

# DISSENY D'APLICACIONS MÒBILS

---

JASMINA BERBEGAL-MIRABENT  
ARIADNA LLORENS

## 4.1. L'assignatura

La gestió d'empreses TIC aborda la direcció i administració d'empreses en el sector tecnològic, amb un enfocament específic en l'aplicació de les tecnologies de la informació i comunicacions per optimitzar processos i assolir els objectius empresarials. Aquest sector es caracteritza per una ràpida evolució i per la integració constant d'innovacions tecnològiques, cosa que exigeix models de gestió flexibles i orientats a la digitalització.

L'assignatura de Gestió d'Empreses TIC forma part del grau en Enginyeria Informàtica que s'imparteix a l'Escola Politècnica Superior d'Enginyeria de Vilanova i la Geltrú. Té una càrrega lectiva de 6 ECTS i s'imparteix durant el quadrimestre de primavera. L'objectiu d'aquest curs és proporcionar als estudiants una visió completa dels models de gestió i negoci en empreses TIC, així com les eines per desenvolupar una mentalitat emprenedora i una capacitat analítica per prendre decisions estratègiques.

Al final de l'assignatura, s'espera que els estudiants siguin capaços de: (i) comprendre l'entorn del sector TIC i aplicar-hi tècniques de gestió; (ii) analitzar el rol estratègic de la tecnologia en l'èxit empresarial; i (iii) utilitzar el *lean product & process development* per desenvolupar nous productes i serveis.

El desplegament de l'assignatura s'articula entorn de la realització d'un projecte real que es treballa al llarg de tot el quadrimestre i que es desenvolupa en paral·lel a sessions teoricopràctiques en les quals es van introduint els conceptes necessaris (ecosistema de les TIC, innovació i creació de models de negoci, *lean management*) en format de microcasos, tallers i conferències.

L'assignatura fomenta el treball en equip, no només amb el propi sinó també amb els altres, ja que al llarg del curs hi ha diferents presentacions intermèdies en les quals els diferents grups s'ajuden entre ells, es proporcionen retroalimentació sobre el treball fets fins el moment i es donen idees sobre com millorar/seguir. Aquest intercanvi de perspectives facilita el desenvolupament de competències socials i professionals i imita la dinàmica de l'exercici professional.

## 4.2. Justificació del treball per reptes

Actualment, un dels principals desafiaments per als docents és preparar els estudiants per a un mercat laboral canviant, especialment en el sector de les TIC, on els coneixements tècnics i les eines evolucionen a gran velocitat. Per mitjà de l'aprenentatge basat en reptes, a l'assignatura de Gestió d'Empreses TIC es treballen exemples reals d'empreses que busquen innovar en la seva estratègia de digitalització, com per exemple una empresa de logística que vol implementar una aplicació per optimitzar les rutes en temps real, una empresa de comerç electrònic que necessita una eina de recomanacions personalitzades basades en els patrons de compra dels usuaris, o una empresa de serveis financers que vol desenvolupar un sistema per oferir assessorament financer digital adaptat a les necessitats de cada client. Aquest enfocament permet que els estudiants explorin solucions pràctiques i aplicables a necessitats reals del mercat.

El repte es treballa des del punt de vista estratègic, incloent-hi la identificació de necessitats, la definició de requeriments, l'estudi d'alternatives i el plantejament del disseny conceptual (e. g., arquitectura de la informació d'una solució,

interfície, etc.), i posteriorment s'analitza la viabilitat tecnològica i econòmica de la proposta. Aquest enfocament permet una experiència d'aprenentatge immersiva ja que promou que els estudiants no només aprenguin a estructurar i prioritzar la informació, sinó que també desenvolupin capacitats crítiques com l'anàlisi de viabilitat i la comprensió de les limitacions del mercat, des d'aspectes tècnics fins a pressupostos i recursos.

