

Asignatura: **Food Design**

1. Datos de la asignatura	
Tipo de materia:	Optativa
ECTS:	3
Curso:	3º y/o 4º
Anual/semestral:	Semestral
Horas de docencia	1
Departamento:	Proyectos
Profesores:	Diseño de producto
Especialidades con prioridad	Producto, Moda y Gráfico
2. Introducción a la asignatura	
<p><i>Food Design</i> es una asignatura que pretende introducir al alumnado en el lenguaje de los productos alimenticios. La elección de determinadas formas, colores, texturas y sus distintas asociaciones simbólicas ayudan a diseñar esta tipología de productos cuya forma debe responder a criterios funcionales y culturales.</p> <p>Para el curso 2022/23, esta guía contemplará medidas excepcionales frente a la Covid-19, con el fin de asegurar que la actividad educativa pueda desarrollarse con la mayor normalidad posible. Para ello se definirán las actuaciones en 3 posibles escenarios: presencial, semipresencial y telemático, a los que se pasará en función de la situación sanitaria.</p>	
3. Asignación de competencias	
<p>Competencias transversales: CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos. CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio Profesional.</p> <p>Competencias generales: CG1: Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. CG3: Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. CG9: Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.</p> <p>Competencias específicas Diseño de producto: CEP4: Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.</p>	
4. Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> • Realización de proyectos de los distintos campos de la especialidad. • Referentes del diseño de productos alimenticios. • Color, forma, sabor, olor y textura. • Concepto y experiencia en los productos alimenticios. • Packaging. • Resolución de proyectos de <i>Food Design</i>. <p>Los contenidos se agruparán en los siguientes bloques:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción : Los productos alimenticios. Principales referentes. Color, forma, sabor, olor y textura. Resolución de proyectos de <i>Food Design</i>. 2. Concepto y experiencia en los productos alimenticios. Estudio de casos. Resolución de proyectos de <i>Food Design</i>. El valor simbólico y cultural. 3. Packaging y <i>Food Design</i>. 	
4.2 Temporalización de contenidos	
<p>SEPTIEMBRE-OCTUBRE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción : Los productos alimenticios. Principales referentes. Color, forma, sabor, olor y textura. Resolución de proyectos de <i>Food Design</i>. 	

NOVIEMBRE-DICIEMBRE

2. Concepto y experiencia en los productos alimenticios.
Estudio de casos.
Resolución de proyectos de Food Design.
El valor simbólico y cultural.

ENERO-FEBRERO

3. Packaging y Food Design.

5. Metodología

Escenario 1: presencial

Por tratarse de una asignatura teórico- práctica, se alternarán las explicaciones teóricas por parte del profesor, con los debates de grupo y la aplicación práctica de los contenidos a trabajos concretos. El intercambio de opiniones, el diálogo y el debate caracterizarán la dinámica general de la clase, potenciando en todo momento un sistema de trabajo basado no solamente en la teoría impartida por el profesor, sino en la motivación y el autoaprendizaje.

El alumnado adquirirá los conocimientos de la asignatura a través de las siguientes actividades:

- Sesiones presenciales teóricas en las que el profesor explicará los contenidos y mostrará ejemplos.
- Sesiones teórico-prácticas en las que se potenciará el intercambio de opiniones y el debate entre los miembros del grupo.
- Sesiones prácticas en las que el alumnado deba aplicar los conocimientos adquiridos a proyectos o ejercicios cortos.
- Tutorías personalizadas.
- Actividades de desarrollo individual: Trabajos individuales.
- Actividades de trabajo en grupo: Ejercicios y trabajos sobre problemas concretos.
- Preparación de trabajos fuera de las sesiones: búsqueda de información, materiales, desarrollo de maquetas o prototipos, resolución del documento-memoria...
- Se realizarán distintas sesiones prácticas en las que tanto el alumnado como el profesorado traerá a las sesiones muestras de productos alimenticios para poder ser valorados no desde un punto de vista del sabor, sino desde un planteamiento formal, funcional y cultural. Las "catas táctiles" que se desarrollarán serán las siguientes:
 - Pan. Forma , función y cultura.
 - Chocolate.
 - Texturas a ciegas. "Comer" por el tacto.
 - Pasta. Forma/función. Retención de salsas.

Estas "catas" podrán ser modificadas o adaptadas a la dinámica de la clase.

