

## Guía docente

### 804046 - PBL2-M - Proyecto II

Última modificación: 18/05/2026

**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 MULTIMEDIA (Plan 2009). (Asignatura obligatoria).

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

#### PROFESORADO

---

**Profesorado responsable:** Fábregas Ruesgas, Juan José

**Otros:** Sánchez Carreras, David  
Zúñiga Zárate, Ana Gabriela

#### REQUISITOS

---

El alumno debe cursar en paralelo al proyecto el resto de asignaturas del semestre al que pertenezca cada proyecto o haberlas realizado anteriormente

#### COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

---

##### Específicas:

1. Aplicar los conceptos y el método del diseño centrado en el usuario.
2. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.
3. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.
4. Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.
5. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de sitios web estáticos.

##### Transversales:

6. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.
7. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.
8. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; habilidad para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.
9. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.
10. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

## METODOLOGÍAS DOCENTES

---

-Aprendizaje basado en proyectos.

Trabajo individual y en equipo, con coordinación y distribución de tareas para facilitar el desarrollo del proyecto. los estudiantes progresan aplicando los conocimientos aprendidos en las diferentes materias del curso, buscan la información que necesitan, consultan al profesor de proyectos y los profesores de las otras materias y aprenden nuevos conocimientos y recursos aplicables al proyecto.

Una parte del trabajo se desarrolla durante las clases, y en este caso el trabajo es orientado y supervisado por el profesor. una otra parte se desarrolla en equipo, dentro de las horas de clase o bien durante horas de trabajo autónomo. Finalmente, una otra parte es de trabajo individual para la posterior puesta en común.

-Tutoría grupal, explicación de los materiales que se proporcionan y plan de trabajo.

-Trabajo autónomo.

Los estudiantes trabajan de manera autónoma, fuera de las horas de clase, estudiante, leyendo, resolviendo ejercicios o problemas, desarrollando prácticas.

-Redacción de informes, presentación pública y defensa de las conclusiones extraídas y realización de pruebas de evaluación.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

---

1. Aplicar de manera correcta los conocimientos teóricos y prácticos relacionados con la creación de sitios web estáticos.
2. Comprender los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.
3. Conocer las fases de desarrollo de un proyecto multimedia, las actividades, tareas y los documentos que se generan en cada fase.
4. Diseñar el proceso de diseño centrado en el usuario y determinar las técnicas que se tienen que aplicar y cuándo y cómo aplicarlas.
5. Elegir de manera correcta las herramientas y procedimientos necesarios para el desarrollo de los proyectos.
6. Elaborar la memoria del proyecto desarrollado.
7. Participar en el trabajo en equipo y colaborar, una vez indicados los objetivos y las responsabilidades colectivas e individuales, y decidir conjuntamente la estrategia que se debe seguir.
8. Tener iniciativas y adquirir conocimientos básicos sobre las organizaciones y familiarizarse con los instrumentos y técnicas, tanto de generación de ideas como de gestión, que permitan resolver problemas poco conocidos y generar oportunidades.
9. Analizar sistemática y críticamente la situación global, atendiendo la sostenibilidad de forma interdisciplinaria así como el desarrollo humano sostenible, y reconocer las implicaciones sociales y ambientales de la actividad profesional del mismo ámbito.
10. Planificar la comunicación oral, responder de manera adecuada a las cuestiones formuladas y redactar textos de nivel básico con corrección ortográfica y gramatical.
11. Identificar las propias necesidades de información y utilizar las colecciones, los espacios y los servicios disponibles para diseñar y ejecutar búsquedas simples adecuadas al ámbito temático.
12. Llevar a cabo tareas encomendadas en el tiempo previsto, trabajando con las fuentes de información indicadas, de acuerdo con las pautas marcadas por el profesorado.

## HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

---

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo mediano	60,0	40.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00

**Dedicación total:** 150 h

## CONTENIDOS

### Presentación del PBL II

**Descripción:**

1. Presentación del proyecto. (Ve
2. Creación de los equipos de trabajo.
3. Brainstorming.

-

Ver el documento complementario "Descripción del proyecto y agenda"

**Competencias relacionadas:**

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

05 TEQ. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

**Dedicación:** 5h

Grupo grande/Teoría: 2h

Aprendizaje autónomo: 3h

### Tema 1. Interacción Humano Computadora y Diseño de la Experiencia de Usuario: aplicación al proyecto

**Descripción:**

1. Revisión de conceptos.
2. Plan de DCU. Decisión de técnicas a aplicar y proceso a seguir
3. Plan de aplicación de cada técnica.
3. Análisis de resultados y decisiones de diseño de experiencia de usuario.

