

PLAN DOCENTE

GRADO EN DIRECCIÓN Y GESTIÓN GASTRONÓMICA

Asignatura: Pensamiento para el diseño y metodologías ágiles

Materia: Estrategia y modelos de negocio

Créditos: 6 ECTS

Tipología: Obligatoria

Programa: Grado Universitario en Dirección y Gestión Gastronómica

Curso/Semestre: Cuarto / Primero

CONTENIDOS

1.	PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA.....	3
1.1.	DESCRIPCIÓN	3
1.2.	APLICACIONES PROFESIONALES RELEVANTES	3
2.	RESULTADOS DE APRENDIZAJE.....	4
2.1.	RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL TÍTULO	4
2.2.	RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA.....	5
3.	CONTENIDOS	6
4.	METODOLOGÍAS DOCENTES	8
5.	EVALUACIÓN	8
5.1.	EVALUACIÓN CONTINUA	8
5.2.	EVALUACIÓN ÚNICA.....	9
6.	BIBLIOGRAFÍA	9

1. PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1. DESCRIPCIÓN

La asignatura *Pensamiento para el Diseño y Metodologías Ágiles* se enfoca en el desarrollo de habilidades estratégicas y creativas necesarias para enfrentar los retos del entorno gastronómico contemporáneo. A través de una aproximación interdisciplinaria, los estudiantes aprenden a aplicar el pensamiento de diseño (Design Thinking) como herramienta para la detección de oportunidades, la resolución de problemas complejos y la creación de experiencias centradas en el usuario. Esta asignatura parte de la premisa de que el diseño no solo se refiere a la estética, sino que implica una forma de pensar que combina empatía, análisis, creatividad y prototipado.

Al mismo tiempo, se introducen los principios y frameworks de las metodologías ágiles, adaptados al contexto gastronómico, como Scrum, Kanban o Lean. Se profundiza en cómo estas metodologías pueden transformar los procesos de trabajo en equipos de cocina, servicios de restauración, emprendimientos gastronómicos o empresas alimentarias. A través de dinámicas ágiles, los estudiantes experimentan con herramientas de gestión colaborativa, iteración rápida, validación con usuarios y toma de decisiones basada en datos, aplicadas a casos reales del sector.

La asignatura se estructura en bloques temáticos que combinan teoría, análisis de casos, talleres y trabajo en equipo. A lo largo del curso, los estudiantes desarrollan un proyecto integrador en el que diseñan un producto, servicio o experiencia gastronómica innovadora, aplicando los conocimientos adquiridos en pensamiento de diseño y metodologías ágiles. De este modo, se promueve una actitud proactiva, flexible y creativa, alineada con las exigencias actuales del mercado y con un enfoque orientado a la sostenibilidad, la colaboración y la innovación centrada en las personas.

1.2. APLICACIONES PROFESIONALES RELEVANTES

Los conocimientos adquiridos en esta asignatura capacitan a los estudiantes para liderar procesos de innovación en entornos reales del sector. Los conocimientos

adquiridos son especialmente relevantes para quienes aspiren a dirigir proyectos de desarrollo de productos alimentarios, conceptualizar experiencias gastronómicas diferenciadoras, implementar sistemas de mejora continua en cocinas profesionales, o emprender negocios innovadores en restauración y food tech. Asimismo, las metodologías ágiles y el enfoque centrado en el usuario resultan clave para profesionales que trabajen en áreas como marketing gastronómico, diseño de servicios, consultoría, sostenibilidad alimentaria o dirección de equipos creativos, donde se valoran altamente las competencias en colaboración, adaptación al cambio y pensamiento estratégico.

2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

2.1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL TÍTULO

2.1.1. CONOCIMIENTO

RAK2 Identificar de forma sistemática los distintos modelos de negocio en el sector de la gastronomía y los factores que lo transforman.

2.1.2. HABILIDADES

RAS1 Revisar críticamente el funcionamiento de los distintos departamentos de las empresas y organizaciones gastronómicas.

RAS2 Revisar críticamente los planes estratégicos de adaptación de las empresas y organizaciones gastronómicas al mercado.

