

Título Superior de las  
Enseñanzas Artísticas Superiores  
de Diseño (nivel grado)

Curso 2017-2018

---

Guía docente de  
**Diseño en la cocina**

Especialidad de Diseño de Producto

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)  
 Guía docente de la asignatura **Diseño en la cocina**

### 1. Identificación de la asignatura

Tipo	Optativa específica
Materia	Proyectos de productos y sistemas
Especialidad	Diseño de Producto
Periodo de impartición	4º / primer semestre
Nº créditos	6
Departamento	Proyectos de diseño
Idioma/s	Español e Inglés

### 2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Acón Segura, Pilar	pacon@esdmadrid.es

### 3. Relación de profesores y grupo a los que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Acón Segura, Pilar	<a href="mailto:pacon@esdmadrid.es">pacon@esdmadrid.es</a>	M

### 4. Presentación de la asignatura

Esta asignatura tiene un carácter complementario en la especialidad de diseño de producto. Constituye una especificación dentro de la materia de proyectos, que aborda uno de los sectores más destacados actualmente dentro del campo de diseño de producto, el diseño en la gastronomía.

El diseño en el sector gastronómico siempre ha tenido un papel crucial, que a día de hoy debe seguir evolucionando y enriqueciendo todavía más nuestra cultura mediterránea. Como diseñadores, tenemos un papel imprescindible y debemos afrontar el reto aportando nuevas soluciones, experiencias y posibilidades al legado cultural tan rico.

Dentro de esta asignatura se trabajarán dos vertientes diferenciadas de proyectos en relación al sector gastronómico. La primera vertiente estará en relación a los aspectos más tangibles, en la que se desarrollarán productos de menaje de cocina, herramientas y utensilios. Mientras que la segunda profundizará en el aspecto sensorial e intangible, donde los productos que se se diseñen tengan un papel secundario, dando mayor relevancia al diseño de una experiencia gastronómica global e integradora.

#### 4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

Se aconseja haber superado las asignaturas de proyectos de tercer curso: Proyectos. Comunicación y desarrollo; Proyectos. Desarrollo e interacción.

## 5. Competencias

<b>Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)</b>
<b>2CT</b> Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
<b>6CT</b> Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
<b>7CT</b> Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
<b>8CT</b> Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
<b>14CT</b> Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
<b>15CT</b> Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional
<b>16CT</b> Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
<b>Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)</b>
<b>1CG</b> Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
<b>5CG</b> Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño
<b>13CG</b> Dominar la metodología de investigación
<b>14CG</b> Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado
<b>16CG</b> Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
<b>17CG</b> Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
<b>20CG</b> Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
<b>Competencias específicas (propias de esta asignatura)</b>
<b>2CEP</b> Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados
<b>4CEP</b> Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto
<b>8CEP</b> Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas
<b>9CEP</b> Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional
<b>13CEP</b> Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto
<b>14CEP</b> Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial
<b>Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)</b>
<b>CEP1</b> Conocer el contexto actual del sector empresarial dedicado al sector gastronómico
<b>CEP2</b> Entender la cultura gastronómica local y ser capaces de potenciarla mediante proyectos de diseño
<b>CEP3</b> Ser capaces de proyectar experiencias gastronómicas así como productos que ayuden a producirlas

## 6. Resultados del aprendizaje

- Comprender el valor de la cultura gastronómica local como campo de actuación para el diseño de producto.
- Ser capaces de desarrollar proyectos de diseño fundamentados y localizados en un contexto sociocultural concreto.
- Conocer el estado actual del sector empresarial dedicado a la gastronomía y a la producción de bienes de consumo en el campo culinario.
- Desarrollar proyectos mediante la observación del comportamiento de las personas, tanto en la conceptualización como en la concreción formal, y en la comunicación del proyecto y/o producto.

