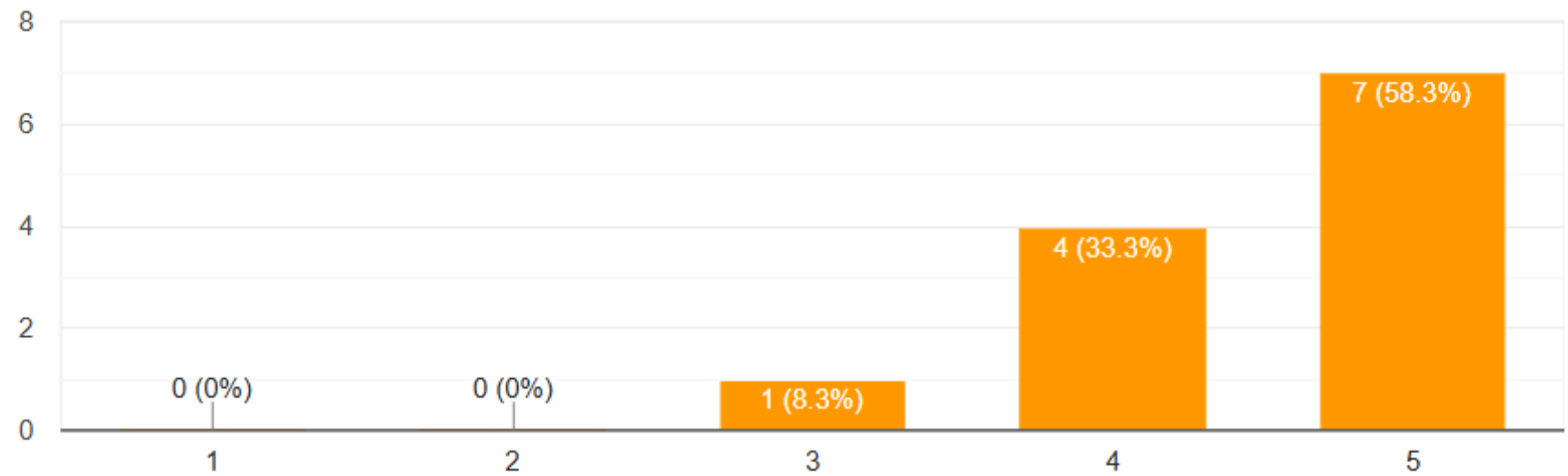


FIGURA 28

Los resultados de la encuesta muestran que, en general, la experiencia de usuario con el libro interactivo fue muy positiva, destacándose la facilidad de navegación, el uso intuitivo de los elementos interactivos y el impacto educativo. A continuación, se presentan los hallazgos principales:

Facilidad de uso y navegación:

- El 100% de los participantes indicó que moverse por las diferentes páginas o secciones fue fácil o muy fácil, lo que refleja un diseño intuitivo en la estructura del libro.
- Sin embargo, un pequeño porcentaje (8.3%) mencionó dificultades medianas para utilizar los botones y movimientos, lo que señala una oportunidad para mejorar la accesibilidad o claridad en la interacción con estos elementos.

Efectividad de las instrucciones y elementos interactivos:

- Las instrucciones fueron altamente efectivas, ya que el 100% de los usuarios afirmó que les ayudaron a saber qué hacer en cada sección.

- Además, todos los participantes consideraron que las funciones interactivas (botones, animaciones, audios y videos) contribuyeron a entender mejor el contenido y a sentirse más conectados con las historias y recetas, destacando el éxito de la interactividad como herramienta para enriquecer la experiencia del usuario.

Participación y conexión emocional:

- El 100% de los usuarios sintió que el libro los invitaba a participar activamente más allá de la lectura pasiva, lo que resalta el diseño inmersivo del proyecto.
- Asimismo, las partes interactivas lograron generar una conexión emocional significativa con las historias y recetas, lo que evidencia que el diseño interactivo cumplió su objetivo de involucrar al lector a un nivel más profundo.

Movimientos y animaciones:

- Aunque la mayoría consideró que los movimientos y animaciones eran naturales y fáciles de seguir, un 16.7% opinó lo contrario, sugiriendo una necesidad de ajustar la fluidez o claridad de estos elementos para garantizar una experiencia más uniforme.

Impacto en el aprendizaje:

- El 83.3% de los participantes estuvo de acuerdo o muy de acuerdo con haber aprendido algo nuevo o significativo gracias a los elementos interactivos del libro.
- Aunque este porcentaje es alto, el 8.3% que respondió solo medianamente de acuerdo podría indicar que hay margen para optimizar el contenido o los recursos interactivos para maximizar el aprendizaje significativo.

Utilidad del menú de contenidos:

- Si bien la mitad de los usuarios lo consideró bastante útil, un pequeño grupo (8.3%) lo encontró poco o nada útil, lo que sugiere que sería beneficioso revisar su diseño o funcionalidad para asegurar que todos los usuarios puedan acceder al contenido de manera eficiente.

Conclusión final

En general, el libro interactivo proporciona una experiencia enriquecedora y efectiva para los usuarios, combinando diseño intuitivo, funciones interactivas atractivas y un impacto positivo en el aprendizaje significativo y la conexión emocional con el contenido. Sin embargo, existen áreas de mejora, como la optimización de botones, animaciones y el menú de contenidos, que podrían perfeccionar aún más la experiencia del usuario en futuras iteraciones del proyecto.

Implementación

La implementación de elementos interactivos y del formato digital permitió que el prototipo fuese de fácil acceso, informativo y despertara interés por el tema haciéndolo más inclusivo, lo que resalta la capacidad que tiene el diseño para ser una herramienta para la transformación de las experiencias gastroturísticas dando relevancia a la memoria y la cultura.

