

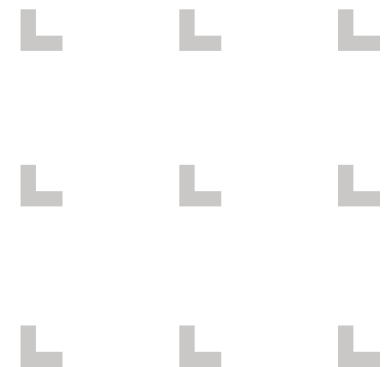
ISU universidad

isu.edu.mx



DIPLOMADO
**FOOD DESIGN
THINKING**

• ONLINE •





Objetivo General

En el Diplomado en Food Design Thinking se busca reconocer los conceptos básicos del Food Design, sus aplicaciones en negocios y emprendimientos de alimentos. A través de metodologías Design Thinking, los participantes aprenderán a diseñar una estrategia de innovación, comenzando por la idea general hasta poder introducirla al mercado.



¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

Profesionales y estudiantes de carreras afines a gastronomía, hotelería, nutrición, administración, ingeniería de alimentos, sociología y diseño.

Chef y profesionales del mundo de la gastronomía que quieran adquirir distintos puntos de vista basados en el diseño y la comunicación.

Profesionales que tengan proyectos de emprendimiento en el área de restaurantes, bares, hoteles y proyectos de desarrollo de productos para la industria de alimentos.

El Diplomado en Food Design Thinking contempla un total de 110 horas de capacitación distribuidas en los siguientes módulos:

Módulo 1: Introducción al diseño

- 1.1 Principios del diseño
- 1.2 Introducción a Design Thinking
- 1.3 Empatía, ¿para qué?

Módulo 2: ¿Qué es Food Design?

- 2.1 Importancia del diseño en la comida
- 2.1 Introducción Food Design
- 2.3 Cadena de valor de alimentos
- 2.4 Food Design en México
- 2.5 Principales retos en la industria

Módulo 3: Innovación con significado

- 3.1 Tipos de innovación
- 3.2 Diseño emocional
- 3.3 Casos de negocio



Módulo 4: Análisis del contexto

- 4.1 Seleccionando el tema
- 4.2 Foodhunting
- 4.3 Tendencias del mercado
- 4.4 Consumer Journey
- 4.5 Observación etnográfica

Módulo 5: Enmarcando el problema

- 5.1 Mapeo de consumidores
- 5.2 Moments of truth / consumer struggles
- 5.3 How Might We
- 5.4 Ideación para alimentos

Módulo 6: Del contexto a la idea

- 6.1 Evaluación de ideas
- 6.2 Desired user experience
- 6.3 Atributos marca y producto
- 6.4 Descripción idea-concepto
- 6.5 Prototipo

Módulo 7: De la idea al mercado

- 7.1 Branding y storytelling
- 7.2 Food Styling
- 7.3 Estrategia incremental
- 7.4 Presentación final



METODOLOGÍA DE TRABAJO DEL INSTRUCTOR Y ASISTENTES

A lo largo del Diplomado el instructor realizará un seguimiento con los asistentes en forma individual y en grupo.

Particularmente, como se ha descrito previamente a lo largo de los seis módulos habrá diferentes actividades con diseño instruccional que abarcarán cada uno de los temas contemplados y explicados en la página anterior.

Para las horas teóricas se realizarán algunas de las siguientes actividades:

- Ver lecciones en video donde el instructor expone el tema. Estos videos estarán producidos y cargados por Usaria / Aprende UX en la plataforma Yeira.
- Realizar evaluaciones y cuestionarios para revisar la comprensión del tema.
- Entregar tareas y otras actividades como casos de estudio a través de bandeja de tareas.
- Leer recursos adicionales recomendados por el instructor, los cuales estarán cargados en la plataforma Yeira.

Para las horas prácticas se realizará un proyecto personal en equipo. Esto incluye hacer un prototipo a lo largo del Diplomado pasando por las siguientes fases:

- Especificaciones de la idea
- Prototipo no comestible
- Feedback y testing
- Concept writing y posicionamiento
- Prototipo comestible
- Presentación

Para la revisión de avances del prototipo y su adecuada retroalimentación se realizarán algunas de las siguientes actividades:

- Uso de herramientas de comunicación síncrona y asíncrona activadas en Yeira para sesiones de revisión entre instructor y asistentes.
- Uso de herramientas de cocreación y validación de conceptos.
- Use de foros de discusión y chats para exponer avances al resto del grupo.



INSTRUCTORA

Nataly Restrepo.

Nataly es Diseñadora Industrial graduada de la Universidad de los Andes en Bogotá, Colombia, con un master en Diseño de nuevas prácticas de alimentación de L'école de Design Nantes Atlantique, en Nantes, Francia.

En Colombia trabajó como diseñadora de empaques y servicios para la industria de la restauración y posteriormente se mudó a Francia para hacer su maestría en "New Eating Habits", un programa orientado a entender cómo el contexto geopolítico y ambiental está influenciando la forma como comemos hoy en día.

Su carrera ha estado centrada en entender el alimento como un objeto de consumo que involucra sistemas, relaciones y percepciones humanas y en aplicar metodologías de Design Thinking para crear modelos alimenticios más éticos y sostenibles.





Duración: 10 semanas

PREGUNTA POR PROMOCIONES:

T: (222) 4.08.11.00
admisiones@isu.edu.mx
25 sur #702, Col. La Paz
Puebla, Pue.