

TecnoCampus

Centre universitari adscrit a la

upf. Universitat Pompeu Fabra *Barcelona*

→ TECNOLOGIA → AUDIOVISUALS → VIDEOJOCS → EMPRESA → SALUT

JORNADA DE **PORTES OBERTES** 25 D'ABRIL



On la Universitat i l'empresa es donen la mà

El TecnoCampus integra la Universitat i l'empresa en un espai únic dedicat a la innovació i l'emprenedoria. Amb seu a la ciutat de Mataró, a la comarca del Maresme, té vocació de ser un projecte nacional i internacional. Agrupa un centre universitari adscrit a la Universitat Pompeu Fabra i més de 130 empreses de l'àmbit de l'economia del coneixement.

UNIVERSITAT

Centre adscrit a la Universitat Pompeu Fabra

+

EMPRESA

132 empreses allotjades

37 start-ups a les incubadores









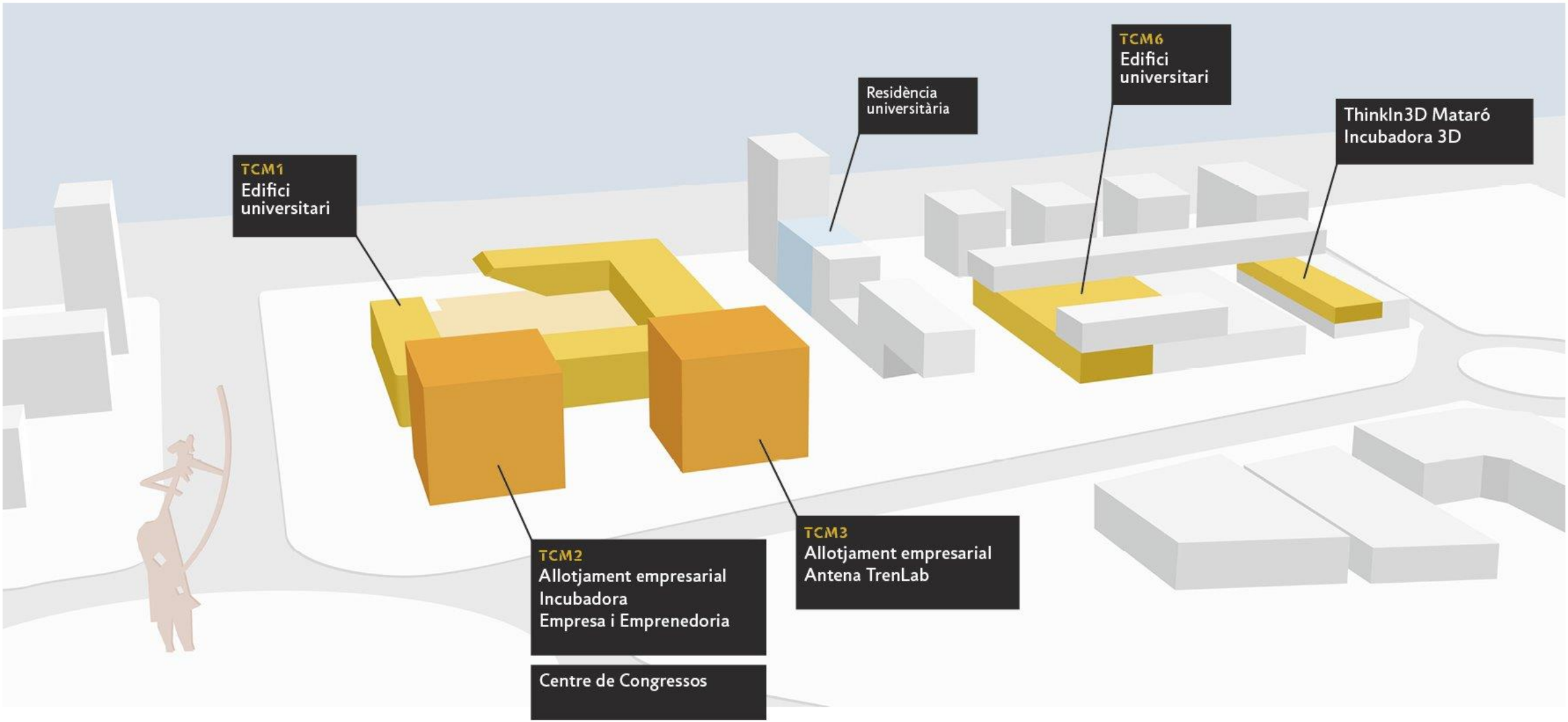




Relació universitat - empresa

TecnoCampus

Centre universitari adscrit a la upf. Universitat Pompeu Fabra Barcelona



Estudis universitaris

Centre universitari adscrit a la
TecnoCampus
upf. Universitat Pompeu Fabra Barcelona