Per garantir que la solució proposada s'ajusti a les necessitats de l'empresa, el projecte es duu a terme seguint la metodologia de *design thinking*. Aquesta metodologia, centrada en l'usuari i estructurada en diferents fases (empatitzar, definir, idear, prototipar i testar), és especialment adequada per treballar reptes que busquen resoldre problemes pràctics i alineats amb les expectatives reals d'ús. El *design thinking* permet als estudiants posar-se en la pell de l'usuari final, fent-los reflexionar sobre com una aplicació pot millorar no només en funcionalitats sinó en l'experiència completa d'ús, de manera que adopten una visió crítica i creativa en cada fase del disseny. Això afavoreix la generació de solucions innovadores i aplicables, alhora que els permet entendre els reptes que suposa traduir una idea en un projecte viable, atractiu i funcional. Addicionalment, el *design thinking* fomenta el treball en equip, ja que cada fase requereix la col·laboració entre els membres del grup, fet que els permet intercanviar idees, valorar perspectives diferents i arribar a acords que enriquiran la proposta final.

### 4.3. Empresa i repte

Durant el curs 2023/24, en el context d'aquesta assignatura es va treballar amb els reptes plantejats per dues empreses: Damm i SWAB Barcelona. En els paràgraf següents es fa una breu descripció tant de l'empresa com del repte proposat.

#### ***4.3.1. Disseny conceptual d'una aplicació integral per a la gestió de fires***

SWAB Barcelona és una fira internacional d'art contemporani fundada el 2006 per l'arquitecte i col·leccionista Joaquín Diez-Cascón. Es celebra anualment a Barcelona amb l'objectiu de presentar i promoure noves tendències i talents

emergents en el món de l'art contemporani. SWAB destaca per la seva aposta per l'art independent i el suport a galeries, artistes i col·lectius emergents de tot el món. No és només una plataforma de venda i exhibició, sinó que també crea espais per al debat i la reflexió sobre les noves tendències artístiques, la qual cosa facilita la connexió entre creadors, comissaris, crítics i el públic general.

Cada edició reuneix galeries de diferents països, i s'hi presenten obres d'artistes que exploren diverses disciplines, com la pintura, l'escultura, la fotografia, el vídeo i les instal·lacions digitals. La fira ofereix programes especials com SWAB Seed, dedicat a espais experimentals i propostes innovadores, o SWAB Performance, centrat en el *performance art*.

La gestió d'una fira d'aquesta magnitud requereix una gestió eficient de la informació, des del registre d'assistents, passant per la recopilació i gestió de documents proporcionats per les galeries, fins arribar a la valoració dels participants. Actualment, aquest procés pot ser manual i propens a errors, la qual cosa dificulta l'organització i l'eficiència en la gestió de la fira. Per a SWAB Barcelona és, doncs, essencial comptar amb una aplicació de gestió que cobreixi les diverses necessitats de la fira i permeti una experiència fluida per a tots els seus participants: públic general, públic VIP, galeristes, organitzadors i el comitè de SWAB.

El repte plantejat des de SWAB Barcelona inclou el disseny conceptual d'una aplicació que proporcioni informació detallada sobre els esdeveniments, amb mapes interactius i programes exclusius adaptats a cada perfil d'usuari, i ofereixi una navegació virtual però senzilla de la fira, amb funcionalitats com la cerca d'obres d'art, la valoració d'exhibicions i la possibilitat de comprar obres en temps real. També ha de permetre que els galeristes puguin gestionar les seves necessitats logístiques, com el transport i la instal·lació d'obres, de manera àgil i centralitzada. Per als organitzadors i el comitè, aquesta aplicació ha de facilitar la coordinació de les diverses tasques administratives i de suport, des del registre d'assistents fins a la gestió documental, per garantir una organització més eficient. En aquest context, doncs, es busca una solució que simplifiqui i automatitzi la gestió interna de la fira. L'objectiu últim és agilitzar la logística de la fira, reduir errors i millorar l'eficiència en totes les etapes, per oferir una experiència integrada i simplificada per a tots els grups d'interès. La Taula 4.1 mostra les tasques principals associades a aquest repte:

Taula 4.1. Relació de tasques del repte SWAB Barcelona

---

<b>Repte SWAB Barcelona</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Familiaritzar-se amb la fira d'art.</li> <li>– Identificar les necessitats i els requeriments d'informació de les diferents parts implicades (organització, expositors, visitants).</li> <li>– Dissenyar i desenvolupar (prototip) una aplicació especialitzada, intuïtiva i fàcil d'utilitzar, que integri totes les funcions necessàries per a la gestió de la fira.</li> </ul>

---

### ***4.3.2. Disseny d'una aplicació per incentivar la detecció i report d'anomalies per part dels treballadors***

Damm és una empresa cervesera amb seu a Barcelona, fundada el 1876 pel mestre cerveser alsacià August Kuentzmann Damm. És coneguda principalment per la seva cervesa Estrella Damm, una *lager* mediterrània produïda amb 100% d'ingredients naturals. Al llarg dels anys, Damm ha ampliat el seu catàleg amb una varietat de cerveses i begudes, incloent-hi marques com Voll-Damm, Free Damm, i Inedit, una cervesa creada en col·laboració amb el xef Ferran Adrià.

A més de la producció cervesera, Damm gestiona altres línies de negoci, com la logística i la distribució, amb presència a tot el territori espanyol i exportació amb marca pròpia a més de 85 països. L'empresa es compromet amb la sostenibilitat, amb iniciatives per reduir l'impacte ambiental en el procés productiu i l'ús d'energies renovables. Damm destaca per la seva innovació i adaptació a les tendències del mercat, mantenint una forta connexió amb la cultura mediterrània i la seva tradició cervesera.

El repte plantejat per Damm parteix de la necessitat d'optimitzar la seva capacitat d'anàlisi en temps real de la posició de la marca al mercat per permetre prendre decisions de manera més informada i àgil. La proposta es centra a aprofitar l'ampli capital humà de l'empresa com a font de dades directes, rellevants i actualitzades sobre la percepció i la presència dels seus productes en punts de venda distribuïts en diferents ubicacions geogràfiques. Aquest enfocament es basa en la premissa que els empleats, a l'estar presents en diversos entorns i contactes comercials, tenen accés a informació única i de gran valor per al seguiment de la marca.

Per respondre a aquest repte, es proposa desenvolupar una plataforma mòbil que inviti els empleats a reportar dades clau de manera senzilla i ràpida. Aquesta aplicació permetria recollir informació sobre aspectes com els preus de venda dels productes Damm, la seva ubicació en prestatgeries, la seva presentació i altres detalls visuals que puguin influir en la decisió de compra del consumidor. A més, aquesta plataforma hauria de permetre la detecció i el seguiment d'oportunitats de negoci, com ara punts de venda on Damm encara no tingui presència o establiments amb potencial per incrementar-hi la representació.

Un factor clau per a l'èxit d'aquesta aplicació és garantir la participació activa dels empleats. Per aconseguir-ho, es planteja implementar un sistema d'incentius integrat a l'aplicació, capaç de motivar els empleats a utilitzar l'eina de forma proactiva i a compartir les seves observacions regularment. Els incentius poden incloure recompenses directes, reconeixements públics dins de la companyia o altres beneficis lligats a la participació activa en aquesta iniciativa de recopilació de dades. Addicionalment, es busca que la solució sigui escalable, de manera que pugui evolucionar i adaptar-se a les necessitats canviants de la marca. La Taula 4.2 recull les principals tasques a desenvolupar en aquest repte plantejat per Damm.