RAS4 Formular soluciones en los distintos departamentos que conforman las empresas y las organizaciones gastronómicas en su adaptación al mercado y a cambios estratégicos.

RAS5 Formular soluciones en los distintos departamentos que conforman las empresas y las organizaciones gastronómicas en su adaptación a los procesos de digitalización.

- RAS7 Sintetizar las dimensiones que explican las demandas y necesidades de la sociedad en el sector.
- RAS8 Secuenciar tareas y mapas de procesos en la cotidianidad y en los cambios estratégicos de las empresas y organizaciones gastronómicas.

2.1.3. COMPETENCIAS

- RAC1 Integrar actitudes y comportamientos, acordes al contexto, en la expresión de la crítica y la autocrítica, en la autorregulación y en la integración de conocimientos.
- RAC2 Ejercer de manera responsable el puesto de trabajo asignado en la gestión cotidiana de las empresas y organizaciones gastronómicas respetando los derechos humanos, la diversidad y la perspectiva de género.
- RAC3 Tomar decisiones efectivas en cambios estratégicos de las empresas y organizaciones gastronómicas mediante la aplicación de pensamiento crítico.
- RAC4 Ejercer un liderazgo constructivo mostrando actitudes coherentes y concepciones éticas y deontológicas.
- RAC5 Colaborar en proyectos bajo el principio de resolución de conflictos.

2.2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

- RAE3 Definir la dirección y gestión de los RRHH en los diferentes tipos de organizaciones en el sector de la gastronomía
- RAE4 Describir los principales conceptos de gestión logística en las diferentes organizaciones empresariales y modelos de negocio en el sector de la gastronomía

HCC10	Formular modelos logísticos y de abastecimiento sostenibles según las necesidades de las empresas en los distintos modelos de negocio gastronómicos
RP4	Implementar soluciones de digitalización en el control de stock y en la generación de residuos en las diferentes áreas de las empresas y organizaciones gastronómicas
HATEC2	Secuenciar tareas de producción en mapas de procesos y planes de operaciones en los distintos departamentos de las empresas gastronómicas.
HABCOM1	Expresarse oralmente y por escrito en catalán y castellano y en una tercera lengua, con dominio del lenguaje especializado de la disciplina.
HABCOM2	Manifiestar visiones integradas y sistémicas con análisis y comprensión de la complejidad de los fenómenos que enfrenta la gastronomía.
HABCOM3	Enunciar visiones globales y de aplicación de los saberes en la práctica, demostrando capacidad de integración y aplicación de los conocimientos adquiridos en situaciones reales.
ENTAPR1	Expresar crítica y autocrítica de manera constructiva mediante la evaluación objetiva, la identificación de fortalezas y áreas de mejora, y la retroalimentación constructiva en los procesos de aprendizaje.
ENTAPR2	Autorregularse de forma autónoma y con capacidad de análisis, reflexión, síntesis, visión global, razonamiento experto y aplicación de saberes en situaciones nuevas o complejas en los procesos de aprendizaje en el ámbito académico.
ENTAPR3	Integrar nuevos conocimientos y actitudes con la aplicación efectiva y creativa de nuevas ideas y perspectivas adquiridas en situaciones relevantes en su campo de trabajo.

3. CONTENIDOS

Tema 1: Introducción al Pensamiento de Diseño (Design Thinking)

- Historia, concepto y principios fundamentales.
- Aplicaciones del Design Thinking en gastronomía.

- Casos de éxito relevantes en gastronomía (elBulli, Llékué).

Tema 2: Proceso y Herramientas del Design Thinking

- Fase 1: Empatía (observación, entrevistas y etnografía gastronómica).
- Fase 2: Definición del problema y detección de oportunidades gastronómicas.
- Fase 3: Ideación creativa en gastronomía (brainstorming, técnicas creativas como Manual Thinking).
- Fase 4: Prototipado rápido (experimentación culinaria y creación de productos gastronómicos).
- Fase 5: Evaluación y testeo con usuarios reales (pruebas de degustación, feedback y ajuste).