15 Titulacions oficials de grau

5 Dobles graus universitaris

6 Màsters universitaris

5 Diplomes d'especialització i expert

4.884 Estudiants matriculats

8 DE CADA 10 estudiants escullen el TecnoCampus en primera opció

10 RAONS
PER ESTUDIAR AL TECNOCAMPUS

TecnoCampus

Centre universitari adscrit a la
upf. Universitat Pompeu Fabra Barcelona

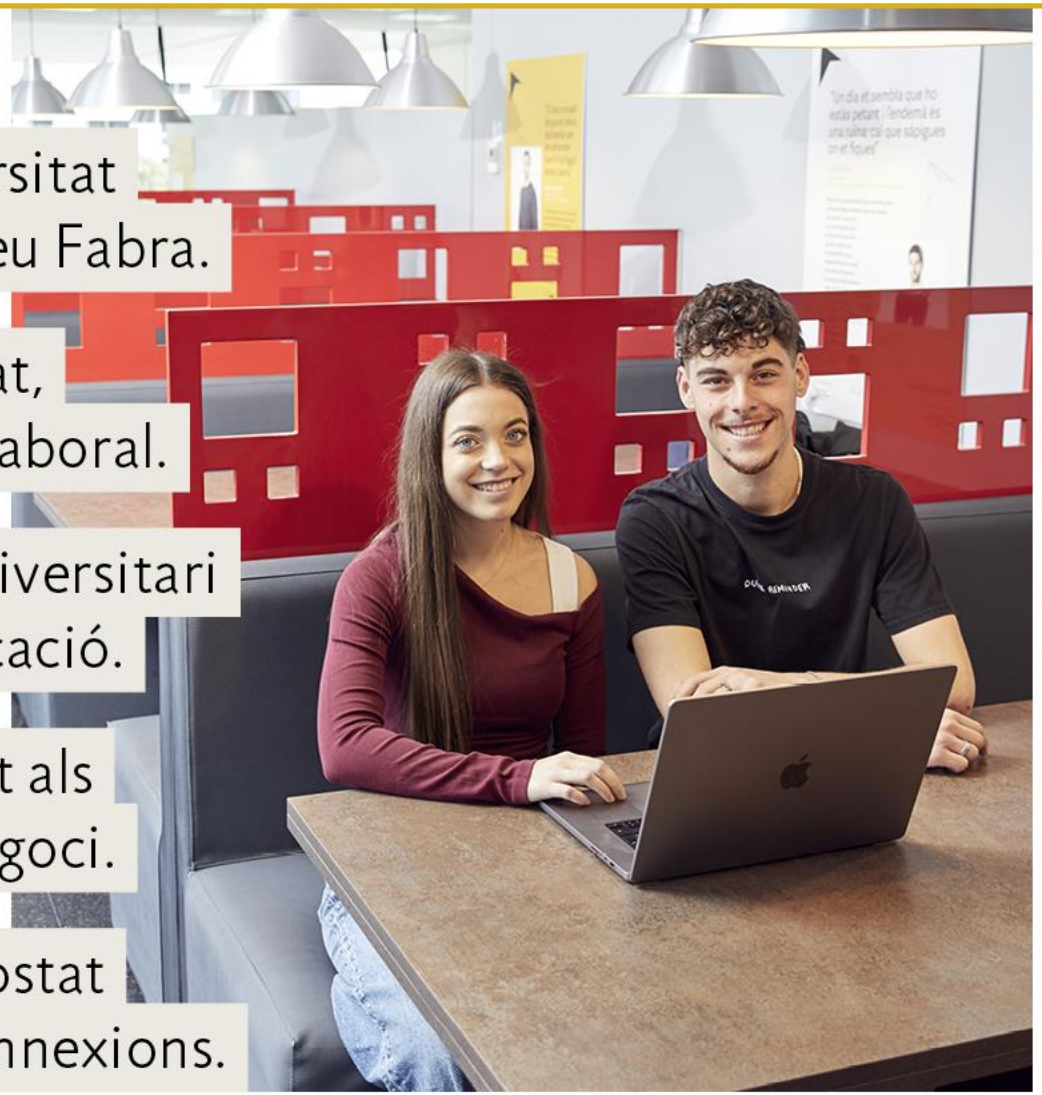
1 Títols oficials d'una universitat amb el prestigi de la Pompeu Fabra.

2 Estudis orientats al mercat, amb alts índexs d'inserció laboral.

3 Un model únic: centre universitari i empreses compartint ubicació.

4 ADN emprenedor: suport als estudiants amb idees de negoci.

5 Situació privilegiada al costat del mar, amb excel·lents connexions.







10 RAONS
PER ESTUDIAR AL TECNOCAMPUS

TecnoCampus

Centre universitari adscrit a la
upf. Universitat Pompeu Fabra Barcelona

6 Instal·lacions modernes, amb equipaments de darrera generació.

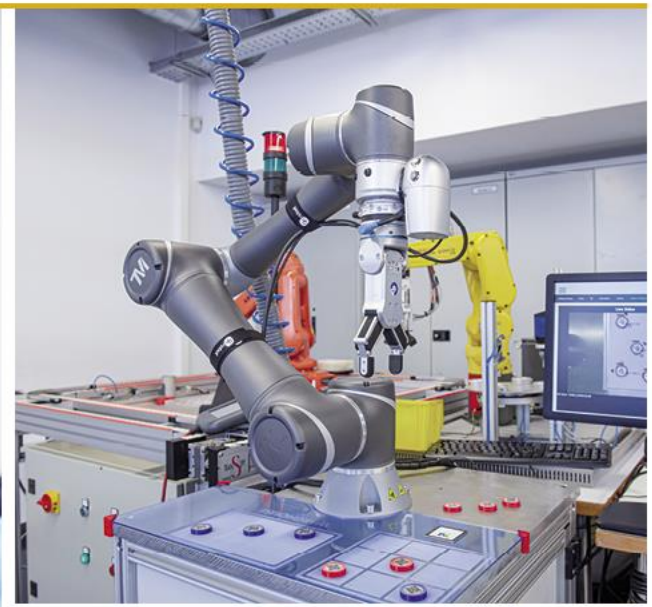
7 Model d'aprenentatge participatiu, innovador i creatiu.