## 7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- Análisis e investigación	Tema 1. Análisis del contexto sociocultural. Evolución
	Tema 2. Investigación de la cultura local desde la experimentación
	Tema 3. Hábitos de consumo. Tradición VS Invenciones
II.- Menaje de cocina	Tema 4. Empresas productoras. Panorama nacional e internacional
	Tema 5. Tipologías de productos existentes. Nuevos nichos de mercado
	Tema 6. Propuestas innovadoras. Diseñadores actuales
	Tema 7. Normativa en el sector gastronómico.
III.- Food design	Tema 8. Evolución del Food design. La importancia de la performance
	Tema 9. Fundamentos del <i>Experience Design</i> . Experiencias gastronómicas
	Tema 10. Documentación y comunicación de un proyecto efímero

## 8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:	Número:
Prácticas de investigación. Trabajos de documentación, investigación y análisis; individuales y en grupo.	2
Proyectos. Realización de dos proyectos a lo largo del semestre.	2
Exposición pública. Defensa de trabajos y proyectos en sus diferentes fases.	3
Lecturas y visionado de documentales. Debate y coloquio sobre las mismas.	2
Participación activa y asistencia a visitas programadas fuera del aula. Conferencias, exposiciones, ferias,...	4

## 9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	82

Otras actividades formativas (a)	16
Realización de presentaciones (a)	10
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	52
Preparación del estudiante para realización de presentaciones (b)	20
<b>Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)</b>	<b>180</b>

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor

(b): Trabajo autónomo del estudiante

## 10. Metodología

### TRABAJO PRESENCIAL:

- **Clases teóricas:** exposición de contenidos mediante presentación o explicación por parte del profesor.
- **Trabajo en grupo:** Sesión supervisada donde los estudiantes trabajan en grupo y reciben asistencia y guía cuando es necesaria.
- **Estudio de casos:** a partir de escenarios y situaciones profesionales concretas para la conceptualización de experiencias y la búsqueda de soluciones eficaces a los problemas planteados en relación con el ejercicio del diseño o con alguna parte del proceso proyectual.
- **Aprendizaje basado en PROYECTOS:** Desarrollo de proyectos específicos de duración entre 4 y 12 semanas.
- **Presentación de prácticas y proyectos en sus distintas fases:** Correcciones y debates públicos de los resultados que se van obteniendo durante el desarrollo de los proyectos.
- **Debates públicos:** En torno a la actualidad social, económica, política, cultural y tecnológica y sus implicaciones en el diseño, con atención especial al proyecto planteado.
- **Participación en visitas:** La asistencia a eventos culturales o de interés del proyecto son muy importantes como complemento formativo y fomentan la interacción del alumnado con el entorno cultural fuera de la escuela y el aprendizaje activo.

### TRABAJO NO PRESENCIAL

- **Trabajos teóricos:** Recogida de información, preparación de investigaciones, trabajos, memorias, etc. Para exponer o entregar en las clases teóricas.
- **Trabajos prácticos:** Realización de proyectos, presentaciones, y trabajos de campo.
- **Actividades complementarias:** lecturas, seminarios, asistencia a congresos, conferencias, jornadas, taller/ workshop, congreso, invitados expertos, ciclos de conferencias, instalaciones, empresas del sector, etc.
- **Trabajo virtual en red:** Metodología basada en el trabajo colaborativo en el aula virtual, diseñado por el profesor y de acceso restringido, en el que se pueden compartir documentos, trabajar sobre ellos de manera simultánea, agregar otros nuevos, trabajar en proyectos, etc.

## 11. Evaluación y calificación

### 11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

#### Instrumentos para la EVALUACIÓN CONTINUA:

##### > Proyectos

- Trabajo en clase.
- Presentación del proyecto en sus distintas fases.
- Documentos de comunicación del proyecto y prototipos físicos (o puesta en escena)
- Presentación pública

##### > Prácticas de investigación

- Documentos entregados
- Presentación pública

##### > Asistencia activa a clases y actividades fuera del aula.

- Participación

#### Instrumentos para la EVALUACIÓN ORDINARIA:

Examen teórico-práctico de 6 horas de duración presenciales que incluirá todos los contenidos de la asignatura.

#### Instrumentos para la EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA:

Examen teórico-práctico de 4 horas de duración presenciales que incluirá todos los contenidos de la asignatura.