Además, fuimos al restaurante el Tenjanito, que ofrece fritanga, para hacer una prueba de implementación y evaluación del libro, ver **figura 29-35**, algunos de los testimonios se mencionaron anteriormente, esto nos ayudó a evidenciar el interés e impacto que puede generar Mikhuna en turistas y personas que disfrutan de la gastronomía colombiana con plátano, así como dejar en evidencia las posibles mejoras y correcciones que podíamos implementar de la mano de nuestro público objetivo y su opinión.

Para lograr que el impacto de “Mikhuna: La ruta del plátano” continúe, se planteó hacer contacto con el alcalde de Mosquera para que el proyecto siga expandiéndose y llegando a más personas para que conozcan la importancia e impacto que el plátano tiene en nuestra cultura, sin embargo, por temas de tiempo y agendo estos no se pudo realizar, pero se hace mención de esto para dejar constancia de lo que se puede llegar a hacer con el proyecto.

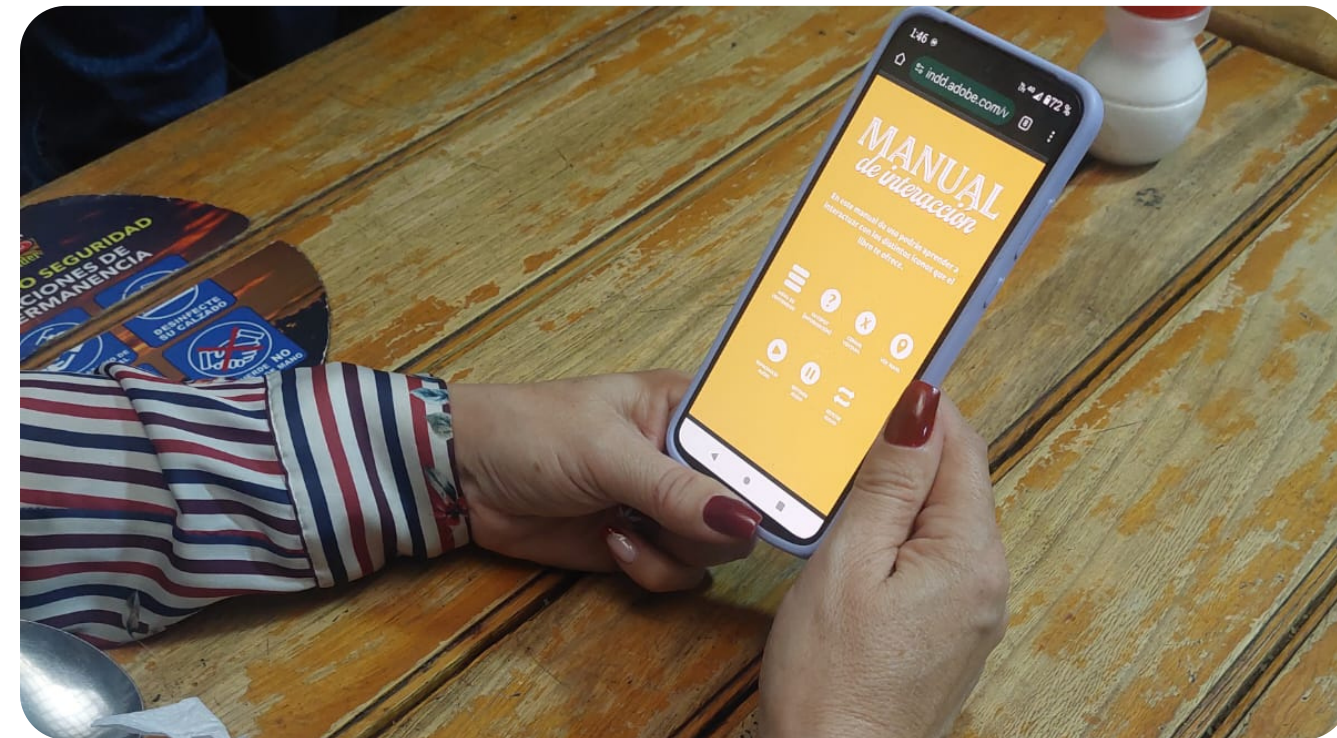


Figura 29 Cliente del restaurante el tenjanito haciendo uso del **libro interactivo** (Fuente propia)