8 Relació constant i personalitzada amb el professorat.

9 Relacions internacionals gràcies a acords amb 119 universitats d'arreu del món.

10 Vida universitària: esports, associació d'estudiants, colla castellera...







TecnoCampus

Centre universitari adscrit a la

Universitat Pompeu Fabra Barcelona

JORNADA DE
PORTES OBERTES
25 D'ABRIL

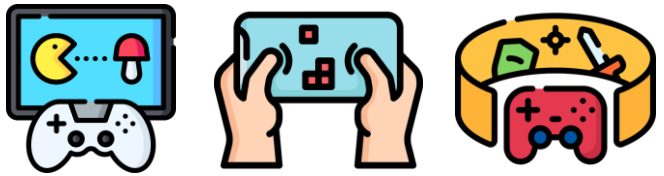
Departament d'Indústries Culturals

Docència i Recerca



Places 85

Grau en Mitjans **Audiovisuals**



Places 55 i 30

Grau en Disseny i Producció de **Videojocs**
Doble Grau **Informàtica** i **Videojocs**

Grup de Recerca SSIT So, Silenci, Imatge i Tecnologia
Grup de Recerca Narratives de la Resistència

Grup de Recerca CTL Cultura i Tecnologia Lúdica

El sector audiovisual a Catalunya – Gener 2026



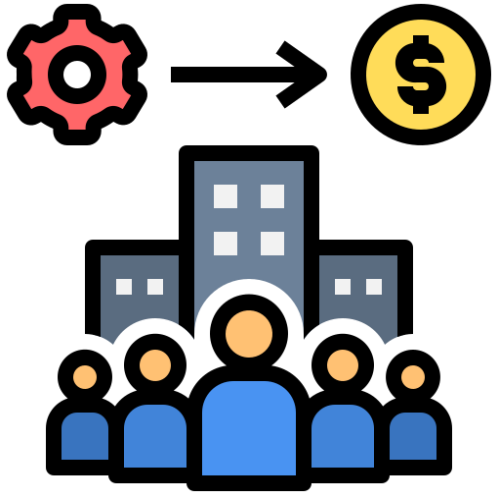


- S'han registrat **increments** anuals notables en **nombre d'empreses** (↑7,1 %), **volum de negoci** (↑5,6 %) i **ocupació** (↑7,5 %).
- La generació de **valor** es concentra principalment en el **desenvolupament i la producció**, que aporten més de la meitat de la facturació total del sector.
    - El sector presenta un **dinamisme creixent** en subsectors emergents com el **videojoc i les experiències immersives**.
- La **presència de grans empreses audiovisuals i de videojocs** reforça Catalunya com a pol de referència a escala estatal i europea.
- La **província de Barcelona** és el pol audiovisual i de videojocs de Catalunya, amb el **87 % de les empreses**.

3 Pilars







PROJECTES + ESPECIALITZACIÓ + INDÚSTRIA

Consell Assessor de Titulacions

3cat
ALKIMIA INTERACTIVE
ANCHOR POINT STUDIOS
CLACK
CLÚSTER AUDIOVISUAL de Catalunya
Generalitat de Catalunya
Departament de Cultura
Direcció General d'Innovació i Cultura Digital
EL TERRAT
A COMPANY OF THE MEDIAPRO STUDIO
GAME BCN
GAMELOFT
BCN GAME FEST
gestmusic
A Banijay Company
ioi
king
LARIAN STUDIOS
Costa del Maresme
MFC Maresme Film Commission
MEDIAPRO
MLOBT
OUT OF THE BLUE
SCOPELY
true crime factory
tvmataró
UBISOFT
Zabriskie Films

TecnoCampus

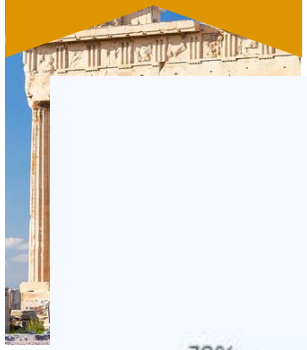
Centre universitari adscrit a la upf. Universitat Pompeu Fabra Barcelona

