

PROGRAMA DE ASIGNATURA: INGENIERÍA DE MENÚ

CLAVE: E-INM-3

Propósito de aprendizaje de la Asignatura		El estudiante planea propuestas para los distintos establecimientos de alimentos y bebidas mediante el análisis de estrategias de posicionamiento, herramientas para la rentabilidad y popularidad de platillos con el propósito de fortalecer el servicio gastronómico de la región.			
Competencia a la que contribuye la asignatura		Desarrollar procesos y productos gastronómicos dirigidos a individuos, organizaciones y establecimientos, que permitan transformar el contexto socioeconómico de la región en la que se desempeñe.			
Tipo de competencia	Cuatrimestre	Créditos	Modalidad	Horas por semana	Horas Totales
Específica	8	2.81	Escolarizada	3	45

Unidades de Aprendizaje	Horas del Saber	Horas del Saber Hacer	Horas Totales
	I. Diseño de Carta y Menú	15	5
II. Reingeniería de la carta y menú	18	7	25
Totales	33	12	45

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-7.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Funciones	Capacidades	Criterios de Desempeño
Diseñar productos y procesos gastronómicos dirigidos a individuos, organizaciones y establecimientos a través de habilidades culinarias, de investigación y de innovación que deriven en el crecimiento del sector gastronómico, así como también en la creación de nuevos saberes que transformen el contexto socioeconómico de la región en la que se desempeñe.	Diseñar propuestas gastronómicas considerando el diagnóstico sobre el potencial gastronómico de la zona, los tipos de cocinas, la ingeniería de menús de alimentos y bebidas, así como la normatividad aplicable, para satisfacer las necesidades de mercado y promover la cultura gastronómica.	<p>Presenta propuesta gastronómica que integre lo siguiente:</p> <p>A) Datos generales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concepto gastronómico: infraestructura, mobiliario, ambientes: música, decoración, temática, materiales, iluminación, colorimetría, equipos mayores, menores y complementario. - Justificación de las tendencias y corrientes gastronómicas seleccionadas <p>B) Ingeniería de menús de alimentos y bebidas :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Por tiempos: entradas, sopas, platos fuertes, postres. - Por tipo de alimentos: aves, carnes, pescados y mariscos. - Por técnicas: grasos y no grasos - Destilados, coctelería y vinos <p>C) Instrumentos de evaluación de la calidad en establecimientos de a y b.</p>

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	I. Diseño de Carta y Menú					
Propósito esperado	El estudiante diseñará cartas y menú con los elementos necesarios distinguiendo y calculando los conceptos gastronómicos.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	15	Horas del Saber Hacer	5	Horas Totales	20

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-7.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
<p>Concepto gastronómico de los elementos de la carta y menú</p> <p>Elementos del diseño de la carta y del menú en un establecimiento de alimentos y bebidas</p> <p>Costeo y estandarización de la carta y menú</p>	<p>Identificar el concepto de ingeniería de menú y carta.</p> <p>Reconocer los elementos y estructura de una carta y menú de un establecimiento alimentos y bebidas.</p> <p>Identificar los elementos básicos del diseño de una carta de alimentos y bebidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Color - Tipografías y ubicación de textos en la carta - Materiales de la carta de acuerdo a la operatividad y normatividad: - Tapa y contratapa - Impresos - Medios electrónicos - Descripción de los platillos de la carta - Precio <p>Identificar la normatividad aplicable.</p> <p>Reconocer el proceso de determinación de costo de receta.</p> <p>Reconocer el precio de venta.</p>	<p>Diseñar el menú y las cartas de alimentos y bebidas con los elementos básicos y acorde a las características de los conceptos gastronómicos.</p> <p>Calcular el costo de recetas y el precio de venta de platillos y bebidas.</p>	<p>Estructurar proyectos y trabajos demostrando compromiso, responsabilidad y espíritu crítico, orientando sus objetivos hacia un marco de cooperación y solidaridad.</p>