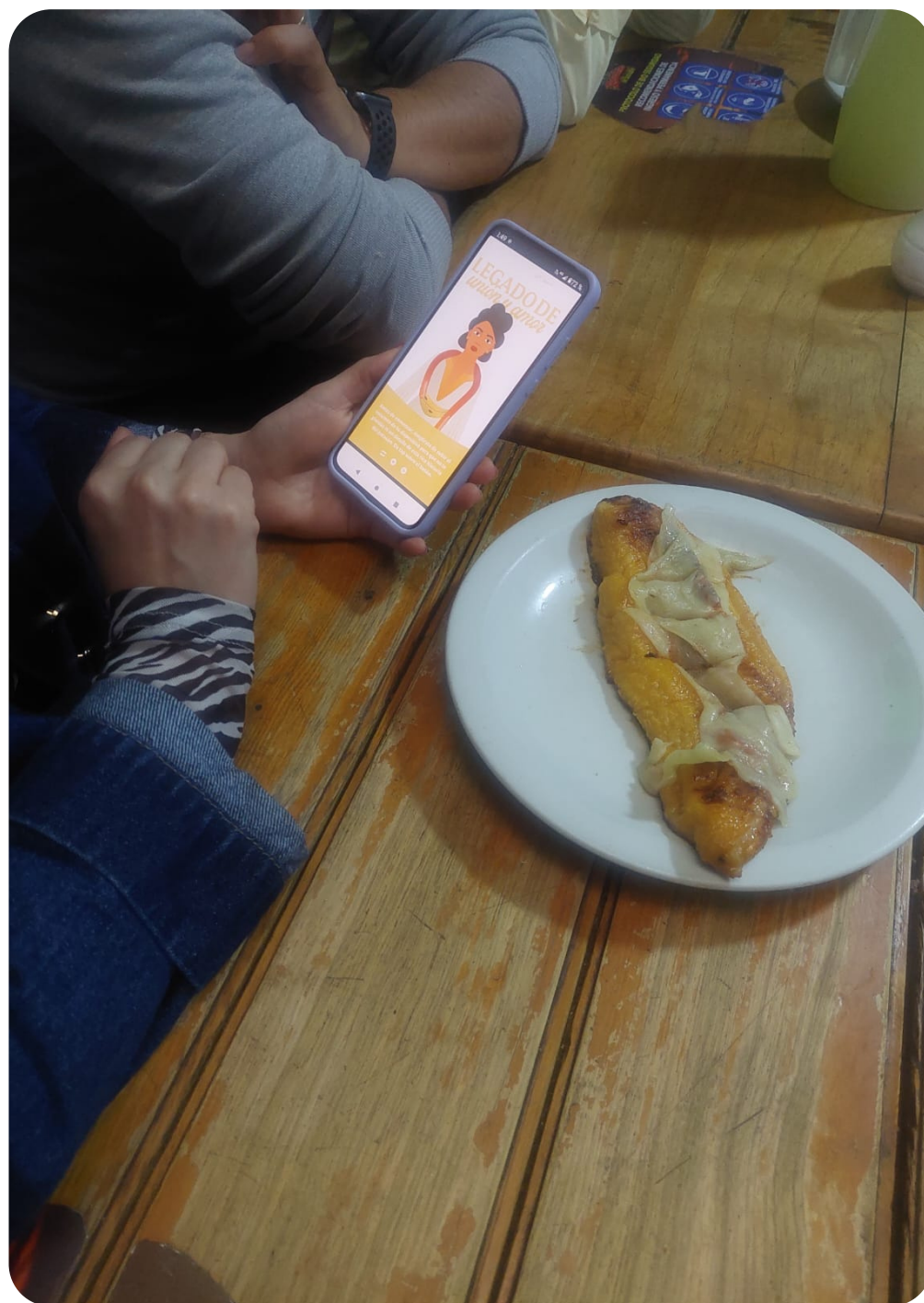


Figura 30. Un segundo cliente del restaurante el tenjanito haciendo uso del **libro interactivo** (Fuente propia)

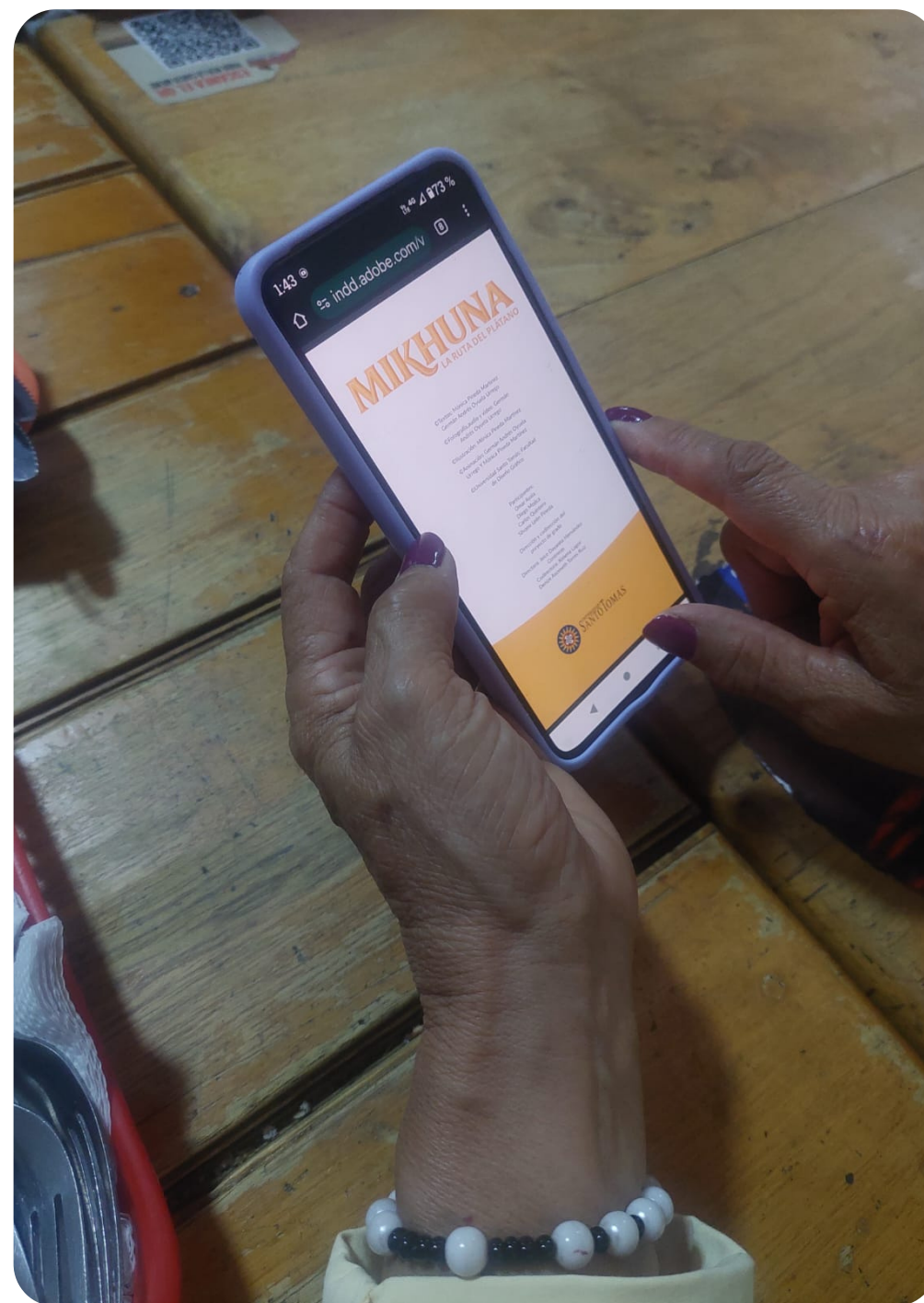


Figura 31. Un tercer cliente del restaurante el tenjanito haciendo uso del **libro interactivo** (Fuente propia)

