

FEED THE MIND: Food-related European Education in the Digital Era to Motivate Innovative New-Product Development.



¿QUÉ ES FEED THE MIND?



Alimentaria



EUROPEAN EDUCATION IN THE DIGITAL ERA



PROJECT
Erasmus+

PARTNERS

MATERIALS

Español - Internacional (es) ▼

FEEDtheMIND

PROJECT



FEEDtheMIND, Food-related European Education in the Digital era to Motivate Innovative New-product Development

The FEEDtheMIND project (Food-related European Education in the Digital Era to Motivate Innovative New-Product Development) is a Strategic Partnership project funded by the Erasmus+ program that brings together Higher Education Institutions and food federations from 5 European countries around the promotion of a food innovation education of excellence and a project-based approach using a digital pedagogical platform. This 3-year project will facilitate the exchange of pedagogical methods between the different European HEIs partner organisations and foster the acquisition of transversal skills and competences.

Europe's Food and Drink Industry represents 4.57 million people employed throughout the EU, a turnover of €1.1 trillion and €230 billion in added value, which make it the largest manufacturing industry in the EU. There is a strong innovation dynamic in this sector to answer consumer's expectations, which has been leading to the development of R&D departments and to the increase in agri-food start-ups European-wide. Although students demonstrate will for the development of innovative food products, as demonstrated by the national and European ECOTROPHEA competitions, it seems that it is not enough for them to launch their products on the market. European students in food-related courses, i.e. the future professionals of the sector, show skills gaps when it comes to areas such as project management, entrepreneurial mind-set, communication, marketing, finances and business plan, because the HEIs' curriculum is, in most cases, focused on food sciences and process. These skills gaps limit their potential to create their own company and even to better succeed in the professional world.

In this context, FEEDtheMIND project intends to demonstrate that the European food education requires a systemic, interdisciplinary approach based on a food innovation education of excellence and a project-based approach.

For a duration of three years, this project has the following objectives:

- adapt, test and implement a digital pedagogical platform focusing on the development of an innovative food product;
- facilitate the exchange of pedagogical methods between the different European HEIs partner organisations;
- contribute to the rethink of the curriculum design by enabling HEIs to provide online courses.

Ultimately, this project aims to foster entrepreneurship among students attending food-related degrees.



Los objetivos son:

- Adaptar, probar e implementar una plataforma pedagógica digital centrada en el desarrollo de un producto alimenticio innovador
- Facilitar el intercambio de métodos pedagógicos entre las diferentes organizaciones europeas asociadas a las IES y fomentar la adquisición de competencias transversales.
- Testar la plataforma con un equipo formado por un grupo trasnacional de estudiantes.

EUROPEAN EDUCATION IN THE DIGITAL ERA



Los Socios



- **EEIG ECOTROPHELIA EUROPE** es una agrupación Europea de Interés. En este proyecto participan las federaciones de industria alimentaria y de bebidas de cinco países Europeos: ANIA (Fr), FIAB (Es), SEVT (Gr), (CCIS-CAFÉ) (Es) and LVA (Au).
- **University of Natural Resources and Life Sciences, Vienna – BOKU**, Austria. A través del Departamento de Ciencia y Tecnología de Alimentos.
- **University of Ljubljana, Slovenia**. Participa en este proyecto la Facultad de Biotecnología.
- **Agricultural University of Athens, Greece**. Implicado en este proyecto se encuentra el Departamento de Ciencia de los Alimentos y Nutrición Humana de la Facultad de Ciencias y Nutrición Humana.
- **Universitat Politècnica de València, España**. Participa el Departamento de Tecnología de Alimento de la Escuela Superior de Ingeniería Agronómica y del Medio Natural.
- **Montpellier SupAgro, Institut national d'études supérieures agronomiques de Montpellier y AgroParisTech, l'Institut des sciences et industries du vivant et de l'environnement , Paris**. Ambas instituciones, han proporcionado al proyecto Feed The Mind su amplísima experiencia en el desarrollo de herramientas pedagógicas para la creación de productos innovadores que sustentan el proyecto IDEONIS en Francia.

