

Fase 3. Aplicación de la innovación social en food design

**Curso: Arquitectura de producto alimenticio
Código: 218016_13**

**Presentado por:
Alejandra Jaramillo Paredes
Carolina Cuenca Mosquera
Diana Marcela Obando Valderrutén**

**Director de curso: Jairo Arely Coral Paredes
Fecha: Abril 14 de 2026**

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Tabla de contenido

<i>Introducción</i>	4
<i>Objetivos</i>	5
Objetivos específicos	5
<i>Fase de ideación</i>	6
<i>Bocetos de propuestas de diseño</i>	7
.....	7
.....	9
<i>Prototipo digital con inteligencia artificial</i>	11
<i>Propuesta seleccionada</i>	16
<i>Cuestionario para testear el producto</i>	18
Resultados de la encuesta	18
<i>Prototipo físico de la propuesta</i>	21
<i>Elementos de la arquitectura del producto</i>	22
Arquitectura modular o integrada	23
Análisis del cambio o transformación del producto	23
Ventajas y fortalezas de cada elemento o características de la arquitectura de producto	24
<i>Identificar y describir elementos inolvidables del producto</i>	25
La ruptura del formato tradicional	25
Por qué es inolvidable:	25

La mezcla controlada	25
Por qué es inolvidable:	25
La cerámica blanca como lienzo de colores y texturas.....	26
Por qué es inolvidable:	26
La organización.....	26
Por qué es inolvidable:	26
<i>Participación en el foro</i>	28
<i>Conclusiones</i>	29
<i>Referencias</i>	30

Introducción

El presente trabajo se desarrolla en el marco de la Fase 3 del curso Arquitectura de Producto Alimenticio, donde el objetivo principal es pasar del diagnóstico a la acción mediante la aplicación de metodologías de Food Design e innovación social. Tomando como punto de partida los resultados de la Fase 2, donde se identificaron problemas críticos en el consumo del sancocho de gallina. Tales como el desorden visual en el servicio, la dificultad de manipulación y el riesgo constante de derrames debido a la falta de una estructura física adecuada, esta propuesta se centra en el rediseño integral del emplatado

Argumentamos que la problemática del sancocho no reside en su valor gastronómico, sino en su morfología y arquitectura de presentación. El plato hondo tradicional, aunque icónico, limita la experiencia del usuario moderno al no ofrecer control sobre las mezclas y dificultar la logística de transporte y temperatura. Por ello, a través de la herramienta SCAMPER, hemos ideado una solución basada en un plato tipo bandeja, diseñada específicamente para organizar los componentes del plato de manera estratégica, garantizando la seguridad en el servicio y elevando la competitividad estética del producto

Finalmente, este proyecto busca demostrar que la innovación en el diseño de objetos alimenticios es un motor de innovación social. Al proponer una arquitectura integrada que respeta la tradición, pero mejora la funcionalidad, no solo optimizamos la experiencia del usuario, sino que fortalecemos el sistema alimentario local. El diseño aquí propuesto actúa como un puente entre el saber ancestral de nuestra región y las necesidades de un mercado contemporáneo, asegurando la sostenibilidad y la vigencia de nuestra identidad cultural.

Objetivos

Implementar las fases del Design Thinking o metodologías ágiles para desarrollar soluciones productivas enfocadas en las personas, comunidades y territorios, con el fin de definir la estructura y forma de productos alimenticios que respondan a necesidades reales y del contexto.

Objetivos específicos

- Utilizar la herramienta SCAMPER para generar ideas de propuestas de diseño y mejorar la presentación del plato típico, representarlas mediante bocetos a mano alzada y prototipos digitales con inteligencia artificial, y seleccionar colaborativamente la opción más adecuada según criterios de funcionalidad, viabilidad y pertinencia cultural.
- Realizar un prototipo físico de la propuesta seleccionada y diseñar una encuesta que permita recolectar información demográfica, de percepción y de consumo bajo la nueva propuesta.
- Analizar la arquitectura del producto propuesto identificando si corresponde a una estructura modular o integrada, describir las transformaciones introducidas respecto al sancocho tradicional, destacar las ventajas y fortalezas de cada elemento, y definir los factores que convierten la experiencia de consumo en un evento inolvidable y duradero en la memoria del comensal.

Fase de ideación

Con base en los resultados obtenidos en la Fase 2, específicamente en las etapas de Empatizar y Definir, donde se identificaron las principales problemáticas relacionadas con la forma de servir y consumir el sancocho (desorden en la presentación, dificultad al servir y riesgo de derrames), se procedió a desarrollar el proceso de ideación mediante la herramienta de S.C.A.M.P.E.R

Figura 1 Uso de la herramienta SCAMPER

SCAMPER - SANCOCHO COLOMBIANO

Aplicación de la técnica SCAMPER para idear mejoras en la presentación y forma de servir

01		SUSTITUIR	Sustituir el plato hondo plástico o de loza común por una cazuela de barro con tapa, que conserva mejor el calor y refuerza la identidad cultural del plato.
02		COMBINAR	Combinar en un set de servicio único: bowl para el caldo + plato para los sólidos + salsa para ají y limón, todo en materiales rústicos coordinados.
03		ADAPTAR	Adaptar el sistema de servicio de las fondues europeas, donde el caldo se sirve caliente en la mesa desde una olla central, generando una experiencia compartida e interactiva.
04		MODIFICAR	Modificar el tamaño de la porción: crear una versión individual tipo mini cazuela para restaurantes, resaltando visualmente cada ingrediente de forma ordenada y atractiva.
05		PROPONER OTROS USOS	La cazuela de barro además de servir el sancocho puede usarse como elemento decorativo de mesa, reforzando la identidad cultural y el valor estético del plato.
06		ELIMINAR	Eliminar la mezcla desordenada de sólidos y caldo en un solo recipiente. Servir por separado mejora la presentación, facilita el consumo y permite personalizar la porción.
07		REORDENAR	Reordenar la secuencia de servicio: primero se presentan los sólidos organizados visualmente en el plato, y el caldo caliente se vierte en la mesa frente al comensal, creando un momento memorable.