JORNADA DE
PORTES OBERTES
25 D'ABRIL

Grau en Disseny i Producció de Videojocs

El 10è art

Arquitectura



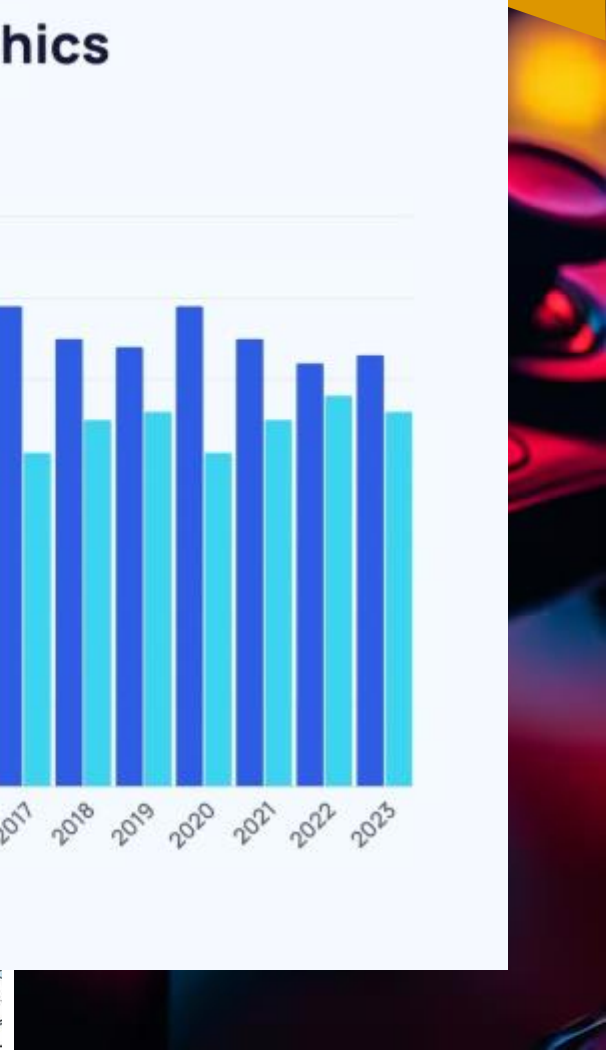
Escultura



Arts Visuals



Videojocs









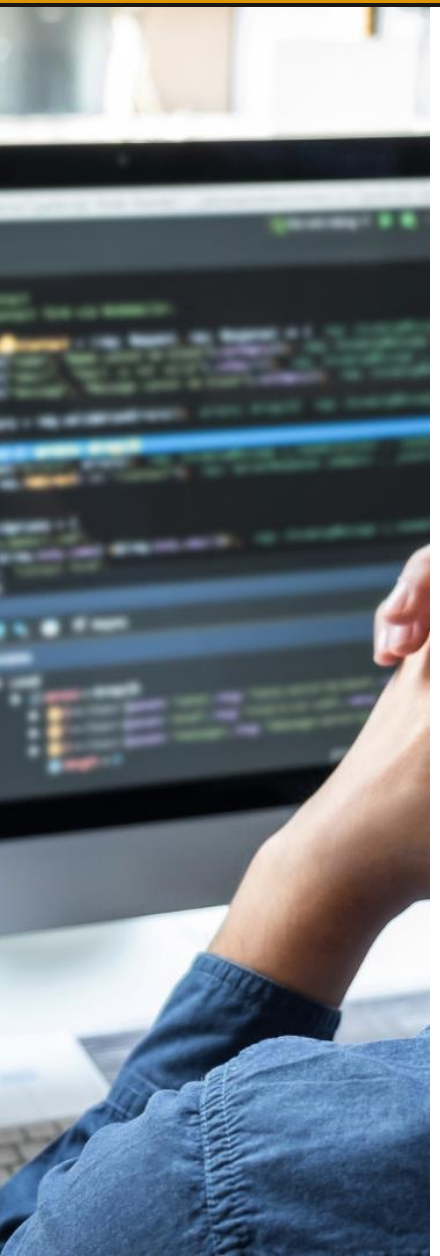




El videojoc com una professió

TecnoCampus

Centre universitari adscrit a la Universitat Pompeu Fabra Barcelona







VS

PROJECTES

ESPECIALITZACIÓ

INDÚSTRIA



Projectes i Pla d'estudis

TecnoCampus

Centre universitari adscrit a la Universitat Pompeu Fabra Barcelona

Disseny	Història dels videojocs	Introducció al disseny de jocs	Psicologia de l'usuari	Disseny de jocs I	Narrativa	Experiència d'usuari	Disseny de música i so	Disseny de jocs II	Disseny de Nivells
Art	Introducció a l'expressió artística	Disseny Gràfic	Expressió artística i Animació 2D	Disseny 3D I	Disseny 3D II	Animació 3D			
Programació	Fonaments de programació	Programació I	Programació II	Desenvolupa-ment de jocs 2D	Desenvolupa-ment de jocs 3D	Intel·ligència artificial			
Producció	Indústria dels videojocs	Comunicació I presentació	Models de Negoci	Màrqueting	Producció de Jocs I	Producció de jocs II	Assegurament de la qualitat	Estudis del joc	Emprenedoria i innovació	Producció ejecutiva
Projectes	Projecte de creació i Desenvolupa-ment I	Projecte de creació i Desenvolupa-ment II	Projecte de creació i Desenvolupa-ment III	TFG						

PROJECTES

Projectes	
1r (8 ECTS)	**Projecte de videojocs I**
2n (10 ECTS)	**Projecte de videojocs II (2D)**
3r (16ECTS)	**Projecte de videojocs III (3D)**
4t (38 ECTS optatius)	***Assignatures optatives*** ***Projecte internacional*** ***TFG***



Exemples de projectes de videojocs

Docents Associats a Empreses

TecnoCampus

Centre universitari adscrit a la Universitat Pompeu Fabra Barcelona















Docents investigadors i acadèmics

TecnoCampus

Centre universitari adscrit a la Universitat Pompeu Fabra Barcelona



CTL Grup de Recerca Cultura i Tecnologia Lúdica

"LUDOMYTHOLOGIES: Myths and ideology in contemporary video games"