- Si el estudiante, habiendo asistido al menos un 80% de las horas de docencia presencial y habiendo entregado todos los trabajos en tiempo y forma, suspende por evaluación continua (nota final menor que 5), podrá presentarse a la evaluación extraordinaria.
- Si el alumno no ha cumplido los requisitos de asistencia (mínimo 80%), habrá perdido la posibilidad de ser evaluado en evaluación continua, y podrá presentarse a evaluación ordinaria y, en caso de no aprobarla, a la extraordinaria.
- Las evaluaciones ordinaria y extraordinaria serán independientes entre sí y no incluirán en ningún caso como instrumento de evaluación la mejora de trabajos realizados durante el curso.

### 11.2. Criterios de evaluación

Para obtener el aprobado por **EVALUACIÓN CONTINUA** será necesario cumplir los siguientes requisitos:

- No haber superado el 20% de faltas a las horas presenciales.
- Tener entregados todos los proyectos y trabajos planteados durante el semestre en tiempo y forma indicados.  
Los alumnos que hayan entregado y quieran subir nota, podrán entregar de nuevo los proyectos y trabajos en la semana destinada a ello.
- Demostrar el nivel de dominio exigido en las competencias específicas.
- Mostrar actitud colaborativa y proactiva, abierta al debate y contribuir a la mejora de la experiencia de aprendizaje y convivencia en el aula.
- Haber obtenido una calificación media igual o superior a 5 en todos los trabajos y proyectos planteados.

### 11.3. Criterios de calificación

Las calificaciones finales se indicarán numéricamente de 0 a 10, con posibilidad de un decimal.

La nota mínima para aprobar un proyecto o trabajo será un 5,0 (APROBADO).

Los proyectos y trabajos presentados podrán modificarse y entregarse nuevamente en la semana 16. Los trabajos entregados en fecha podrán ser mejorados a partir de las observaciones realizadas en clase, pudiendo esto suponer bien

una recuperación de un trabajo suspenso o una mejora en la nota final del trabajo. Los proyectos entregados fuera de fecha tendrán una penalización de 2 puntos.

#### 11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
<b>Proyecto 1</b> Investigación, conceptualización, desarrollo y comunicación. Presentación en las distintas fases	35
<b>Proyecto 2</b> Investigación, conceptualización, desarrollo y comunicación. Presentación en las distintas fases	35
<b>Prácticas de investigación</b> Elaboración y exposición pública	10
<b>Exposición pública.</b> Defensa de trabajos y proyectos en sus diferentes fases.	10
<b>Lecturas y visionado de documentales.</b> Debate y coloquio sobre las mismas.	5
<b>Asistencia participativa</b> Participación activa en clase y asistencia a actividades fuera del aula	5
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

#### 11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase, los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Examen teórico-práctico	100%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

#### 11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Examen teórico-práctico	100%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

#### 11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba adaptada a las limitaciones del estudiante	100%

<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>
--------------------------	-------------

## 12. Recursos y materiales didácticos

<p>Recursos del profesor/ Escuela:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyector, pizarra, acceso a internet, software</li> <li>- Acceso aula virtual</li> <li>- Uso del taller por parte de los estudiantes</li> </ul>
--

### 12.1. Bibliografía general

Título	<b><i>TAPAS. Spanish design for food</i></b>
Autor	CAPELLA, Juli
Editorial	AC/E Acción Cultural Española, 2015
Título	<b><i>¡A la mesa! Diseño y comida</i></b>
Autor	AZÚA, Martín
Editorial	Círculo de Bellas Artes, 2010
Título	<b><i>Food Technology. Gcse Design &amp; Technology Food</i></b>
Autor	WOODMAN, Anna
Editorial	Edexcel, 2012
Título	<b><i>Consider the fork: A history of how we cook and eat / (ES) La importancia del tenedor</i></b>
Autor	WILSON, Bee
Editorial	Basic Books, 2012 / (ES) Turner, 2013
Título	<b><i>European Gastronomy: The Story of Man's Food and Eating</i></b>
Autor	BODE, Willi Karl
Editorial	Grub Street, 2000
Título	<b><i>Molecular Gastronomy. Exploring the Science of Flavor</i></b>
Autor	THIS, Hervé
Editorial	Cambridge University Press, 2005
Título	<b><i>Food: Design and Culture</i></b>
Autor	KING, Laurence
Editorial	Claire Catterall, 1999