Nivel de Impacto esperado:



1. En el estudiantado: adquirir conocimientos y competencias transversales, y promover una mentalidad emprendedora y un pensamiento creativo.
2. En las Instituciones Educativas: formar al profesorado y personal investigador con el fin de mejorar la calidad de la educación. Reforzar la red de cooperación entre las Universidades participantes.
3. A nivel de sistema, contribuir a potenciar un sector alimentario más innovador a través de la formación de los futuros profesionales y la conexión entre las Universidades y la industria.

TAREAS DEL PROYECTO:



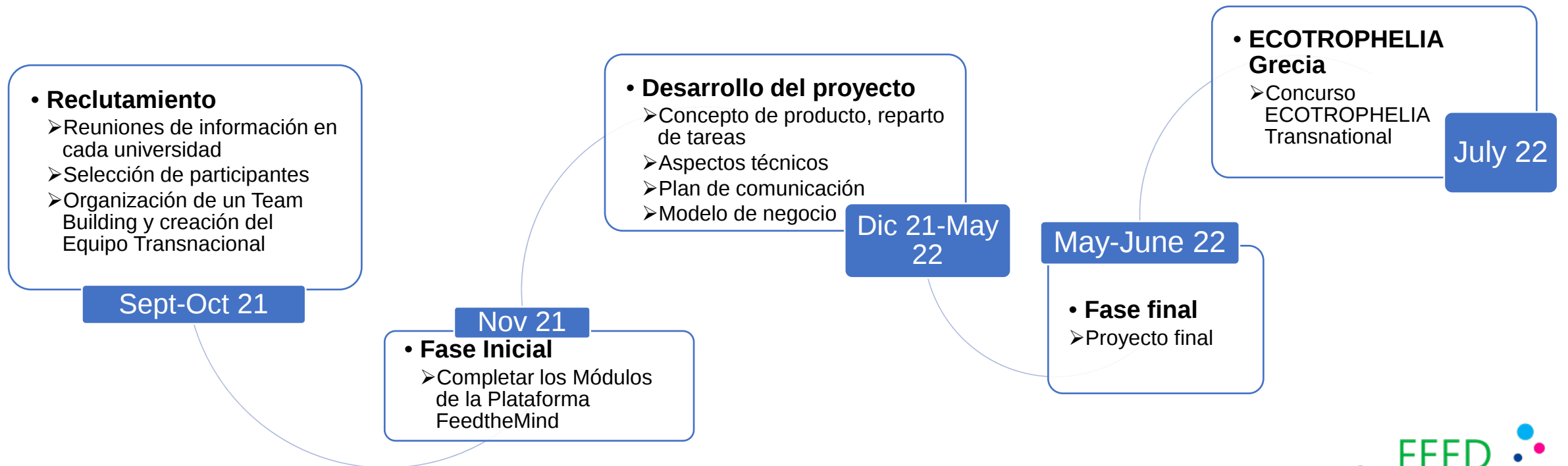
TAREA 1. Evaluación de necesidades en términos de adquisición de habilidades y conocimientos.

TAREA 2. Desarrollo de la plataforma pedagógica digital FEEDtheMIND.

TAREA 3. Desarrollo de un producto alimentario eco-innovador con un equipo transnacional.

TAREA 4. Evaluación final sobre la plataforma y la Guía de Buenas Práctica.

TAREA 3. Desarrollo de un producto alimentario eco-innovador con un equipo transnacional.



OCTUBRE 2021 TEAM BUILDING

THE MATCH CANVAS

NAME Who are you?	MAIN GOAL Which are your main goals with this experience
I OFFER... Define your main strengths (3 soft & 3 hard skills)	I NEED... Define your main weaknesses or things you may depend on someone else

Diseñado por Thinkers Co. «
"Democratizando la innovación para hacer todo lo posible"
[Copyright © 2019 Pensadores de Ideas S.L. y/o sus afiliados. Todos los derechos reservados.]

