



Escola Superior de Hotelaria e Turismo do Estoril

FICHA DE UNIDADE CURRICULAR - 2023-24

Unidade Curricular: [31001] Design para a Alimentação / Food Design

1.Ficha da Unidade Curricular

Ano Lectivo: 2023-24

Unidade Curricular: [31001] Design para a Alimentação / Food Design

4.Docentes

Docentes Responsáveis

Nome Sem docente responsável atribuído

5.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes)

A UC de Food Design tem como objetivo central a integração profissional no contexto do atual sistema alimentar onde os estudantes devem:

A. Compreender a importância do alimento e a pertinência do Design no contexto do atual sistema alimentar; Reconhecer na história da alimentação um paralelo com a história do Design; Conhecer este novo território de aplicação e os seus métodos de intervenção e situar esta nova disciplina no campo abrangente da gastronomia.

B. Reconhecer a sua dimensão inter e transdisciplinar e compreender a sua especificidade metodológica; Identificar e analisar criticamente os diferentes conceitos em Food Design, compreender o seu valor e o modo como se relaciona com outras áreas do conhecimento.

C. Entender a complexidade dos conceitos, métodos e ferramentas de aplicação no Food Design; Conhecer os principais modelos de processo criativo aplicados; e Utilizar as diferentes ferramentas, processos e metodologias na sua atividade projetual.

6.Learning Outcomes of the curricular unit

The Food Design UC has the central objective of professional integration in the context of the current food system where students must:

1. Understand the importance of food and the relevance of Design in the context of the current food system; Recognize in the history of food a parallel with the history of Design; Know this new application territory and its methods of intervention, and place this new discipline in the comprehensive field of gastronomy.

2. Recognize its inter and transdisciplinary dimension, and understand its methodological specificity; Identify and critically analyze the different concepts in Food Design, understand their value and how they relate to other areas of knowledge.

3. Understand the complexity of concepts, methods and application tools in Food Design; Know the main models of the creative process applied; and Use the different tools, processes and methodologies in your project activity.

7. Conteúdos programáticos

1. Do design e da alimentação ao food design.
 - 1.1 Enquadramento histórico do design e da alimentação.
 - 1.1.1 Novos territórios de atuação para o design e alimentação.
 - 1.1.2 Relação entre design e gastronomia.
2. Food Design um novo território em expansão.
 - 2.2 A complexidade dos conceitos de design, gastronomia, artes culinárias e alimentação.
 - 2.3 A interdisciplinaridade e transdisciplinaridade da alimentação.
3. Design, Criatividade, Inovação e Processo Criativo
 - 3.1 Criatividade e inovação no design e alimentação.
 - 3.2 Processo criativo no design e alimentação.
 - 3.3 Double Diamond e Processo Criativo.
 - 3.4 Ferramentas para a investigação e atividade projetual em design.

8. Syllabus

1. From design and food to food design.
 - 1.1 Historical background of design and food.
 - 1.1.1 New working territories for design and food.
 - 1.1.2 Relationship between design and gastronomy.
2. Food Design as a new expanding territory.
 - 2.2 The complexity of the concepts of design, gastronomy, culinary arts and food.
 - 2.3 The interdisciplinarity and transdisciplinarity of food.
3. Design, Creativity, Innovation and Creative Process
 - 3.1 Creativity and innovation in design and food.
 - 3.2 Creative process in design and food.
 - 3.3 Double Diamond - Creative Process.
 - 3.4 Tools for design research and design activity.

9. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular

Os conteúdos programáticos foram delineados de modo a promover o desenvolvimento e a aquisição das competências propostas nos objetivos de aprendizagem. Os vários temas abordados focam conteúdos que se articulam entre si ao promover a aprendizagem e o conhecimento com base em metodologias e ferramentas de design aplicadas ao contexto alimentar.

Assim, o ponto 1. do programa serve o objetivo A. O ponto 2. está orientado para a concretização do objetivo B e o ponto 3. concretiza o objetivo C.