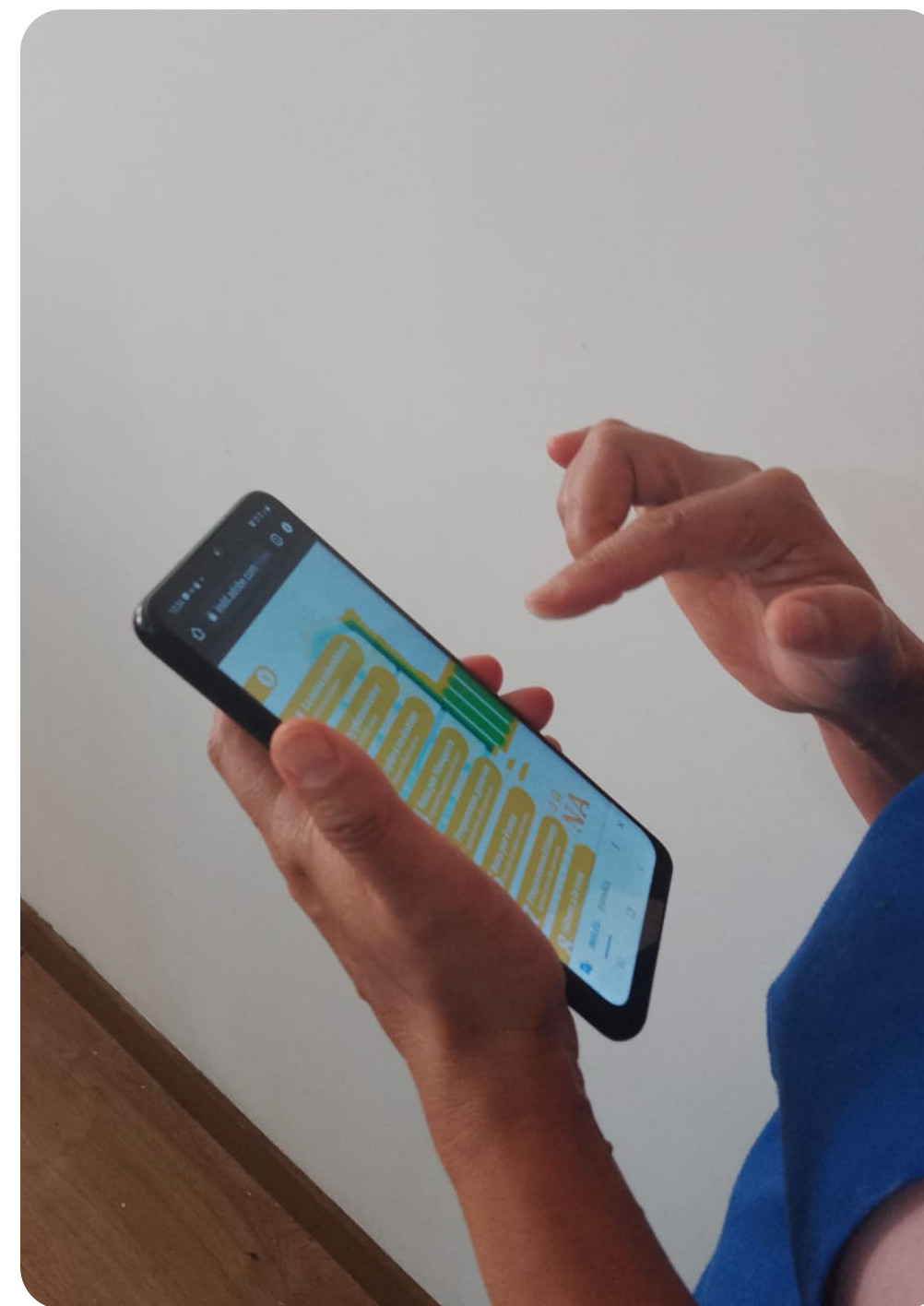


Figura 32. Cocinera del tenjanito haciendo uso del **libro interactivo** (Fuente propia)

