



FICHA IDENTIFICATIVA

DATOS DE LA ASIGNATURA

Código: 36374

Nombre: Creatividad e innovación

Ciclo: Grado

Créditos ECTS: 6

Curso académico: 2026-27

TITULACIONES

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1212 - Grado en Ciencias Gastronómicas	Facultat de Farmàcia i Ciències de l'alimentació	3	Primer cuatrimestre

MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
1212 - Grado en Ciencias Gastronómicas	Creatividad e innovación	OBLIGATORIA

COORDINACIÓN

RODRIGUEZ PEREZ SERGIO

RESUMEN

El objetivo principal de la asignatura es que los estudiantes comprendan la creatividad y la innovación como un proceso interrelacionado y así, sean capaces de incorporarlo en su forma de pensar y de hacer en la gastronomía en general y en la cocina en particular.

Para ello la asignatura se dividirá en tres bloques temáticos: El primer bloque de 15 horas de práctica abordará el proceso creativo haciendo uso de diversas herramientas que facilitan la innovación de producto, proceso y servicios. Se hará especial hincapié en el desarrollo de nuevos productos, procesos y servicios, desde la fase de diseño, prototipado y evaluación de los mismos. El segundo bloque de 15 horas de teoría se centrará en conocer la terminología innovadora en general y la gastronómica en particular, las relaciones entre la industria alimentaria y la cocina, su evolución y desarrollo y las últimas líneas de investigación y desarrollo académico, industrial y profesional. El tercer bloque de 30 horas será visitas a centros, empresas y organismos de carácter profesional donde el estudiante verá la puesta en práctica de todos los conocimientos adquiridos en el ámbito académico. Se trabajará sobre conceptos de las nuevas técnicas culinarias: deconstrucción, cocina molecular, cocina conceptual, etc., las pautas del equilibrio culinario y su aplicación, así como las nuevas tendencias culinarias: *internet of food*, *playfood*, etc.

Los contenidos se han estructurado en función de la carga horaria asignada a los dos departamentos responsables de la docencia. La evaluación de la asignatura se realizará de forma independiente por cada



bloque de la asignatura más dos evaluaciones continuas en el bloque de teoría y práctica.

Los contenidos de la asignatura se han distribuido en los siguientes bloques temáticos:

- Orientación Creativa
- Capacidad Innovadora
- Competencia creativa e innovadora
- a
- Capacidad Innovadora
- Competencia creativa e innovadora

CONOCIMIENTOS PREVIOS

RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS DE LA MISMA TITULACIÓN

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

OTROS TIPOS DE REQUISITOS

Los conocimientos previos requeridos para cursar esta asignatura son los mismos que, con carácter general, se exigen para superar la selección previa a la realización de los estudios.

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1212 - Grado en Ciencias Gastronómicas

Conocer y saber aplicar las técnicas emergentes industriales y culinarias.

Planificar, ordenar y encauzar actividades de manera que se eviten en lo posible los imprevistos, se prevean y minimicen los eventuales problemas y se anticipen soluciones.

Poseer y comprender los conocimientos del área en el ámbito de las Ciencias Gastronómicas.

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

Saber aplicar esos conocimientos al mundo profesional, contribuyendo al desarrollo de los Derechos Humanos, de los principios democráticos, de los principios de igualdad entre mujeres y hombres, de solidaridad, de protección del medio ambiente y de fomento de la cultura de la paz con perspectiva de género.



Ser capaz de distribuir el tiempo adecuadamente para el desarrollo de tareas individuales o de grupo.

Ser capaz de iniciarse en nuevos campos de la gastronomía en general, a través del estudio independiente.