Bocetos de propuestas de diseño

Figura 2 Boceto 1 de Alejandra Jaramillo

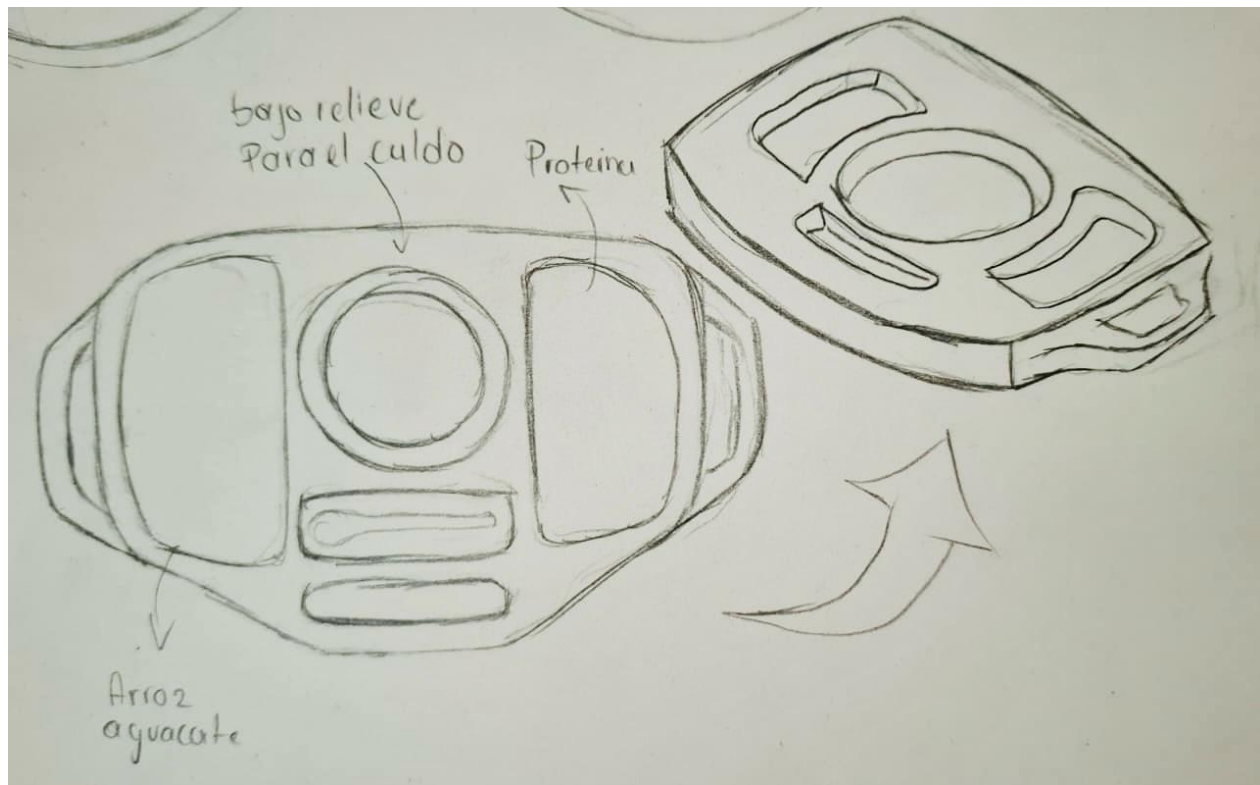


Figura 3 Boceto 2 de Alejandra Jaramillo

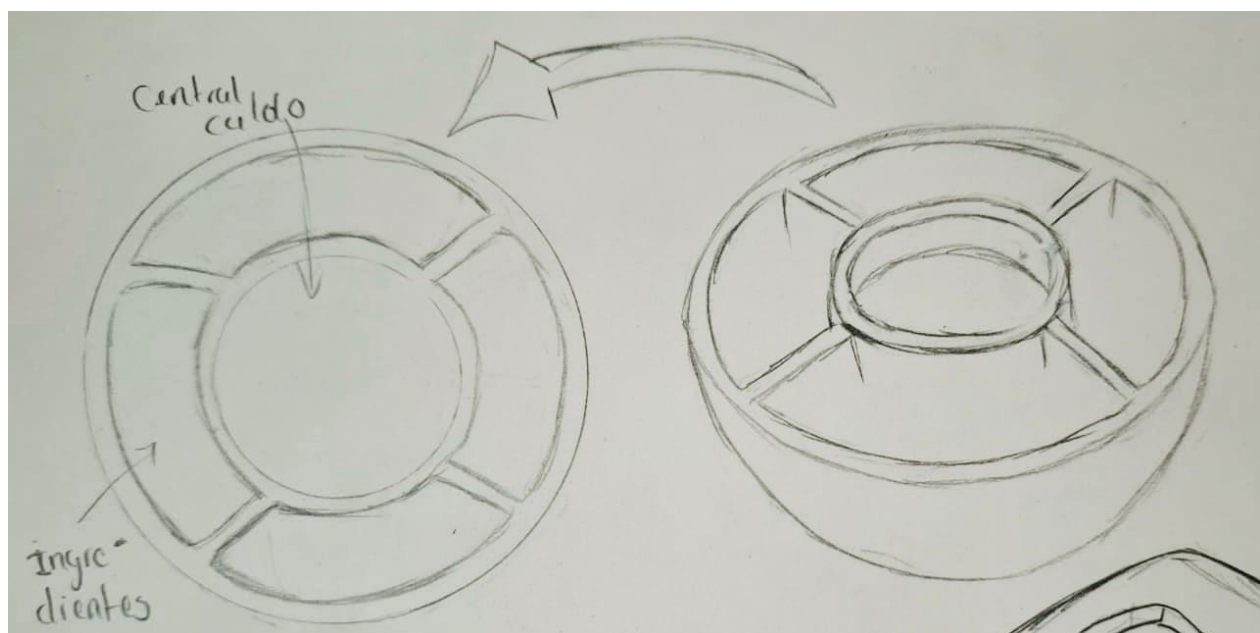


Figura 4 Boceto 3 de Alejandra Jaramillo

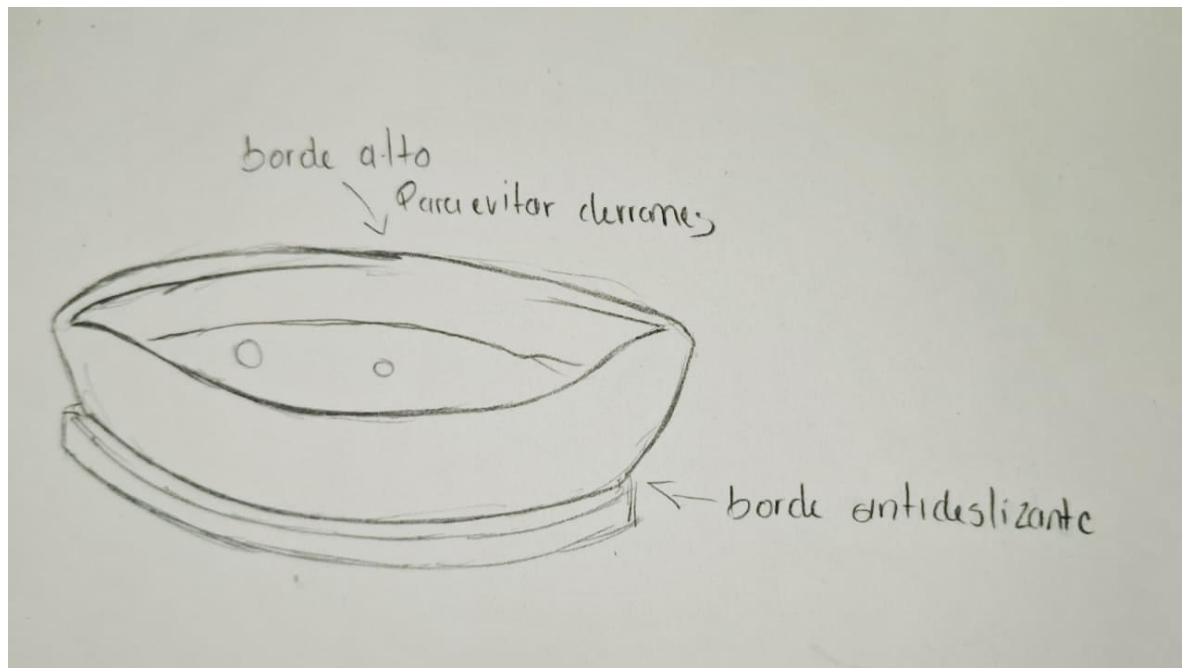


Figura 5 Boceto 1 de Carolina Cuenca

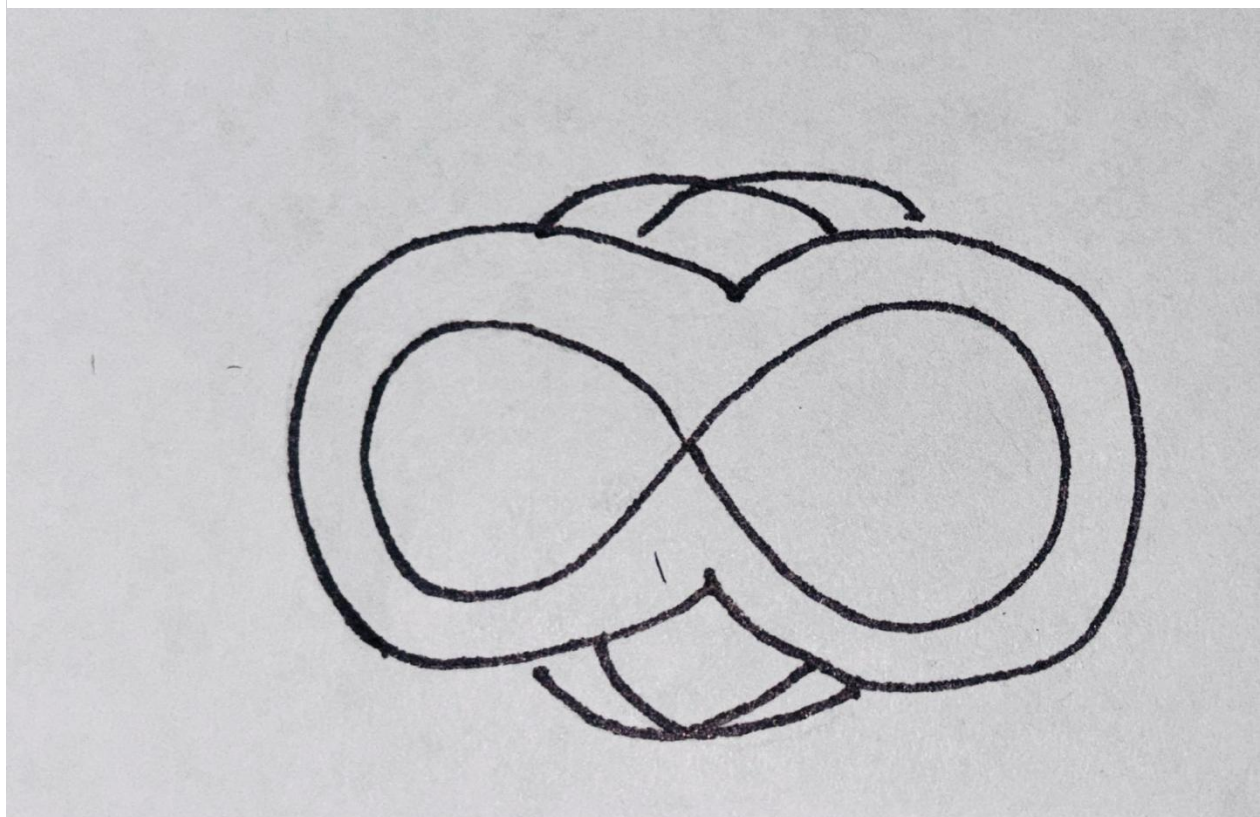


Figura 6 Boceto 2 de Carolina Cuenca

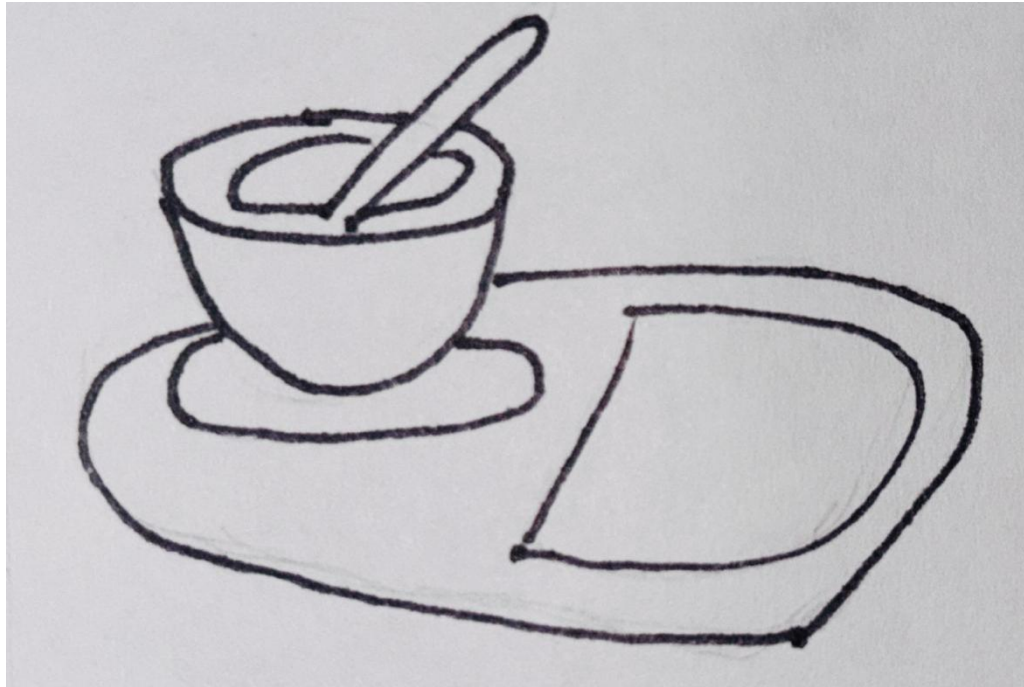


Figura 7 Boceto 3 de Carolina Cuenca

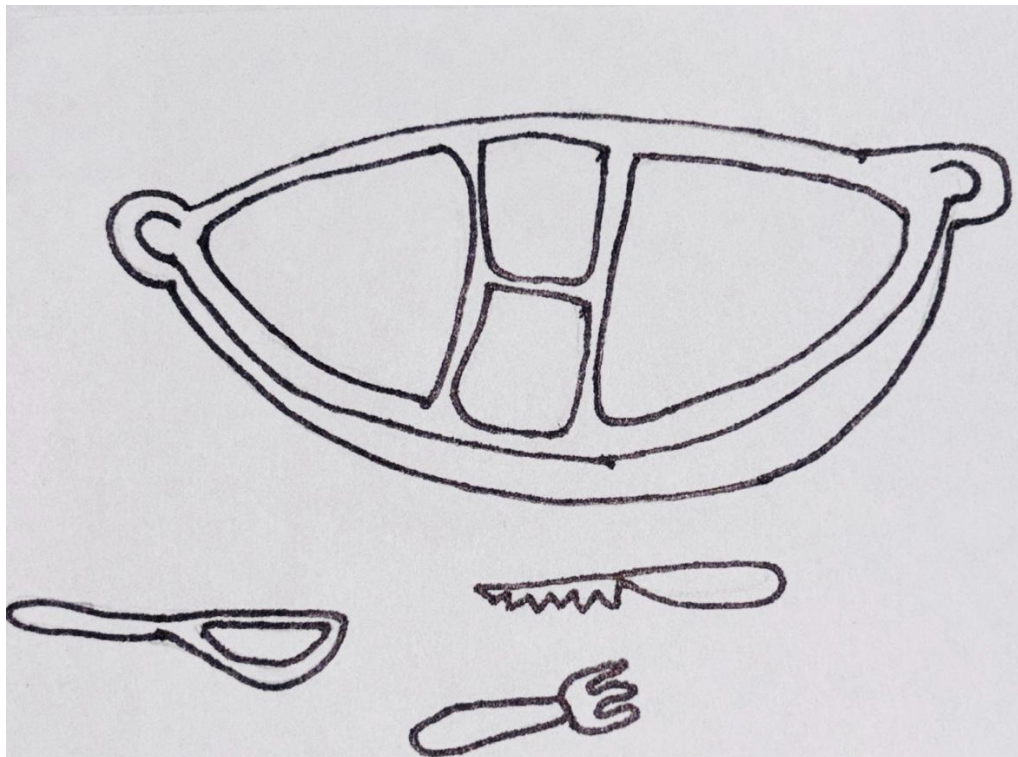


Figura 8 Boceto 1 de Diana Obando

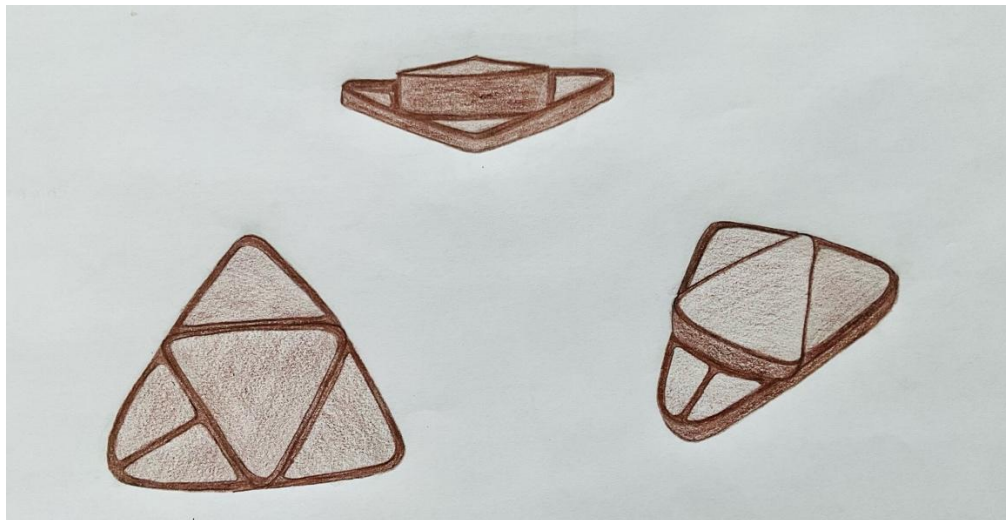


Figura 9 Boceto 2 de Diana Obando

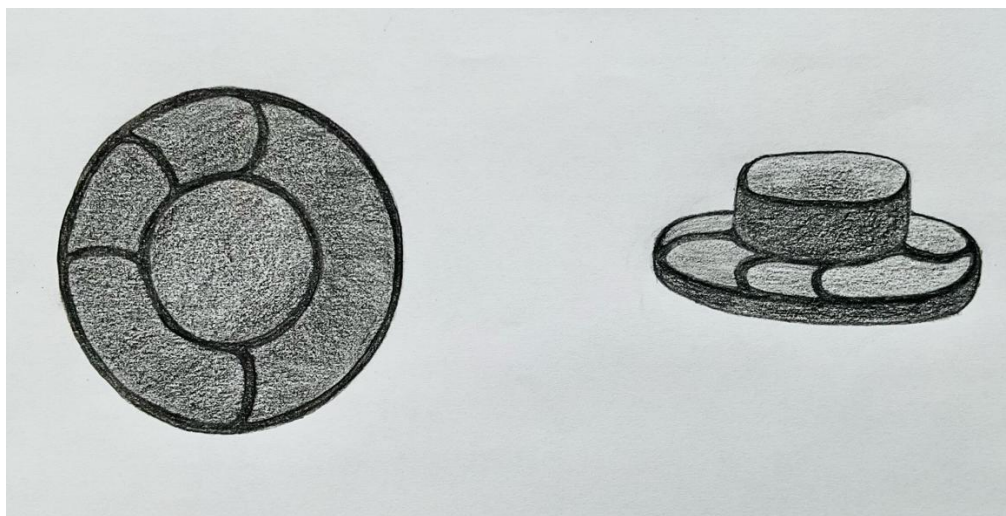
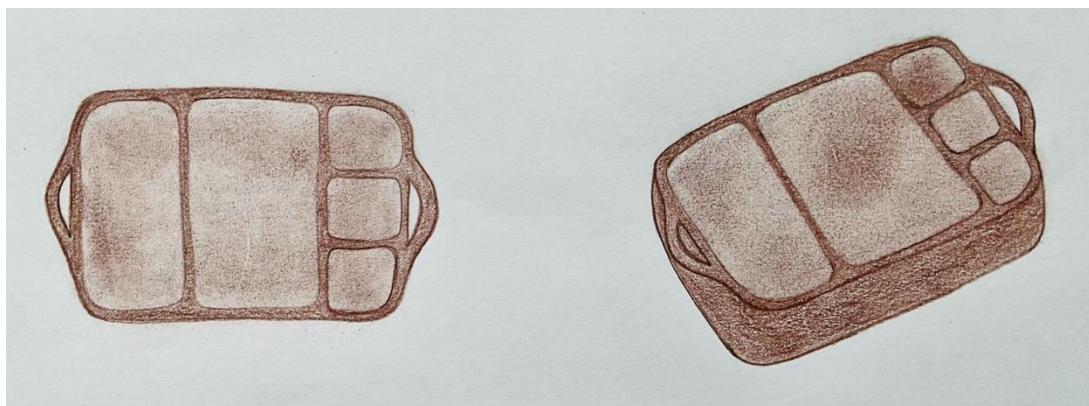


Figura 10 Boceto 3 de Diana Obando



Prototipo digital con inteligencia artificial

Figura 11 Prototipo digital 1 de Alejandra Jaramillo



Figura 12 Prototipo digital 2 de Alejandra Jaramillo



Figura 13 Prototipo digital 3 de Alejandra Jaramillo



Figura 14 Prototipo digital 1 de Carolina Cuenca



Figura 15 Prototipo digital 2 de Carolina Cuenca