Escenario 2: semipresencial

En el escenario semipresencial, la metodología será similar al escenario 1 pero con las siguientes especificaciones: la mitad del grupo asiste al aula alternando las semanas; mientras, la otra mitad trabajará a distancia desde el domicilio. De esta manera el alumnado que no tenga las sesiones asistenciales una semana, recibirá directrices de trabajo para hacerlo a distancia. Algunos contenidos serán repetidos cada semana y otros contenidos se trabajarán de forma autónoma con el apoyo de la información disponible en la Plataforma digital de la asignatura, para posteriormente hacer un análisis y puesta en común en el aula. Podrán hacerse sesiones en *streaming* con todo el grupo (la mitad en clase y la otra mitad en casa).

Del 5-25% de las sesiones podrán hacerse en *streaming*, Además de las sesiones en *streaming*, los estudiantes, desde casa, podrán estar comunicados con la clase y resolver dudas en el momento.

Las "Catas táctiles" se reducirán y se trabajarán de forma que no haya intercambio de productos entre los distintos estudiantes; algunas muestras serán manipuladas sólo por el profesor para que todo el alumnado lo vea, y otras se realizarán con material individual. Si durante el transcurso del curso se detecta que las dinámicas no alcanzan los objetivos previstos, éstas podrán ser sustituidas por otra actividad.

Las "catas táctiles" que se desarrollarán serán las siguientes:

- Pan. Forma , función y cultura.
- Chocolate.
- Pasta. Forma/función. Retención de salsas (si la dinámica de clase y la temporalización lo permite).

Estas "catas" podrán ser modificadas o adaptadas a la dinámica de la clase.

Escenario 3: telemático

En el escenario telemático, la metodología será similar al escenario 1 pero con las siguientes especificaciones:

Todo el alumnado se encuentra en su domicilio y la comunicación con el grupo, las clases teóricas, los debates, las tutorías en grupo e individualizadas se hacen por videoconferencia, no siendo este el único canal de comunicación y tutorización, pudiendo utilizar la Plataformas digital de la asignatura.

Las entregas y el acceso a la información referente a la asignatura será a través de la Plataforma digital de ésta.

Las “*catas táctiles/visuales*” a través de videoconferencia que se desarrollarán serán las siguientes:

- Pan. Forma , función y cultura.
- Chocolate.
- Pasta. Forma/función. Retención de salsas (si la dinámica de clase y la temporalización lo permite).

Estas “*catas*” podrán ser modificadas o adaptadas a la dinámica de la clase.

Información al alumnado

El alumnado será informado en el aula y a través de la Plataforma digital siempre que el escenario sea presencial o semipresencial. En el caso de pasar a un escenario telemático, la información y comunicación será a través de la Plataforma virtual y en las sesiones por videoconferencia.

6. Volumen de trabajo

(3 ECTS x 28 h) / 20 semanas = 4.2 volumen de trabajo semanal de asignatura semestral

Tiempo de realización de trabajo presencial: 2x20= 40 h	Temporalización de contenidos: 84 horas	Tiempo de realización de trabajo autónomo: 44 horas
15	1. Introducción : Los productos alimenticios. Principales referentes. Color, forma, sabor, olor y textura. Resolución de proyectos de Food Design.	15
15	2. Concepto y experiencia en los productos alimenticios. Estudio de casos Resolución de proyectos de Food Design. El valor simbólico y cultural.	15
10	3. Packaging y Food Design.	14

Actividades de trabajo presencial

	HORAS
Asistencia a clases teóricas	25
Asistencia a clases prácticas, exposiciones de trabajos, etc	7
Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase)	8
Realización de exámenes	0
Total actividades presenciales	40

Actividades de trabajo autónomo

Preparación de trabajos o proyectos	14
Realización autónoma de proyectos y trabajos	20
Recopilación de documentación para trabajos	10
Preparación de exámenes	0
Total actividades de trabajo autónomo	44

En cualquiera de los tres escenarios, el volumen de trabajo no se altera, puesto que el “tiempo de realización de trabajo presencial” se refiere al trabajo realizado por el alumno bajo la tutorización directa del profesor. En este sentido, en el escenario 2 (semi-presencial) con una metodología docente síncrona el trabajo será simétrico (aula y en línea), mientras que una metodología docente asíncrona el trabajo queda planificado previamente a través de Classroom y reforzado con tutorías; el alumnado que está en casa podrá estar comunicado con la clase y resolver dudas.