### 12.2. Bibliografía complementaria

Título	<b><i>The Experience Economy</i></b>
Autor	PINE II, B. Joseph y GILMORE, James H.
Editorial	Harvard Business School Press. Boston, 1999
Título	<b><i>Notas de cocina de Leonardo da Vinci</i></b>
Autor	Original en inglés: William Collins & Sons Co. Traducción: Heras, Marta
Editorial	Ediciones Planeta Madrid, 1999
Título	<b><i>La cocina de la mafia: Cocina Italoamericana</i></b>



Autor	CIPOLLA, Joe
Editorial	Thule, 2008
Título	<b>Mundo Consumo</b>
Autor	BAUMAN, Zygmunt
Editorial	Paidós, 2010
Título	<b>Mc Mundo: un viaje por la sociedad del consumo</b>
Autor	SASTRE, Cayo
Editorial	Los libros del lince, 2010

### 12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	<a href="https://www.dezeen.com/tag/food/">https://www.dezeen.com/tag/food/</a>
Dirección 2	<a href="http://www.neo2.es/blog/category/food/">http://www.neo2.es/blog/category/food/</a>
Dirección 3	<a href="http://www.glocal.mx/">http://www.glocal.mx/</a>
Dirección 2	<a href="http://fuetmagazine.com/">http://fuetmagazine.com/</a>
Dirección 3	<a href="https://elcomidista.elpais.com/">https://elcomidista.elpais.com/</a>

### 12.4. Otros materiales y recursos didácticos

Diseño en la cocina
Google Site. Página web propia de la asignatura
<a href="https://sites.google.com/s/oByr8Peh-GxQea105dW5XUIVtOFU/p/oByr8Peh-GxQeVWgWdXhZTKIMZFU/edit">https://sites.google.com/s/oByr8Peh-GxQea105dW5XUIVtOFU/p/oByr8Peh-GxQeVWgWdXhZTKIMZFU/edit</a>
Diseño en la cocina
Aula Virtual. Asignatura Diseño en la cocina
<a href="http://esdmadrid.net/aula/course/view.php?id=831">http://esdmadrid.net/aula/course/view.php?id=831</a>

### 13. Profesorado

Nombre y apellidos	Pilar Acón Segura
Horario de atención a alumnos	Cita previa acordada por correo electrónico
Correo electrónico	pacon@esdmadrid.es
Departamento	D2 – Departamento de Proyectos de Diseño
Categoría	Profesora de Artes Plásticas y Diseño
Titulación Académica	Licenciada en Bellas Artes/ Especialidad: Diseño. UCM Máster en Creatividad y Desarrollo de Producto. EASD Valencia <i>Formación Complementaria:</i> _ Central Saint Martins School. University of the Arts London. _ College of Engineering Design. Brunel University, London.

<p>Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura</p>	<p>Diseñadora y cofundadora del estudio de diseño Estudio Disolvente <a href="http://www.estudiodisolvente.com/">http://www.estudiodisolvente.com/</a> [Mayo de 2013 - Actualidad]</p> <p>Docente en la ESD Madrid. Departamento de Proyectos de diseño [Noviembre de 2015 - Actualidad]</p> <p>Docente en la EASD Segovia. Departamento de Proyectos de Diseño de Producto. [Octubre de 2013 - Octubre de 2015]</p> <p><i>Participación en Ferias de Diseño</i> Producto Fresco Edición 2014, 2015, 2016 y 2017 Fuori Salone di Milano. Abril de 2014 Feria del Hábitat, Valencia. Octubre de 2013</p> <p><i>Publicaciones en medios especializados en diseño</i> Experimenta magazine, Room Diseño, Neo2, Proyecta 56, DissenyCV, Decoesfera DiarioDesign, CatálogoDiseño.</p>
--	--

#### 14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

Diseño en la cocina es una asignatura optativa nueva, que se imparte por primera vez durante el curso 2017-18.

