

Guía docente

804429 - PAE - Proyecto Avanzado de Empresa

Última modificación: 30/09/2026

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS (Plan 2014). (Asignatura optativa).
GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2023). (Asignatura optativa).
GRADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS MULTIMEDIA (Plan 2023). (Asignatura optativa).

Curso: 2026 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán, Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: DAVID SÁNCHEZ CARRERAS

Otros: Segon quadrimestre:
MARTA FERNÁNDEZ RUIZ - Grup: 10
ELISABET FONTS GONZÁLEZ - Grup: 10
PEDRO OMEDAS MORERA - Grup: 10
DAVID SÁNCHEZ CARRERAS - Grup: 10

METODOLOGÍAS DOCENTES

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

Diseñar productos audiovisuales, multimedia o relacionados con los videojuegos dentro de un entorno académico, pero que den respuesta a un reto planteado por una empresa del sector.
Generar propuestas de prototipado que transfieran el conocimiento académico al sector productivo.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTE

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo mediano	30,0	20.00
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00
Horas grupo grande	18,0	12.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Módulo 1. Conceptos básicos

Descripción:

- Búsqueda de información
- Metodología de proyecto
- Meeting inicial

Objetivos específicos:

El alumno deberá ser capaz de:

- Conocer los principales tipos de documentos primarios y secundarios, científicos y las normas técnicas.
- Aprender a buscar y consultar las fuentes de información: buscadores, catálogos, bases de datos, Internet.
- Seleccionar la información de manera eficiente mediante programas de gestión.
- Identificar la estructura del trabajo técnico y científico.
- Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información del ámbito de especialidad
- Valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.
- Identificar en el proyecto desde el estado inicial como miembro de un grupo.
- Conocer los tutores de la empresa y establecer un primer contacto

Dedicación: 30h

Grupo pequeño/Laboratorio: 12h

Aprendizaje autónomo: 18h

Módulo 2. Generación de ideas

Descripción:

Generación y Definición de ideas
Presentación de producto
Meeting. presentación ideas

Dedicación: 45h

Grupo pequeño/Laboratorio: 18h

Aprendizaje autónomo: 27h

Módulo 3. Desarrollo de ideas

Descripción:

Se realizará el desarrollo de las ideas seleccionadas en el primer meeting. Los tutores ayudarán a los alumnos a definir las estrategias y solucionar dudas tanto del planteamiento como de las soluciones.

Dedicación: 45h

Grupo pequeño/Laboratorio: 18h

Aprendizaje autónomo: 27h

Módulo 4. Presentación final

Descripción:

Los grupos tendrán que preparar la presentación final, prototipo e informe explicando el desarrollo del proyecto. Se realizará una presentación con todos los participantes (estudiantado, profesorado y tutores de empresa).

Dedicación: 30h

Grupo pequeño/Laboratorio: 12h

Aprendizaje autónomo: 18h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Cualquier acto de fraude académico, plagio o uso o mera tenencia al alcance de medios no autorizados en cualquier actividad de evaluación comportará la calificación de cero (0) en la prueba o entrega afectada. Además, de acuerdo con la normativa de la Universidad, la posible derivación de los hechos para la apertura de un expediente disciplinario implicará que la asignatura quede en el estado provisional de "pendiente de evaluación" hasta la resolución del expediente. La gestión de estas incidencias se lleva a cabo de acuerdo con el [Marco de actuación para la integridad académica en la evaluación de la UPC](#).

Investigación: 10%
Generación de ideas: 10%
Desarrollo prototipo: 45%
Presentación final: 15%
Informe: 10%
Participación y Actitud: 10%