Go To Market Strategy Template

LOTUS FLOWER

LOTUS FLOWER

CREATIVE MATRIX

What product or service could we create for gamers in the food sector?

CHALLENGE	NETFLIX	share with other people	IKEA
AMAZON	FACEBOOK		

EUROPEAN EDUCATION IN THE DIGITAL ERA

FEBRERO 2022 TRABAJO EN EQUIPO EN VALENCIA



 FEED
theMIND



FEED THE MIND: Food-related European Education in the Digital Era to Motivate Innovative New-Product Development.



MOODLE FEED THE MIND



Alimentaria



EUROPEAN EDUCATION IN THE DIGITAL ERA



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



DASHSPA

Participantes

Insignias

Competencias

Calificaciones

General

Tema 1

Tema 2

Tema 3

Tema 4

Área personal

Inicio del sitio

Calendario

Archivos privados

Administración del sitio

SPAIN DASHBOARD

¡Bienvenido a la plataforma de aprendizaje FEEDtheMIND!

La plataforma de aprendizaje FEEDtheMIND consta de un conjunto de herramientas destinadas a ayudar y apoyar el desarrollo de proyectos de ecoinnovación alimentaria en torno a 4 temáticas específicas:



En cada uno de los 4 módulos de aprendizaje de la plataforma, tendrás acceso a los siguientes contenidos:

- DOCUMENTOS en los que se desarrollan los contenidos
- CUESTIONARIOS que permiten evaluar el grado de interiorización de los conocimientos adquiridos
- PROGRAMAS INFORMATICOS que permiten desarrollar habilidades y llevar a cabo las diversas acciones del proyecto.

Como el proyecto FEEDtheMIND se lleva a cabo en 5 países, a través de una asociación estratégica de 7 entidades financiadas por el programa Erasmus +

Para empezar ... ¡solo hay que hacer clic en el módulo que se quiere realizar!

se puede seleccionar el idioma en el que se desea desarrollar las competencias y habilidades utilizando las banderas disponibles abajo.



Para acceder a todas las posibilidades de la plataforma de aprendizaje FEEDtheMIND, se puede consultar la [*guía del usuario*](#).

Módulo de creatividad

CREATIVITY



Retos del módulo

Capacidad para utilizar la imaginación en una determinada situación ... para generar nuevas ideas en un contexto dado y en una dirección determinada, y concretarlas a través de la innovación. En este módulo podrás:

- descubrir el concepto de creatividad y las metodologías asociadas a su desarrollo
- aprender a participar / dirigir una sesión de creatividad;
- desarrollar la capacidad de ser creativo para innovar.

Accede a los contenidos a través de los documentos mostrados a continuación y evalúa tu adquisición de conocimientos respondiendo los cuestionarios disponibles. Puedes responder al CUESTIONARIO cuando y cuanto quieras, sabiendo que el número de intentos es ilimitado y que las preguntas y/o posibles respuestas variarán en cada intento.

[<< BACK TO THE DASHBOARD](#)



CREATIVITY - SPAIN

-  1.1. El proceso creativo - PDF
 -  1.1. El proceso creativo - QUIZZ
-  1.2. El uso de la creatividad - PDF
 -  1.2. El uso de la creatividad - QUIZZ
-  1.3. Herramientas para la resolución de problemas - PDF
 -  1.3. Herramientas para la resolución de problemas - QUIZZ
-  1.4. Seleccionar y Formalizar - PDF
 -  1.4. Seleccionar y Formalizar - QUIZZ
-  1.5. Creatividad en la práctica - PDF
 -  1.5. Creatividad en la práctica - QUIZZ



EL PROCESO CREATIVO

Objetivos de Aprendizaje

- Descubrir el **concepto de creatividad**
- Dominar las diferentes **técnicas creatividad**, sus herramientas
- Ser capaz de preparar una **sesión creatividad** de forma autónoma



