

TFG2022MF1 App de suport al diagnòstic de la malaltia de Pàrkinson amb tractament del senyal i classificació automàtica

Tutor(a) ESUPT	Marcos Faúndez Zanuy
----------------	----------------------

Empresa	Tecnocampus
---------	-------------

Tutor(a) empresa	Pilar Sanz
------------------	------------

Empresa o institució	Hospital de Mataró
----------------------	--------------------

Descripció:

Es tracta d'implementar una app en Android i/iOS per a valorar l'estat de salut de malalts de Pàrkinson. La app recollirà una tasca simple, com és donar copets ràpids i a un ritme constant, durant un temps prefixat, a la pantalla del smartphone. Posteriorment, la app enviarà les dades enregistrades al metge i proporcionarà feedback al malalt de la seva execució. Aquest TFG és la continuació d'un TFG realitzat en el curs 2021/22.

Material i tecnologia a utilitzar: Smartphone/tablet, compilador

Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D)

Analítica de dades/signal processing aplicat a salut

Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG:

La participació de l'hospital és fonamental de cara a subministrar mostres de pacients amb un correcte diagnòstic.

TFG2022MF2 Anàlisi mitjançant eye-tracking del menjar en malalts de disfàgia	
Tutor(a) ESUPT	Marcos Faúndez Zanuy
Empresa	Tecnocampus
Tutor(a) empresa	Pere Clavé
Empresa o institució	Hospital de Mataró
Descripció: La disfàgia és la dificultat per a empassar aliments. La prevalença augmenta amb l'edat. La seva mortalitat és alta degut a complicacions respiratòries (infeccions degut al pas d'aliments als pulmons). El tractament inclou l'anàlisi de les textures i densitats més adients per a cada malalt, de forma que s'eviti el risc de que el menjar passi als pulmons. L'hospital de Mataró disposa d'un grup de recerca punter en aquesta temàtica que valora la possibilitat de col·laborar amb enginyers. En Aquest TFG s'abordarà l'anàlisi mitjançant eye-tracker de quina part del plat de menjar capta l'atenció dels pacients, i quina resulta menys atractiva.	
Material i tecnologia a utilitzar: Eye-tracker Tobii pro glasses 3	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D) Analítica de dades/signal processing aplicat a salut	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG: La participació de l'hospital és fonamental de cara a subministrar mostres de pacients amb un correcte diagnòstic.	

TFG2022MF3 Programa de suport a l'anàlisi de senyals per a malalts de disfàgia	
Tutor(a) ESUPT	Marcos Faúndez Zanuy
Empresa	Tecnocampus
Tutor(a) empresa	Pere Clavé
Empresa o institució	Hospital de Mataró
Descripció: La disfàgia és la dificultat per a empassar aliments. La prevalença augmenta amb l'edat. La seva mortalitat és alta degut a complicacions respiratòries (infeccions degut al pas d'aliments als pulmons). El tractament inclou l'anàlisi de les textures i densitats més adients per a cada malalt, de forma que s'eviti el risc de que el menjar passi als pulmons. L'hospital de Mataró disposa d'un grup de recerca punter en aquesta temàtica que valora la possibilitat de col·laborar amb enginyers. En Aquest TFG cal fer un programa informàtic que automatitzi part de la feina realitzada actualment a mà durant l'anàlisi de senyals electromiogràfics. Serà la continuació d'un TFG realitzat durant el curs 2021/22 en visual basic	
Material i tecnologia a utilitzar: Programació en visual basic si es vol aprofitar el TFG ja realitzat o qualsevol altre llenguatge de programació si es comença des de zero.	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D) Analítica de dades/signal processing aplicat a salut	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG: La participació de l'hospital és fonamental de cara a subministrar mostres de pacients amb un correcte diagnòstic.	

TFG2022MF4 Anàlisi i classificació automàtica de mostres d'escriptura online de nens afectats per disgrafia	
Tutor(a) ESUPT	Marcos Faúndez Zanuy
Empresa	Tecnocampus
Tutor(a) empresa	Ana López
Empresa o institució	+grafo
Descripció: La disgrafia es defineix, d'acord amb el D.S.M.IV com la discrepància entre les habilitats per escriure i l'edat del nen quan causa interferència amb les activitats de la vida quotidiana per a les quals es requereix l'escriptura. En aquest TFG cal realitzar un estudi de les mostres d'escriptura per a trobar les característiques més significatives per a realitzar una posterior classificació automàtica (Machine learning) i facilitar la feina dels pèrits cal·ligràfics en tasques que actualment fan de forma manual.	
Material i tecnologia a utilitzar: Programació en phyton o MATLAB d'extracció de característiques i classificació automàtica	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D) Analítica de dades/signal processing aplicat a salut	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG: L'empresa +grafo ens aporta les mostres d'escriptura així com la classificació manual feta per pèrits cal·ligràfics.	

TFG2022CJ1 Coreografies Country	
Tutor(a) ESUPT	Lina Juan
Empresa	
Tutor(a) empresa	
Empresa o institució	
<u>Descripció:</u> Es tracta de desenvolupar una aplicació mòbil per consultar i ensenyar les diferents coreografies de balls country i passos bàsics dins del món del country. L'aplicació ha de fer servir recursos audiovisuals per trobar la millor manera d'assolir els objectius de l'aplicació: vídeos, fotografies, animacions La música també ha d'estar present, cada cançó té la seva pròpia coreografia que és una agrupació dels passos bàsics. Aquest projecte, també ha d'incloure, el desenvolupament d'una Web per administrar el contingut de l'aplicació.	
Material i tecnologia a utilitzar: 	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D) Desenvolupament de solucions Informàtiques. Solucions Web/mòbil	