TecnoCampus

Centres universitaris adscrits a la Universitat Pompeu Fabra Barcelona

GOBIERNO DE ESPAÑA · MINISTERIO DE CIENCIA E INNOVACIÓN

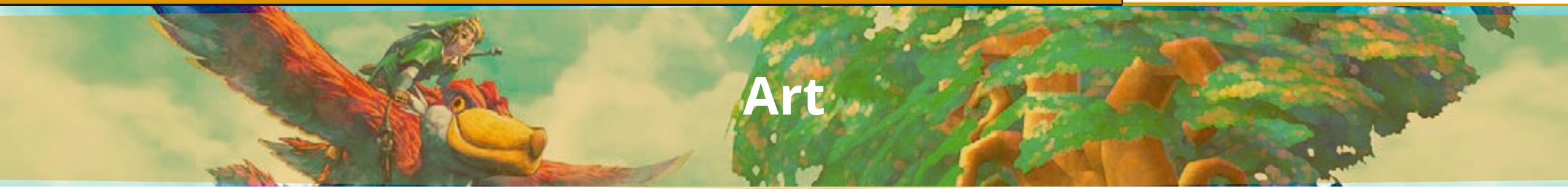
Àrees de contingut – Projectes

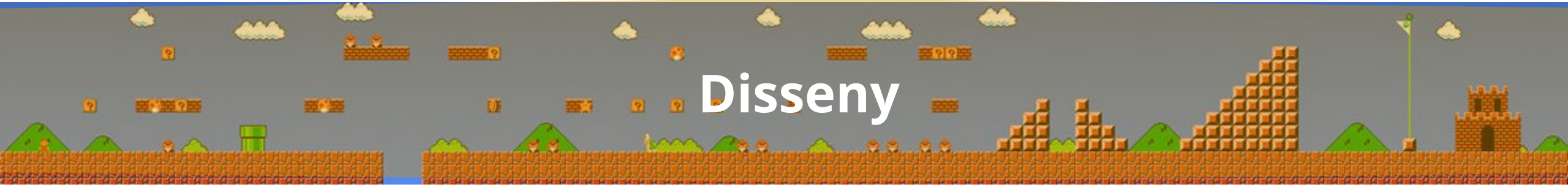


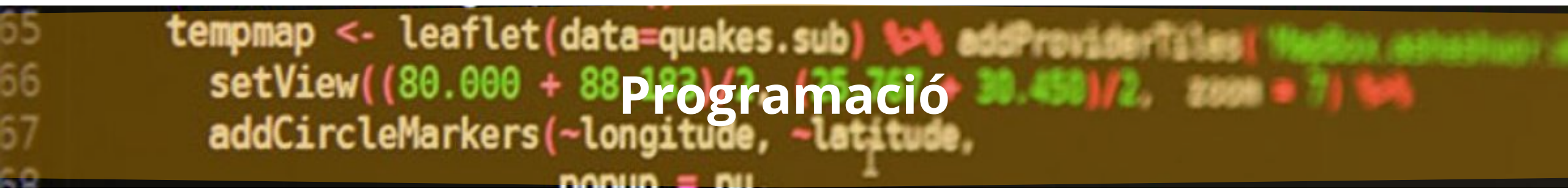
Especialització i mencions

TecnoCampus

Centre universitari adscrit a la Universitat Pompeu Fabra Barcelona









Optatives

TecnoCampus

Centre universitari adscrit a la Universitat Pompeu Fabra Barcelona

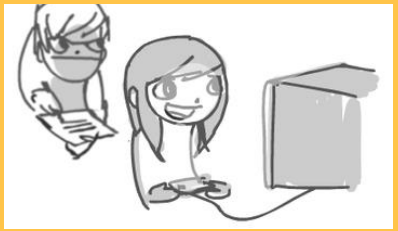
Disseny



Jocs seriosos I Gamificació



Narrativa i móns fantàstics



Playtesting aplicat al disseny de jocs



Disseny d'economies i monetització

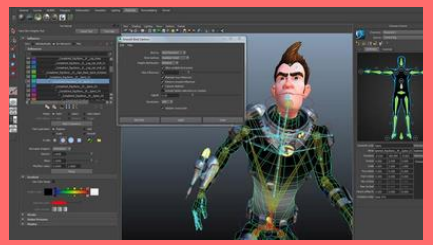
Art



Interfícies d'usuari en jocs

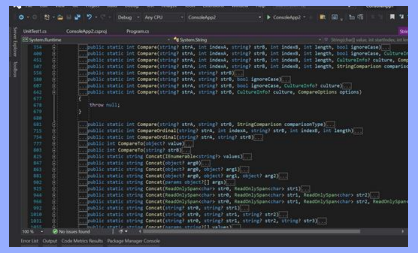


Entorns 3D i il·luminació

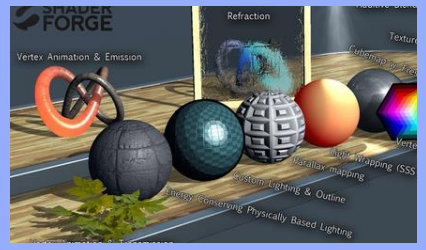


Animació 3D Avançada

Programació



Programació de jocs en xarxa



Programació gràfica avançada



Motors de jocs

TFG (4r Curs)

TecnoCampus

Centres universitaris adscrits a la
upf. Universitat Pompeu Fabra Barcelona

Degree in Videogame Design and Production

Creating a Unity Framework for Scriptable Object Driven Development (SODD)

Alex Ruiz Rabasseda

Tutor: Dr. Enric Sesa Nogueras

TecnoCampus Mataró-Maresme

development of complex AI systems in games, where AI engines generate commands executed by game actors, thus providing flexibility and enhancing AI behaviour (Gatteschi, Lamberti, Montuschi, & Sanna, 2016).

Another significant implementation of the Command pattern is in developing undo and redo functionalities in games, commonly seen in strategy games and game design tools. This feature allows players to reverse or repeat actions, adding a strategic dimension to gameplay and providing a safety net during game design processes (Mechtley & Trowbridge, 2011).

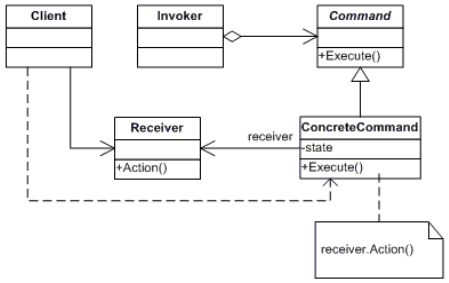


Figure 1: UML diagram for Command Pattern. Source: Khosravi & Guéhéneuc, 2004

2.1.2 Singleton Pattern

The Singleton pattern ensures that a class has only one instance and provides a global point of access to it.

