

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>	
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>. 	
<p>NOVIEMBRE-DICIEMBRE</p> <ol style="list-style-type: none"> 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>. 	

5. Metodología

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.

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

7. Evaluación

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.

<p>Para llevar a cabo este modelo de evaluación utilizaremos los siguientes recursos o procedimientos: Intervenciones orales en clase. Proyectos, Actividades prácticas,...</p> <p>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.</p>	
<p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	
<p>Instrumentos de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 proyectos relacionados con <i>Food Design</i>. 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. <p><u>El alumnado deberá tener entregados y aprobados todos los trabajos y los proyectos para superar la asignatura.</u> <u>Los trabajos serán entregados en las fechas indicadas para la entrega. No se admitirán proyectos fuera de plazo sin justificante medico o por motivos de causa mayor.</u></p> <p>En el <u>escenario telemático</u>, los ejercicios y trabajos se entregarán en formato digital, y su entrega será a través de la Plataforma de la asignatura.</p>	
<p>Criterios de calificación:</p>	
<p>Alumnado con evaluación continua: Participación activa en las sesiones e interés demostrado por la asignatura Proyectos</p>	<p>20% de la nota 80% de la nota</p> <p>Proyecto 1 40% de la nota Proyecto 2 40% de la nota</p>
<p>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.</p>	<p>Proyecto 1 50% de la nota Proyecto 2 50% de la nota</p>
<p>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.</p>	<p>Proyecto 1 50% de la nota Proyecto 2 50% de la nota</p>
<p>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.</p> <p>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.</p>	
<p>8. Bibliografía básica</p> <p><i>Food design</i>, Experimenta 67/68, 2015. <i>Food Design XL</i>, Sonja Stummerer y Martín Hablesreiter; Springer Wien New York, 2010. <i>Food designing</i>, Martí Guixé; Corraini Edizioni, 2010. <i>TAPAS. Spanish design for food</i>. Juli Capella; Lunwerg Editores; 2014.</p>	