



Centre adscrit



UNIVERSITAT DE  
BARCELONA

Código-Asignatura	850004 - INNOVACIÓN CULINARIA SOSTENIBLE Y RESPONSABLE		
Materia	INNOVACIÓN EN SOSTENIBILIDAD		
Tipo de asignatura	OBLIGATORIA	Créditos	6 ECTS
Horas presenciales	30 h	Horas de Trabajo autónomo	108 h

## BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Adaptarse a la Sostenibilidad implica cambios. Los cambios necesitan nuevas ideas. Crear necesita de herramientas que ayuden a culminar un proceso de creativo. Este entorno cambiante debe gestionar un universo de innovación que permita avanzar en dicha adaptación de manera óptima y rentabilizando los recursos usados. En esta asignatura se hablará de innovación, sus tipos y procesos, las fuentes de innovación y cómo introducirla en el día a día de un proyecto/negocio. Se trabajarán con procesos y herramientas (*Design Thinking*, *Open innovation*) que permitan focalizar los procesos creativos. Se introducirán aquellos ámbitos de conocimiento que permiten ampliar el universo creativo (*Neurogastronomía*, *Food Design*, Alimentación personalizada, etc...). Todo ello ejemplificando con casos reales de procesos creativos adaptados al mundo de la gastronomía y en un entorno práctico colaborativo.

## COMPETENCIAS BÁSICAS

CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación

CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

## COMPETENCIAS GENERALES

CG2 - Ser capaz de trabajar en equipo

CG3 - Empezar proyectos sostenibles innovadores

CG4 - Ejercer el liderazgo como agente de cambio

CG5 - Identificar, plantear o solucionar un problema de manera relevante y creativa, interpretando y evaluando con espíritu crítico los resultados obtenidos

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS



Centre adscrit



UNIVERSITAT DE  
BARCELONA

CE7 - Utilizar los procesos y técnicas de vanguardia en cocina para la producción, elaboración, transformación y conservación de los alimentos de la oferta gastronómica sostenible

CE8 - Diseñar y desarrollar productos y procesos gastronómicos que supongan una novedad y generen un impacto positivo en la cadena de valor sostenible

## CONTENIDOS TEMÁTICOS

---

### 1. Introducción a la innovación

- 1.1. Definición, tipos de innovación y metodologías.
- 1.2. Descubre tu perfil innovador
- 1.3. Tus cualidades en el proceso de innovación

### 2. Innovación, gastronomía y sostenibilidad

- 2.1. Innovación y sostenibilidad. Por qué van de la mano.
- 2.2. Innovación (Human-Centered). ¿Qué significa?
- 2.3. Introducción al pensamiento de diseño

### 3. Abordando un reto de innovación

- 3.1. Define tu reto de innovación en el ámbito de la gastronomía y la sostenibilidad
- 3.2. Innovación aplicada a la Gastronomía: producto, proceso, disrupción
- 3.3. Definimos una experiencia de innovación sobre la que vamos a innovar

### 4. Innovación sostenible: principios y estrategias para crear y adaptar procesos

- 4.1. Neurogastronomía.
- 4.2. Food Design. - Sentidos que interactúan
- 4.3. Casos de estudio.

### 5. Abordando un reto de innovación. Clase práctica.

- 5.1. Observación sobre la experiencia de innovación para la que vamos a innovar
- 5.2. Empatizamos con el usuario. Customer Empathy Map
- 5.3. User persona y DILO
- 5.4. Entrevistas y encuestas
- 5.5. Obtenemos conclusiones

### 6. Generamos una solución

- 6.1. Técnicas de creatividad: brainstorming, técnica de los 6 sombreros, mash-up, ponte en los pies de otro-storm
- 6.2. Divergencia
- 6.3. Convergencia
- 6.4. Plan de testeo

### 7. Testeamos una solución y diseñamos un prototipo

## METODOLOGÍA

---

- El método de aprendizaje se basa fundamentalmente en sesiones expositivas acompañadas regularmente de soporte escrito o audiovisual (vídeo, PowerPoint etc.).
- Se fomentará de manera especial la participación de los alumnos y la discusión sobre los temas propuestos. Será fundamental la colaboración del alumno con el seguimiento de las



Centre adscrit



lecturas y ejercicios propuestos, a fin de contribuir a que la participación en clase sea fundamentada y ágil.

- Se estimulará el espíritu de investigación y documentación, así como la capacidad de trabajar de forma autónoma, mediante la elaboración de ejercicios y trabajos por parte del alumno, tanto dentro como fuera de clase.
- Se fundamenta en 5 pilares:
  - AINV: el aula inversa o *Flipped Classroom*, permite aprender nuevos contenidos en un entorno digital fuera del aula, para después realizar actividades de carácter práctico, de conceptualización, en grupo o individualizadas, con una tutorización del profesorado partir de una documentación básica. Aulas de análisis sensorial, integradas como espacios formativos en el máster, a tu disposición.
  - APRCOL: el Aprendizaje Colaborativo utiliza el trabajo en equipo de manera coordinada durante el proceso de aprendizaje, generando un traspaso de conocimientos entre los diferentes perfiles y experiencias profesionales del alumnado, y del profesorado/colaborador@s que te acompañaran durante el proceso. Enriquece, facilita el trabajo en equipos multidisciplinares, crea mentalidad empresarial. La colaboración es un valor alineado con los valores que sustentan la sostenibilidad.
  - ABP: con el Aprendizaje basado en Proyectos (ABP), abordarás proyectos transversales que dan respuesta a un problema concreto real del sector de la Gastronomía sostenible. De este modo, desarrollarás competencias de colaboración, resolución de problemas y pensamiento crítico, aplicadas en uno en torno a trabajo real.
  - ABR: esta metodología de estudio se fundamenta en el aprendizaje Basado en retos (ABR). Durante el curso tendrás que dar respuesta a retos reales planteados por docentes u organizaciones que forman parte de la red de *partners* del CETT.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

---

La evaluación es el proceso de valoración del grado de logro de los aprendizajes por parte del estudiante en relación a las competencias propias de esta asignatura.