*Taula 4.2. Relació de tasques del repte Damm*

---

<b>Repte Damm</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>– Identificar les necessitats i els requeriments d'informació dels empleats de Damm.</li><li>– Dissenyar i desenvolupar (prototip) una plataforma intuïtiva i fàcil d'utilitzar per a la recopilació i el report d'informació en temps real.</li><li>– Implementar un sistema d'incentius que motivi els empleats a participar activament en la plataforma i aportar dades de qualitat.</li><li>– Establir un procés per a l'anàlisi i la utilització efectiva de la informació recopilada per a la presa de decisions estratègiques.</li></ul>

---

#### **4.4. Desenvolupament**

L'assignatura de Gestió d'Empreses TIC s'organitza en sessions de teoria i de pràctiques. Els reptes es van treballar a les sessions de teoria. Per fer-ho, els alumnes es van organitzar en equips. Com que es tracta d'una assignatura

optativa, el nombre d'estudiants era reduït: 11. Es van formar tres equips, dos grups de 3 alumnes i un de 4, i es va permetre que fossin els mateixos estudiants qui escollissin el seu grup.

El desenvolupament del projecte es va iniciar el 15 de març amb la presentació dels reptes a càrrec de representants de les entitats col·laboradores, SWAB Barcelona i Damm. En aquesta sessió inicial, es va exposar el context, la problemàtica i els requeriments específics per a les solucions buscades. Per assignar els reptes a cada grup, es va dur a terme un procés de selecció per part de les empreses: cada grup havia de preparar una carta de motivació dirigida a l'empresa amb la qual volia treballar, i eren les mateixes empreses les que escollien amb qui treballar. En aquest cas, el repte de SWAB Barcelona es va assignar a un grup, mentre que els altres dos grups van treballar el repte plantejat per Damm.

A partir d'aquesta data i fins al 31 de maig, els alumnes van treballar en els reptes durant les sessions de pràctiques, aplicant la metodologia del *design thinking*, la qual facilita una aproximació centrada en les necessitats reals de l'usuari i és ideal per resoldre reptes complexos, ja que promou una exploració creativa i estructurada de les solucions.

Per garantir un acompanyament adequat, cada sessió incloïa la introducció de conceptes tècnics o metodològics específics, preparats *ad hoc* pel professorat per respondre a les necessitats o dubtes sorgits. Aquesta aproximació respon al *just-in-time teaching*, el qual permet adaptar el contingut a les circumstàncies de cada grup. Les explicacions teòriques es combinaven amb sessions de debat on els grups presentaven els seus progressos i rebien retroalimentació tant de l'equip docent com dels seus companys. Les fases més creatives, especialment la d'ideació, es van desenvolupar al CreaLab, un espai de la biblioteca de l'EPSEVG equipat amb jocs i materials creatius per donar forma a idees i explorar-ne les relacions.

Adicionalment es va programar una presentació intermèdia, com a punt de control, on els alumnes mostraven els resultats de les tres primeres fases del *design thinking* (empatitzar, definir i idear) a les empreses per rebre comentaris i ajustar el desenvolupament de la seva proposta. Finalment, el darrer dia de classe va tenir lloc la presentació final, amb la presència de representants de les empreses i també de professors implicats en el projecte InnoCrowd.

Les sessions de teoria van complementar el treball pràctic, i s'hi van abordar temes com la innovació en les empreses, els models de negoci digitals i l'ètica en l'ús de la tecnologia, sempre vinculats als reptes que es treballaven. Tres conferencians convidats van enriquir la formació amb la seva experiència pràctica en aquests àmbits aportant una visió real i aplicada dels conceptes treballats.

## 4.5. Resultats

Per valorar aquesta experiència docent s'han considerat tres tipus d'evidències: els resultats acadèmics dels estudiants, la satisfacció d'aquests, així com les valoracions per part de les dues empreses participants.