One of the primary advantages of using the Singleton pattern in game development is its ability to provide controlled access to shared resources. For instance, a game might have a central manager for handling game states, audio management, or global settings. Implementing these managers as Singletons ensures that there's only one instance of each manager throughout the game, providing a single source of truth and preventing issues like conflicting states or redundant resource allocation (Nystrom, 2014).

in a collaborative development environment, where different disciplines, from design to programming, interact seamlessly with the game's data layer.

2.5.3 Event-Driven Architecture

Hipple emphasized on the application of Scriptable Objects to represent game events, creating an event-driven architecture with ScriptableObject Events.

Concept and Applications

A ScriptableObject Event, referred also by Hipple as Game Event, consists in a Scriptable Object that holds a list of listeners, allowing for diverse systems within the game to subscribe and unsubscribe to this list and raise the event, notifying the rest of listeners. With this approach, each event in the game becomes a standalone entity represented by a Scriptable Object.

```
[CreateAssetMenu]
public class GameEvent : ScriptableObject
{
    private List<GameEventListener> listeners =
        new List<GameEventListener>();

    public void Raise()
    {
        for(int i = listeners.Count -1; i >= 0; i--)
            listeners[i].OnEventRaised();
    }
    public void RegisterListener(GameEventListener listener) ...
    public void UnregisterListener(GameEventListener listener) ...
}
```

Figure 7: Code sample of a ScriptableObject Event. Source: Hipple, 2017

In practical terms, an event could signify a change in the player's health, the completion of a level, or an enemy encounter. These ScriptableObject Events act then as broadcasters, sending out signals when certain conditions in the game are met.

Mencions

TecnoCampus

Centre universitari adscrit a la Universitat Pompeu Fabra Barcelona

Mencions al títol

☆ **Disseny de jocs**	Projecte de videojocs III-Disseny ***Narrativa i mons fantàstics*** ***Playtesting aplicat al disseny de jocs*** Treball fi de grau-Disseny
☆ **Programació de videojocs**	Projecte de videojocs III-Programació ***Desenvolupament de videojocs AAA*** ***Programació gràfica avançada*** Treball fi de grau-Programació
☆ **Art de videojocs**	Projecte de videojocs III-Art ***Animació 3D avançada*** ***Entorns 3D i il·luminació*** Treball fi de grau-Art
☆ **Producció de videojocs**	Projecte de videojocs III-Producció ***Itinerari emprenedor*** ***Projecte Internacional*** Treball fi de grau-Producció

Àrees i sortides professionals

Sortides professionals

Dissenyador/a de videojocs

- Director/a creatiu/va
- Dissenyador/a de mecàniques
- Dissenyador/a narratiu/va
- Dissenyador/a de nivells de joc
- Dissenyador/a d'interfícies/experiència d'usuari

Artista de videojocs

- Dissenyador/a gràfic/a
- Director/a d'art
- Director/a d'art tècnic/a
- Director/a d'animació
- Modelador/a d'objectes
- Modelador/a d'entorns
- Modelador/a de personatges
- Animador/a

Sortides professionals

Programador/a de videojocs

- Programador/a de sistemes
- Programador/a de jugabilitat
- Programador/a d'intel·ligència artificial

Productor/a de videojocs

- Productor/a
- Director/a de projectes
- Coordinador/a de projectes

Auditor/a de la qualitat del joc (Quality assurance, QA)

- Director/a d'assegurament de la qualitat
- QA Tester

INDÚSTRIA - Graduats a l'empresa

TecnoCampus

Centre universitari adscrit a la Universitat Pompeu Fabra Barcelona















































Fòrum del Talent

TecnoCampus

Centre universitari adscrit a la Universitat Pompeu Fabra Barcelona

TecnOrienta
Servei d'Orientació Laboral i Professional
TecnoCampus



SCOPELY

LARIAN STUDIOS

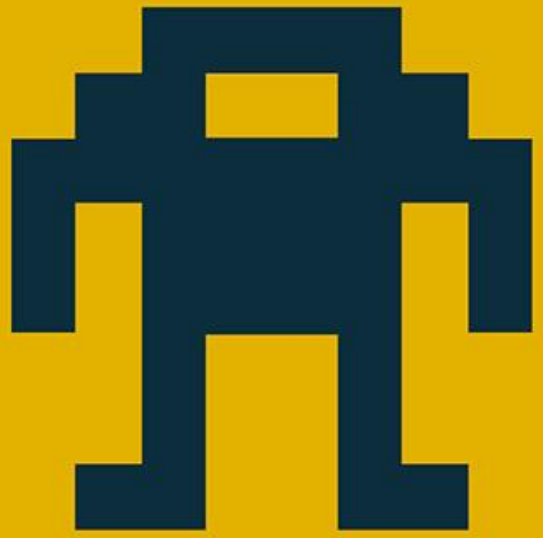
Socialpoint

King

UBISOFT™

ALKIMIA INTERACTIVE

TILTINGPOINT
RAISE YOUR GAME



TECNOJAM 2025

TecnoJam enfocada al disseny, narrativa i història

AMB EL TEMA:

La consola Virtual Boy, de Nintendo

Del 3 de febrer al 3 de març https://itch.io/jam/tecnojam2025

TecnoCampus

Centre universitari adscrit a la

upf. Universitat Pompeu Fabra *Barcelona*

TecnoGames (segon i tercer curs)