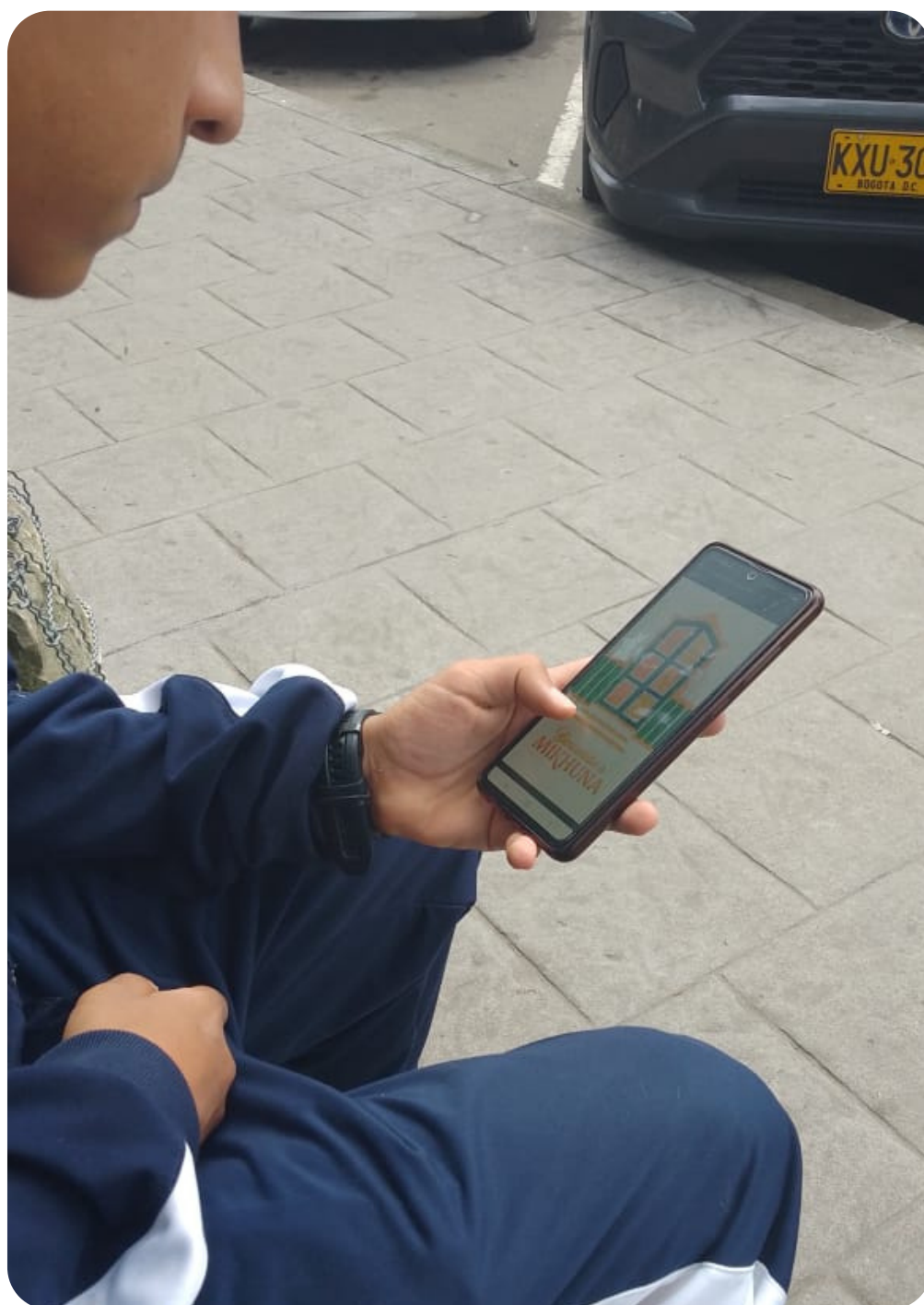


Figura 33. Persona en el parque de Mosquera haciendo uso del **libro interactivo** (Fuente propia)



Figura 34. Comerciante de banano haciendo uso del **libro interactivo** (Fuente propia)