### 4.5.1. Resultats acadèmics

Les solucions als reptes les va avaluar tant l'equip docent (format per dues professores) com pel representant de cada empresa. Per assegurar un criteri homogeneïtzat entre les persones avaluadores es va definir una escala de valoració, que alhora servia de guia als alumnes per saber en quins termes es valoraria el treball realitzat. La Taula 4.3 inclou les dues dimensions principals (continguts i comunicació) amb els seus ítem respectius. Cada ítem s'avaluava en una escala de l'1 (molt deficient) al 5 (excel·lent), i el seu pes sobre la nota final era el mateix, és a dir, un 10 %. Respecte de la nota final de l'assignatura, aquesta tenia un pes del 55 %. La resta consistia en petits casos treballats a les sessions de teoria (10 %) i un examen final (35 %).

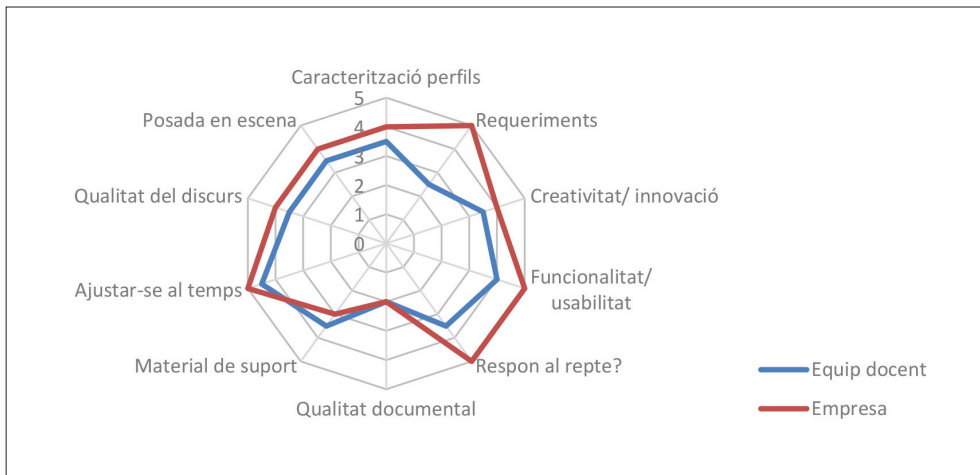
Els Gràfics 4.1 a 4.3 mostren els resultats de les notes obtingudes en els reptes pels tres grups i segons l'avaluador (equip docent i empresa) en cadascun dels ítems descrits a la Taula 4.3.

Tal com es pot observar, en tots els grups i per a tots els ítems, les avaluacions per part de l'equip docent tendeixen a ser inferiors a les de les empreses. Això pot ser degut al fet de que, tot i l'existència de l'escala de valoració, l'equip docent aplica criteris d'avaluació més estrictes o tècnics, i posa més èmfasi en el rigor metodològic i la capacitat d'anàlisi dels alumnes, mentre que l'empresa es focalitza en la viabilitat i aplicabilitat de la solució.



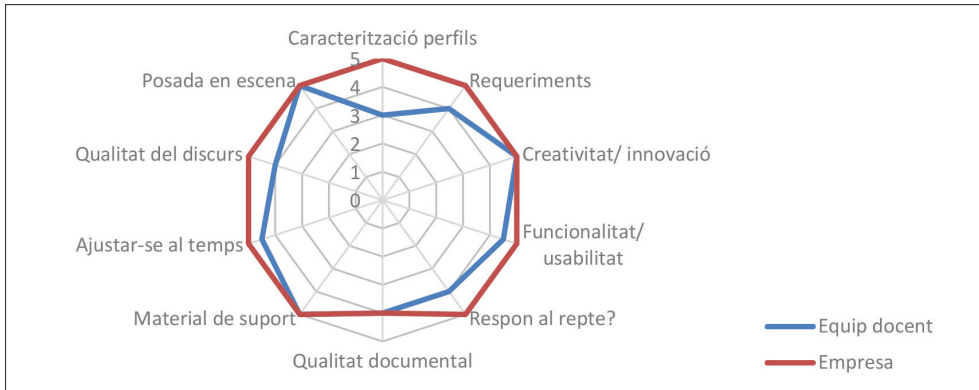
Taula 4.3. Ítems utilitzats en la valoració de les solucions als reptes