#### 15. Cronograma

**Cronograma Semanas 1 a 9**

ASIGNATURA: DISEÑO EN LA COCINA

CURSO: CUARTO

SEMESTRE: PRIMERO

ESPECIALIDAD: DISEÑO DE PRODUCTO

PROFESORA: PILAR ACÓN SEGURA

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	I.- ANÁLISIS E INVESTIGACIÓN			II.- MENAJE DE COCINA					
TEMA	TEMA <sub>1</sub> , TEMA <sub>2</sub> , TEMA <sub>3</sub>			TEMA <sub>4</sub> , TEMA <sub>5</sub> , TEMA <sub>6</sub>					
ACTIVIDAD	Presentación tema por parte del profesor  Coloquio público	Trabajo de documentación, investigación y análisis personal	<b>ENTREGA de la investigación</b>  Presentación pública de la práctica	Presentación tema por parte del profesor  Práctica presencial	Generación de propuestas o vías de trabajo  Realización de proyectos	<b>ENTREGA PARCIAL P1</b>  Entrega y defensa de la primera fase del Proyecto 1	Realización de proyectos  Práctica presencial	Comunicación de proyectos  Práctica presencial	<b>ENTREGA FINAL Proyecto 1</b>  Presentación pública de la práctica
METODOLOGÍA	Participación activa en clase  Debate conjunto	Clase teórica Estudio de casos  Trabajo presencial	Participación en actividad fuera del aula. <i>We eat design</i>  Proyección documento de investigación	Presentación del briefing del Proyecto 1  Clase teórica  Práctica presencial	Estudio de casos Trabajo de campo  Aprendizaje basado en proyectos  Trabajo presencial	Presentación de proyectos en desarrollo  Participación activa en clase  Debate conjunto	Estudio de casos  Aprendizaje basado en proyectos  Trabajo presencial	Visionado de casos Trabajo en grupo  Corrección de proyectos en desarrollo	Proyección presentación final del Proyecto 1  Entrega prototipos y maquetas de proceso
COMPETENCIAS	2CT-16CT-5CG-13CG-20CG-13CEP-CEP2			8CT-14CT-15CT-16CT-1CG-13CG-20CG-2CEP-13CEP-CEP1			6CT-7CT-5CG-14CG-16CG-17CG-CEP1-CEP2-CEP3		

**Cronograma Semanas 10 a 18**

ASIGNATURA: DISEÑO EN LA COCINA

CURSO: CUARTO

SEMESTRE: PRIMERO

ESPECIALIDAD:

PROFESORA: PILAR ACÓN SEGURA

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
BLOQUE	III.- FOOD DESIGN							TODOS	TODOS
TEMA	TEMA 7, TEMA 8, TEMA 9 y TEMA 10							TODOS	TODOS
ACTIVIDAD	Presentación tema por parte del profesor Práctica presencial	Generación de propuestas o vías de trabajo Realización de proyectos	<b>ENTREGA PARCIAL P2</b> Entrega y defensa de la primera fase del Proyecto 1	Realización de proyectos Práctica presencial	Realización de proyectos Exposición y defensa de trabajos y proyectos en sus diferentes fases	Comunicación de proyectos Práctica presencial	<b>ENTREGA FINAL Proyecto 2</b> Presentación pública de la práctica	PRUEBA ORDINARIA	PRUEBA EXTRAORDINARIA
METODOLOGÍA	Presentación del briefing del Proyecto 1 Clase teórica Práctica presencial	Estudio de casos Aprendizaje basado en proyectos Trabajo presencial	Presentación de proyectos en desarrollo Participación activa en clase Debate conjunto	Clase teórica Aprendizaje basado en proyectos Trabajo presencial	Visionado de casos Trabajo en grupo Corrección de proyectos en desarrollo	Trabajo presencial Aprendizaje basado en proyectos	Proyección presentación final del Proyecto 1 Puesta en escena del proyecto. Entrega y utilización de prototipos	EXAMEN TEÓRICO-PRÁCTICO	EXAMEN TEORICO-PRÁCTICO
COMPETENCIAS	8CT-14CT-15CT-16CT-1CG-13CG-20CG-2CEP-13CEP-CEP1			6CT - 7CT - 5CG - 14CG - 16CG - 17CG - CEP1 - CEP2 - CEP3				TODAS	