TFG2022CJ2 Protectora d'animals	
Tutor(a) ESUPT	Lina Juan
Empresa	
Tutor(a) empresa	
Empresa o institució	
Descripció: Es tracta d'implementar una aplicació mòbil per a què una protectora d'animals doni a conèixer els seus serveis, principalment els animals que tenen en adopció, les condicions i recomanacions que s'han de donar per fer-ho i concertar una visita pre-adopció. També calen tenir present altres serveis com són els apadrinaments. Aquest projecte, també ha d'incloure, el desenvolupament d'una Web per administrar el contingut de l'aplicació.	
Material i tecnologia a utilitzar:	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D) Desenvolupament de solucions Informàtiques. Solucions Web/mòbil	

TFG2022CJ3 Aplicació recolzament a una residència	
Tutor(a) ESUPT	Lina Juan
Empresa	
Tutor(a) empresa	
Empresa o institució	
Descripció: Aquest projecte té com a objectiu desenvolupar una aplicació per donar suport a una residència d'avis. Es proposa d'obtenir dades bioquímiques a través d'una polsera intel·ligent de les que actualment es venen en el mercat. Incorporar les lectures a l'aplicació de la residència, enregistrar-les a una base de dades per llegir-les i tractar-les en qualsevol moment. Les dades a obtenir de la polsera han de ser consensuades amb els professionals de la residència: ritme cardíac, oxígen en sang, pressió arterial, activitat física, seguiment del son.	
Material i tecnologia a utilitzar:	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D) Desenvolupament de solucions Informàtiques. Solucions Web/mòbil	

TFG2022CJ4 Joc de la Oca	
Tutor(a) ESUPT	Lina Juan
Empresa	
Tutor(a) empresa	
Empresa o institució	
<u>Descripció:</u> Es tracta d'implementar una aplicació mòbil per jugar al joc de la Oca. Imprescindible que la part d'interactivitat amb el jugador sigui molt senzilla i intuïtiva, i a més, que l'aplicació estigui disponible per qualsevol mòbil i tableta. El Joc de la Oca és un joc de tauler per a entre dues i quatre persones. D'aquest projecte se'n va desenvolupar una versió amb anterioritat però el resultat no va ser del tot satisfactori al no haver triat les eines de desenvolupament més adients. S'hauria de determinar el millor s/w a utilitzar per aconseguir que el joc sigui multiusuari en línia, permetent un sistema d'emparellament en línia entre jugadors de totes les parts del món.	
Material i tecnologia a utilitzar:	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D) Desenvolupament de solucions Informàtiques. Solucions Web/mòbil	

TFG2022CJ5 App educativa	
Tutor(a) ESUPT	Lina Juan
Empresa	
Tutor(a) empresa	
Empresa o institució	
<u>Descripció:</u> Es tracta de desenvolupar una app que tingui com a objectiu preparar a un estudiant per treure's una titulació nàutica d'esbarjo, concretament el PER (Patrón de Embarcación de Recreo). L'aplicació ha d'oferir els continguts d'una manera senzilla i fent servir mitjans multimèdia (animacions, vídeos ..) i oferir exercicis per valorar el nivell d'adquisició i preparació de l'estudiant.	
Material i tecnologia a utilitzar: 	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D) Desenvolupament de solucions Informàtiques. Solucions Web/mòbil	

TFG2022CJ6 App recolzament IAESTE	
Tutor(a) ESUPT	Lina Juan
Empresa	
Tutor(a) empresa	
Empresa o institució	
Descripció: IAESTE és una organització que promou un programa de mobilitat internacional per a la realització de pràctiques professionals per a estudiants en el marc de la cooperació Universitat-Empresa. Es tracta de desenvolupar, per una banda, una app que tingui com a objectiu informar a l'estudiant de les ofertes de la seva universitat, permetent-li si ho desitja, gestionar la seva sol·licitud. També cal el desenvolupament d'una Web per administrar el contingut de l'aplicació.	
Material i tecnologia a utilitzar:	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D) Desenvolupament de solucions Informàtiques. Solucions Web/mòbil	

TFG2022CJ7 Recolzament Gimnàs	
Tutor(a) ESUPT	Lina Juan
Empresa	
Tutor(a) empresa	
Empresa o institució	
<u>Descripció:</u> Els gimnasos ofereixen als seus socis sales de fitness amb màquines d'última generació per al seu entrenament muscular. Habitualment, i en determinats horaris, s'hi troba un tècnic a qui pots demanar consells i al qui pots demanar que et confeccioni una taula d'exercicis personalitzats. Aquest projecte consisteix en desenvolupar una app destinada als socis, que els hi confeccioni automàticament una taula d'exercicis en funció d'uns paràmetres sol·licitats. S'han de poder consultar totes les dades tècniques i funcionals de les màquines que disposa el gimnàs i demanar a l'usuari els paràmetres requerits per confeccionar la taula: múscles que vol treballar, el temps que hi vol dedicar. L'entrada de dades ha de ser molt senzilla i visual, se suggereix oferir la possibilitat d'especificar els múscles a treballar prement sobre una figura humana que els exhibeixi.	
Material i tecnologia a utilitzar:	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D) Desenvolupament de solucions Informàtiques. Solucions Web/mòbil	

TFG2022RH1 Desenvolupament d'una interfície d'usuari per estudiar les actituds dels alumnes a l'aula	
Tutor(a) ESUPT	Rosa Herrero Antón
Empresa	
Tutor(a) empresa	
Empresa o institució	
Descripció: Es proposa fer una interfície d'usuari o una aplicació de mòbil per tal que els docents puguin categoritzar els alumnes segons una primera enquesta, i després a cada sessió que el docent vulgui fer una nova enquesta respecte les metodologies utilitzades i les competències treballades. El docent podrà veure uns gràfics radials amb els resultats respecte les agrupacions prèvies dels alumnes, resultats tant de la sessió com de tota l'assignatura, així el docent pot escollir les metodologies adequades per treballar certes competències de tal manera que els alumnes es sentin més motivats i aprenguin més.	
Material i tecnologia a utilitzar: La tecnologia depèn de la interfície d'usuari escollida, caldrà mostrar resultats amb gràfics radials.	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D): Analítica de dades	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG: 	

TFG2022RH2 Desenvolupament d'una aplicació mòbil de receptes per introduir aliments als nadons

Tutor(a) ESUPT	Rosa Herrero Antón
Empresa	
Tutor(a) empresa	
Empresa o institució	

Descripció:

Es proposa fer una aplicació on es recomanin receptes per a nadons a partir dels 6 mesos per incorporar nous aliments d'una manera progressiva, respectant un interval per a cada nou aliment i observant com es tolera.

