

GUÍA DOCENTE FOOD DESIGN

Especialidad: TODAS

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º y 4º	Anual/semestral: Semestral
Tipo de asignatura: Optativa	Materia: Optativa
Horas de docencia semanales: 2	Horas de trabajo totales: 84
ECTS: 3	
Departamento: Proyectos	
Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024	

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

Food Design 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.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ 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

→ 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

→ Competencias específicas

CEG4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos

→ Competencias digitales

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

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 Food Design.

Trabajo presencial 36 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Trabajo autónomo 48 horas
15	Introducción: Los productos alimenticios. Principales referentes. Color, forma, sabor, olor y textura. Resolución de proyectos de Food Design.	20
15	Concepto y experiencia en los productos alimenticios. Estudio de casos. Resolución de proyectos de Food Design. El valor simbólico y cultural.	20
6	Packaging y Food Design.	8

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial		horas
Asistencia a clases teóricas lectivas		15
Asistencia a clases prácticas lectivas		21
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación		-
TOTAL		36
→ Actividades de trabajo autónomo		horas
Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos		48
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación		0
TOTAL		48

6. 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.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ Actividades de trabajo presencial

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.

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. Chocolate. Texturas a ciegas.

→ Actividades de trabajo autónomo

Preparación de trabajos fuera de las sesiones: búsqueda de información, materiales, desarrollo de maquetas o prototipos, resolución del documento-memoria...

Búsqueda de productos alimenticios para aportar a las sesiones prácticas en el aula.

7. EVALUACIÓN

→ Procedimiento de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/os estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final. Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ Estudiantes evaluados por un tribunal

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Dos 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 de productos alimenticios", 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.

7.2 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.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Todos los proyectos deberán tener una calificación mínima de 5,00 para poder mediar.

A partir de la 2ª 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.

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.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS 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.	80%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN	0%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Demostrar capacidad para integrar elementos funcionales, técnicos y estéticos en el resultado de las propuestas.	20%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS 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.	100%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN	0%

--	--

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS 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.	100%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN	0%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA

Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En todas las actividades evaluables en este curso. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

Equipos informáticos.
Mesas grandes de trabajo.
Pizarra y pantalla de proyección.
Libros especializados, revistas y documentales o películas.
Productos alimenticios para su manipulación y análisis.

→ **Recursos de la/el estudiante**

Aportará productos alimenticios para su manipulación y análisis en grupo.
Recursos gráficos para generar ideas y formalizarlas.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Capella, J. (2014). Tapas: Spanish design for food. Lunwerk Editores.
- Freixes, S., Yranzo, E., & Merino, I. (2024). Food design: guía del diseño alimentario.
- Food design. (2015). Experimenta, 67–68.
- Guixé, M. (2010). Food designing. Corraini Edizioni.
- Stoz, B. (2020). Serial eater: food design stories.
- Stummerer, S., & Hablesreiter, M. (2010). Food design XL. Springer Wien New York.
- Sweetapple, K. (2017). Food futures: sensory explorations in food design. Promopress.