Elena Statsenko

Senior Scripting and Region Producer at **Larian Studios**

PREMIS

Premi al Millor Videojoc de Projectes II: Funky Era

Premi al Millor Disseny: Polarized

Premi al Millor Art: MyTosis

Premi a l'Excel·lència Tècnica: MyTosis

Premi a la Millor Sonorització: Sakki

Premi a la Millor Producció: Rocket Girl

Premi al Millor Videojoc per la Indústria: MyTosis

Premi al Millor Videojoc pel Públic: Requiem for a Beat

IndieDevDay + SAGA



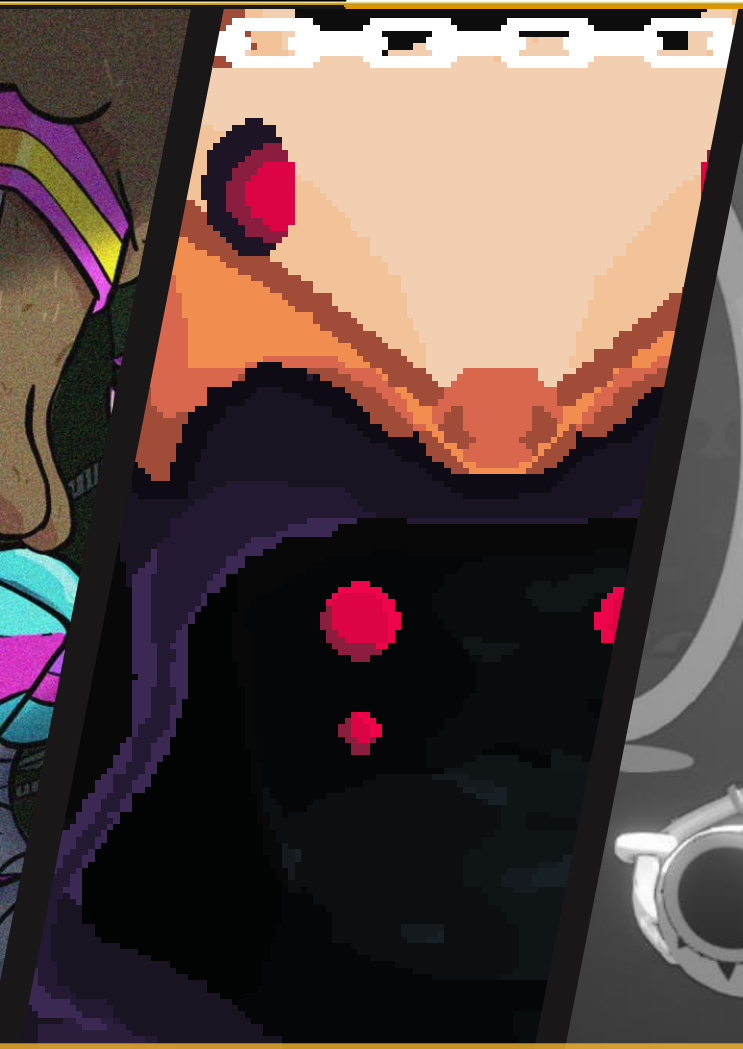
Polarized



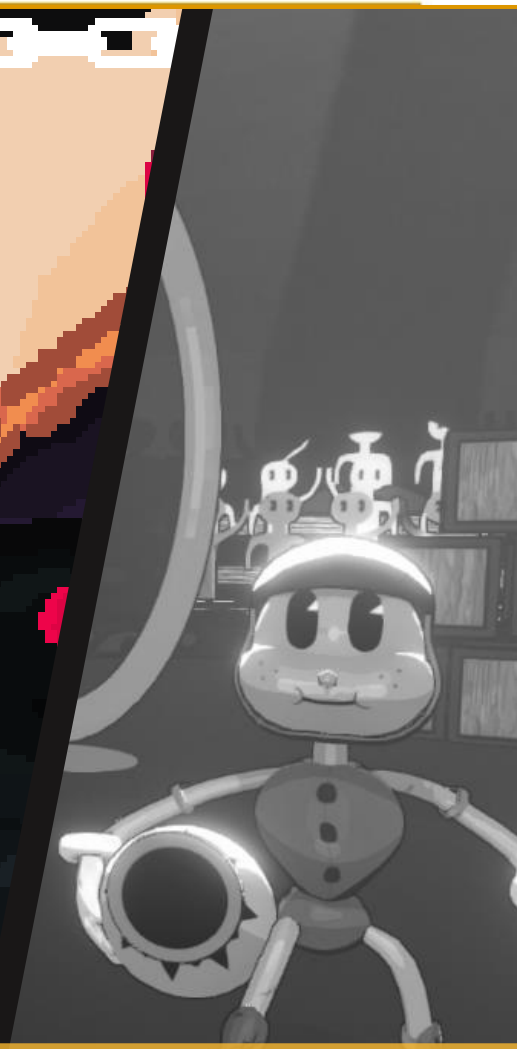
MyTosis



Funky Era



Requiem For A Beat



Rocket Girl


gamescom
20 - 24 August 2025
QNL
gamescom
QNL

Showroom

Videojocs | TecnoCampus | Universitat Pompeu Fabra Barcelona

SHOWROOM DEL GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOCS

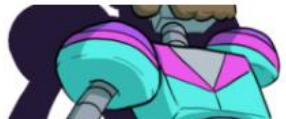
Aquest grau universitari ofereix una visió general de tots els processos implicats en la indústria dels productes interactius i els videojocs.