Material i tecnologia a utilitzar:

La tecnologia necessària per crear una App, a més serà necessari gestionar diferents bases de dades.

Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D):

Anàlisi de dades

Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG:

TFG2022RH3 Dashboard for outbound phase at Schiphol Airport

Tutor(a) ESUPT	Rosa Herrero Antón
Empresa	
Tutor(a) empresa	?
Empresa o institució	KDC

Descripció:

This End of Degree Paper (TFG) aims to develop a Dashboard application, whose purpose is to design a dashboard that shows relevant information about the outbound phase at the Amsterdam Airport Schiphol.

The outbound phase starts when the final update on the block time is issued by the ground handler until the aircraft takes off.

Schiphol airport is part of the A-CDM airports, this work aims to propose a methodology analysis for post-analysis studies of the predictability of operations that integrates the A-CDM data acquired by the milestone approach and the sharing mechanism.

Material i tecnologia a utilitzar:

Technology is not yet defined.

Reports must be in English.

Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D):

Analítica de dades

Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG:

The sample data will be provided by the Knowledge and Development Centre (KDC), at the Centre of Excellence (CoE) and Amsterdam University of Applied Science (AUAS).

The KDC is founded by the Amsterdam Airport Schiphol (AAS), The Royal Dutch Airlines (KLM) and the Air Traffic Control the Netherlands (LVNL) aiming to find innovative and valuable solutions for the sustainable development of the Mainport Schiphol.

TFG2022XF1 Software to Evaluate Ethical behavior under Sustainable Development Goals	
Tutor(a) ESUPT	Xavi Font
Empresa	
Tutor(a) empresa	
Empresa o institució	FI 4.0 (Research Group)
Descripció: Developing a test for the evaluation of Ethical Behavior inside an organization (with alignment with SDG). The project should be carried out considering three important aspects: First: The theoretical framework under which it is possible to define measures to evaluate ethical or unethical behavior. (i.e., Conscientiousness, Moral attentiveness, Duty orientation, Customer orientation, Assertiveness, Proactivity) Second: What strategies can be used in order to assess the level of ethical behavior in a person (or group, or organization using, i.e., tests, experiment,) Consider students in a university or employees at all levels of the organization must make decisions concerning what to them is right or wrong. Here a possible strategy should be proposing a simple personality questionnaire followed by attempting to solve three short case scenarios. Third: Developing an application that can easily test these previously developed aspects and generate a real time heat map according to the surveyed users (or organizations) Read: https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/scc.2020.0073	
Material i tecnologia a utilitzar:	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D) Analítica de Dades	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG:	

TFG2022XF2 Game Strategy Course: Chess Under AI approach (Python)	
Tutor(a) ESUPT	Xavi Font
Empresa	
Tutor(a) empresa	
Empresa o institució	FI 4.0 (Research Group)
Descripció: This project has two main goals. The first one is the correct planning and development of a Python course to fund a Research Group. This first phase of the project will pay attention to every aspect of the finance to make the course profitable and obviously how to sell it properly. The second phase will be the generation of material to learn a python through a well-known strategy game: Chess. The idea is to start the learning process alongside the chess game. Afterward there will be a stepped process improving the python knowledge and the chess understanding. It will be an OOP to make the pieces move in the correct way, then a layer of strategy will make them move more optimal. At the end we can study the application of State-Of-The-Art algorithms through RL	
Material i tecnologia a utilitzar: Python + TensorFlow + Pytorch	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D) Analítica de Dades	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG:	

TFG2022XF3 Anomaly Detection through Deep Learning: TensorFlow / Pytorch

Tutor(a) ESUPT	Xavi Font
Empresa	
Tutor(a) empresa	
Empresa o institució	FI 4.0 (Research Group)

Descripció:

This project will be developed with the idea to generate an Engine Profile, which is supposed to be linked with a correctly stationary state. The key point is to use advanced techniques to enhance the ability of the system to predict that the system is moving far away from the Engine profile which means triggering a suitable alarm.

The algorithms should be deployed using TensorFlow or Pytorch (any of these are ok) and checked with real data or under a simulation scenario. The project will use real data coming from sensors to analyze trends, understand how the system performs and what is expected to happen if something goes wrong (how to catch this signal and fix the issues before it may impact production is essential in Predictive maintenance)

Observation: It would be advisable to develop simple algorithms at first to see the possible improvements using DL (such as MA, Percentiles, and so on) (for additional info: MazmaRollUtils: alignment and missing value removal along with additional capabilities for smoothing, damping and outlier detection)

Material i tecnologia a utilitzar:

Python + TensorFlow + Pytorch

Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D)

Analítica de Dades

Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG:

TFG2022XF4 Generative Modeling from image to music	
Tutor(a) ESUPT	Xavi Font
Empresa	
Tutor(a) empresa	
Empresa o institució	FI 4.0 (Research Group)
Descripció: The project was first based on the paper arXiv:1904.03189 titled Image2StyleGAN: How to Embed Images Into the StyleGAN Latent Space? The aim is to study a broad range of solutions which lay in what is called Generative Modeling. It may be developed under different frameworks. Computational requirements can represent a bottleneck that may be overcome reducing image size or by changing the approach to cloud computing through google colab for instance. Additional resources (tutorial): https://arxiv.org/pdf/1701.00160.pdf	
Material i tecnologia a utilitzar: Python + TensorFlow + Pytorch	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D) Analítica de Dades	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG:	