7. Evaluación

Los procedimientos, instrumentos y criterios de evaluación y calificación serán los mismos en los tres escenarios: presencial, semipresencial y telemático, haciendo adaptaciones al formato de comunicación con el alumnado y teniendo en cuenta algunas especificaciones que se indican en los siguientes apartados.

En el escenario presencial, semipresencial y telemático:

Procedimiento de evaluación:

Inicial: proporciona información para detectar las capacidades, actitudes y conocimientos del alumno en relación con los nuevos contenidos, objeto de enseñanza-aprendizaje, a fin de determinar los ritmos que se deben establecer según la situación concreta de cada alumno.

Continua o formativa: Mediante la observación, revisión y análisis sistemáticos de los trabajos diarios realizados en clase y la realización de controles colectivos, se deberá confirmar los avances, los logros, la madurez y el grado de adquisición de las capacidades que el alumno va adquiriendo, así como las dificultades encontradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y analizar sus causas.

Para llevar a cabo este modelo de evaluación utilizaremos los siguientes recursos o procedimientos: Intervenciones orales en clase. Proyectos, Actividades prácticas,...

Sumativa: Tras la utilización de los recursos anteriores, al finalizar la evaluación o en momentos puntuales, como último control de seguimiento del alumno, para reflejar el nivel de asimilación de determinados contenidos.

Criterios de evaluación:

- Demostrar capacidad para integrar elementos funcionales, técnicos y estéticos en el resultado de las

propuestas.

- Desarrollar productos en los que se priorice el valor de la experiencia del usuario.
- Demostrar capacidad para desarrollar propuestas coherentes con el panorama contemporáneo del sector.

Instrumentos de evaluación:

- 2 proyectos relacionados con Food Design. Entrega de paneles explicativos PDF y prototipo.
- Asistencia y participación en las sesiones y concretamente en las distintas "catas táctiles/visuales alimenticias", contribuyendo a la dinámica de la clase con la selección y aportación de muestras de productos que ayuden a debatir en las sesiones.

El alumnado deberá tener entregados y aprobados todos los trabajos y los proyectos para superar la asignatura.

Los trabajos serán entregados en las fechas indicadas para la entrega: No se admitirán proyectos fuera de plazo sin justificante médico o por motivos de causa mayor.

En el escenario telemático, los ejercicios y trabajos se entregarán en formato digital, y su entrega será a través de la Plataforma de la asignatura.

Criterios de calificación:

Alumnado con evaluación continua:

Participación activa en las sesiones e interés demostrado por la asignatura
Proyectos

10% de la nota
90% de la nota

Proyecto 1 45% de la nota
Proyecto 2 45% de la nota

Alumnado con pérdida de evaluación continua ,2ª y 3ª convocatoria

Se deben entregar todos los proyectos que se hayan desarrollado durante ese curso académico, con un nivel de concreción mayor que refleje la evolución y el proceso de diseño, ya que éste puede no haberse observado en el aula.

Proyecto 1 50% de la nota
Proyecto 2 50% de la nota

4ª convocatoria/ conv. extraordinaria:

Se deben entregar todos los proyectos que se hayan desarrollado durante ese curso académico, con un nivel de concreción mayor que refleje la evolución y el proceso de diseño, ya que éste puede no haberse observado en el aula.

Proyecto 1 50% de la nota
Proyecto 2 50% de la nota

El alumnado deberá solicitar con anterioridad a la entrega si desea ser evaluado por el profesor que imparte la asignatura en dicho curso académico; de lo contrario, será evaluado por el Tribunal propuesto por el Centro para evaluar las asignaturas de 4ª convocatoria y extraordinaria.

En la **2ª convocatoria del mismo curso académico** se respetarán las calificaciones de trabajos aprobados en la primera convocatoria y consistirá en la realización de todos los ejercicios prácticos y trabajos no aprobados o no presentados a lo largo del año, siendo los criterios de calificación los expuestos anteriormente.

8. Bibliografía básica

Food design, Experimenta 67/68, 2015.

Food Design XL, Sonja Stummerer y Martín Hablesreiter; Springer Wien New York, 2010.

Food designing, Martí Guixé; Corraini Edizioni, 2010.

TAPAS. Spanish design for food. Juli Capella; Lunweg Editores; 2014.



Región de Murcia
Consejería de Educación



Erasmus+



Centro de Excelencia Educativa



**escuela superior
de diseño
región de murcia**

C/ Periodista Antonio Herrero nº4,
30007 . Murcia
T +34 968 27 05 23 - F +34 968 20 14 52
www.esdmurcia.es