

GUÍA DOCENTE 2026-2027

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA:	Diseño e Innovación en Alimentación		
PLAN ESTUDIOS:	DE	Grado en Nutrición Humana y Dietética	
FACULTAD:	Facultad de Ciencias de la Salud		
CARÁCTER ASIGNATURA:	DE	LA	Optativa
ECTS:	6		
CURSO:	Cuarto		
SEMESTRE:	Primero		
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:	Castellano		
PROFESORADO:	Antonio Turza Villalobos		
DIRECCIÓN ELECTRÓNICO:	DE	CORREO	antonio.turza@uneatlantico.es

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

REQUISITOS PREVIOS:
No aplica.
CONTENIDOS:
- Tema 1. Ingredientes y aditivos tecnológicos y sus efectos 1.1. Introducción 1.2. Aditivos alimentarios 1.3. Aromas alimentarios 1.4. Coadyuvantes tecnológicos 1.5. Enzimas alimentarias

- 1.6. Subproductos de la industria de alimentos: aprovechamiento, aplicaciones y sostenibilidad alimentaria
- 1.7. Disolventes de extracción
- 1.8. Normativa de etiquetado
- Tema 2. Alimentos funcionales
 - 2.1. Introducción
 - 2.2. Qué son los alimentos funcionales
 - 2.3. Declaraciones nutricionales y de propiedades saludables dentro del marco jurídico
 - 2.4. Área de aplicación de los alimentos funcionales
 - 2.5. Perspectivas futuras
- Tema 3. I+D+i en la industria alimentaria
 - 3.1. Introducción
 - 3.2. Origen de la innovación
 - 3.3. Objetivos de la innovación
 - 3.4. Ámbitos de aplicación de la innovación
 - 3.5. Proceso de innovación
- Tema 4. Tendencias actuales en la industria alimentaria
 - 4.1. Las características sensoriales y el impacto en el consumidor
 - 4.2. El envase como parte fundamental del marketing
 - 4.3. Alimentos del bienestar (“naturales” y “saludables”)
 - 4.4. La sostenibilidad alimentaria
 - 4.5. Los conceptos “eco-“, “bio-“ y “orgánico”
 - 4.6. Alimentos de cercanía (slowfood) vs fastfood
 - 4.7. Mercado de alimentos vegetarianos
 - 4.8. Alta gastronomía
 - 4.9. Alimentos 5 S (sanos, seguros, sabrosos, sostenibles y socialmente aceptados)
- Tema 5. Nuevas tecnologías útiles para la producción de alimentos
 - 5.1. Introducción
 - 5.2. Digitalización de procesos (robótica en industria alimentaria)
 - 5.3. Microencapsulación y nanoencapsulación de ingredientes
 - 5.4. Impresión en 3D de alimentos
 - 5.5. Nuevas técnicas de procesado
 - 5.6. Envasado de alimentos
- Tema 6: Nuevos envases de alimentos

- 6.1. Introducción
- 6.2. Materiales tradicionales de envasado
- 6.3. Nuevos materiales de envasado
- 6.4. Tendencias actuales y futuras
- Tema 7: Diseño y formulación de nuevos productos alimentarios
 - 7.1. Introducción: Fases del proceso
 - 7.2. Diseño de nuevos productos alimentarios
 - 7.3. Formulación de nuevos productos alimentarios
- Tema 8: Marketing. Diseño de nuevos productos alimentarios
 - 8.1. Introducción
 - 8.2. Conocimiento del mercado
 - 8.3. Técnicas de Investigación en marketing
 - 8.4. Factores que influyen en la conducta de compradores
 - 8.5. Necesidades y motivos de compra

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS GENERALES:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CG8 - Identificar y clasificar los alimentos y productos alimenticios. Saber analizar y determinar su composición, sus propiedades, su valor nutritivo, la biodisponibilidad de sus nutrientes, características organolépticas y las modificaciones que sufren como consecuencia de los procesos tecnológicos y culinarios.
- CG9 - Conocer los procesos básicos en la elaboración, transformación y conservación de los alimentos de origen animal y vegetal.
- CG10 - Elaborar, interpretar y manejar las tablas y bases de datos de composición de alimentos.
- CG26 - Elaborar, controlar y cooperar en la planificación de menús y dietas adaptados a las características del colectivo al que van destinados.
- CG3 - Reconocer la necesidad de mantener y actualizar la competencia profesional, prestando especial importancia al aprendizaje, de manera autónoma y continuada, de nuevos conocimientos, productos y técnicas en nutrición y alimentación, así como a la motivación por la calidad.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CE23 - Asesorar científica y técnicamente sobre los productos alimenticios y el desarrollo de los mismos. Evaluar el cumplimiento de dicho asesoramiento.