TFG2022XF5 Study of Convolutional Generative Adversarial Network vs Score-base models for Music Generation	
Tutor(a) ESUPT	Xavi Font
Empresa	
Tutor(a) empresa	
Empresa o institució	
Descripció: Study the application of Convolutional Generative Adversarial Networks, RNN and Score models to generate Music. Paper: https://salu133445.github.io/bmusegan/pdf/bmusegan-ismir2018-paper.pdf See: https://salu133445.github.io/musegan/	
Material i tecnologia a utilitzar: Python + TensorFlow + pytorch	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D) Analítica de Dades	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG:	

TFG2022PB1 Frameworks de Testing de Xarxes i Sistemes amb pyATS i Genie	
Tutor(a) ESUPT	Pere Barberan
Descripció: Cada vegada són més importants les eines de automatització. El rol del DevOp es cada vegada més important, i en les solucions de xarxa el desplegament de solucions (topologies) i configuracions de forma escalable, i segura és un requeriment. En aquest sentit el TFG treballarà alguna de les possibles solucions de automatització, utilitzant com a solució pyATS i Genie, per poder automatitzar el desplegament de solucions de xarxa, i per poder testejar si la seva configuració és correcta. En cas que les solucions ho permetin es podria utilitzar per que els alumnes un cop configurada una topologia de xarxa proposada poguessin testejar el que havien configurat correcta i incorrectament.	
Material i tecnologia a utilitzar: Es treballarà amb solucions de virtualització i emulació de xarxes, o/i amb entorns cloud que ja coneixeu (CML2), per poder fer un desplegament de les topologies, i per poder automatitzar el testing de la configuració. Es treballarà en Python/YAML amb CISCO pyATS (https://developer.cisco.com/docs/pyats/) i la llibreria de Python Genie per la gestió agnòstica.	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D) (INFRAESTRUCTURES (SEGURETAT, COMUNICACIONS, IoT))	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG:	

TFG2022PB2 Plataforma de monitorització de xarxa	
Tutor(a) ESUPT	Pere Barberan
Descripció: Cada vegada són més importants les eines de automatització. El rol del DevOp es cada vegada més important, i en les solucions de xarxa el desplegament de solucions (topologies) i configuracions de forma escalable, i segura és un requeriment. En aquest TFG es volen utilitzar diverses eines d'automatització de xarxa com són Netmiko o Napalm juntament amb l'entorn de treball per aplicacions web com és Flask per crear una plataforma de monitorització	
Material i tecnologia a utilitzar: Es treballarà amb solucions de virtualització i emulació de xarxes des de la plataforma gns3. Aquesta plataforma ens permetrà el desplegament de les topologies de xarxa i automatitzar el testing de la configuració. El curs 52 weeks of Python ens permetrà introduir-nos en alguns dels conceptes i elements bàsics pel desenvolupament del TFG.	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D) (INFRAESTRUCTURES (SEGURETAT, COMUNICACIONS, IoT)	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG:	

TFG2022PB3 Desplegament de solucions d'automatització amb RESTFUL, RESTCONF i NETCONF	
Tutor(a) ESUPT	Pere Barberan
Descripció: Cada vegada són més importants les eines de automatització. El rol del DevOp es cada vegada més important, i en les solucions de xarxa el desplegament de solucions (topologies) i configuracions de forma escalable, i segura és un requeriment. En aquest sentit el TFG treballarà alguna de les possibles solucions de automatització, utilitzant com a solució RESTFUL, RESTCONF I NETCONF per poder automatitzar el desplegament de solucions de xarxa, i per poder testejar si la seva configuració és correcta	
Material i tecnologia a utilitzar: Es treballarà amb solucions de virtualització i emulació de xarxes des de la plataforma gns3. Aquesta plataforma ens permetrà el desplegament de les topologies de xarxa i automatitzar el testing de la configuració. Es treballarà en Python/YAML amb RESTCONF, RESTFUL, I NETCONF (https://www.cbtnuggets.com/blog/certifications/cisco/ccnpenterprise-what-are-yang-netconf-restconf) (https://devnetdan.com/2020/09/27/netconf-vs-restconf/)	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D) (INFRAESTRUCTURES (SEGURETAT, COMUNICACIONS, IoT)	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG:	

TFG2022PB4 Entorn de desenvolupament MPLS basat amb gns3	
Tutor(a) ESUPT	Pere Barberan
Descripció: MPLS (Multiprotocol Label Switching) es una tecnologia dissenyada per millorar la la velocitat i eficiència de la xarxa mitjançant com indica el seu nom la commutació amb etiquetes. Així, l'objectiu del TFG és el desenvolupament de diverses topologies de xarxa que permetin estudiar les funcionalitats bàsiques del protocol així com dos dels aspectes més importants que són: MPLS VPN i Traffic engineering	
Material i tecnologia a utilitzar: Inicialment el TFG està pensat per de virtualització i emulació de xarxes des de la plataforma gns3. Aquesta plataforma ens permetrà el desplegament de les topologies de xarxa. De tota manera caldrà inicialment fer un estudi per veure si hi ha algun altre entorn millor a gns3.	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D) (INFRAESTRUCTURES (SEGURETAT, COMUNICACIONS, IoT)	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG:	

TFG2022ES1 Software de captura d'escriptura per a dispositius tipus tablet (Android)	
Tutor(a) ESUPT	Enric Sesa i Nogueras
Empresa	
Tutor(a) empresa	
Empresa o institució	
Descripció: El propòsit del projecte seria desenvolupar un programari executable en tauletes Android que permetés capturar l'escriptura manuscrita realitzada sobre la pantalla del dispositiu amb mitjançant el "llapis electrònic" que el dispositiu ja incorpora. No es desitja tant un programa de captura específic com un component reutilitzable que es pugui encastar en d'altres programes que necessitin utilitzar la captura d'escriptura. Aquest projecte està molt centrat en el desenvolupament. Serà responsabilitat de l'estudiant dotar-lo d'una component científico-tècnica que li doni el cos suficient per esdevenir un TFG.	
Material i tecnologia a utilitzar: Tauleta Android amb "llapis electrònic". Se'n posarà una a disposició de l'estudiant.	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D) Tractament del senyal	

