

## GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

### 109808 - ITINERARI EMPRENEDOR

#### Informació general

- Curs acadèmic 2025/26
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Optativa
- Curs: Quart
- Trimestre: Tercer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
  - Màrian Buil Fabregà <[mbuil@tecnocampus.cat](mailto:mbuil@tecnocampus.cat)>

#### Llengües de docència

- Català

L'idioma d'impartició és el que es determini en cada activitat en la què es participa.

#### Presentació de l'assignatura

Si tens inquietud per innovar, emprendre o impulsar projectes amb impacte positiu en l'economia, la societat i el medi ambient, capaços de generar valor real per a les persones i l'entorn, aquest itinerari és per a tu!

Vivim en un entorn marcat per canvis constants i incerteses. Per afrontar aquests canvis, cal talent preparat per innovar, emprendre i transformar l'entorn amb criteris de sostenibilitat.

L'Itinerari Emprenedor et permet complementar la teva formació de grau a través de la participació voluntària en activitats extracurriculars, tant dins com fora del TecnoCampus, per adquirir competències en empenedoria, innovació i intraprenedoria.

#### Què t'ofereix?

- **Reconèixer la participació** en activitats extracurriculars relacionades amb l'emprenedoria, la innovació i la intraprenedoria (com tallers, reptes, premis, mentories o projectes).
- **Certificar la competència empenedora** adquirida durant els teus estudis.
- **Acreditar entre 4 i 6 crèdits ECTS** mitjançant l'assignatura optativa "Itinerari Emprenedor", un cop obtinguda la certificació.
- **Accedir a l'aula virtual i al suport** del nostre equip per fer seguiment del teu recorregut.

#### Com funciona?

1. **Participa** de manera voluntària i extracurricular en activitats com tallers, premis, mentories, projectes,...
2. **Fes seguiment** de la teva trajectòria a través de l'aula virtual.
- 3.

Obté la **certificació empenedora**.

4. **Matricula't**, si vols, l'assignatura optativa per reconèixer els crèdits ECTS.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfones, trànsfobes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens podem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

## Competències/Resultats d'aprenentatge

---

### Específica

- E1\_Dissenyar i programar les interfícies gràfiques de portals web estàtics o dinàmics, d'aplicacions interactives i de videojocs, seguint criteris d'usabilitat i accessibilitat
- E2\_Idear, dissenyar, planificar i realitzar curtsmetratges i videojocs d'animació 2D
- E4\_Dissenyar, planificar, editar, programar i comercialitzar aplicacions multimèdia interactives
- E3\_Editar i animar personatges i escenes 3D, aplicant les tècniques i processos que porten a la producció de curtsmetratges lineals d'animació i videojocs interactius
- E5\_Dissenyar i realitzar un producte audiovisual (format per imatges fixes o en moviment), atenent tant als seus aspectes tècnics com artístics, en tots els seus components
- E6\_Dissenyar, planificar i realitzar amb multicàmera, en directe i a plató, d'acord amb totes les facetes del producte (tant en l'artística de disseny i continguts com en la tècnica)
- E7\_Postproduir vídeo utilitzant les eines bàsiques pròpies dels programes d'edició audiovisual (titulació, retoc de color i exposició, velocitats, màscares...) i com insertar-les en el procés de muntatge afegint efectes digitals
- E8\_Dissenyar les necessitats d'il·luminació d'un espai en funció de les seves característiques i de l'objectiu final del producte a gravar, fotografia o vídeo
- E9\_Aplicar els principis mecànics, electrònics i digitals de la captació, amplificació i gravació de so per a la seva aplicació a diferents plataformes: espectacles, ràdio, televisió, audiovisual i multimèdia. Postproduir l'àudio i afegir els efectes sonors d'una producció audiovisual
- E10\_Aplicar processos, mètodes i tècniques per a desenvolupar la creativitat i la innovació en la realització audiovisual, en el desenvolupament multimèdia i en la programació de videojocs
- E11\_Aplicar les regles musicals i els llenguatges per a la creació musical i la gravació de so en la producció musical i la creació de música electrònica pel seu ús com a bandes sonores en produccions audiovisuals
- E12\_Planificar estratègies empresarials relacionades amb els fenòmens econòmics i socials típics de la societat del benestar i la indústria de l'entreteniment digital. Convertir idees en actes de forma creativa i innovadora
- E13\_Aplicar els principis de disseny visual i sonor per a la creació dels elements de presentació que s'utilitzen en productes sonors, audiovisuals, televisió i espectacles
- E14\_Adquirir els coneixements de la història, estètica, evolució i dinàmica del cine, televisió, ràdio, premsa, Internet i videojocs, així com reconèixer l'estètica a través del visionat i l'anàlisi
- E15\_Dimensionar i gestionar recursos humans, tècnics i econòmics necessaris pel desenvolupament d'un projecte audiovisual o multimèdia optimitzant temps, costos i qualitat
- E16\_Idear, dissenyar, planificar i realitzar una peça audiovisual publicitària des de la conceptualització del seu missatge, l'elaboració del guió, l'estratègia de comunicació i la seva difusió
- E17\_Redactar peces periodístiques de diferents gèneres amb els seus sistemes de titular i expressar-se correctament tant de forma escrita com oral
- E18\_Analitzar les estructures, els continguts i els estils de programació televisiva i radiofònica atenent a les característiques tècniques de la seva realització. Idear, produir i realitzar programes per a la televisió i ràdio en la part tècnica: sala de realització o control de ràdio, respectivament
- E19\_Creació, administració i gestió d'empreses audiovisuals en la seva estructura industrial de producció, distribució i exhibició