Figura 16 Prototipo digital 3 de Carolina Cuenca



Figura 17 Prototipo digital 1 de Diana Obando



Figura 18 Prototipo digital 2 de Diana Obando



Figura 19 Prototipo digital 3 de Diana Obando












Propuesta seleccionada

Figura 20 Matriz de selección de propuesta

Matriz de Evaluación de Propuestas de Diseño

Escales: 1 = Muy bajo 2 = Bajo 3 = Medio 4 = Alto 5 = Muy alto

Imágen	Descripción del producto	Funcionalidad ¿facilita servir?	Solución del problema ¿responde al desorden y derrames?	Experiencia ¿es cómoda y práctica?	Viabilidad ¿se puede fabricar fácil?	Innovación ¿es diferente?	Estética ¿cuenta con buena presentación?	TOTAL
	plato con espacio central para caldo y zonas para acompañamientos	3.67	2.67	3.33	4.33	2.67	3.67	3.39
	permite mezclar ingredientes cuando el usuario decide	2.33	2.00	3.67	4.00	3.67	3.33	3.17
	borde alto y base antideslizante para evitar derrames	3.67	3.67	3.67	4.33	1.67	3.33	3.39
	diseño en forma de bandeja, material de cerámica para conservar el calor.	5.00	5.00	5.00	3.00	4.00	5.00	4.50