TFG2022ES2 Edició “vídeo-like” d’informació SVC	
Tutor(a) ESUPT	Enric Sesa i Nogueras
Empresa	
Tutor(a) empresa	
Empresa o institució	
Descripció: El Grup de processament del senyal de l’ESUPT ha treballat en el camp de l’anàlisi de la informació produïda durant el procés d’escriptura manuscrita online (online handwriting) en diversos camps. Generalment es treballa amb arxius SVC que contenen tota la informació de la captura dinàmica del procés d’escriptura. Aquests arxius es poden “reproduir” de tal manera que és possible visualitzar com l’usuari escrivia. El projecte consistiria en crear una eina que permetés una edició efectiva d’aquests arxius com si es tractés d’un vídeo. Essencialment, es pretén disposar d’una visualització amable i d’una capacitat d’edició suficient, que permeti la selecció de fragments (interval·ls) dins de l’escriptura. Aquest projecte està molt centrat en el desenvolupament. Serà responsabilitat de l’estudiant dotar-lo d’una component científico-tècnica que li doni el cos suficient per esdevenir un TFG.	
Material i tecnologia a utilitzar:	
Àrea de recerca o d’innovació i desenvolupament (i+D) Processament del senyal	

TFG2022DR1 Simulador de desenvolupament	
Tutor(a) ESUPT	Dr. David Ródenas Picó
Empresa	-
Tutor(a) empresa	-
Empresa o institució	-
Descripció: En tot desenvolupament software hi ha un balanceig entre noves funcionalitats, i neteja de codi. Donada la falta de dades, les decisions es prenen en funció a instints. Es demana fer un simulador per modelar i raonar les decisions.	
Material i tecnologia a utilitzar: El projecte ha de funcionar en un client web, donant resultat CSV, o Visual a poder ser. + Articles amb dades per contrastar, com: https://www.projectmanagementworks.co.uk/project-failure-statistics/	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D): DESENVOLUPAMENT DE SOLUCIONS INFORMÀTIQUES	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG: -	

TFG2022DR2 Creador Automàtic De Tests	
Tutor(a) ESUPT	Dr. David Ródenas Picó
Empresa	-
Tutor(a) empresa	-
Empresa o institució	-
Descripció: Les empreses usen el Code Coverage com indicador de qualitat, però una conjectura diu que amb testos aleatoris es pot arribar al 80%. Es demana fer un creador de testos automàtic. Es demana fer un escriptor automàtic de testos que pugi el coverage.	
Material i tecnologia a utilitzar: Clonar repositoris de software lliure, i amb una eina generar el codi de test. Pot ser amb Java o amb JavaScript.	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D): DESENVOLUPAMENT DE SOLUCIONS INFORMÀTIQUES	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG: -	

TFG2022AP1 Mapa de Talent	
Tutor(a) ESUPT	Alfons Palacios
Empresa	Ajuntament de Mataró
Tutor(a) empresa	
Descripció: En el marc de l'Agenda Urbana 2030 l'Ajuntament de Mataró proposa un Mapa de Talent, que és un descripció del talent o coneixement que té una empresa, organització o territori i que recull les persones, les relacions entre elles i les relacions amb el coneixement que tenen cadascuna. Conceptualment un Mapa de Talent es representa amb un graf on es representen persones i conceptes als vèrtexs del graf i relacions entre persones o d'aquestes amb coneixements a les arestes. El TFG té l'objectiu de dissenyar i implementar un sistema d'informació per a la creació i la gestió del Mapa de Talent.	
Material i tecnologia a utilitzar: Un entorn de desenvolupament i un entorn de persistència de dades a determinar en el TFG. Preferentment especialitzat en el tractament de grafs com el sistema de dades NoSQL Neo4j.	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D) Desenvolupament de solucions informàtiques i Analítica de dades.	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG:	

TFG2022AP2 Disseny i implementació d'un sistema d'informació de suport al disseny i a l'aplicació de models d'anàlisi del grau de circularitat d'una empresa	
Tutor(a) ESUPT	Alfons Palacios
Empresa	Càtedra d'Economia Circular del Tecnocampus
Tutor(a) empresa	Sònia Llorens
Descripció: L'Economia Circular i l'adaptació dels processos productius d'un gran nombre d'activitats econòmiques als seus principis és un element cabdal en la innovació en l'activitat econòmica i empresarial actualment. Es planteja l'elaboració i aplicació d'un model de mesura de la circularitat d'una activitat productiva i/o econòmica de tipus empresarial a partir de dades reals. El TFG proposa dissenyar i implementar un sistema d'informació que permeti la gestió de les dades, la simulació de les propostes i el seguiment de l'aplicació d'aquests models per ajudar en la posada en marxa projectes d'economia circular en una empresa o institució.	
Material i tecnologia a utilitzar: A determinar	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D): <i>Desenvolupament de sistemes d'informació, recerca, economia circular</i>	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG: Suport i seguiment de tot el referent a la necessitat de coneixement en economia circular per part de la Càtedra i en la definició dels requisits que ha de tenir el sistema d'informació	

TFG2022APEF1 Models d'Interoperabilitat per a sistemes d'informació del sector sanitari i hospitalari.