Co-edición: Gwenola Yannou-Le Bris (AgroParisTech), Benoît Roussel (ENSAIA Université de Lorraine), Jean-Marc Ferrandi (Oniris Nantes)

Traducción y Adaptación (Inglés/francés a español): Purificación García-Segovia, Javier Martínez-Monzó, M^a Jesús Pagán Moreno (UPV, Valencia)



2. El proceso creativo

El proceso creativo



Preparación

Búsqueda de información sobre los hechos, los fenómenos implicados.

Exploración Divergente

Salir del razonamiento cognitivo cómodo y habitual

Trabajo de Síntesis y convergencia

Enriquecimiento de las posibles soluciones



Prueba de la solución

Enfrentar a la situación real, introducir mejoras

CREATIVIDAD - SPAIN

Questionnaire interface for 'CREATIVIDAD - SPAIN'.

Pregunta 1
Sin responder aún.
Puntaje como: 1.00
▼ Marcar pregunta
🔍 Buscar pregunta

1.1.03. ¿Quiénes son los principales representantes de la creatividad en el imaginario popular?

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. Steve Jobs
- ☐ b. Thomas Edison
- ☐ c. Leonardo da Vinci
- ☐ d. Louis Pasteur
- ☐ e. Ninguna es verdadera

Pregunta 2
Sin responder aún.
Puntaje como: 1.00
▼ Marcar pregunta
🔍 Buscar pregunta

1.1.03. ¿Quiénes son los principales representantes de la creatividad en el imaginario popular?

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. Steve Jobs
- ☐ b. Julio César
- ☐ c. Thomas Edison
- ☐ d. Ninguna es verdadera
- ☐ e. Winston Churchill

Pregunta 3
Sin responder aún.
Puntaje como: 1.00
▼ Marcar pregunta
🔍 Buscar pregunta

1.1.15. El perfil creativo de un individuo está determinado por:

Seleccione una o más de una:

- ☐ a. Su memoria
- ☐ b. Su razonamiento
- ☐ c. Ninguna es verdadera
- ☐ d. Su educación escolar
- ☐ e. Su inteligencia innata

NAVIGACIÓN POR EL CUESTIONARIO

1 2 3 4 5

Terminar intento...

Comenzar una nueva previsualización

EUROPEAN EDUCATION IN THE DIGITAL ERA



Retos del módulo

Entender el eco-diseño desde la idea inicial, en enfoque anticipativo e innovador para tener en cuenta y reducir los impactos "negativos" de los alimentos sobre el medio ambiente, a lo largo de su ciclo de vida, conservando sus cualidades. En este módulo podrás:

identificar los incentivos para el diseño ecológico de un producto alimentario;
poner en marcha el enfoque de diseño ecológico al servicio de la innovación.

Accede a los contenidos a través de los documentos mostrados a continuación y evalúa tu adquisición de conocimientos respondiendo los cuestionarios disponibles. Puedes responder al CUESTIONARIO cuando y cuanto quieras, sabiendo que el número de intentos es ilimitado y que las preguntas y/o posibles respuestas variarán en cada intento.

Terminología utilizada en la gestión de proyectos eco-innovadores

Accede a la terminología utilizada en la gestión de proyectos alimentarios eco-innovadores disponible en inglés y francés.