	Vajilla modular de una sola pieza elaborada en gres esmaltado.	3.33	3.00	3.33	4.33	3.00	4.00	3.50
	Vajilla monolítica (una sola estructura) con forma de infinito, que integra dos cavidades profundas.	4.00	4.00	4.33	3.67	5.00	4.33	4.22
	Plato con formas triangulares, el espacio del centro es para el caldo y en los laterales para los acompañantes.	4.00	4.00	4.00	3.67	4.67	4.00	4.06
	Plato circular con varios espacios para servir de forma ordenada cada uno de los acompañantes.	4.00	3.67	3.67	3.67	4.33	3.67	3.83
	Plato rectangular con asas para mejor transporte, diferentes espacios que mejoran el orden.	4.00	3.67	4.33	3.33	3.00	4.00	3.72

Para la selección de la propuesta final, se utilizó una matriz de evaluación, en la cual se analizaron nueve alternativas de diseño planteadas por el equipo de trabajo.

Los criterios de evaluación fueron:

- Funcionalidad
- Solución del problema
- Experiencia del usuario
- Viabilidad
- Innovación
- Estética

Cada propuesta fue calificada en una escala de 1 a 5, donde 1 corresponde a un nivel bajo y 5 a un nivel alto. A partir de esta evaluación, se seleccionó la alternativa con mayor puntaje promedio.