Tutor(a) ESUPT	Alfons Palacios / Eugeni Fernández
Empresa o institució	TIC Salut Social
Tutor(a) empresa	A determinar

Descripció:

L'actual context sanitari i les noves tecnologies propicien un sistema públic de salut cada vegada més connectat i integrat, que proporcioni una visió completa del procés assistencial en els diferents nivells d'atenció. Per tal que això sigui possible, cal garantir la interoperabilitat entre sistemes d'informació a tots els nivells (tècnic, sintàctic, semàntic, legal i organitzacional). El TFG té l'objectiu de fer una anàlisi, estudi, comparativa sobre els entorns d'interoperabilitat i d'integració de sistemes en general i en particular els sistemes d'informació i la seva interoperabilitat en el sector sanitari i hospitalari. Per concloure es preveu una proposta de quina ha de ser la formació de les futures enginyeres i enginyers en informàtica per a poder definir desenvolupar i gestionar entorns d'interoperabilitat i d'integració de sistemes.

Material i tecnologia a utilitzar: Tecnologies d'intercanvi de dades generals XML, XHTML, RDF, RES, JSON i d'interoperabilitat en el sector sanitari com HL7, FHIR, DICOM, LOINC, SNOMED i OpenEHR. Entorns de programació i desenvolupament, gestors de bases de dades, software de desplegament i de gestió de la interoperabilitat i la integració de sistemes

Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D)

Desenvolupament de solucions informàtiques i analítica de dades en el sector Salut. Interoperabilitat.

Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG: Pendent de determinar

TFG2022APEF2 Prototip d'Interoperabilitat i Integració de sistemes amb Iris d'Intersystems	
Tutor(a) ESUPT	Alfons Palacios / Eugeni Fernández
Empresa o institució	Intersystems
Tutor(a) empresa	A determinar
Descripció: Dissenyar i desenvolupar un prototip amb un entorn Intersystems Iris que permeti l'aprenentatge dels conceptes i dels usos d'un entorn d'interoperabilitat i integració de sistemes. El prototip hauria de fer interoperable, com a mínim dos entorns de persistència diferents (per exemple dos SGBD) i un estàndard d'integració i interoperabilitat (per exemple FHIR).	
Material i tecnologia a utilitzar: Fonts de dades diverses SQL i Iris. FHIR.	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D) Desenvolupament de solucions informàtiques i analítica de dades en el sector Salut. Interoperabilitat.	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG: Pendent de determinar	

TFG2022JLMRAP1 Adaptació a un model escalable del CCDT, Sistema d'Informació Geogràfica per a l'anàlisi i la presa de decisions en l'àmbit territorial	
Tutor(a) ESUPT	Josep López Xarbau, Alfons Palacios, Miquel Roca
Empresa o Institució	CCU – Centre de Coneixement Urbà
Tutor(a) empresa	Josep López Xarbau, Alfons Palacios, Miquel Roca
Empresa o institució	CCDT
Descripció: El Centre de Coneixement i Decisió Territorial és, en part, un sistema d'informació geogràfica (GIS) desenvolupat en l'stack tecnològic open source QGIS, PostGIS, Python i PostgreSQL que ajuda en la presa de decisions a nivell municipal en àmbits com la necessitat de nous equipaments, el nivell de contaminació acústica, la gestió de l'habitatge o la mobilitat personal, entre d'altres. En 2022 s'ha treballat en un model estàndard que permeti escalar el projecte a qualsevol institució territorial que decideixi utilitzar-lo. Amb l'oportunitat d'introduir-se en aquest stack tecnològic molt demandat, l'objectiu del TFG és desenvolupar una nova versió del CCDT a partir dels nous requeriments i del GIS anterior.	
Material i tecnologia a utilitzar: Stack tecnològic que treballa sobre informació georeferenciada (QGIS, PostGIS, OSRM, Google Maps, Python, PostgreSQL)	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D) Desenvolupament de solucions informàtiques, Sistemes d'informació geogràfica (GIS), sistemes d'informació decisonal (DSS), eines de Business Intelligence	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG: A determinar	

TFG2022JLMRAP2 Model de desplaçament o de mobilitat personal (a peu, bicicleta, patinet) a partir de la millora del Graf de Trams de Carrer (GTC) de la ciutat de Mataró

Tutor(a) ESUPT	Miquel Roca, Josep López Xarbau, Alfons Palacios
Empresa o Institució	CCU – Centre de Coneixement Urbà
Tutor(a) empresa	Miquel Roca, Josep López Xarbau, Alfons Palacios
Empresa o institució col·laboradora	CCDT

Descripció:

El Centre de Coneixement i Decisió Territorial és, en part, un sistema d'informació geogràfica (GIS) desenvolupat en l'stack tecnològic open source QGIS, PostGIS, Python i PostgreSQL que ajuda en la presa de decisions a nivell municipal. En l'actualitat es disposa d'un GTC per a calcular el desplaçament de vianants dins del terme municipal de Mataró. Aquest graf està format per segments (trossos de carrer o camí entre dues cruïlles) i nodes (cruïlles on conflueixen dos o mes segments).

Aquest graf permet:

- Calcular el camí mes curt o més ràpid entre dos punts qualsevol de la ciutat.
- Obtenir la xarxa de carrers que s'expandeix seguint el GTC a partir d'un punt qualsevol de la ciutat per una distància fixada o dins d'un temps determinat.

Objectius del TFG:

- Generar un nou model de desplaçaments a peu per la ciutat que tingui en compte les característiques pròpies de la via com poden ser: tipologia de la via (plataforma única, escales, etc.), possibles obstacles i pendents del recorregut. Per generar aquest nou model matemàtic segurament caldrà fer un treball de camp per obtenir dades experimentals.
- Generar un model de desplaçament en vehicles de mobilitat personal (bicicletes, patinets ,etc.) que incorpori a mes a mes al GTC la xarxa específica de vies per a aquest tipus de vehicles que s'està desplegant a la ciutat.