<< BACK TO THE DASHBOARD



Caso de estudio: Integrando el ecodiseño en la empresa



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Estudiar un caso de estudio para ver el desarrollo de un Análisis de Ciclo de Vida
- Aprender a hacer inventarios
- Aprender a analizar y presentar los resultados de un Análisis de Ciclo de Vida



Co-edición: Amrine Lallmahomed (AgroParisTech)

Traducción y adaptación (Inglés/francés a español): Javier Martínez-Monzó, Purificación García-Segovia, María Jesús Pagán-Moreno (UPV, Valencia)

Módulo de eco-diseño

- 2.1. Introducción al eco-diseño - PDF
 - ✓ CQ 2.1.Introducción - QUIZZ
- 2.2. Herramientas y métodos LCA - PDF
 - ✓ CQ 2.2.Análisis Ciclo de Vida - QUIZZ
- 2.3 Aproximación al Ecodiseño - QUIZZ
 - ✓ CQ 2.3.Aproximación al ecodiseño - QUIZZ
- 2.4 Caso de estudio Ecodiseño - PDF



2. Metodología ACV

Inventario del ciclo de vida Programas informáticos



Programas informáticos:
SimaPro (de pago)
GaBi (de pago)
Umberto (de pago)
openLCA (gratuito)

Herramientas on-line:
SENSE tool (agri-food sector) :
<http://www.senseproject.eu/>
LCA calculator :
<http://www.lcacalculator.com/>
Base Impacts ADEME :
<http://www.base-impacts.ademe.fr/>



EUROPEAN EDUCATION IN THE DIGITAL ERA

Módulo de modelo de negocio

BUSINESS MODEL



Retos del módulo

Definir el posicionamiento de la empresa, los objetivos de la actividad, los medios y recursos necesarios para conseguirlos, así como las normas, principios operativos y valores que interesan en un proyecto de innovación. En este módulo, descubrirás:

como construir un modelo de negocio;
ejemplos de modelos de negocio.

Accede a los contenidos a través de los documentos mostrados a continuación y evalúa tu adquisición de conocimientos respondiendo los cuestionarios disponibles. Puedes responder al CUESTIONARIO cuando y cuanto quieras, sabiendo que el número de intentos es ilimitado y que las preguntas y/o posibles respuestas variarán en cada intento.

Programa informático: construcción de un modelo de negocio

Accede a PROGRAMAS INFORMATICOS específicamente seleccionados para contribuir a la adquisición de conocimientos y habilidades sobre la temática de este módulo.

Para cada uno de los programas:

- haz clic en el enlace para acceder al programa
- utiliza el programa para avanzar en la ejecución del módulo;
- desarrolla habilidades asociadas con el dominio del programa.

Nombre de la herramienta	¿Para que sirve ?	Idioma	Acceso	Link
Tuzzit	Realizar modelos de negocios CANVAS on-line	Francés	Gratuito	https://www.tuzzit.com/fr/canevas/business_model_canvas
GRP Lab	Ayuda para la construcción de un modelo de negocio	Francés/ Inglés	Gratuito tras registrarse	http://grp-lab.com/
Strategyzer	Ayuda para formalización de un modelo de negocio	Inglés	Gratuito	https://strategyzer.com/

<< BACK TO THE DASHBOARD

Módulo de modelo de negocio

3.1.Modelo de negocio - PDF

CQ 3.1.Modelo de negocio - QUIZZ



MODELO DE NEGOCIO (BUSINESS MODEL)

Objetivos de aprendizaje

- o Comprender la diferencia entre modelo de negocio (**business model**) y plan de negocio (**business plan**)
- o Ser capaz de preparar un modelo de negocio (**business model**): saber utilizar el "Canvas del Modelo de Negocio"

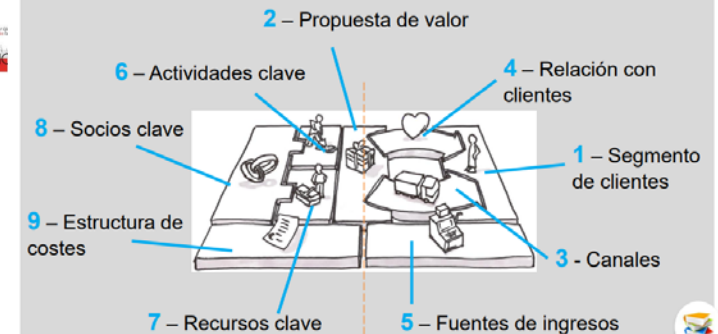
Co-edición: Leslie Saint-Marc (l'inst Montpellier SupAgro), Camille Poncet

Traducción y Adaptación (Inglés/fr Monzó, M.ª Jesús Pagán Moreno (UI



Herramienta: El modelo CANVAS

Para rellenar la plantilla, hay que respetar un cierto orden:



El orden puede variar un poco: las etapas 6 y 7 pueden invertirse dentro del marco de análisis de un modelo de negocio.