La propuesta elegida fue:

Diseño en forma de bandeja, la cual obtuvo un puntaje promedio de **4.50**, destacándose por su funcionalidad, organización de los alimentos y aporte estético.

La propuesta ganadora es diseñada por Carolina Cuenca.

Figura 21 Propuesta de diseño seleccionada



Questionario para testear el producto

Hemos realizado la encuesta por medio de formularios de google, para visualizar la encuesta ingresar al siguiente enlace

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfWB2jy22s5JmBMjtIVDawm3fTwLcVVS2p9S26fzVUNaAdyyQ/viewform?usp=publish-editor>

Resultados de la encuesta

Figura 22 Evidencia 1 de la encuesta

¿En qué rango de edad te encuentras?
16 respuestas

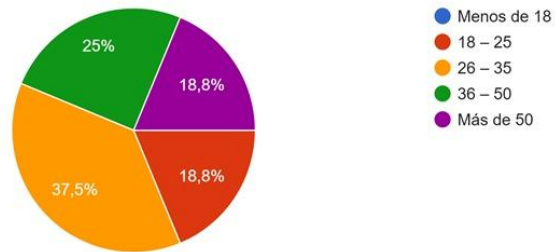


Figura 23 Evidencia 2 de la encuesta

¿Consumes sancocho?
16 respuestas

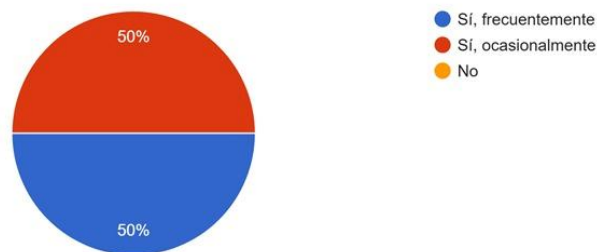


Figura 24 Evidencia 3 de la encuesta

¿Qué tan atractivo te parece el diseño presentado? Escala de 1 a 5, donde 1 es “nada atractivo” y 5 es “muy atractivo”