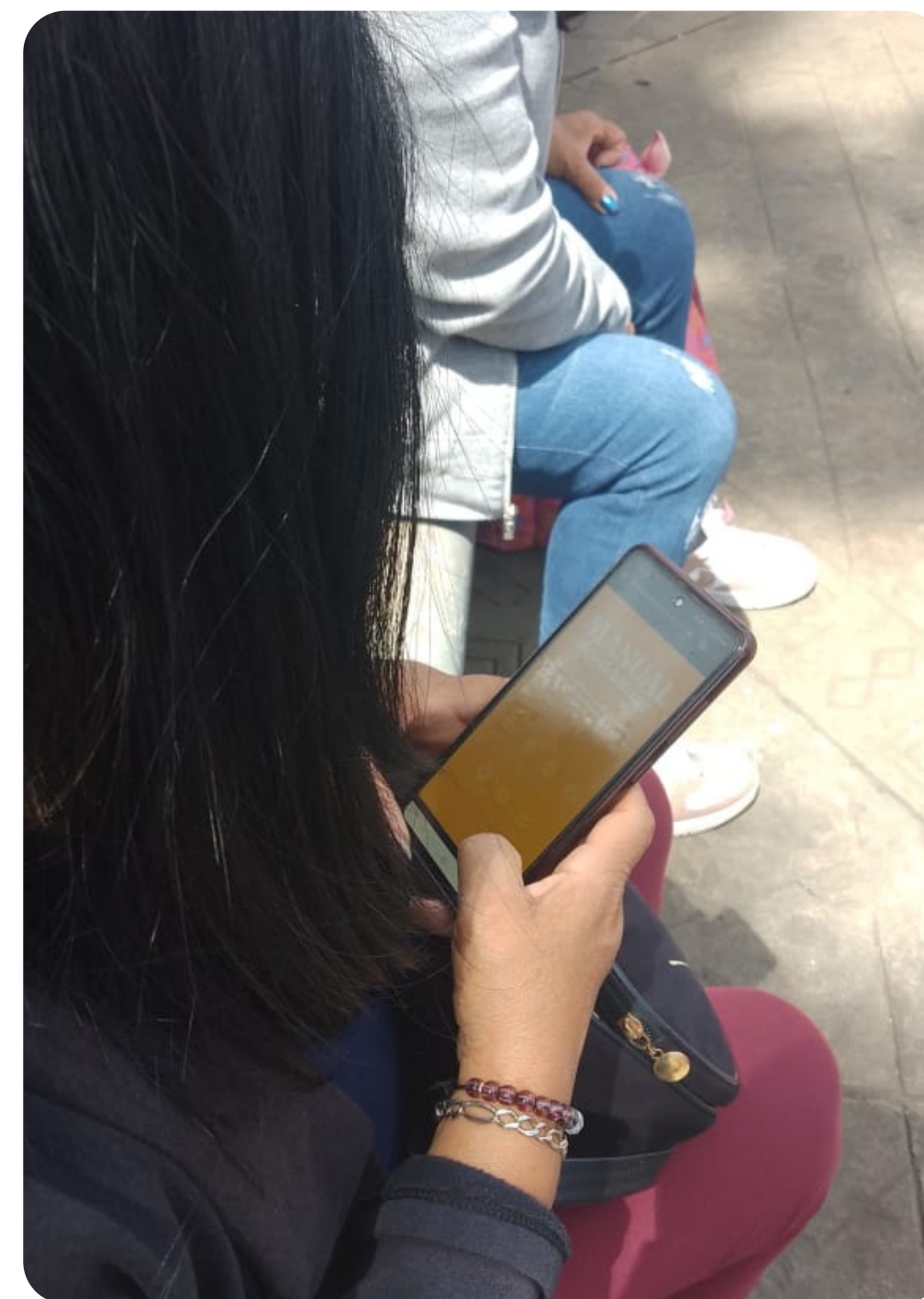


Figura 35. Persona en el parque de Mosquera haciendo uso del **libro interactivo** (Fuente propia)

CONCLUSIONES

“**Mikhuna: La ruta del plátano**”, demostró ser una iniciativa efectiva y valiosa para la preservación y difusión de la cultura gastronómica que envuelve al plátano, esto gracias a los testimonios de las personas entrevistadas que quedaron plasmados en el libro y podrán ser visitadas por cualquiera que lo desee, pasando así su conocimiento e historia a nuevas generaciones con una estructura llamativa y fácil de entender.

Este proyecto, capturo lo anteriormente mencionado de una forma dinámica y emocional gracias a las ilustraciones y audios de los entrevistados que ayudan al usuario a conectar aún más con ellos, fortaleciendo el vínculo entre estos y a su vez con lo que el plátano representa y seguirá representando para Colombia.

Además, Mikhuna nos demuestra como el diseño gráfico es más que una disciplina netamente visual y como esta es una poderosa herramienta de comunicación y preservación de conocimientos y tradiciones para que así estos lleguen a más personas que hoy en día no se interesan mucho por ello, entonces, la implementación del libro interactivo de manera digital se adapta a la necesidad de ser de fácil acceso para los usuarios en un mundo mayormente virtual.

Finalmente “Mikhuna: La ruta del plátano” queda como precedente e inspiración para futuras iniciativas o proyectos que busquen la conservación de conocimientos y tradiciones gastroculturales en un mundo globalizado en el que estos cada vez se pierden más, además que este proyecto deja en evidencia la importancia del diseño gráfico en este tipo de iniciativas como una herramienta de difusión y conservación muy versátil demostrando lo valioso que es el diseño gráfico para la preservación de nuestras tradiciones y más en una sociedad mayormente digitalizada.

Gracias a quienes se tomaron el tiempo de leer este trabajo. Su interés y atención dan vida a los esfuerzos por explorar y compartir el conocimiento, y esperamos que el contenido aquí presentado les inspire y sea de utilidad en su propio camino de aprendizaje.



REFERENCIAS

Mayer, R. E. (Ed.). (2005). The Cambridge handbook of multimedia learning. Cambridge university press. Recuperado de (https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=SSLdo1MLIywC&oi=fnd&pg=PR9&dq=the+cambridge+handbook+of+multimedia+learning&ots=uWvbR3R2MA&sig=QGyM16r6PcRiD8hjG5adPglKZc4&redir_esc=y#v=onepage&q=the%20cambridge%20handbook%20of%20multimedia%20learning&f=false)

Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. In Psychology of learning and motivation (Vol. 41, pp. 85-139). Academic Press. Recuperado de (<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0079742102800056>)

Latapie, I. (2007). Acercamiento al aprendizaje multimedia. Investigación universitaria multidisciplinaria: Revista de investigación de la Universidad Simón Bolívar, (6), 7.

Ángel-Bravo, R., Ascuntar Rivera, M. C., Rentería Vera, J. A., Rodríguez Caro, Y. J., Vélez Castañeda, C. K., Durango Marín, J. A., ... & Osorio Alzate, É. M. (2023). Miradas multidisciplinares del diseño sostenible. Recuperado de (<https://abcd.pascualbravo.edu.co/jspui/bitstream/pascualbravo/2065/1/miradas-multidisciplinares-del-diseno-sostenible.pdf#page=5>)

Babolian Hendijani, R., & Jaszus, K. (2024). The rise of virtual food tourism experiences: integrating diffusion of innovation theory and self-determination theory. *Tourism and hospitality management*, 30(2), 249-258. Recuperado de ([https://www.researchgate.net/publication/378985377 THE RISE OF VIRTUAL FOOD TOURISM EXPERIENCES INTEGRATING DIFFUSION OF INNOVATION THEORY AND SELF-DETERMINATION THEORY](https://www.researchgate.net/publication/378985377_THE_RISE_OF_VIRTUAL_FOOD_TOURISM_EXPERIENCES_INTEGRATING_DIFFUSION_OF_INNOVATION_THEORY_AND_SELF-DETERMINATION_THEORY))

Jain, S.M. (s.f.). Cellular biology and biotechnology including mutation techniques for creation of new useful banana genotypes. International Atomic Energy Agency. Recuperado de (<https://www.fao.org/4/ae216e/ae216e02.htm#TopOfPage>).

Del Pino, Á. M. (2013). Comidas bastardas: gastronomía, tradición e identidad en América Latina. Cuarto Propio. Recuperado de (https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=ffrgCQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT45&dq=gastronomia+e+identidad&ots=-iEr1rV-p3&sig=YzkGgzfzwBFKXy2GvZj9Hzg2P_E&redir_esc=y#v=onepage&q=gastronomia%20e%20identidad&f=false)

Reyes Uribe, Ana Cecilia, Guerra Avalos, Eva Angélica, & Quintero Villa, José Manuel. (2017). Educación en gastronomía: su vínculo con la identidad cultural y el turismo. *El periplo sustentable*, (32), 00009. Recuperado en 07 de septiembre de 2024, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-90362017000100009&lng=es&tlng=es.

