

Titulació	Tipus	Curs
Empresa i Tecnologia	OP	4

Professor/a de contacte

Nom: Daniel Blabia Girau

Correu electrònic: daniel.blabia@uab.cat

Equip docent

Ramon Bosch Dalmau

Idiomes dels grups

Podeu consultar aquesta informació al [final](#) del document.

Prerequisits

L'alumne haurà de treballar i desenvolupar una idea/solució tecnològica des d'una perspectiva emprenedora, el que implicarà hores de investigació i recerca. El repte ha desenvolupar podrà tenir un objectiu empresarial, donar resposta a una necessitat social, o millorar els serveis que ofereixen les administracions públiques.

Objectius

'objectiu es poder demostrar que s'ha aportat un valor a un projecte de base TIC ja sigui amb finalitat d'obtenir una rendibilitat econòmica o un retorn social millorant el funcionament de les administracions o d'organitzacions sense ànim de lucre.

Els reptes i/o projectes sobre els que treballaran els alumnes poden ser iniciàtics o projectes ja existents on l'alumne haurà de focalitzar el seu esforç i valor, aportant el seu coneixement i treball en millorar-lo.

Les tecnologies de la informació i la comunicació (TIC) han transformat els negocis i les relacions humanes: les relacions entre les empreses i els seus clients (B2C), entre les pròpies empreses (B2B) i entre les administracions i els ciutadans (G2C). Això obre un ventall de possibilitats on participar.

En un moment de transformació com el que estem vivim, les TIC, la robotització i la intel·ligència artificial poden aportar noves solucions a problemes o necessitats ja existents o crear-ne de noves a les quals també s'haurà de fer front.

Aquesta assignatura planteja aportar a l'alumne els recursos necessaris per participar en el desenvolupament d'una solució tecnològica davant de problemàtiques o necessitats que es plantegin com a no ben resoltes.

Quan parlem d'e-business parlem del desenvolupament de models de negoci en un entorn digital, i en com les tecnologies existents poden aportar valor a les organitzacions, a la societat i a les administracions.

La gestió pública no és aliena a les millores que proporciona l'ús de les tecnologies, en termes de qualitat, eficàcia i productivitat, tant a nivell intern, com en les relacions amb la societat. Les Administracions han de garantir l'accessibilitat als serveis públics dels ciutadans i les empreses d'una manera eficient, alhora que també s'està transformant el model de relació de la ciutadania amb les administracions, exigint més informació i transparència, i tenint un paper cada vegada més rellevant en l'acció de govern, influint així cada vegada més en la gestió pública.

En aquest context l'eGovernment (o Administració Digital) recerca solucions tecnològiques per a la millora de la gestió pública, incrementar la transparència i promoure la participació ciutadana. La idea és que els alumnes coneguin, cerquin, proposin i analitzin solucions que contribueixin a l'assoliment d'aquests objectius, desenvolupant un pla que permeti avaluar la seva viabilitat social amb la seva implantació.

Resultats d'aprenentatge

1. CM14 (Competència) Desenvolupar una proposta de valor alineada amb l'estratègia de l'empresa que millori la situació actual.
2. CM29 (Competència) Valorar l'impacte de les innovacions en la competitivitat d'una empresa o organització.
3. CM30 (Competència) Desenvolupar un pla d'empresa a partir d'una necessitat identificada, tot detallant aspectes organitzatius, operatius, de màrqueting i comercialització, així com legals i financers.
4. KM27 (Coneixement) Identificar quines tecnologies i com aquestes poden ajudar a millorar la competitivitat d'una empresa o organització.
5. SM08 (Habilitat) Realitzar presentacions orals tant de caràcter tècnic com de gestió adaptades a diferents audiències.
6. SM10 (Coneixement) Interpretar l'impacte i els efectes en l'organització de les innovacions i les actualitzacions en els sistemes integrats de gestió del mercat.

Continguts

És una assignatura que utilitza la metodologia de l'aprenentatge basat en reptes reals. Els continguts de l'assignatura varien en funció del repte triat.

Tot comença amb una proposta de reptes reals de transformació digital, definició d'estratègia, desenvolupament d'un nou model de negoci, etc que hauran de ser validats per l'equip docent.

L'aprenentatge es basarà a treballar en un format de consultoria amb un client real i amb pautes de control i seguiment establertes per professors experts en gestió de projectes al món de la consultoria.

L'alumne haurà de seguir una metodologia clarament definida que finalitzarà amb la presentació de l'informe final.

Activitats formatives i Metodologia

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			

Desenvolupament del projecte	110	4,4	CM14, CM29, KM27, SM08, SM10
Elaboració i defensa de la memòria del projecte	20	0,8	CM30, SM08, SM10
Proposta de repte	10	0,4	CM14, CM29, CM30, KM27, SM08, SM10

La metodologia de l'assignatura és la d'aprenentatge basat en reptes reals que s'hauran d'identificar, definir, resoldre i en la mida del possible implantar.

Un cop assignat els alumnes a reptes aquests el desenvoluparan seguint les pautes de funcionament com si es tractés d'una consultora treballant en un projecte de client.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, perquè els alumnes completin les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura.

Avaluació

Activitats d'avaluació continuada

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Desenvolupament del pla	10%	1	0,04	CM14, CM29, CM30
Establiment objectiu i planificació	10%	1	0,04	CM29, SM10
Lliurament i presentació de la memòria	30%	1	0,04	SM08
Pla de milora d'aplicacions i processos	10%	1	0,04	CM14, CM29, KM27
Proposta de repte	10%	2	0,08	KM27, SM08, SM10
Proposta de valor i pressupost	10%	1	0,04	CM14, SM10
Seguiment i control	10%	1	0,04	SM08
Tria i justificació del repte	10%	2	0,08	CM29, KM27, SM08, SM10

L'avaluació de l'assignatura es fonamenta en el seguiment del treball realitzat tant per l'equip com individualment.

Es realitzaran 8 lliuraments (proposta de repte, 6 entregables evolutius i memòria final).

L'assistència així com l'avaluació 360 permetrà diferenciar les notes dins de l'equip.

Bibliografia

No existeix una bibliografia específica de l'assignatura.

Programari

Els alumnes hauràn de treballar amb el programari treballat al grau i en versions demo d'altra programari.

Grups i idiomes de l'assignatura

La informació proporcionada és provisional fins al 30 de novembre de 2025. A partir d'aquesta data, podreu consultar l'idioma de cada grup a través daquest [enllaç](#). Per accedir a la informació, caldrà introduir el CODI de l'assignatura

Nom	Grup	Idioma	Semestre	Torn
(PLAB) Pràctiques de laboratori	201	Català	primer quadrimestre	tarda
(TE) Teoria	20	Català	primer quadrimestre	tarda