16 respuestas

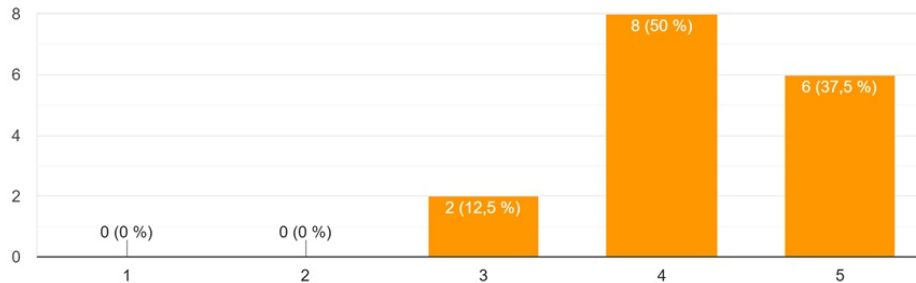


Figura 25 Evidencia 4 de la encuesta

¿Crees que este diseño mejora la organización de los alimentos (caldo y acompañamientos)?

16 respuestas

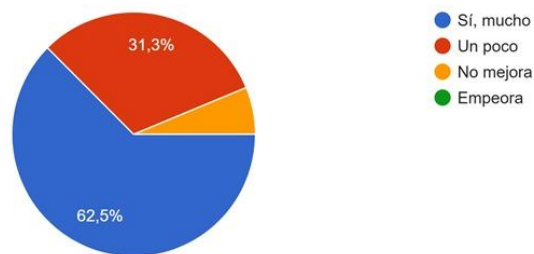


Figura 26 Evidencia 5 de la encuesta

¿Qué tan práctico consideras este diseño para servir y consumir el sancocho? Escala de 1 a 5, donde 1 es “nada práctico” y 5 es “muy práctico”

16 respuestas

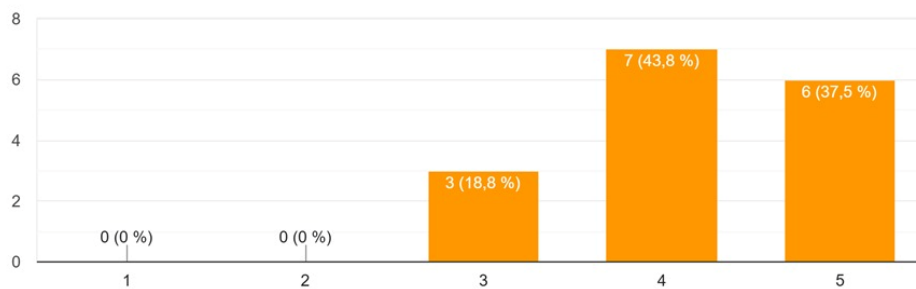


Figura 27 Evidencia 6 de la encuesta

¿Usarías este tipo de bandeja en tu casa o en un restaurante?

16 respuestas

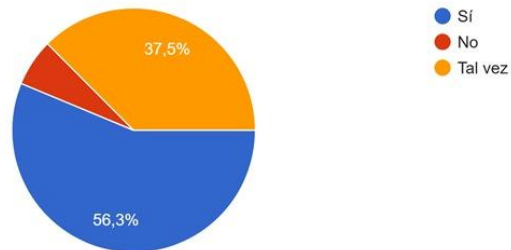


Figura 28 Evidencia 7 de la encuesta

¿Qué mejorarías o cambiarías de este diseño?

13 respuestas

- Seguiría poniendo el caldo en el plato tradicional y dejaría el de las divisiones para los acompañamientos
- Verificar el tamaño y aspectos importantes para el almacenamiento ya que puede ocupar mucho espacio, la idea es que se puedan apilar.
- Me gusta comerme el sancocho revuelto con el arroz, y creo que tantas secciones no dejaría resolverlo.
- Las espacio para el sancocho menos para las monedas de plátano
- Nada
- Mejor sin tanta separación.
- Nada está perfecto
- Cambiaría la disposición de los compartimentos para que se ubiquen de forma horizontal en la bandeja (considerando la misma posición de la foto dividir la bandeja en dos secciones: mitad inferior y mitad superior); es decir, traería el compartimento del caldo al frente ocupando la mitad inferior de la bandeja (disposición horizontal a lo largo de toda la bandeja en la mitad inferior); los demás compartimentos estarían en la mitad superior de la bandeja.
- Dependiendo del tamaño, si es muy grande puede ser algo incómodo para comer, no lo haría muy grande
- Dejar el espacio del sancocho un poco más grande, se me hace que está un poco reducido por tener tan en el centro la división
- Dependiendo del tamaño, si es muy grande la parte donde va el sancocho podría reducirse un poco y aumentar el espacio donde va la ensalada.
- A gusto personal, que el espacio del sancocho fuese un poco más grande.
- Esta bien