Dimensió	Ítems
Continguts (QUÈ)	Caracterització dels perfils d'usuari de l'aplicació
	Identificació de requeriments per cada perfil i de l'aplicació en general
	Creativitat/innovació de la proposta
	Funcionalitat/usabilitat de la proposta
	La solució proposada dona resposta al repte plantejat?
Comunicació (COM)	Qualitat documental
	Material de suport
	Ajustar-se al temps
	Qualitat del discurs
	Posada en escena

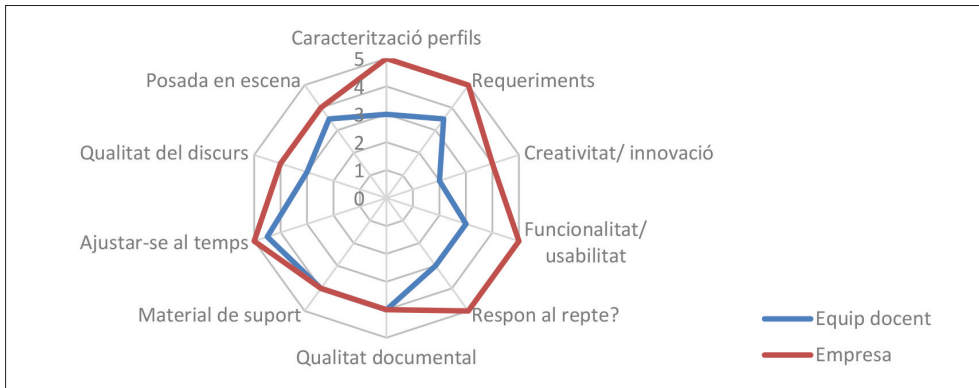


Gràfic 4.1. Avaluacions dels reptes pel Grup 1 (Damm)

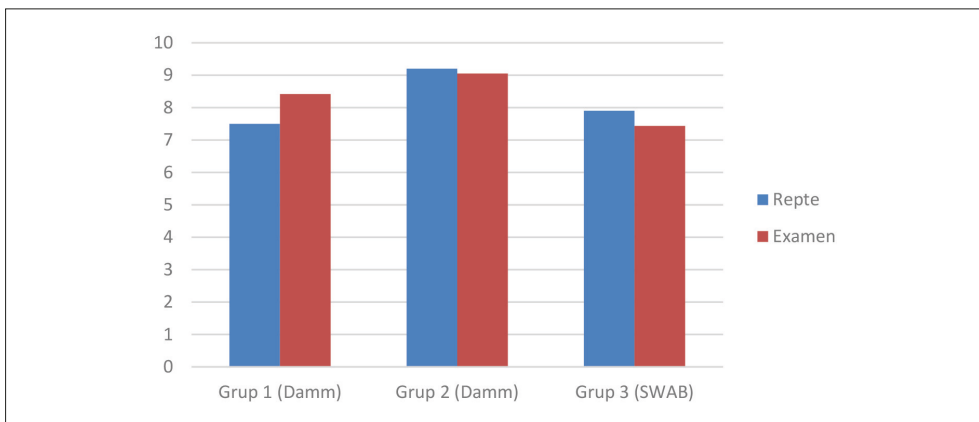
Comparant les qualificacions obtingudes en el repte amb les de l'examen final (vegeu Gràfic 4.4), s'observa que en els grups 2 i 3 la nota obtinguda al repte ha sigut superior a la de l'examen, mentre que en el cas del Grup 1 succeeix a la inversa.