**Competencias relacionadas:**

14.2. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de sitios web estáticos.

CEM 14.9. Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.

CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

CEM 14.10. Aplicar los conceptos y el método del diseño centrado en el usuario.

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

05 TEQ. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

02 SCS. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; habilidad para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

**Dedicación:** 55h

Grupo mediano/Prácticas: 22h

Aprendizaje autónomo: 33h

## Tema 2. Prototipat

### Descripción:

1. Herramienta de prototipado: descripción del entorno de trabajo y de las funcionalidades.
2. Desarrollo de ejercicios prácticos para el dominio de la herramienta de prototipado.
3. Diseño de prototipos.

### Competencias relacionadas:

14.2. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de sitios web estáticos.

CEM 14.9. Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.

CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

CEM 14.10. Aplicar los conceptos y el método del diseño centrado en el usuario.

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

05 TEQ. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

02 SCS. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; habilidad para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

### Dedicación: 70h

Grupo mediano/Prácticas: 28h

Aprendizaje autónomo: 42h

## Tema 3. Gestión de Proyectos

### Descripción:

1. Metodologías ágiles de gestión de proyectos, utilizadas en un proyecto multimedia en el que se aplica el método de diseño centrado en el usuario.
2. El trabajo en equipo.
3. Análisis de la gestión del proyecto.

### Objetivos específicos:

1. Aplicar de manera correcta los conocimientos teóricos y prácticos relacionados con la creación de sitios web estáticos
2. Comprender los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia
3. Conocer las fases de desarrollo de un proyecto multimedia, las actividades, las tareas y los documentos que se generan en cada fase
4. Diseñar el proceso de diseño centrado en el usuario y determinar las técnicas que se aplicarán y cuándo y cómo aplicarlas
5. Elegir correctamente las herramientas y los procedimientos necesarios para el desarrollo de los proyectos
6. Elaborar la memoria del proyecto desarrollado
7. Participar en el trabajo en equipo y colaborar, una vez indicados los objetivos y las responsabilidades colectivas y individuales, y decidir conjuntamente la estrategia que se debe seguir.
8. Tener iniciativas y adquirir conocimientos básicos sobre las organizaciones y familiarizarse con los instrumentos y técnicas, tanto de generación de ideas como de gestión, que permitan resolver problemas poco conocidos y generar oportunidades.
9. Analizar sistemática y críticamente la situación global, atendiendo la sostenibilidad de forma interdisciplinaria así como el desarrollo humano sostenible, y reconocer las implicaciones sociales y ambientales de la actividad profesional del mismo ámbito.
10. Planificar la comunicación oral, responder de manera adecuada a las cuestiones formuladas y redactar textos de nivel básico con corrección ortográfica y gramatical.
11. Identificar las propias necesidades de información y utilizar las colecciones, los espacios y los servicios disponibles para

diseñar y ejecutar búsquedas simples adecuadas al ámbito temático.

12. Llevar a cabo tareas encomendadas en el tiempo previsto, trabajando con las fuentes de información indicadas, de acuerdo con las pautas marcadas por el profesorado.

**Actividades vinculadas:**

Exposición de nuevos contenidos por parte del profesor y preguntas por parte de los estudiantes sobre los contenidos expuestos. Los componentes de los equipos aplican metodologías ágiles para gestionar el proyecto.

Revisión por parte del profesor del desarrollo del proyecto y de la metodología de gestión aplicada.

Planteamiento de preguntas por parte de los estudiantes sobre su trabajo autónomo y sobre cómo están gestionando el proyecto.

**Competencias relacionadas:**

14.2. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de sitios web estáticos.

CEM 14.9. Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.

CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

CEM 14.10. Aplicar los conceptos y el método del diseño centrado en el usuario.