Material i tecnologia a utilitzar: Stack tecnològic que treballa sobre informació georeferenciada (QGIS, PostGIS, OSRM, Google Maps, Python, PostgreSQL, Open Data)

Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D)

Desenvolupament de solucions informàtiques, Sistemes d'informació geogràfica (GIS), sistemes d'informació decisonal (DSS), eines de Business Intelligence

Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG:

A determinar

TFG2022JLMRAP3 Generació d' una nova versió del GTC (Graf de Trams de Carrer) escalable per a qualsevol ciutat

Tutor(a) ESUPT	Miquel Roca, Josep López Xarbau, Alfons Palacios
Empresa o Institució	CCU – Centre de Coneixement Urbà
Tutor(a) empresa	Miquel Roca, Josep López Xarbau, Alfons Palacios
Empresa o institució	CCDT

Descripció:

El Centre de Coneixement i Decisió Territorial és, en part, un sistema d'informació geogràfica (GIS) desenvolupat en l'stack tecnològic open source QGIS, PostGIS, Python i PostgreSQL que ajuda en la presa de decisions a nivell municipal. Disposa d'un mòdul anomenat GTC que calcula els desplaçaments a peu per Mataró. Es vol definir una nova versió que sigui escalable a qualsevol municipi. El TFG consisteix en:

- a. Analitzar possibles fonts de dades cartogràfiques disponibles per a qualsevol ciutat de cara a generar el GTC, per exemple:
 - i. Google (maps, earth, etc)
 - ii. OSRM
 - iii. Institut Cartogràfic i Geològic de Catalunya (ICGC)
- b. Implementar els mecanismes per obtenir un GTC que treballi amb distàncies i en temps seguint els dos aspectes anteriors de
 - i. Calcular el camí més curt o més ràpid entre dos punts qualsevol de la ciutat.
 - ii. Obtenir la xarxa de carrers que s'expandeix seguint el GTC a partir d'un punt qualsevol de la ciutat per una distància fixada o dins d'un temps determinat.

Material i tecnologia a utilitzar: Stack tecnològic que treballa sobre informació georeferenciada (QGIS, PostGIS, Inspire, OSRM, Google Maps, Python, PostgreSQL)

Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D)

Desenvolupament de solucions informàtiques, Sistemes d'informació geogràfica (GIS), sistemes d'informació decisonal (DSS), eines de Business Intelligence

Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG: A determinar

TFG2022AR1 Aplicació Full stack React + Spring Boot	
Project Based Learning Tecnocampus	
Tutor(a) ESUPT	Alfredo Rueda
Empresa	
Tutor(a) empresa	
Empresa o institució	
Descripció: En les assignatures de LABORATORI D'APLICACIONS INTERNET i DISSENY DE SISTEMES D'INFORMACIÓ volem aplicar metodologies actives d'aprenentatge com, per exemple, l'aprenentatge basat en projectes. Aquests enfocaments pedagògics estan alineats, de manera natural, amb les metodologies de desenvolupament de software que apliquen les empreses i suposen un increment significatiu en la motivació dels estudiants. El TFG consta del desenvolupament d'un sistema Full stack mitjançant les següents tecnologies i bones pràctiques: React, REST API, Spring Boot, JPA, SQL, Testing, Agile/SCRUM. L'estudiant podrà participar activament en la temàtica de l'aplicació i en la configuració i disseny de l'aprenentatge basat en projectes. Estem animats a gaudir amb la visió i entusiasme dels estudiants que finalitzen els seus estudis de grau. El seu coneixement és molt valuós per a enriquir les experiències d'aprenentatge dels futurs estudiants d'aquestes assignatures. També existeix la possibilitat d'implementar un frontend mobile: React Native, Flutter, Android Native Kotlin, etc, buscant, d'aquesta manera, la col·laboració amb assignatures de desenvolupament d'aplicacions mòbils. El frontend mobile seria compatible amb la REST API del backend.	
Material i tecnologia a utilitzar: React, REST API, Spring Boot, JPA, SQL, Testing, Agile/SCRUM, IDEs, etc.	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D): DESENVOLUPAMENT DE SOLUCIONS INFORMÀTIQUES Solucions Web / mòbil	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG:	

TFG2022AM1 Desenvolupament d'una aplicació per a la gestió de tornejos de MESBG®	
Tutor(a) ESUPT	Antonio Marzoa Domínguez
Empresa	
Tutor(a) empresa	
Empresa o institució	
Descripció: Un Wargame és un joc d'estratègia en el qual dos o més jugadors comanden forces oposades que s'enfronten en un conflicte armat simulat. Existeixen una varietat immensa de wargames, tant en format de joc de taula amb miniatures, com en format digital, entre d'altres. En el cas dels wargames de miniatures sovint la comunitat de jugadors organitza tornejos competitiu de varies rondes en els quals s'ha de fer un recompte dels punts obtinguts per jugador a cada ronda, així com els emparellaments per a les properes rondes, sovint seguint el sistema suís. El treball se centrarà en un wargame en particular: Middle Earth Strategy Battle Game (MESBG)®, un joc de la companyia britànica Games Workshop®, inspirat en l'univers literari de J. R. R. Tolkien i les seves adaptacions cinematogràfiques per part de New Line Cinema® amb una comunitat molt activa a l'àrea de Barcelona. Es pot trobar informació concreta del joc en el següent enllaç: https://www.games-workshop.com/es-ES/Middle-earth. L'objectiu d'aquest TFG és el desenvolupament d'una aplicació de gestió de tornejos per MESBG®, que sigui adaptable a diferents formats de torneig. L'aplicació ha de poder ser executada pels usuaris, i ser fàcil d'emprar i intuïtiva per aquests.	
Material i tecnologia a utilitzar: A determinar	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D): Desenvolupament de solucions Informàtiques.	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG:	

