

**FITXA IDENTIFICATIVA****DADES DE L'ASSIGNATURA**

**Codi:** 36374  
**Nom:** Creativitat i innovació  
**Cicle:** Grau  
**Crèdits ECTS:** 6  
**Curs acadèmic:** 2025-26

**TITULACIONS**

Titulació	Centre	Curs	Període
1212 - Grau de Ciències Gastronòmiques	Facultat de Farmàcia i Ciències de L'alimentació	3	Primer quadrimestre

**MATÈRIES**

Titulació	Matèria	Caràcter
1212 - Grau de Ciències Gastronòmiques	Creativitat i innovació	OBLIGATÒRIA

**COORDINACIÓ**

RODRIGUEZ PEREZ SERGIO

**RESUM**

L'objectiu principal de l'assignatura és que els estudiants compreguen la creativitat i la innovació com un procés interrelacionat i que siguin capaços d'incorporar-lo en la seua forma de pensar i de fer en la gastronomia en general i en la cuina en particular.

L'assignatura es divideix en tres blocs temàtics. El primer bloc, de 15 hores de pràctica, aborda el procés creatiu fent ús de diverses eines que faciliten la innovació de producte, procés i serveis. Es posa l'accent principalment en el desenvolupament de nous productes, processos i serveis, des de la fase de disseny, el prototipatge i la seua avaluació. El segon bloc, de 15 hores de teoria, se centra a conèixer la terminologia innovadora en general i la gastronòmica en particular, les relacions entre la indústria alimentària i la cuina, la seua evolució i desenvolupament i les últimes línies de recerca i desenvolupament acadèmic, industrial i professional. El tercer bloc, de 30 hores, consisteix a visitar centres, empreses i organismes de caràcter professional on l'estudiant pot veure com es posen en pràctica tots els coneixements adquirits en l'àmbit acadèmic. Es treballa sobre els conceptes de les noves tècniques culinàries: desconstrucció, cuina molecular, cuina conceptual, etc., les pautes de l'equilibri culinari i la seua aplicació, així com les noves tendències culinàries: internet of food, playfood, etc.

Els continguts s'estructuren en funció de la càrrega horària assignada als dos departaments responsables de la docència. L'avaluació de l'assignatura es fa de manera independent per a cada bloc de l'assignatura,



més dues avaluacions contínues en el bloc de teoria i pràctica.

Els continguts de l'assignatura s'han distribuït en els blocs temàtics següents:

- Orientació creativa
- Capacitat innovadora
- Competència creativa i innovadora

## CONEXIMENTS PREVIS

### RELACIÓ AMB ALTRES ASSIGNATURES DE LA MATEIXA TITULACIÓ

No s'ha especificat restriccions de matrícula amb altres assignatures del pla d'estudis.

### ALTRES TIPUS DE REQUISITS

Els coneixements previs requerits per cursar aquesta assignatura són els mateixos que, amb caràcter general, exigeixen per superar la selecció prèvia a la realització dels estudis.

## COMPETÈNCIES / RESULTATS D' APRENTATGE

-

Conèixer i saber aplicar les tècniques emergents industrials i culinàries.

Planificar, ordenar i canalitzar activitats de manera que s'eviten en tant que sigui possible els imprevists, es prevegen i minimitzen els eventuais problemes i s'anticipen solucions.

Posseir i comprendre els coneixements de l'àrea en l'àmbit de les Ciències Gastronòmiques.

Que els estudiants sàpien aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseïsquen les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seua àrea d'estudi.

Saber aplicar aqueixos coneixements al món professional, contribuint al desenvolupament dels Drets Humans, dels principis democràtics, dels principis d'igualtat entre dones i homes, de solidaritat, de protecció del medi ambient i de foment de la cultura de la pau amb perspectiva de gènere.

Ser capaç d'iniciar-se en nous camps de la gastronomia en general, a través de l'estudi independent.

Ser capaç de distribuir el temps adequadament per al desenvolupament de tasques individuals o de grup.



Ser capaç de treballar en equip i d'organitzar i planificar activitats, tenint en compte, sempre, una perspectiva de gènere.

## DESCRIPCIÓ DE CONTINGUTS

### 1. A. BLOC DE PRÀCTICA: ORIENTACIÓ CREATIVA

1. EINES PER A LA CREATIVITAT. DESIGN THINKING.
2. TALLER D'EMPATIA I DEFINICIÓ DE L'USUARI/PROBLEMA.
3. TALLER DE GENERACIÓ D'IDEES I PRIORITZACIÓ EN FUNCIÓ DE LA SEUA VIABILITAT, FACILITAT.
4. TALLER DE SELECCIÓ D'IDEES I CREACIÓ DE LA FITXA DE CONTINGUT.
5. TALLER DE PROTOTIPATGE RÀPID. PRESENTACIÓ D'IDEES I LA SEUA REVISIÓ.
6. AVALUACIÓ INTERMÈDIA.
7. PROTOTIPATGE REAL: PROVES DE LABORATORI.
8. PRESENTACIÓ DEL PROJECTE FINAL.