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

05 TEQ. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

02 SCS. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; habilidad para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

**Dedicación:** 10h

Grupo mediano/Prácticas: 4h

Aprendizaje autónomo: 6h

## ACTIVIDADES

### 1.-Lectura y asimilación del enunciado del proyecto

**Descripción:**

Lectura individual razonada del enunciado del proyecto, reflexión en grupo sobre la metodología a seguir y las necesidades de formación para abordar el trabajo (tormenta de ideas), así como una primera búsqueda de información fiable que permita elegir y concretar el proyecto.

**Entregable:**

Propuestas razonadas de proyecto elegido

**Competencias relacionadas:**

14.2. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de sitios web estáticos.

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.

CEM 14.10. Aplicar los conceptos y el método del diseño centrado en el usuario.

CEM 14.9. Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.

05 TEQ. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

02 SCS. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; habilidad para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

**Dedicación:** 2h

Grupo grande/Teoría: 2h



## 2.-Exposición de nuevos contenidos por parte del profesor y preguntas por parte de los estudiantes sobre los contenidos expuestos.

### Descripción:

El profesor expone el contenido conceptual y abre un turno de preguntas aclaratorias por parte de los estudiantes para asentar los contenidos expuestos.

### Competencias relacionadas:

CEM 14.10. Aplicar los conceptos y el método del diseño centrado en el usuario.

14.2. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de sitios web estáticos.

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.

CEM 14.9. Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

02 SCS. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; habilidad para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

05 TEQ. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

**Dedicación:** 19h 30m

Grupo mediano/Prácticas: 19h 30m



### 3.-Tareas individuales de desarrollo del proyecto

**Descripción:**

Los estudiantes realizan tareas relacionadas con el desarrollo del proyecto de manera individual que luego ponen en común con los compañeros.

**Competencias relacionadas:**

CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.

14.2. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de sitios web estáticos.

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

CEM 14.9. Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.

CEM 14.10. Aplicar los conceptos y el método del diseño centrado en el usuario.

02 SCS. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; habilidad para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

05 TEQ. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

**Dedicación:** 30h

Grupo mediano/Prácticas: 30h



#### 4.-Planteamiento de preguntas por parte de los estudiantes sobre su trabajo autónomo.

**Descripción:**

Planteamiento de preguntas por parte de los estudiantes sobre los ejercicios propuestos para el trabajo autónomo y revisión de los resultados del trabajo desarrollado.

**Competencias relacionadas:**

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

CEM 14.10. Aplicar los conceptos y el método del diseño centrado en el usuario.

CEM 14.9. Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.

14.2. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de sitios web estáticos.

CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

05 TEQ. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

02 SCS. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; habilidad para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

**Dedicación:** 6h

Grupo mediano/Prácticas: 6h

### 5.-Los componentes de grupo se reúnen y gestionan la evolución del proyecto.

#### Descripción:

Los estudiantes se reúnen y gestionan el desarrollo de un proyecto complejo, se organizan y distribuyen las tareas y recursos necesarios, realizan la planificación, la distribución del trabajo y llevan un control del mismo para ajustarlo a la temporización.

#### Competencias relacionadas:

CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.

CEM 14.10. Aplicar los conceptos y el método del diseño centrado en el usuario.

CEM 14.9. Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

14.2. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de sitios web estáticos.

05 TEQ. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

02 SCS. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; habilidad para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.

#### Dedicación: 25h

Actividades dirigidas: 4h

Aprendizaje autónomo: 21h

### 6.-Los miembros de cada grupo realizan ante la clase la exposición oral de su proyecto provisional.

#### Competencias relacionadas:

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

CEM 14.10. Aplicar los conceptos y el método del diseño centrado en el usuario.

14.2. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de sitios web estáticos.

CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.

CEM 14.9. Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

02 SCS. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; habilidad para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

05 TEQ. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

#### Dedicación: 6h

Grupo mediano/Prácticas: 6h



## SISTEMA DE CALIFICACIÓN

---

Conceptualización 10%  
Prototipado 35%  
Gestión y PAA 10%  
Diseño de Experiencia de Usuario 35%  
Memoria y defensa del proyecto 10%

## BIBLIOGRAFÍA

---

### **Básica:**

- David J. Anderson and Andy Carmichael. Essential Kanban Condensed. Kanban University, 2021. ISBN 978-0-9845214-2-5.