Gràfic 4.2. Avaluacions dels reptes pel Grup 2 (Damm)



Gràfic 4.3. Avaluacions dels reptes pel Grup 3 (SWAB)



Gràfic 4.4. Comparativa de la nota del repte i la nota mitjana obtinguda a l'examen final

### 4.5.2. Satisfacció dels estudiants

Per analitzar la satisfacció dels estudiants s'han tingut en compte les enquestes de satisfacció oficials de la mateixa universitat, així com un qüestionari específic que es va dissenyar en el marc del projecte InnoCrowd (vegeu la Taula 4.4).

Com es desprèn de la Taula 4.4, la satisfacció dels estudiants amb l'activitat de treball per reptes va ser notablement alta, i destaca especialment la seva utilitat i aplicació pràctica en l'àmbit laboral. En el camp dels comentaris, els alumnes van ressaltar l'oportunitat de treballar en projectes reals proposats per empreses reconegudes, una experiència que va resultar molt motivadora. També van valorar positivament la creació de productes físics o aplicacions amb objectius concrets, la possibilitat de poder obtenir retroalimentació directa de les empreses, així com l'experiència pràctica adquirida en la identificació de requisits dels clients. Pel que fa als aspectes a millorar, els estudiants van proposar incrementar les sessions de seguiment, establir un contacte més freqüent amb les empreses i introduir els reptes al començament del quadrimestre per afavorir una preparació més completa i poder aconseguir, al final de curs, una demostració més funcional i desenvolupada del prototip.

*Taula 4.4. Resultats de l'enquesta de satisfacció dels estudiants sobre l'assignatura*

<b>Pregunta</b>	<b>Mitjana</b>
Aquesta activitat m'ha servit per entendre millor els conceptes de l'assignatura	5,00
Aquesta activitat m'ha servit per entendre millor els problemes d'una empresa	4,56
Aquesta activitat m'ha servit per entendre millor el funcionament d'una empresa	4,56
En global, considero útil l'activitat realitzada	4,56
Estic satisfet/a amb com s'ha dut a terme l'activitat	4,67
M'agradaria que el treball per reptes s'incorporés també en d'altres assignatures	4,67

Pel que fa a les enquestes oficials, la Taula 4.5 inclou els ítems que aporten informació relativa a la introducció de reptes dins de l'assignatura (participació del 55 % dels estudiants matriculats).

*Taula 4.5. Resultats de l'enquesta de satisfacció dels estudiants sobre l'assignatura*

<b>Pregunta</b>	<b>Mitjana</b>
Els continguts de l'assignatura m'han semblat interessants	3,67
En conjunt, estic satisfet/a amb aquesta assignatura	3,67
L'avaluació es correspon amb els objectius i el nivell de l'assignatura	3,50
Les activitats de l'assignatura estan ben planificades i programades en el temps	4,00
Els materials del curs són de fàcil accés i resulten útils per a l'aprenentatge	4,17
La dedicació exigida és adequada, està ben dimensionada i distribuïda al llarg del curs	4,17

D'aquests resultats es poden treure les següents conclusions. Amb relació a l'organització i accessibilitat de recursos, la valoració positiva sobre l'accessibilitat dels materials (4,17) i la planificació de les activitats (4,00) indica que la integració de reptes d'empresa dins de l'assignatura ha estat ben gestionada. Els estudiants perceben que la complexitat i els requeriments d'aquests reptes han estat ben distribuïts en el temps, cosa que els ha permès afrontar els projectes amb els recursos adequats.

Sobre l'adequació de la dedicació, la valoració de la pregunta de dedicació exigida (4,17) suggereix que els estudiants han trobat que la càrrega de treball estava ben dimensionada per a un format de treball basat en reptes. Aquesta percepció és especialment rellevant, ja que els projectes reals solen requerir un esforç addicional i un nivell de compromís superior, i els resultats indiquen que s'ha trobat un equilibri adequat entre el treball pràctic i l'accessibilitat.