10.Demonstration of the syllabus coherence with the curricula unit's learning objectives

The syllabus was designed to promote the development and acquisition of competencies presented in the learning objectives. The various topics covered focus on articulated content by promoting learning and knowledge-based on design methodologies and tools applied to the food context.

Thus, part 1. of the program serves objective A. Part 2. is oriented towards the achievement of objective B and part 3. meets objective C.

11.Metodologias de ensino (avaliação incluída)

ME01 (Presencial) ∫ Ensino teórico e teórico-prático. Desenvolvimento dos conteúdos programáticos através da implementação de aprendizagem ativa e colaborativa entre docente, convidados e aluno. Análise e desenvolvimento de projetos reais na área alimentar, concretizando e aplicando os conhecimentos adquiridos.

ME02 (Autónoma) ∫ Aplicação dos conhecimentos teóricos e práticos, recolha de informação relevante, desenvolvimento da capacidade de problematização, criativa, raciocínio, síntese, sentido crítico e reflexiva no projeto.

Avaliação Contínua:

Componente Teórica (20%) ∫ Recensão Crítica

Componente Teórico-Prática (50%) ∫ Projeto Transversal

Componente Teórico-Prática (20%) - Exercícios Práticos Individuais

Componente de Participação / Assiduidade (10%)

Avaliação por Exame:

Componente teórica (50%) + Componente prática (50%)

12.Teaching methodologies (including evaluation)

ME01 (Presencial) - Theoretical and theoretical-practical teaching. Development of syllabus through the implementation of active and collaborative learning between teacher, guests and student. Analysis and development of real projects in the food area, materializing and applying the acquired knowledge.

ME02 (Autonomous) - Application of theoretical and practical knowledge, collection of relevant information, development of problem-solving, creative, reasoning, synthesis, the critical and reflexive sense in the project.

Continuous Assessment: Theoretical Component (20%) ∩ Critical Review Theoretical-Practical Component (50%) ∩ Transversal Project Theoretical-Practical Component (20%) - Individual Practical Exercises Participation / Attendance Component (10%) Assessment by Exam: Theoretical Component (50%) + Practical Component (50%)
13.Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos da unidade
[Descrição dos conteúdos]
14.Demonstration of the coherence between the teaching methodologies and the learning outcomes
Parallel to the presentation and discussion of the programmatic contents, students develop their project activity aware of the importance of these themes and the need to reflect them in the project development process. The discipline of Food Design aims to apply broad concepts and those which are entirely directed to the activity and project methodology of Design.
15. Bibliografia de consulta/existência obrigatória Bibliography (Mandatory resources)
BONACHO, R. (2018). ∩Food - Experiencing Food, Designing Dialogues∩, Food - Experiencing Food, Designing Dialogues, Bonacho R., et al. (Org.). London: Taylor & Francis. BONACHO, R. (2019). Design Bites: A prática do Design nas Artes Culinárias. O processo criativo no desenvolvimento de produtos, serviços e experiências alimentares no Mestrado em Inovação em Artes Culinárias da Escola Superior de Hotelaria e Turismo do Estoril. Lisbon: Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa. (PhD Thesis). DESIGN COUNCIL (2005). The Double Diamond Design Process, http://www.designcouncil.org.uk/designprocess [accessed in: 30 de Agosto, 2018]. FRY, T. (2012). Becoming Human by Design. London: Berg. HABLESREITER, M., Stummerer, S. (2009). Food Design XL. Vienna: Springer. HESKETT, J. (1995). Industrial Design. London: Thames & Hudson. HESKETT, J. (2005). Design. A Very Short Introduction. NY: OUP. MANZINI, E. (2015). Design, When Everybody Design
16.Metodologias de ensino (inclui avaliação) em situação de possível transição para o ensino à distância ou sistema misto no âmbito da pandemia COVID19)
Não aplicável

Inválido para efeito de certificação