Prototipo físico de la propuesta

Figura 29 Prototipo físico de la propuesta de Carolina Cuenca

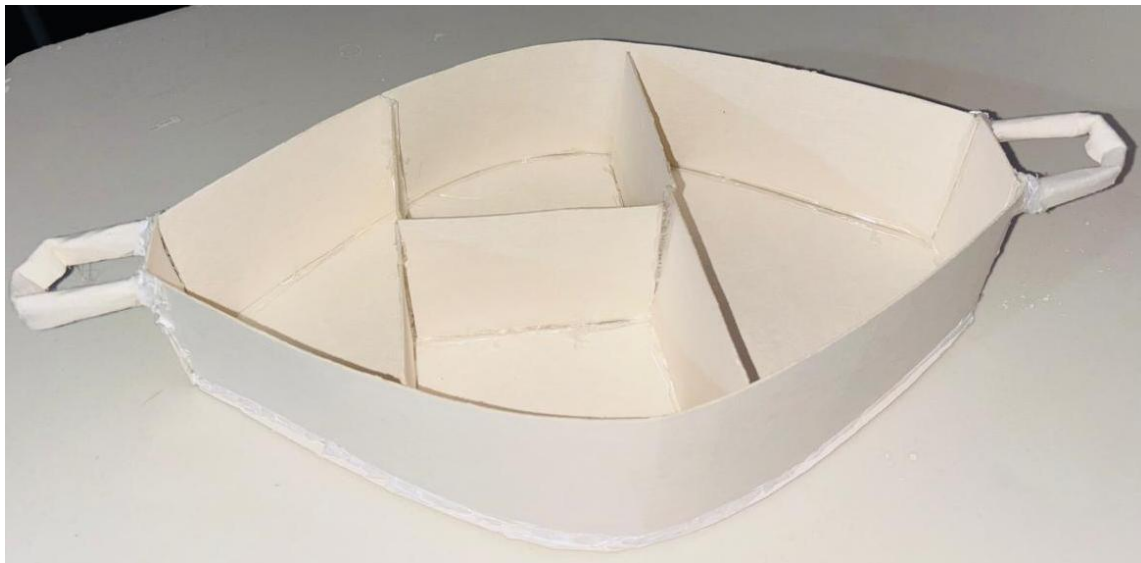


Figura 30 Prototipo físico de la propuesta de Carolina Cuenca

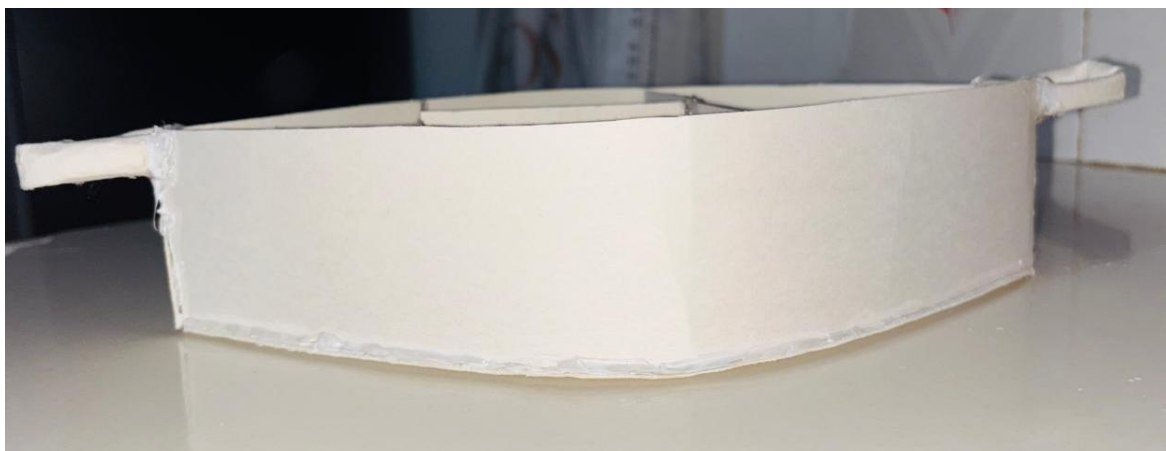
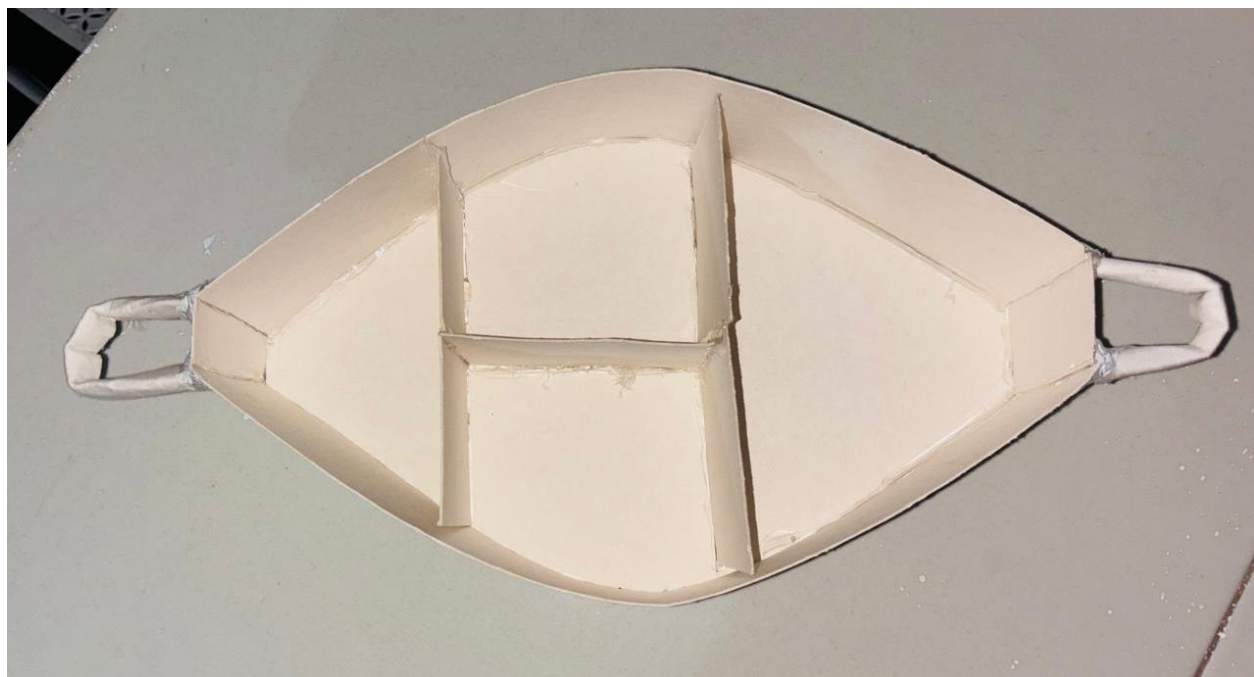


Figura 31 Prototipo físico de la propuesta de Carolina Cuenca



Elementos de la arquitectura del producto

Para armar la estructura de nuestro plato, nos basamos en los conceptos de los textos sobre cómo se diseña la comida:

Arquitectura modular o integrada

Nuestro sancocho tiene una arquitectura integrada. Esto es fundamental porque, como bien sabemos, si separas el caldo de los sólidos, deja de ser sancocho. Según los textos, en una arquitectura integrada los componentes están tan conectados que no se pueden dividir sin que el producto pierda su función (que en este caso es el sabor y la tradición). Todo se cocina junto para que el caldo tome el sabor de la carne y demás ingredientes, creando una unidad inseparable

Análisis del cambio o transformación del producto

Aunque respetamos la receta original, nuestro diseño propone transformaciones en la forma de presentarlo y gestionarlo:

- **Cambio de primer orden:** Nos enfocamos en mejorar la experiencia de usuario (un concepto que mencionan en los textos). Esto lo logramos con el nuevo diseño del emplatado, haciendo que algo tan tradicional se vea moderno y sea más práctico de comer.
- **Cambio de segundo orden:** Aquí es donde el sancocho ayuda a la comunidad. Al igual que el ejemplo del Cuy en Nariño que leímos, transformamos el sistema alimentario al trabajar con ingredientes locales y procesos que aseguran que el plato sea sostenible y apoye a los productores de la región.