Pel que fa als continguts de l'assignatura, tot i que aquests s'han hagut d'orientar a la resolució dels reptes, els estudiants els valoren com a interessants (3,67), la

qual cosa es pot interpretar afirmant que la metodologia de l'aprenentatge basat en reptes aporta una perspectiva pràctica i aplicable al món professional que és compatible amb un temari que combina aspectes tècnics propis de la titulació amb el desenvolupament de competències professionals. Aquesta combinació permet que els estudiants percebin els continguts com a útils i motivadors, la qual cosa facilita que l'aprenentatge acadèmic estigui alineat amb les habilitats i coneixements que seran rellevants en l'àmbit laboral.

Per últim, la valoració més baixa (3,50) correspon a la percepció sobre la correspondència entre l'avaluació i els objectius de l'assignatura. Aquesta valoració demana reflexionar sobre si els criteris d'avaluació estan realment alineats amb la metodologia de l'aprenentatge basat en reptes. És possible que els estudiants percebin que l'avaluació posa massa èmfasi en aspectes teòrics i no prou en les competències pràctiques i habilitats aplicades que es treballen a través dels reptes proposats per les empreses. Per a edicions futures serà important revisar l'avaluació per tal d'incrementar la percepció d'utilitat i correspondència de l'avaluació amb les activitats que es porten a terme.

### ***4.5.3. Satisfacció de les empreses***

En el cas de les empreses, s'ha dissenyat també un qüestionari específic per al projecte, que busca recollir el grau de satisfacció global amb el projecte per part d'aquests agents externs, que n'han de valorar l'impacte i l'eficàcia, així com la implicació dels participants en la seva execució i supervisió. La Taula 4.6 mostra els resultats en una escala de l'1 (molt baix/poc) al 5 (molt alt). S'observa que en tots els casos les valoracions són molt positives.

Per últim, en aquest qüestionari també s'inclouïa un camp per a comentaris. En les observacions rebudes, ambdues empreses destaquen diversos punts forts en la col·laboració amb la universitat per a la realització de projectes basats en reptes reals. Un dels aspectes més valorats ha estat el compromís i la implicació dels estudiants en els reptes plantejats. Segons SWAB Barcelona, “el compromís dels estudiants a l'assumir el repte plantejat ha sigut notablement elevat”, fet que posa en relleu la motivació i seriositat amb què els alumnes han afrontat el projecte.

A més, ambdues empreses consideren que aquesta col·laboració ofereix un enriquiment mutu, ja que les empreses poden captar idees fresques i innovadores

dels estudiants, mentre que els alumnes tenen l'oportunitat de connectar amb el món laboral. Tal com expressa Damm, aquests projectes permeten a les empreses “recollir idees innovadores dels estudiants i projectes de molt valor”, mentre que els alumnes se senten motivats i aprenen a resoldre projectes empresarials reals. Aquesta experiència pràctica esdevé així una eina formativa clau que proporciona als estudiants una preparació integral i fomenta la seva transició cap al mercat laboral.

*Taula 4.6. Resultats de l'enquesta de satisfacció de les empreses que han plantejat reptes*

<b>Pregunta</b>	<b>Mitjana</b>
Qualitat dels resultats obtinguts gràcies al projecte	4,50
Les solucions assolides han estat en línia amb les expectatives que es tenien	4,50
Compromís dels estudiants en la realització del repte proposat	5,00
Compromís del professorat en la supervisió i coordinació del repte proposat	5,00

Així mateix, des de SWAB Barcelona es subratlla també la importància d'aquestes col·laboracions com a forma de “fomentar sinergies crucials per al creixement i l'èxit tant dels estudiants com de les institucions educatives i les empreses”, i resalta el valor de construir una xarxa de col·laboracions amb l'entorn més enllà del seu sector habitual. Precisament, aquest tipus d'interacció entre universitat i empresa facilita que els estudiants no només adquireixin coneixements acadèmics, sinó també connexions professionals que podrien obrir-los oportunitats laborals en el futur.