En este sentido, el estudiante podrá optar por ser evaluado de forma continua durante el curso o mediante una evaluación única al final del periodo establecido.

**Evaluación Continua:** consiste en la valoración del proceso de enseñanza-aprendizaje a partir del seguimiento continuado durante el curso del trabajo que realiza el estudiante y de los aprendizajes que incorpora. Para poder optar a ser evaluado en esta modalidad, hará falta asistir a un mínimo del 80% de las clases presenciales.

**Evaluación Única:** consiste en la valoración de este proceso al final del periodo establecido, para aquellos estudiantes que, por razones justificadas, no han podido asistir regularmente a las clases



Centre adscrit



presenciales. Esta valoración se realiza a partir de las evidencias que esta asignatura tiene asignadas para dicha modalidad.

Para acogerse en esta modalidad hay que solicitarlo a través del apartado de evaluación del Campus Virtual dentro de los primeros 15 días desde el inicio de la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	CONTINUA	ÚNICA
Actividad - Grupal 1. : Presentación del reto	30 %	30 %
Actividad - Grupal 2. : Presentación de la solución	30%	30%
Actividad - Individual 3: Análisis del perfil innovador	40%	40%

Para aprobar la asignatura es requisito indispensable haber obtenido una nota mínima de "5".

En cualquier caso, es imprescindible disponer de una nota mínima de "4" en cada una de las actividades individuales para poder calcular la nota final de la asignatura.

### **Revisión y reevaluación de la asignatura**

El estudiante tiene derecho a la revisión de todas las evidencias de evaluación que hayan sido diseñadas para la valoración de su aprendizaje.

Si el estudiante no logra alcanzar los objetivos de aprendizaje de la asignatura, para optar a una reevaluación de asignatura y poder presentar o realizar una nueva evidencia de evaluación, será imprescindible cumplir alguna de las siguientes condiciones:

A) Haber alcanzado una calificación igual o superior a 5 de media de las actividades llevadas a cabo a lo largo del semestre sin tener en cuenta la / s prueba / s final / es (sea evaluación continua o única) y haberse presentado a la prueba final.

B) Haber alcanzado una calificación mínima de "4" de nota final de la asignatura.

La máxima calificación en el caso de la reevaluación a la que se podrá optar es un "5" de nota final de la asignatura.

### **FUENTES DE INFORMACIÓN BÁSICA**

- Godin, S. (2002) La vaca púrpura. Gestión 2000. Design Thinking Comunidad Online (2021) Herramientas Design Thinking, extraído el 29 de julio de 2021 de: <https://www.designthinking.services/descargar-herramientas-design-thinking/>
- Moote, I. (2014) Design thinking para la innovación estratégica: Lo que no te pueden enseñar en las escuelas de negocios ni en las de diseño (Empresa Activa ilustrado)
- Sainz de Vicuña, J. M. (2018) El Plan de Marketing Digital en la práctica. ESIC Editorial.
- Miller, D. (2018) Cómo construir una Story-Brand. Empresa Activa.
- Macía, F. (2018) Estrategias de Marketing Digital. Anaya Multimedia.
- Rosales, P. (2010) Estrategia Digital. Deusto



Centre adscrit



UNIVERSITAT DE  
BARCELONA

## PLAN DOCENTE

### *Máster Universitario en Gastronomía Sostenible*

- Walker, Jaff. Launch: An Internet Millionaire's Secret Formula to Sell Almost Anything Online. Ed. Moragn James
- Nir Eyal, (2014) Hooked: How to Build Habit-Forming Products (Portfolio). Ed. Penguin.
- LARREA, J.L.; ADURIZ, L.A.(2011). Innovación abierta y alta cocina: Aprender a innovar con Mugaritz, Grupo Anaya Publicaciones Generales; edición.
- STICKDORN, M.; HORMESS, M.E. (2016). This Is Service Design Doing: Applying Service Design Thinking in the Real World, O'Reilly Media.
- SPENCE, C. (2017). Gastrofísica: la nueva ciencia de la comida, Ed. Planeta
- GESSEN, M. (2021). Neurogastronomía aplicada, FB libros
- SHEPHERD, G.M. (2013). Neurogastronomy: how the brain creates flavor and why it matters, Columbia University Press
- SHEPHERD, G.M. (2016). Neuroenology: how the brain creates the taste of wine, Columbia University Press
- SPENCE, C. (2014). The perfect meal – the multisensory science of food and dining, John Willey and sons Inc.
- ZAMPOLLO, F. (2018). FOOD DESIGN THINKING: The Complete Methodology, publicado por la misma autora

#### FUENTES DE INFORMACIÓN DE AMPLIACIÓN

---

- DELOITTE (2019) Future of food. How technology and global trends are transforming the food industry Uber Eats (recuperado 06/21: <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/au/Documents/Economics/deloitte-au-economics-future-food-uber-eats-100719.pdf>)
- <https://emiliebaltz.com/>
- <https://elsayranzo.com/>