



Universidad
Pontificia
de Salamanca

GUÍA DOCENTE 2026-2027

INDUSTRIA ALIMENTARIA. I+D+I. PROYECTOS Y START-UPS

Máster de formación permanente en Alimentación Plant-Based:
Nutrición, industria y sostenibilidad

Modalidad de la asignatura: Virtual

DATOS BÁSICOS

Asignatura	Industria alimentaria, I+D+I, proyectos y start-ups
Tipología	Obligatoria
Modalidad de impartición	Virtual
Créditos	3 ECTS
Calendario	Mayo de 2027
Idioma	Castellano
Profesor responsable	Aitor Sánchez
E-mail	midietacojea@gmail.com
Tutorías	A concertar online por correo / Campus Virtual

BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura aborda los aspectos clave de la innovación, desarrollo e investigación en la industria alimentaria, con especial atención a los proyectos y start-ups dentro del sector plant-based. Se exploran las fases de creación y gestión de nuevos productos, desde la investigación de mercado hasta el desarrollo de prototipos y su comercialización. Se revisan casos de éxito y modelos de negocio sostenibles, enfocándose en las estrategias de I+D+i para la creación de empresas innovadoras. El enfoque se basa en la aplicación práctica, brindando herramientas para diseñar proyectos y comprender el panorama actual de la industria alimentaria.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

R21 Desarrollar proyectos innovadores en la industria alimentaria plant-based, aplicando estrategias de investigación, desarrollo e innovación (I+D+i).

R22 Evaluar la viabilidad técnica, económica y sostenible de start-ups enfocadas en la producción de alimentos plant-based.

CONTENIDOS

1. Industria alimentaria en formato plant-based
2. Desarrollos y soluciones del ecosistema plant-based
3. I+D+i alimentaria aplicada al mundo 100% vegetal
4. Comunicación y marketing de los proyectos plant-based
5. Fases del desarrollo de productos
6. Rol y papel del profesional de la nutrición en la industria plant-based

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Clase magistral: el docente realiza sesiones expositivas, explicativas y/o demostrativas de contenido.
- Aprendizaje basado en problemas: contribuye a desarrollar en los estudiantes el razonamiento crítico, el juicio diagnóstico, así como les permite construir su conocimiento a través del análisis de los problemas de forma individual y grupal, fomentando el trabajo colaborativo

- Aprendizaje basado en proyectos: se les orienta a los estudiantes a buscar posibles soluciones sobre una determinada problemática, a partir de proyectos.
- Aprendizaje cooperativo: se basa en el trabajo en equipo y tiene como objetivo la construcción de conocimiento y la adquisición de competencias y habilidades sociales
- Aprendizaje invertido: la instrucción directa se realiza fuera del aula y se utiliza el tiempo de clase para llevar a cabo actividades que el impliquen el desarrollo de procesos cognitivos de mayor complejidad en las que son necesarias la ayuda y la experiencia del docente.
- Gamificación: aplicación de técnicas y principios de juego en un contexto no lúdico como es el entorno educativo.
- Docencia basada en la Simulación clínica: permite a los estudiantes experimentar la representación de un hecho real, para practicar, aprender y adquirir las competencias y conocimientos necesarios para el desempeño de su profesión.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- Actividades de formación teórica en grupo.
- Actividades de formación práctica en aula y/o laboratorio en grupo pequeño.
- Seminarios prácticos en grupo pequeño.
- Simulaciones de casos reales de desarrollos en industria
- Tutorías individuales y en grupo: orientación, asesoramiento, retroalimentación.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

- Evaluación continua (Retos académicos): Se sustenta en un conjunto de actividades asíncronas denominadas “Retos académicos”, que el alumno debe realizar y que serán evaluadas por parte del profesor a lo largo del curso. Desarrollarán la autonomía y el trabajo personal; cuando se lleven a cabo en grupo promoverán el intercambio de información y de experiencias como método para la construcción del conocimiento. Entre los diferentes formatos encontraremos: presentaciones orales individuales o en grupo, entrega de tareas y trabajos (ensayos, obras audiovisuales, programas informáticos, diseños, prototipos, estudio de casos, etc.); portafolios; creación colectiva de repositorios de información; realización de consultas, sondeos y encuestas; participación en discusiones, debates o intercambios de ideas; recorrido a través de itinerarios interactivos sobre los contenidos de la materia, etc.

- Pruebas de evaluación escritas: Serán pruebas tipo test y desarrollo asíncronas. En el desarrollo de las mismas se debe emplear siempre la herramienta “Cuestionarios” y el software para la supervisión de pruebas de evaluación online escritas SMOWL Human. Precisarán de emplear la reflexión, comprensión, discriminación o valoración, forzándole así a realizar un esfuerzo cognitivo previo.

Convocatoria ordinaria

Evaluación de los retos académicos (40%) y prueba de evaluación objetiva escrita (60%).

Convocatoria extraordinaria

Prueba de evaluación objetiva escrita.

RECURSOS DE APRENDIZAJE Y APOYO TUTORIAL

Clases en directo y sesiones grabadas

Material de apoyo escrito para completar la asignatura

Material de elaboración y superación de los retos académicos

Materiales audiovisuales (Vídeos, documentales, guías, podcast)

Resolución de casos reales

Guía de corrección del examen tras su realización

BREVE CV DEL PROFESORADO

Aitor Sánchez

Dietista-Nutricionista (UA) y Tecnólogo alimentario (UGR). Tiene diferentes másteres y posgrados en Nutrición y Salud. Ha investigado en la Universidad de Granada, University of Bristol y Karolinska Institutet-Estocolmo. Consultor de proyectos y campañas de comunicación y salud. Autor del portal “Mi dieta cojea” y de 4 libros.