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-7.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Análisis de Menú Simulación Tareas de investigación Mapas conceptuales Equipos Colaborativos	Aula, pizarrón Equipo multimedia Equipo especializado, aplicaciones y software de apoyo.	Laboratorio / Taller	
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Los estudiantes comprenden y analizan la relación entre los diferencia entre menú y carta. Los estudiantes comprenden los elementos y estructura de la carta de alimentos y bebidas Los estudiantes estandarizan y costean el menú y la carta.	Mediante un proyecto propondrá los elementos de diseño de una carta de alimentos y bebidas que integre: - Color - Tipografías y ubicación de textos en la carta - Materiales de la carta de acuerdo a la operatividad y normatividad: - Tapa y contratapa - Descripción -Impresos - Medios electrónicos - Descripción de los platillos de la carta - Justificación de cada uno de los elementos considerando el concepto gastronómico	Proyecto Rúbrica

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-7.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	II. Reingeniería de la carta y menú					
Propósito esperado	El estudiante propondrá estrategias de posicionamiento para la rentabilidad de un concepto gastronómico.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	18	Horas del Saber Hacer	7	Horas Totales	25

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Logística y viabilidad de los procesos gastronómicos de la carta o menú Rentabilidad y popularidad del platillo Estrategias de posicionamiento de establecimiento de alimentos y bebidas	Identificar los conceptos: Rentabilidad de alimentos y bebidas Popularidad de alimentos y bebidas Identificar la matriz Boston Consulting Group (BCG). Reconocer la mezcla de mercadotecnia. (4P, 7P, 9P) Explicar el concepto de estrategias de posicionamiento, sus tipos y aplicaciones: -Segmentación de mercados -Estrategia de penetración de mercado	Determinar la popularidad de platillos de establecimientos de alimentos y bebidas. Determinar la rentabilidad de platillos de establecimientos de alimentos y bebidas. Determinar el posicionamiento de alimentos y bebidas utilizando la matriz BCG Desarrollar la mezcla de mercadotecnia en el área de alimentos y bebidas. Propondrá estrategias de posicionamiento de establecimientos de alimentos y bebidas en mercados.	Estructurar proyectos y trabajos demostrando compromiso, responsabilidad y espíritu crítico, orientando sus objetivos hacia un marco de cooperación y solidaridad.

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-7.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Equipos colaborativos Tareas de investigación	Computadora Internet Pizarrón Equipo multimedia	Laboratorio / Taller	
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
<p>Los estudiantes comprenden y analizan la relación entre los diferencia entre menú y carta.</p> <p>Los estudiantes comprenden los elementos y estructura de la carta de alimentos y bebidas</p> <p>Los estudiantes estandarizan y costean el menú y la carta.</p>	<p>Mediante un proyecto propondrá los elementos de diseño de una carta de alimentos y bebidas que integre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Color - Tipografías y ubicación de textos en la carta - Materiales de la carta de acuerdo a la operatividad y normatividad: - Tapa y contratapa - Descripción -Impresos - Medios electrónicos - Descripción de los platillos de la carta - Justificación de cada uno de los elementos considerando el concepto gastronómico 	<p>Proyecto</p> <p>Rúbrica</p>

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-7.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Perfil idóneo del docente		
Formación académica	Formación Pedagógica	Experiencia Profesional
Licenciado en Gastronomía, Especialidad en Marketing	Manejo de herramientas didácticas para enseñanza-aprendizaje, de evaluación, técnicas de manejo de grupos.	Experiencias en el área de estructuración de Establecimiento de Alimentos y bebidas, gestión del menú.

Referencias bibliográficas					
Autor	Año	Título del documento	Lugar de publicación	Editorial	ISBN
Duron García Carlos	2020	Ingeniería del Menú		Trillas	6071740576
Riquelme Barros Rodrigo	2024	Ingeniería del menú: Analiza y sácale provecho a la carta de tu restaurante		Gastronomía Rentable	9798876753250
Riquelme Barros Rodrigo	2024	Cocinando Rentabilidad: como controlar y aumentar las utilidades del restaurante		Culinary	9798868052934
Mokry Vincent	2022	El libro de marketing gastronómico			9585310236

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-7.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	