Ventajas y fortalezas de cada elemento o características de la arquitectura de producto

- **Autenticidad e identidad:** La mayor fortaleza es que conservamos el valor cultural. Al no separar los ingredientes, protegemos la experiencia sensorial auténtica que el consumidor espera. Esto le agrega valor a nuestro producto.
- **Bienestar y conexión:** Como dice el material sobre *Food Well-Being*, la comida tradicional genera un bienestar emocional. Nuestra arquitectura integrada respeta ese vínculo emocional que la gente tiene con el sancocho casero.
- **Innovación social:** La ventaja de nuestra propuesta es que usamos un diseño moderno para seguir con la tradición. Fortalecemos la economía local y nos aseguramos de que el sancocho siga siendo relevante para las nuevas generaciones sin perder su esencia.

Identificar y describir elementos inolvidables del producto

La ruptura del formato tradicional

El sancocho tradicional se sirve en un plato hondo donde todos los elementos (caldo, sólidos, acompañamientos) se mezclan desde el principio. Pero esta propuesta introduce una bandeja ovalada alargada con compartimentos claramente separados.

Por qué es inolvidable:

- El comensal espera un plato hondo y recibe una bandeja elegante y ordenada. Esta disonancia entre lo esperado y lo recibido activa la atención y la curiosidad.
- La bandeja cuenta una historia visual; cada componente tiene su lugar, el comensal se convierte en el constructor de su propio bocado.
- El formato alargado y la disposición simétrica generan una imagen muy compartible en redes sociales, lo que refuerza el recuerdo.

La mezcla controlada

A diferencia del sancocho tradicional donde todo llega ya mezclado, aquí el comensal debe decidir cómo combinar los elementos.

Por qué es inolvidable:

- El comensal decide la proporción de caldo, arroz, aguacate y ají en cada cucharada. No hay dos bocados iguales y esto hace que la experiencia sea única para cada persona.
- Tomar un poco de arroz con la cuchara, mojarlo en el caldo, añadir una pizca de hogao, y luego llevarlo a la boca se convierte en un pequeño juego. El cerebro asocia estas acciones repetitivas pero placenteras con momentos memorables.

- El hecho de ver los componentes separados genera expectativa. El comensal imagina el sabor antes de probarlo, lo que intensifica la percepción final.

La cerámica blanca como lienzo de colores y texturas

La bandeja es de cerámica blanca, un color neutro que resalta los colores naturales de los alimentos: el amarillo de la yuca y el plátano, el verde del aguacate y el cilantro, el rojo del hogao, el blanco del arroz y el caldo dorado.

Por qué es inolvidable:

- Hay un contraste cromático, La comida se ve más apetitosa sobre fondo blanco. Este principio de diseño gastronómico (platos blancos para resaltar el color de los alimentos) genera una percepción de mayor calidad y frescura.
- La cerámica blanca con doble pared mantiene el caldo caliente durante más tiempo. Un sancocho que se mantiene humeante hasta el último bocado es un sancocho memorable.

La organización

La bandeja tiene una geografía interna: lado izquierdo (caldo), centro (arroz y aguacate), lado derecho (ají, hogao). Esta disposición no es arbitraria.

Por qué es inolvidable:

- El comensal aprende rápidamente "dónde está cada cosa". Esto reduce la ansiedad de buscar ingredientes y permite concentrarse en el placer. El cerebro asocia la experiencia con un mapa mental claro.
- Al estar el ají y el hogao en el extremo derecho, el comensal puede decidir si quiere un bocado suave (solo caldo con arroz) o intenso (añadiendo ají). El caldo a la izquierda permite mojar los sólidos sin arrastrar las salsas no deseadas.

- La bandeja evita la sobrecarga visual. La simplicidad (blanco, líneas limpias, pocos compartimentos) permite que el comensal se concentre en los aromas y sabores, no en el desorden.

Participación en el foro

Figura 32 Evidencia de participación en foro de Diana Obando



Conclusiones

El desarrollo de este trabajo grupal demostró que la aplicación del Design Thinking y la herramienta SCAMPER permite innovar en la presentación del sancocho colombiano sin perder su esencia cultural. Las propuestas iniciales, visualizadas mediante prototipos digitales con inteligencia artificial, facilitaron la selección colaborativa de la mejor alternativa, la cual fue materializada en un prototipo físico rápido y evaluada a través de una encuesta. En los resultados se pudo observar divisiones entre los usuarios y nos sirvió para entender los diferentes gustos y opiniones de los comensales, para poder seguir haciendo iteraciones al producto diseñado y así poder seguir mejorando la experiencia de los usuarios.

Desde la arquitectura de producto, la propuesta es de tipo modular, lo que permite personalizar cada bocado, reducir desperdicios y facilitar la producción. Los elementos que convierten esta propuesta en un evento inolvidable son; la sorpresa del formato innovador, la mezcla controlada, la estética que resalta los colores naturales, la geografía fija que facilita la memoria espacial y la personalización del picante. En síntesis, el diseño de producto alimenticio, aplicado con metodologías colaborativas, puede enriquecer la tradición gastronómica, generando experiencias memorables que aportan competitividad y bienestar a las regiones.

Referencias

- Potosí Benavides, C. C., Muñoz Guachavez, D. A., & Córdoba-Cely, C. (2020). *Diseño de comida como fuente de innovación social. Tendencias: Revista de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas*, 21(1), 84–109. Obtenido de <https://doi.org/10.22267/rtend.202101.128>
- Marti, P., Recupero, A., & Massari, S. (2023). *Transformational design for food systems: Cultural, social and technological challenges. International Journal of Food Design*, 8(1), 109–132. Obtenido de https://doi.org/10.1386/ijfd_00053_1
- What Good Can Come from Bad Ideas? (2025). *Receivables Report for America's Health Care Financial Managers*, 40(11), 6–8. Obtenido de <https://research-ebsco-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=45f0dd6c-a756-3826-aec2-84c11d371b9c>
- Zarantonello, L., & Schmitt, B. (2021). *An experiential view of food design thinking: Expanding consumer centricity for food well-being. En Design thinking for food well-being (pp. 211–225)*. Obtenido de Springer International Publishing: <https://research-ebsco-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=5372449f-0ffb-33f9-b32a-48b301c3699a>
- Romero Cuéllar, J. (2022). *Metodología Design Thinking [Objeto_ virtual de _ _aprendizaje_ OVA]*. Obtenido de Repositorio Institucional UNAD.: <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/52459>