

Exploratorio de Food Design para la Fundación Alicia - 4 dic 2018

por Pedro Reissig

El objetivo principal del Exploratorio de Food Design* es proponer y socializar dentro de la comunidad FA, un acercamiento al universo alimentario desde lugares no comunes, para salir de los parámetros disciplinarios, profesionales y culturales en los cuales los participantes necesariamente están inmersos. Esto se plantea desde un paseo general por el **Food Design**, y una inmersión mas profunda en el **Food Morphology**.

**El Food Design (Diseño y Alimentos) lleva herramientas, capacidades y cultura propias del Design Thinking a la cocina, comida y comer, abriendo el juego a la creatividad e innovación, repensando y reposicionándonos como agentes de cambio alimentarios. Esto es así a nivel individual como colectivo, ya que el Food Design ve a la comida como producto y material comestible, prácticas, experiencias, procesos, espacios y sistemas de comida, todos a explorar y mejorar. Esto tiene impacto directo en la vida personal y cotidiana de las personas, al mismo tiempo abriéndoles nuevas oportunidades profesionales.*

Se invita a conocer los sitios web: www.demorfa.com / www.fdx.org / www.lafooddesign.org

Agenda del día:

9:45 - 12hs

Presentación de *Food Design* como transdisciplina emergente. Mirada al paisaje de *food design* a nivel global. Consideraciones sobre potenciales inexplorados (Food morphology como ejemplo ilustrado). Planteamientos sobre perfiles de *Food Designers* y su desarrollo profesional en distintos ámbitos. (aprox 60 min)

- Presentación de todos los participantes por medio de un esquicio con alimentos (una manzana x persona). (aprox 30 min)
- Armado de equipos (6 grupos de 4 personas cu), comenzando por un paneo de propuestas de casos de innovación alimentaria (social y de producto) con impacto medible por un no especialista, seguido por exploración de temas a elección para desarrollar durante la tarde. (aprox 45 min)

12 - 13:30hs

Almuerzo Hackeado- es una experiencia disruptiva que consiste en que los participantes adquieran comida (en cantina / despensa?) y transformen esa comida desde el estado inicial a uno mejor, con operaciones simples y espontaneas, no "culinarias". Es un ejercicio para meter las manos en la masa, y apropiarse de algo tan vital como cotidiano, posicionándose como decisores en vez de consumidores. Cada grupo prepara la comida para otro grupo, y justifica sus decisiones de diseño en relación a las mejoras logradas (ergonómicas, funcionales, organolépticas, simbólicas, etc.). (aprox 45 min producción + 45 min comensalidad)

13:30 - 16hs

Cada grupo propone un tema relevante a sus intereses o experiencias personales, identificando un tema concreto (oportunidad, problema, etc.) que quieren proponer como proyecto durante las siguientes horas. Se trabaja con mapas conceptuales, diseño estratégico, brainstorming, elevator pitches y otras herramientas propias del *Food Design Thinking*. El esquicio tiene el requisito de poder ser llevado a cabo en futuro inmediato en sus vidas personales, familiares y/o comunitarias (extra Fundación), sin grandes obstáculos.

- Etapa "identificación de problemas/oportunidades", culminando en la formulación de pregunta útil + Puesta en común de cada grupo (aprox 45 min)
- Etapa "estrategias y enfoques posibles" + Puesta en común de cada grupo (aprox 45 min)
- Etapa "propuesta final"- Presentación estilo Elevator Pitch con afiche boceto + Puesta en común de cada grupo (aprox 45 min)

16 - 17 hs

Discusión abierta compartiendo sensaciones, conclusiones y pasos a seguir. (60 min)