

## GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCOS

### 109815 - ECONOMIA CIRCULAR: ESTRATÈGIES I TECNOLOGIES PER A NEGOCIS SOSTENIBLES

#### Informació general

- Curs acadèmic 2024/25
- Curs: Quart
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
  - Maria Armiñana Maristany <[marminana@tecnocampus.cat](mailto:marminana@tecnocampus.cat)>

#### Llengües de docència

- Català

L'optativa s'impartirà en català, però hi pot haver documents en castellà i anglès.

#### Presentació de l'assignatura

L'assignatura es basa en proporcionar als estudiants (i posar en pràctica) els coneixements sobre l'Economia Circular, amb la participació de diverses persones expertes i professionals del sector, per poder incorporar els coneixements sobre sostenibilitat i les estratègies que podran aplicar en la seva carrera professional. Durant l'optativa es durà a terme un projecte aplicat, amb un/a tutor/a de suport.

Primerament es realitzarà un esbós teòric sobre l'economia circular / sostenible / social, i posteriorment es realitzaran diverses activitats i ponències on els/les estudiants podran generar elles mateixes el coneixement per la futura aplicació en els seus itineraris professionals i/o en altres activitats acadèmiques que estiguin cursant.

L'assignatura permetrà obtenir les pautes també per a poder incorporar la visió circular en els TFGs, podent optar així als premis de Treball de Final de Grau Circular del Tecnocampus.

#### Competències/Resultats d'aprenentatge

##### Específica

- E14. Liderar equips de dissenyadors, artistes o desenvolupadors per a la consecució dels objectius especificats en el temps previst, de forma estructurada segons la metodologia establerta per a la gestió del projecte.

##### General

- G1. Demostrar tenir i comprendre coneixements avançats de la seva àrea d'estudi que inclouen els aspectes teòrics, pràctics i metodològics, amb un nivell de profunditat que arriba fins a l'avantguarda del coneixement.
- G2. Resoldre problemes complexos del seu àmbit laboral, mitjançant l'aplicació dels seus coneixements, l'elaboració d'arguments i procediments, i l'ús d'idees creatives i innovadores.
- G3. Reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica.

## Transversal

- T2. Treballar com a membre d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos i tenint en compte els recursos disponibles.

No definides

## Continguts

---

**Tema 1: Context de partida i factors motivadors del canvi**

**Tema 2. Fonaments d'Economia Circular**

**Tema 3: Innovació per a la circularitat i Indústria 5.0**

**Tema 4: La Circularitat del producte a través de l'Eco-disseny**

**Tema 5: Circularitat aplicada als models de negoci**

**Tema 6: Mètriques empresarials en la sostenibilitat**

**Tema 7: Anàlisi sectorial de la circularitat**

## Objectius de Desenvolupament Sostenible

---

- 12 - Consum i producció responsables
- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 09 - Indústria, Innovació i Infraestructures
- 11 - Ciutats i comunitats sostenibles

## Sistema d'avaluació i qualificació

---

### Participació en els casos pràctics presentats a l'aula (25%)

En els diversos temes hi haurà activitats relacionades amb un cas pràctic que ajudarà a comprendre els conceptes clau. L'avaluació dependrà del cas pràctic però per avaluar-se, s'haurà d'assistir a classe.

### Parcial (25%)

L'últim dia de classe es portarà a terme un parcial tipo test sense apunts que permetrà avaluar el coneixement obtingut per l'alumnat.

### Treball final (50%)

Durant el curs es portarà a terme el treball final de manera grupal i es presentarà en format escrit (40%). El dia de l'examen final es presentarà davant del professorat de l'assignatura i s'haurà de defensar el projecte (10%).