### 2. B. BLOC DE TEORIA: CAPACITAT INNOVADORA

1. INNOVACIÓ: CONCEPTE, MESURA I GESTIÓ.
2. MODELS DE GESTIÓ DE LA INNOVACIÓ: EVOLUCIÓ, TAXONOMIA I DISCUSSIÓ.
3. CLASSIFICACIÓ DE LES INNOVACIONS.
4. LA DIVULGACIÓ DE LA CULTURA INNOVADORA I EMPRENEDORA.
5. LA INNOVACIÓ EMPRESARIAL I LA INNOVACIÓ SOCIAL.
6. LA INNOVACIÓ EN EL SECTOR DE LA GASTRONOMIA.
7. MODELS DE NEGOCI INNOVADORS EN EL SECTOR DE LA GASTRONOMIA.
8. FUTURES TENDÈNCIES EN EL SECTOR DE LA GASTRONOMIA

### 3. C. BLOC DE VISITES PROFESSIONALS: COMPETÈNCIA CREATIVA I INNOVADORA

ES PROPOSEN TALLERS I VISITES A DIFERENTS CENTRES DE RECERCA, FIRES, RESTAURACIÓ I SERVEI D'ÀPATS, ON ELS ESTUDIANTS PODEN APRENDRE DIVERSES TÈCNiques CULINÀRIES, CONÈIXER LES NOVES TENDÈNCIES DEL SECTOR I LA GESTIÓ DIÀRIA DE LA INNOVACIÓ.

## VOLUM DE TREBALL (HORES)

### ACTIVITATS PRESENCIALS

Activitat	Hores
-----------	-------



Teoria	15,00
Laboratori	15,00
Altres activitats	30,00
<b>Total hores</b>	<b>60,00</b>

## ACTIVITATS NO PRESENCIALS

Activitat	Hores
Assistència a altres activitats	0,00
Elaboració de treballs individuals o en grup	20,00
Estudi i treball autònom	70,00
Preparació de classes	0,00
Preparació d'activitats d'avaluació	0,00
Resolució de casos pràctics	0,00
<b>Total hores</b>	<b>90,00</b>

## METODOLOGIA DOCENT

Classes de teoria i pràctica: Classes presencials destinades a la presentació dels conceptes i continguts més importants sobre la creativitat i la innovació, amb resolució de casos pràctics, exercicis vinculats i activitats que cal enllestir durant el procés d'aprenentatge. El treball es fa en grup a fi de potenciar la participació activa dels estudiants i les estudiantes.

Tutories: Els estudiants i les estudiantes han d'assistir individualment o com a grup de pràctiques (4 membres) a les tutories. El professor o la professora hi valorarà el procés d'aprenentatge global, grupal i individual, resoldrà els dubtes que puguin sorgir en les classes de teoria, en les pràctiques o en les visites a centres externs i orientarà l'estudi i el mètode de treball per evitar qualsevol tipus de problema que pugui pertorbar el resultat final de l'aprenentatge dels estudiants i les estudiantes.

Visites externes a centres de caràcter professional: els estudiants i les estudiantes aprendran en viu les diverses tècniques i eines aplicades a la gastronomia, comprovaran la importància d'una correcta gestió i planificació dels negocis gastronòmics innovadors i seran conscients de la complexitat d'incorporar la creativitat i innovació com a filosofia empresarial.

## AVALUACIÓ

Sistema d'avaluació	Ponderació mínima	Ponderació màxima



BLOC D'ORIENTACIÓ CREATIVA		
Presentació de les fitxes de les diferents etapes del procés creatiu	15	15
Presentació de l'informe final de pràctiques	15	15
Defensa del producte dissenyat. Assistència obligatòria, únicament està permès un 10 % de faltes d'assistència. No complir aquesta premissa implica el suspens d'aquest bloc de l'assignatura.	10	10
BLOC DE CAPACITAT INNOVADORA		
Examen escrit obligatori dels continguts teòrics impartits.	20	20
Pràctiques i treball d'avaluació contínua dels continguts teòrics impartits. Assistència del 100% obligatòria.	20	20



BLOC COMPETÈNCIA CREATIVA I INNOVADORA		
Informe de taller: descripció i detall del procés de R+D+I que més ha interessat a l'estudiant. Assistència obligatòria, únicament està permès un 10% de faltes d'assistència. No complir aquesta premissa implica el suspens d'aquest bloc de l'assignatura.	20	20

## BIBLIOGRAFIA

- 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