Ser capaz de trabajar en equipo y de organizar y planificar actividades, teniendo en cuenta, siempre, una perspectiva de género.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. A. BLOQUE DE PRÁCTICA: ORIENTACIÓN CREATIVA

1. HERRAMIENTAS PARA LA CREATIVIDAD. DESIGN THINKING.
2. TALLER DE EMPATÍA Y DEFINICIÓN DEL USUARIO/PROBLEMA.
3. TALLER DE GENERACIÓN DE IDEAS Y PRIORIZACIÓN EN FUNCIÓN DE SU VIABILIDAD, FACILIDAD.
4. TALLER DE SELECCIÓN DE IDEAS Y CREACIÓN DE LA FICHA DE CONTENIDO.
5. TALLER DE PROTOTIPADO RÁPIDO. PRESENTACIÓN DE IDEAS Y REVISIÓN DE LAS MISMAS.
6. EVALUACIÓN INTERMEDIA
7. PROTOTIPADO REAL:PRUEBAS DE LABORATORIO.
8. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO FINAL.

2. B. BLOQUE DE TEORÍA: CAPACIDAD INNOVADORA.

1. INNOVACIÓN: CONCEPTO, MEDIDA Y GESTIÓN.
2. MODELOS DE GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN:EVOLUCIÓN, TAXONOMIA Y DISCUSIÓN.
3. CLASIFICACIÓN DE LAS INNOVACIONES.
4. LA DIVULGACIÓN DE LA CULTURA INNOVADORA Y EMPRENDEDORA.
5. LA INNOVACIÓN EMPRESARIAL Y LA INNOVACIÓN SOCIAL.
6. LA INNOVACIÓN EN EL SECTOR DE LA GASTRONOMÍA.
7. MODELOS DE NEGOCIO INNOVADORES EN EL SECTOR DE LA GASTRONOMÍA.
8. FUTURAS TENDENCIAS EN EL SECTOR DE LA GASTRONOMÍA.

3. C. BLOQUE DE VISITAS PROFESIONALES: COMPETENCIA CREATIVA E INNOVADORA.

SE PROPONDRÁN TALLERES Y VISITAS A DISTINTOS CENTROS DE INVESTIGACIÓN, FERIAS, RESTAURACIÓN Y CATERING, DONDE LOS ESTUDIANTES PODRÁN APRENDER DIVERSAS TÉCNICAS CULINARIAS,CONOCER LAS NUEVAS TENDENCIAS DEL SECTOR Y LA GESTIÓN DIARIA DE LA INNOVACIÓN.

VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

ACTIVIDADES PRESENCIALES



Actividad	Horas
Teoría	15,00
Otras actividades	30,00
Laboratorio	15,00
Total horas	60,00

ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	0,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	20,00
Estudio y trabajo autónomo	70,00
Preparación de clases	0,00
Preparación de actividades de evaluación	0,00
Resolución de casos prácticos	0,00
Total horas	90,00

METODOLOGÍA DOCENTE

Clases de teoría y práctica: Clases presenciales destinadas a la presentación de los conceptos y contenidos más importantes acerca de la creatividad y la innovación, intercalando casos prácticos, ejercicios vinculados y actividades a completar durante todo el proceso de aprendizaje. Se trabajará en grupo para potenciar la participación activa de los y las estudiantes.

Tutorías: los y las estudiantes acudirán de forma individual o como grupo de prácticas (4 miembros). En ellas el profesorado valorará el proceso de aprendizaje global, grupal e individual, resolverá las dudas que puedan surgir en las clases de teoría, prácticas o en las visitas a centros externos y orientará el estudio y el método de trabajo para evitar cualquier tipo de problema que pudiera menoscabar el desempeño final de los y las estudiantes.

Visitas externas a centros externos de carácter profesional: donde aprenderán en vivo las diversas técnicas y herramientas aplicadas a la gastronomía, comprobarán la importancia de una correcta gestión y planificación de los negocios gastronómicos innovadores y serán conscientes de la complejidad de incorporar la creatividad e innovación como filosofía empresarial.

e innovación como filosofía empresarial.

EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA



BLOQUE DE ORIENTACIÓN CREATIVA: -PRESENTACIÓN DE LAS FICHAS DE LAS DIFERENTES FASES DEL PROCESO CREATIVO	15	15
-PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DE PRÁCTICAS	15	15
-DEFENSA DEL PRODUCTO DISEÑADO. ASISTENCIA OBLIGATORIA, SOLO ESTÁ PERMITIDO UN 10% DE FALTAS DE ASISTENCIA, NO CUMPLIR ESTA PREMISA IMPLICA EL SUSPENSO DE ESTE BLOQUE DE LA ASIGNATURA	10	10
BLOQUE DE CAPACIDAD INNOVADORA: -EXAMEN ESCRITO OBLIGATORIO DE LOS CONTENIDOS TEÓRICOS IMPARTIDOS	20	20
-PRÁCTICAS Y TRABAJO DE EVALUACIÓN CONTINUA DE LOS CONTENIDOS TEÓRICOS IMPARTIDOS. ASISTENCIA OBLIGATORIA 100%	20	20



BLOQUE	COMPETENCIA		
CREATIVA E INNOVADORA:			
-INFORME DE TALLER: DESCRIPCIÓN Y DETALLE DEL PROCESO DE I+D+i QUE MÁS HA INTERESADO AL ESTUDIANTE.		20	20
ASISTENCIA OBLIGATORIA, SOLO ESTÁ PERMITIDO UN 10% DE FALTAS DE ASISTENCIA, NO CUMPLIR ESTA PREMISA IMPLICA EL SUSPENSO DE ESTE BLOQUE DE LA ASIGNATURA			

CONSIDERACIONES:

-LA NOTA GLOBAL DE LA ASIGNATURA SERÁ LA SUMA DE LAS NOTAS DE LOS TRES BLOQUES.

-PARA APROBAR EL EXAMEN HARÁ FALTA SACAR UN 5/10. SI NO SE APRUEBA EL EXAMEN, NO SE SUMARÁ LA NOTA DE PRÁCTICAS DEL BLOQUE DE CAPACIDAD INNOVADORA, A LA NOTA GLOBAL.

E PRÁCTICAS DEL BLOQUE DE CAPACIDAD INNOVADORA, A LA NOTA GLOBAL.

BIBLIOGRAFÍA

- Huber, L.y Veldman, G.J. (2015). Manual thinking. Ed. Barcelona, Empresa activa.
- Sibbet, D. (2012) Pensamiento visual. Ed. Barcelona, Conecta.
- Alba, A. Guía Design Thinking en español para dummies: Como crear productos y servicios innovadores diferentes. Disponible on Line: <http://innolandia.es/guia-design-thinking-en-espanol-para-duguia-design-thinking-en-espanol-para-dummies-como-crear-productos-y-servicios-innovadores-diferentesmmies-como-crear-productos-y-servicios-innovadores-diferent/>
- Stickdorn, M. (2011). This is Service Design Thinking: Basics-Tools-Cases. BISS Publishers.
- ThinkersCo (2016). Disponible on line <http://designpedia.info/> Stanforth University. Bootcamp Bootleg. Disponible on line <https://dschool.stanford.edu/resources/the-bootcamp-bootleg>



- Morcillo, P. (2007), Cultura e innovación empresarial, Thomson, Madrid
- Tidd, J., Bessant, J. (2007), Managing Innovation, John Wiley and Sons, London
- Fernández, E. (2005), Estrategia de innovación, Thomson, Madrid
- King, N., Anderson, N.R. (2003), Como administrar la innovación y el cambio, Thompson, London
- Mandado, E, Fernández, F.J., Doiro, M. (2003), La innovación tecnológica en las organizaciones, Thomson, Madrid
- Valls, J., Escorsa, P. (2003), Tecnología e innovación en la empresa: dirección y gestión, Edicions UPC, Barcelona
- West, A. (2002), Estrategia de innovación, Fundación COTEC, Madrid