### Bàsiques i Generals

- G1\_Que els estudiants hagin demostrat tenir i comprendre coneixements en la seva àrea d'estudi que parteixin de la base de l'educació secundària general, i s'acostuma a trobar a un nivell que, amb el suport de llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de la vanguardia del seu camp d'estudi
-

G2\_ Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que es solen demostrar per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi

- G3\_ Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi), per emetre judicis per incloguin una reflexió sobre temes rellevants de caire social, científic o ètic
- G4\_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat
- G5\_ Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors, amb un alt grau d'autonomia

## Transversal

- T1\_ Que els estudiants coneixin un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit, d'acord amb les necessitats que tindran les graduades i els graduats de cada titulació
- T2\_ Que els estudiants tinguin capacitat per treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com a 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 tenint en compte els recursos disponibles

No definides

## Continguts

---

1. Competències emprenedores
2. Mentoria
3. Networking: Accelera la teva Xarxa emprenedora
4. Participar en Reptes emprenedors i premis
5. Desenvolupar Projecte emprenedor o intraprenedor
6. Crear i Comunicar la teva Infografia emprenedora

## Objectius de Desenvolupament Sostenible

---

- 06 - Aigua neta i sanejament
- 12 - Consum i producció responsables
- 13 - Acció climàtica
- 16 - Pau, justícia i institucions sòlides
- 14 - Vida submarina
- 05 - Igualtat de gènere
- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 10 - Reducció de les desigualtats
- 02 - Fam zero
- 07 - Energia neta i assequible
- 15 - Vida terrestre
- 17 - Aliança pels objectius
- 01 - Fi de la pobresa
- 03 - Salut i benestar
- 04 - Educació de qualitat
- 09 - Indústria, Innovació i Infraestructures
-

## Activitats i Sistema d'avaluació

---

15% FITXA 1: Competències emprenedores

15% FITXA 2: Mentoria

15% FITXA 3 :Networking: Accelera la teva Xarxa emprenedora

15% FITXA 4: Repte emprenedor i premis

15% FITXA 5: Projecte propi emprenedor / intraprenedor

25% FITXA 6: Infografia emprenedora

## Bibliografia i Recursos

---

- De Bes, F. T. (2005). El libro negro del emprendedor. Guia il·lustrada on es mostra els principals problemes que tenen els emprenedors a la hora de passar de la idea al desenvolupament de la mateixa.
- Ries, E. (2014). El método lean startup. Leader Summaries.