COMPETENCIAS PROPIAS DE LA ASIGNATURA:

- CO3. Participar en el diseño de nuevos productos alimentarios acordes con las necesidades actuales del mercado, así como familiarizarse con las estrategias y mecanismos de innovación de la industria alimentaria.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

En esta asignatura se espera que los alumnos alcancen los siguientes resultados de aprendizaje:

- Tener una visión introductoria sobre las políticas de innovación y comunicación de una empresa.
- Detectar las necesidades de los consumidores entorno a los alimentos funcionales.
- Identificar y clasificar ingredientes alimentarios entendiendo su definición y diferenciándolos de los co-ayudantes tecnológicos o aditivos alimentarios.
- Diferenciar las modificaciones que sufren los alimentos como consecuencia de los procesos tecnológicos y culinarios.
- Asesorar científicamente sobre los productos alimenticios y el desarrollo de los mismos a distintas instituciones, entendiendo el objetivo de éstas y satisfaciendo sus necesidades.
- Ser capaz de analizar las perspectivas futuras sobre los nuevos alimentos y su importancia dentro de una alimentación sana.
- Conocer las tendencias en diseño de nuevos productos en la industria alimentaria.

METODOLOGÍAS DOCENTES Y ACTIVIDADES FORMATIVAS

METODOLOGÍAS DOCENTES:

En esta asignatura se ponen en práctica diferentes metodologías docentes con el objetivo de que los alumnos puedan obtener los resultados de aprendizaje definidos anteriormente:

- Método Expositivo.
- Resolución de Ejercicios.
- Aprendizaje Basado en Problemas.
- Aprendizaje Cooperativo / Trabajo en Grupo.
- Trabajo Autónomo.

ACTIVIDADES FORMATIVAS:

A partir de las metodologías docentes especificadas anteriormente, en esta asignatura, el alumno participará en las siguientes actividades formativas:

Actividades formativas		Horas
Actividades dirigidas	Clases de teoría	14
	Clases de prácticas	20
	Seminarios y talleres	7
	Clases de problemas / Casos prácticos	4
Actividades supervisadas	Supervisión de actividades	8
	Tutorías (individual / en grupo)	8
	Presentación de trabajos	2
Actividades autónomas	Preparación de clases	20
	Estudio personal y lecturas	25
	Elaboración de trabajos	24
	Resolución de Problemas/Casos Prácticos	4
	Trabajo en campus virtual	10
Actividades de evaluación	Actividades de evaluación	4

El primer día de clase, el profesor proporcionará información más detallada al respecto.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA:

En la convocatoria ordinaria de esta asignatura se aplican los siguientes instrumentos de evaluación:

Actividades de evaluación		Ponderación
Evaluación continua	Elaboración de Trabajos	10%
	Procesos de autoevaluación	10%
	1 Prueba Parcial	30%
Evaluación final	1 Prueba Teórico-Práctica final	50%

La calificación del instrumento de la evaluación final (tanto de la convocatoria ordinaria como de la extraordinaria, según corresponda) **no podrá ser inferior, en ningún caso, a 4,0 puntos** (escala 0 a 10) para aprobar la asignatura y consecuentemente poder realizar el cálculo de porcentajes en la calificación final.

En la circunstancia que en esa Prueba o Examen Final se obtenga una calificación de 3.9 o inferior, en el Acta de Evaluación correspondiente se registrará la nota o calificación obtenida en dicho Examen Final, sin hacer media aritmética con las notas obtenidas en la Evaluación continua.

El alumno que suspenda la asignatura en la convocatoria ordinaria podrá examinarse en la convocatoria extraordinaria, donde se tendrán en cuenta las calificaciones obtenidas en la Evaluación continua a lo largo del semestre.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

La convocatoria extraordinaria tendrá lugar durante el mes de julio (consúltese el calendario académico fijado por la universidad). Esta consistirá en la realización de un Prueba teórica final con un valor del 50%. El resto de la nota se complementará con la calificación obtenida en la evaluación continua de la convocatoria ordinaria.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Las siguientes referencias son de consulta obligatoria:

- Gil G. Innovación alimentaria. Madrid: Síntesis; 2017.
- Ramirez M. Tendencias de innovación en la ingeniería de alimentos. Barcelona: Omniascience; 2015.
- Traitler H, Coleman B, Hofmann K. Food industry design, technology and innovation. New York: John Wiley & Sons; 2014.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Las siguientes referencias no se consideran de consulta obligatoria, pero su lectura es muy recomendable para aquellos estudiantes que quieran profundizar en los temas que se abordan en la asignatura.

- Galanakis CM. Innovation strategies in the food industry: Tools for implementation. San Diego: Academic Press; 2016.
- Tarabella A. Food products evolution: Innovation drivers and market trends. Cham: Springer International Publishing; 2019.
- Thomas S, Rajakumari R, George A, Kalarikkal N. Innovative food science and emerging technologies. Oakville: Apple Academic Press; 2018.
- Moskowitz HR, Reisner M, Lawlor JB, Gupton A, Deliza R. Packaging research in food product design and development. Arnes: Iowa State University Press; 2007.
- Wesselingh JA, Kiil S, Vigild ME. Design & development of biological, chemical, food and pharmaceutical products. Hoboken: Wiley-Blackwell; 2007.
- Cooper R. The seven principles of the latest Stage-Gate® method add up to a streamlined, new-product idea-to-launch process. Stage-gate Inc; 2006.



WEBS DE REFERENCIA:

- <https://www.ainia.es/tecnoalimentalia/>
- <https://www.eitfood.eu/innovation>
- <https://www.ift.org/news-and-publications/food-technology-magazine>

OTRAS FUENTES DE CONSULTA:

No aplica.