TFG2022AM2 Aplicació per a la gestió de tornejos de Botifarra	
Tutor(a) ESUPT	Antonio Marzoa Domínguez
Empresa	
Tutor(a) empresa	
Empresa o institució	
Descripció: El joc de la Botifarra és un popular joc de cartes que es practica arreu del territori català, sovint en format de tornejos en diferents localitats. L'objectiu d'aquest TFG és el desenvolupament d'una aplicació de gestió de tornejos de Botifarra, que sigui adaptable a diferents formats de torneig. L'aplicació ha de poder ser executada pels usuaris, i ser fàcil d'emprar i intuïtiva per aquests.	
Material i tecnologia a utilitzar: A determinar	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D): Desenvolupament de solucions Informàtiques.	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG:	

TFG2022LJ1 Implementació d'un ADD-ON per App SaaS	
Tutor(a) ESUPT	Dr. Léonard Janer
Empresa	ESED Cyber Security & IT Solutions
Tutor(a) empresa	Àlex Tello
Empresa o institució	
Descripció: Creació d'un proveïdor d'informació en format Add-On per a l'aplicació Petam.io que permeti analitzar tant endpoints web així com hosts publicats a internet. L'Add-On ha de fer una anàlisi de l'objectiu i retornar la informació recopilada de l'objectiu i en cas que sigui un problema la possible solució.	
Material i tecnologia a utilitzar: Git & Git Flow Docker AWS Amazon Web Services REST	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D): SEGURETAT I COMUNICACIONS	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG: La empresa serà la receptora del TFG, i en farà la direcció tècnica	

TFG2022LJ2 Entorn de xarxes a plataforma Cloud	
Tutor(a) ESUPT	Dr. Léonard Janer
Empresa	
Tutor(a) empresa	
Empresa o institució	
Descripció: Anàlisi, avaluació i posta en marxa de diverses solucions en Cloud per desenvolupar projectes de Xarxes S'haurà de treballar/anàlisi entorns AWS, Azure, Google, i diversos entorns de treball en xarxes (EVE-ng, GNS3, VIRT, CML, ...)	
Material i tecnologia a utilitzar: Entorns Cloud Plataformes de xarxes	
Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D): SEGURETAT I COMUNICACIONS	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG:	

TFG2022JR1 Explorar la metodologia BDD (amb Cucumber)	
Tutor(a) ESUPT	Josep Roure Alcobé
Empresa	
Tutor(a) empresa	
Empresa o institució	
Descripció: El BDD (Behaviour Driven Development) és una estratègia de desenvolupament en el qual es genera una especificació del programari a desenvolupar en un llenguatge “semi”-natural. S’ha de tenir cura d’usar un llenguatge ubic i proper al domini amb el que es treballa. A partir d’aquesta especificació es generen uns tests per comprovar si realment l’aplicació fa el que s’especifica. Aquesta tècnica de desenvolupament és molt propera a l’algile i al TDD. El resultat del projecte serà una documentació on s’expliqui el BDD, el situï dins del context de les diverses metodologies de desenvolupament d’aplicacions, i també que desenvolupi una aplicació d’exemple seguint BDD.	
Material i tecnologia a utilitzar: Llibres i tutorials Cucumber, Java, Spring	
Àrea de recerca o d’innovació i desenvolupament (i+D): Desenvolupament de solucions informàtiques: estudi	
Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l’empresa en el TFG:	

TFG2022xxi Títol de la proposta de projecte (màxim 100 caràcters) (on xx són la inicial del nom i del cognom del tutor; i és un ordinal)

Tutor(a) ESUPT	Nom del/de la tutor/a
Empresa	Fundació Privada Hospital SJSM
Tutor(a) empresa	Alfred Batet / Laura Seus
Empresa o institució	Fundació Privada Hospital SJSM

Descripció:

Desenvolupament d'una aplicació orientada al malestar emocional de les persones. Objectiu principal, combatre el burnout, la sensació desgotament i la desvinculació al treball, que acaba provocant símptomes físics i emocionals a les treballadores i treballadors.

Material i tecnologia a utilitzar: Ús d'eines de prototipatge i programació

Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D)

(OBLIGATORI!!):

Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG:

Orientació a l'alumnat en les funcionalitats, look&feel de l'aplicació, test amb usuaris i ajuda en general per l'èxit del producte final.

TFG2022xxi Títol de la proposta de projecte (màxim 100 caràcters) (on xx són la inicial del nom i del cognom del tutor; i és un ordinal)

Tutor(a) ESUPT	Nom del/de la tutor/a
Empresa	Fundació Privada Hospital SJSM
Tutor(a) empresa	Alfred Batet / Laura Seus
Empresa o institució	Fundació Privada Hospital SJSM

Descripció:

Pla de comunicació digital de la Fundació. Proposar un pla d'acció coherent amb el posicionament de la marca i presència en les xarxes. Unificació de perfils, política i pla de continguts. En el pla, haurà de contemplar també estratègia SEO/SEM i analítica de la Web de la organització.

Material i tecnologia a utilitzar: Els propis per desenvolupar un pla de comunicació digital.

Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D)
(OBLIGATORI!!):

Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG:

Orientació a l'alumnat i ajuda en general per l'èxit del pla de comunicació.

TFG2022xxi Títol de la proposta de projecte (màxim 100 caràcters) (on xx són la inicial del nom i del cognom del tutor; i és un ordinal)

Tutor(a) ESUPT	Nom del/de la tutor/a
Empresa	Fundació Privada Hospital SJSM
Tutor(a) empresa	Alfred Batet / Laura Seus
Empresa o institució	Fundació Privada Hospital SJSM

Descripció:

Desenvolupament de la Web corporativa de la Fundació, que englobi la nova realitat, proposta de valor i nous serveis digitals que està desenvolupant per fer-la més atractiva, clara, dinàmica en els seus continguts.

Material i tecnologia a utilitzar: Els propis per desenvolupar un portal web corporatiu.

Àrea de recerca o d'innovació i desenvolupament (i+D)
(OBLIGATORI!!):

Si el projecte es fa amb o per a una empresa, breu explicació del paper de l'empresa en el TFG:

Orientació a l'alumnat, en l'estructura, look&feel i ajuda en general per generar una bona Web que sigui exitosa.