Rosas Pachón, G. A. (2020). La gastronomía como médium para la reconstrucción de la memoria y la reconciliación entre las víctimas, los sobrevivientes y los excombatientes del conflicto armado pertenecientes a Memorias Colombia. Pontificia Universidad Javeriana.

Gómez, A. F. (2020). Rescate de las tradiciones y técnicas ancestrales gastronómicas en el programa profesional de gastronomía y alta cocina de la UNAB para el fortalecimiento del patrimonio cultural colombiano. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12749/11811>

Dávila Topete, A. (2019). El turismo gastronómico, una alternativa de desarrollo en territorios rurales. Instituto Interamericano de Cooperación para la Agricultura (IICA). <https://www.iica.int>

Rapinski, M., Raymond, R., Davy, D., Herrmann, T., Bedell, J.-P., Ka, A., Odonne, G., Chanteloup, L., Lopez, P. J., Foulquier, É., & et al. (2023). Local food systems under global influence: The case of food, health and environment in five socio-ecosystems. *Sustainability*, 15(3), 2376. <https://doi.org/10.3390/su15032376>

Sarasa-Cabezuelo, A. (2020). A model for creating interactive eBooks for eLearning. *Future Internet*, 12(12), 223.

Frye, S. K. (2014). The implications of interactive eBooks on comprehension. Rutgers The State University of New Jersey, School of Graduate Studies.

Fernández Padilla, S. (2018). Turismo gastronómico y cocinas tradicionales de Colombia: una primera aproximación desde la antropología de la alimentación. Universidad de los Andes. Disponible en: <https://repositorio.uniandes.edu.co/entities/publication/9fdf67f9-968c-4c48-ad22-33a947867cbe>

Wikipedia contributors. (2024, July 6). Kichwa language. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Kichwa_language

Geertz, C. (1973). The interpretation of cultures. Basic books. [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5781397/mod_resource/content/1/Geertz Clifford The Interpretation of Cultures Selected Essays%20\(1\).pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5781397/mod_resource/content/1/Geertz%20Clifford%20The%20Interpretation%20of%20Cultures%20Selected%20Essays%20(1).pdf)

Pérez, J. C. español-Quechua Quechua-español. [https://fcctp.usmp.edu.pe/librosfcctp/DICCIONARIO-Quechua-espanol-VOL 2.pdf](https://fcctp.usmp.edu.pe/librosfcctp/DICCIONARIO-Quechua-espanol-VOL%202.pdf)

Ramos-Vidal, I., & Maya-Jariego, I. (2014). Sentido de comunidad, empoderamiento psicológico y participación ciudadana en trabajadores de organizaciones culturales. *Psychosocial Intervention*, 23(3), 169-176.

https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-05592014000300002

Chavis, D. M., Hogge, J. H., McMillan, D. W., & Wandersman, A. (1986). Sense of community through Brunswik's lens: A first look. *Journal of community psychology*, 14(1), 24-40.

[https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/1520-6629\(198601\)14:1%3C24::AID-JCOP2290140104%3E3.0.CO;2-P](https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/1520-6629(198601)14:1%3C24::AID-JCOP2290140104%3E3.0.CO;2-P)

Capece, S. (2010). El diseño centrado en el usuario: principios y nuevos escenarios para el producto inclusivo. *I+Diseño. Revista Científico-Académica Internacional De Innovación, Investigación Y Desarrollo En Diseño*, 2, 77-84.

<https://doi.org/10.24310/Idisenio.2010.v2i.12702>

Mitchell, A. (2019). Graphic Design for Social Change. *Visual Communication Quarterly*, 26(3), 102-118.

Toro, O. (2005). Comprensión de la naturaleza contextual del diseño: un enfoque en la relación entre el proyecto y el diseño. *Revista de estudios de diseño*, 10(3), 45-58. <http://kepes.ucaldas.edu.co/downloads/Revista13.pdf>

Zapata, F, comunicación personal (3 de septiembre de 2024)

https://usantotomaseduco-my.sharepoint.com/personal/jeicehernandez_usta_edu_co/_layouts/15/stream.aspx?id=%2Fpersonal%2Fjeicehernandez%5Fusta%5Fedu%5Fco%2FDocuments%2FGrabaciones%2FTrabajo%20de%20grado%20Santoto%2D20240903%5F194544%2DGrabaci%C3%B3n%20de%20la%20reuni%C3%B3n%2Emp4&nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOnsicmVmZXJyYWxBcHAI0iJTdHJlYW1XZWJBcHAI0iLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJTaGFyZURpYWxvZy1MaW5rliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldlYiIsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXcifX0&ga=1&referrer=StreamWebApp%2EWeb&referrerScenario=AddressBarCopied%2Eview%2E69f8e099%2D0add%2D4daa%2Dba0f%2De2e3db0cfaca

Rojas A., Timana C., Belalcázar B., y Muñoz C. (2019). Memoria colectiva: una mirada desde la sabiduría de los abuelos, sobre la religiosidad popular y juegos tradicional de catacumbo Nariño - Colombia. Pasto, Colombia: Editorial Universidad Cesmag.