Tema 3: Metodologías Ágiles: Introducción y Fundamentos

- Contexto empresarial actual (entornos VUCA en gastronomía).
- Principios y valores del Manifiesto Agile aplicados al sector gastronómico.
- Beneficios y retos de implementar metodologías ágiles en negocios gastronómicos.

Tema 4: Frameworks Ágiles aplicados a la Gastronomía

- Scrum: roles (Product Owner, Scrum Master, Equipo), eventos y artefactos gastronómicos.
- Kanban: visualización y optimización de procesos en restaurantes y producción culinaria.
- Lean: reducción del desperdicio, eficiencia y sostenibilidad en operaciones gastronómicas.
- Extreme Programming (XP): principios básicos y aplicabilidad en proyectos gastronómicos.

Tema 5: Innovación gastronómica mediante Food Design

- Conceptos básicos y evolución del Food Design.
- Diseño centrado en el usuario: tendencias actuales y futuro.
- Casos internacionales destacados (Luki Huber, Ferran Adrià, Elsa Yranzo).
- Food Tech y sostenibilidad: avances tecnológicos aplicados al diseño alimentario.

4. METODOLOGÍAS DOCENTES

METODOLOGÍA	ACTIVIDAD FORMATIVA	MODALIDAD DE ENSEÑANZA
Clase magistral	Actividad teórica	Presencial
Estudio de casos	Actividad tutelada	Presencial y no presencial
Elaboración de trabajos	Actividad tutelada	Presencial y no presencial

5. EVALUACIÓN

5.1. EVALUACIÓN CONTINUA

La nota final de la asignatura se calcula en base a la ponderación de los siguientes tres bloques de evaluación:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Evaluación continua (ejercicios, problemas, elaboración de informes, trabajos, casos de estudio)	40%
Prueba de evaluación parcial	20%
Prueba de evaluación final	40%

La prueba de evaluación final deberá tener una nota mínima de 4 (en base 10). Si el estudiante no se presentara al examen final, la nota final del curso es “No presentado”.

En caso de que la asignatura quede suspendida (o que el final tenga una nota menor a 4) el estudiante puede recuperar el examen final con una prueba de evaluación adicional. Con el resultado obtenido, se procederá al recálculo de la nota final de la asignatura según los criterios anteriores.

5.2. EVALUACIÓN ÚNICA

La evaluación única consta de un único examen que equivale al 100% de la nota de la asignatura. El examen y, por tanto, la asignatura, se aprueba con una calificación igual o superior a 5.00 sobre 10. En caso de que la calificación obtenida sea inferior a 5.00, el estudiante tiene derecho a un examen de recuperación.

Para acogerse a la evaluación única, es necesario enviar a coordinación una solicitud por escrito durante los primeros 15 días hábiles desde el inicio lectivo.

6. BIBLIOGRAFÍA

European Scrum Organization. (2024). Guía metodologías Agile. EuropeanScrum.org.

Fernández González, J. (2012). Introducción a las metodologías ágiles. Fundació
Universitat Oberta de Catalunya.

Fundación BBVA. (s.f.). Design Thinking. El diseño centrado en las personas como
herramienta de innovación.

Guixé, M. (2021). Food Design: La guía del diseño alimentario. RBA Libros.

Huber, L. (2023). Manual Thinking. Revista Alimentaria, (546), 16-22.

Ramírez-Navas, W., et al. (2024). Diseño de alimentos: de la reflexión al proceso de
formulación. Revista Colombiana de Investigaciones Agroindustriales, 11(1), 40-54.

Servicio de Innovación Educativa de la Universidad Politécnica de Madrid. (2020). Guía
de Design Thinking.



Idean & Capgemini Invent. (2019). Cómo nutrir y hacer crecer el design thinking en tu organización. Idean Publishing.

Xarxa d'Emprenedoria Universitària de Catalunya. (s.f.). Design Thinking: Innovar desde las personas. Generalitat de Catalunya.

Cucala, S. (2025, 16 de marzo). Cuando el diseño explica la historia de la gastronomía. El País.