PROJECT VALORISATION - SPAIN

Módulo de valoración de proyectos

PROJECT VALORISATION



Retos del módulo

Proceso de valoración de la innovación mediante la construcción y desarrollo de una estrategia de valorización: emprendimiento o partenariado con empresa. En este módulo podrás:

- identificar las modalidades de las asociaciones industriales;
- comprender la creación de una empresa;
- construir una estrategia para la valoración de un proyecto.

Accede a los contenidos a través de los documentos mostrados a continuación y evalúa tu adquisición de conocimientos respondiendo los cuestionarios disponibles. Puedes responder al CUESTIONARIO cuando y cuanto quieras, sabiendo que el número de intentos es ilimitado y que las preguntas y/o posibles respuestas variarán en cada intento.

<< BACK TO THE DASHBOARD

Módulo de valoración de proyectos

- 4.1 Valorización del proyecto - PDF
- CQ 3.1. Valoración del proyecto - QUIZZ



Valoración de los proyectos: partenariado industrial y/o emprendimiento

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

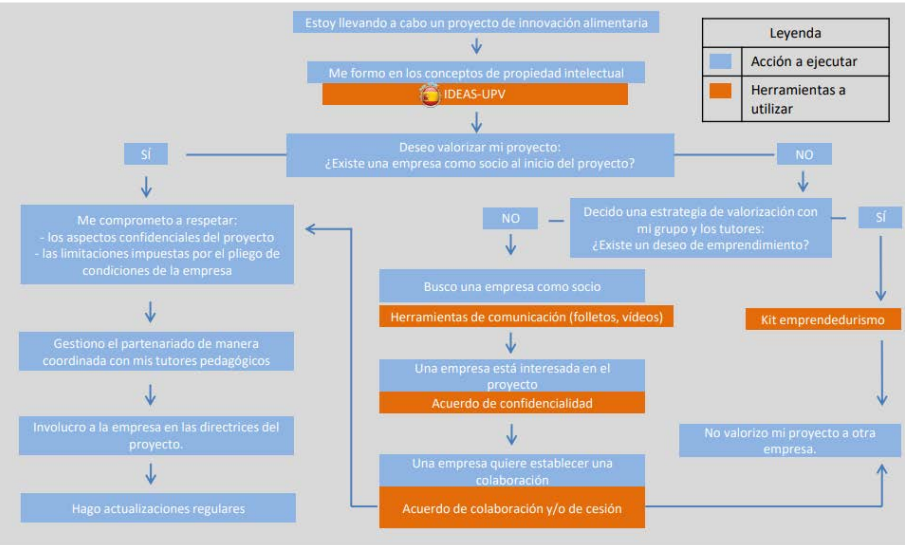
- Plantearse las preguntas adecuadas antes de empezar a valorizar el proyecto.
- Entender las distintas vías de valorización de un proyecto

1. Elegir la vía de valorización

Co-edición: Marie Maï
Agro ENSAIA)
Traducción y adaptación:
Segovia, María Jesús I



1.2. Árbol de decisión





GRACIAS



<https://feedthemind.ecotrophelia.org/>

PROJECT MANAGER:

Marine Lonjou.

marine.lonjou@ecotrophelia.org

ALIBER

LO QUE NADIE VE DONDE TODOS MIRAN

ALIBER

LO QUE NADIE VE DONDE TODOS MIRAN

Organizadores



Main Partner



Premium Partners



Colaboradores