Delgado, T. C., y Ocampo Serna, A. N. . (2021). El patrimonio culinario como generador de industrias creativas y culturales: el caso de la plaza de mercado de Riosucio, Caldas, Colombia. Kepes, 18(23), 147–177. <https://doi.org/10.17151/kepes.2021.18.23.6>

Ramírez Coronado, S. (2023). Las tecnologías en el ámbito del turismo gastronómico: hacia el turista gastrotecnológico. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://idus.us.es/server/api/core/bitstreams/30ddd86f-f61d-41db-91d8-ff61bc387714/content>

Camacho, J. (2014). Una cocina exprés. Cómo se cocina una política pública de patrimonio culinario. *El valor del patrimonio: mercado, políticas culturales y agenciamientos sociales*, 169-200. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://dlwqtxts1xzle7.cloudfront.net/38273631/Como_se_cocina_una_politica_de_patrimonio-libre.pdf?1437674759=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DUna_cocina_expres_Como_se_cocina_una_pol.pdf&Expires=1731351769&Signature=IglSfcyiv-ugFNDd8qWHs5QlcN8x6-PkB400B6yRko5yh8NNzbWc~PmraQ6eeXW6o3UMeck6VqqupU0ahzfuzx-r9a0jqrI89QpmG5d9XY0A0ove54QPz0yeW7twq~T2lW-047lh~B586KVNbn6LUs7vqBveTszEEEXrLOAwhV3zz4gRjtohdcaeRX5lktAu2ZbFnEdCjpHtYtCqQfEhSTGy7siEZELoauF7tFDCJCXRBw9NZu4MBPbLLqUKABoOnBUwlGjBa3HvsNJRgC5QiEnGeSTBqxhWS PQ64X0wO3ln4EFbLBVOEFYgSeagl~Tp6diQrjzKK5178eXxhs9rSlg_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Brakus, J. J., Schmitt, B. H., & Zhang, S. (2007). 13. Experiential attributes and consumer judgments. Bresciani, Valdés y Elgar, Handbook on Brand and Experience Management: The Role of Agriculture in Poverty Reduction, 174. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/[https://dlwqtxts1xzle7.cloudfront.net/83703209/31d898f8299143d7481243247bf75ca79be2-libre.pdf?1649614906=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DExperiential Attributes and Consumer Jud.pdf&Expires=1731352084&Signature=fCNUcyC9Batq4f~Ey35zTRGRfQJKzZDXbqEZ4oxGpLsxR3Gung36Pza8SB3Q2DeXYemN9pOxpyT7X0zktTGwIPKfV~eHSufZlgatRT0xSdOGjRrraf7D2TLrRnz3WIAANFTH9AHf9o93kltYIdNpmQesQj7q3Fk2JNp-rZ1V6lEjBA6CkJ74lXgt0jvxAg5CLjtHvamAyuiOKgm1WEu6hXOUBCIUp9hm1TDCxo4D-nXWKghyQ32xPe~qVWICdwnP2-9V66qcvuOYadQtI26eity9L~Kt8LPMixVkSNvIznxNyOPw32gmLB15WiDo0wk3g7UJ~07jABXwZD1eTm1Scw &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://dlwqtxts1xzle7.cloudfront.net/83703209/31d898f8299143d7481243247bf75ca79be2-libre.pdf?1649614906=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DExperiential+Attributes+and+Consumer+Jud.pdf&Expires=1731352084&Signature=fCNUcyC9Batq4f~Ey35zTRGRfQJKzZDXbqEZ4oxGpLsxR3Gung36Pza8SB3Q2DeXYemN9pOxpyT7X0zktTGwIPKfV~eHSufZlgatRT0xSdOGjRrraf7D2TLrRnz3WIAANFTH9AHf9o93kltYIdNpmQesQj7q3Fk2JNp-rZ1V6lEjBA6CkJ74lXgt0jvxAg5CLjtHvamAyuiOKgm1WEu6hXOUBCIUp9hm1TDCxo4D-nXWKghyQ32xPe~qVWICdwnP2-9V66qcvuOYadQtI26eity9L~Kt8LPMixVkSNvIznxNyOPw32gmLB15WiDo0wk3g7UJ~07jABXwZD1eTm1Scw &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF, 1(1-10), 1-10.

Mehmetoglu, M., & Engen, M. (2011). Pine and Gilmore's concept of experience economy and its dimensions: An empirical examination in tourism. Journal of Quality Assurance in Hospitality & Tourism, 12(4), 237-255. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1528008X.2011.541847>

Mahecha, J. D. (2020). Tradición e innovación culinaria en Colombia: una tensión productiva. Boletín Cultural y Bibliográfico, 54(98), 44-57. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://core.ac.uk/download/pdf/346456733.pdf>

Castillo, N. & Ramirez, J. A. (2022). Los fritos, una tradición gastronómica convertida en legado cartagenero. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12749/19168>

Cárdenas Angarita, G. E., & López Garzón, J. G. (2017). Ruta gastronómica de la papa en los municipios de Ventaquemada, Jenesano y Turmequé como aporte al desarrollo local en el departamento de Boyacá.

Salazar, R. D. (2001). Comida y cultura: identidad y significado en el mundo contemporáneo. Estudios de Asia y África, 83-108. https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=la+comida+como+identidad+&btnG=#d=gs_qabs&t=1731374522166&u=%23p%3DFs3RT6AP2KMJ

Fusté-Forné, Francesc. (2016). Los paisajes de la cultura: la gastronomía y el patrimonio culinario. Dixit, 24(1), 4-16. Recuperado en 11 de noviembre de 2024, de http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0797-36912016000100001&lng=es&tlng=es.

Manovich, L. (2013). Software takes command. Bloomsbury Academic. <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/58738>

CABERO, Julio; LLORENTE, M^a del Carmen; MORALES, Juan Antonio (2013). «Aportaciones al e-learning desde un estudio de buenas prácticas en las universidades andaluzas» [artículo en línea]. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC). Vol. 10, n.º 1, págs. 45-60. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa].

<<http://rusc.uoc.edu/ojs/index.php/rusc/article/view/v10n1-cabero-llorente-morales/v10n1-cabero-llorente-morales-es>>
<<http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v10i1.1159>> ISSN 1698-580X