Forma't en les diferents àrees de la indústria dels videojocs.

VES A VEURE ELS TREBALLS

TREBALLS DESTACATS






Showroom

Videojocs

All | Animacions 2D i 3D | Art 2D | Documents de Disseny | Informe | Models i Personatges 3D | Música i so | TecnoJam | Videojocs



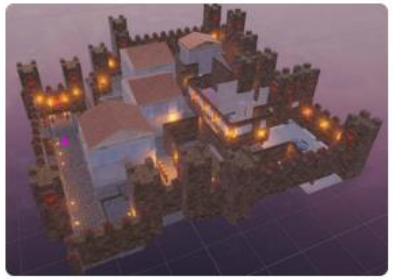
Construcción de una joyería



Personatge Amazones i Barbars



Estudio Anatómico



Dust II El Renacimiento Romano



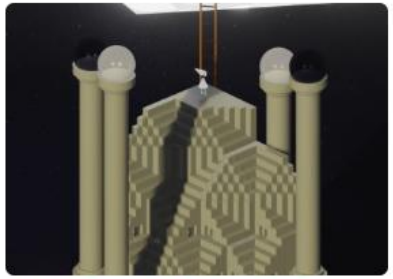
Dust II Mediterráneo



Modelatge 3D: Interior Epic



Modelatge 3D: Proposta de Nau



Modelatge 3D: Camí a la Lluna

Videojocs Disponibles

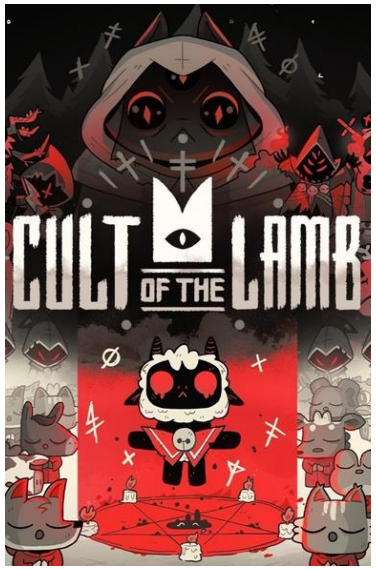




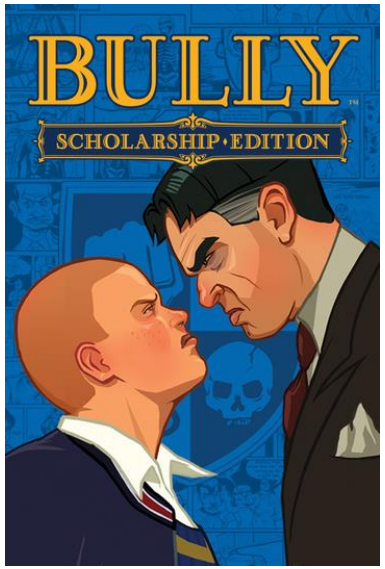










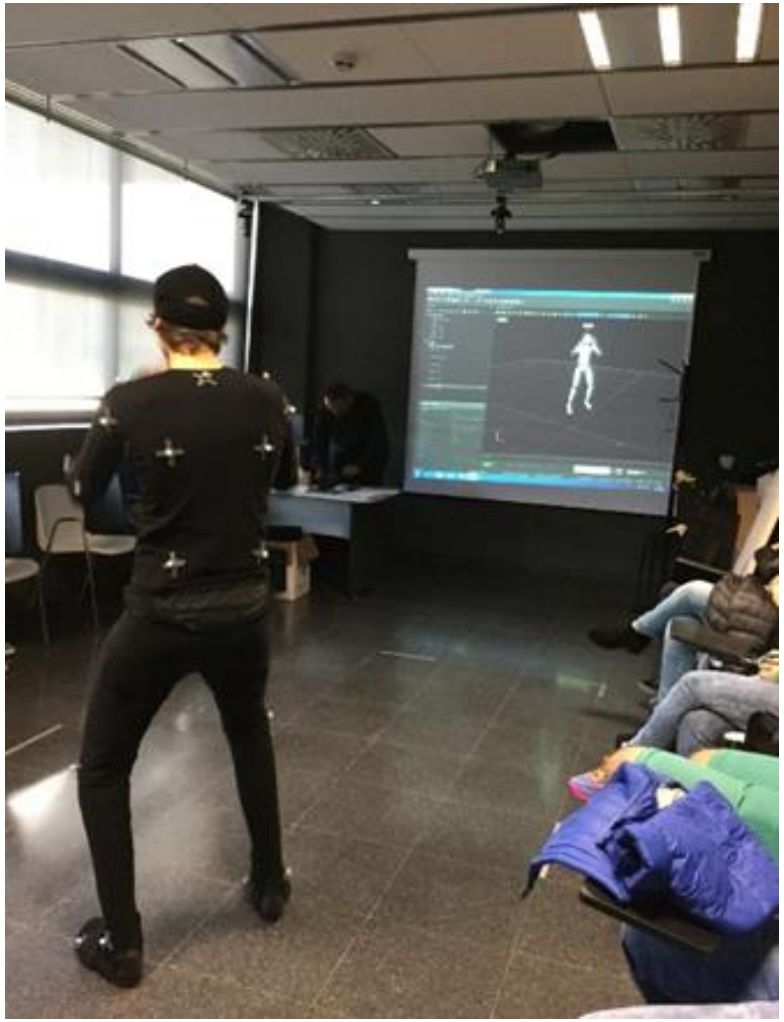








Equipaments





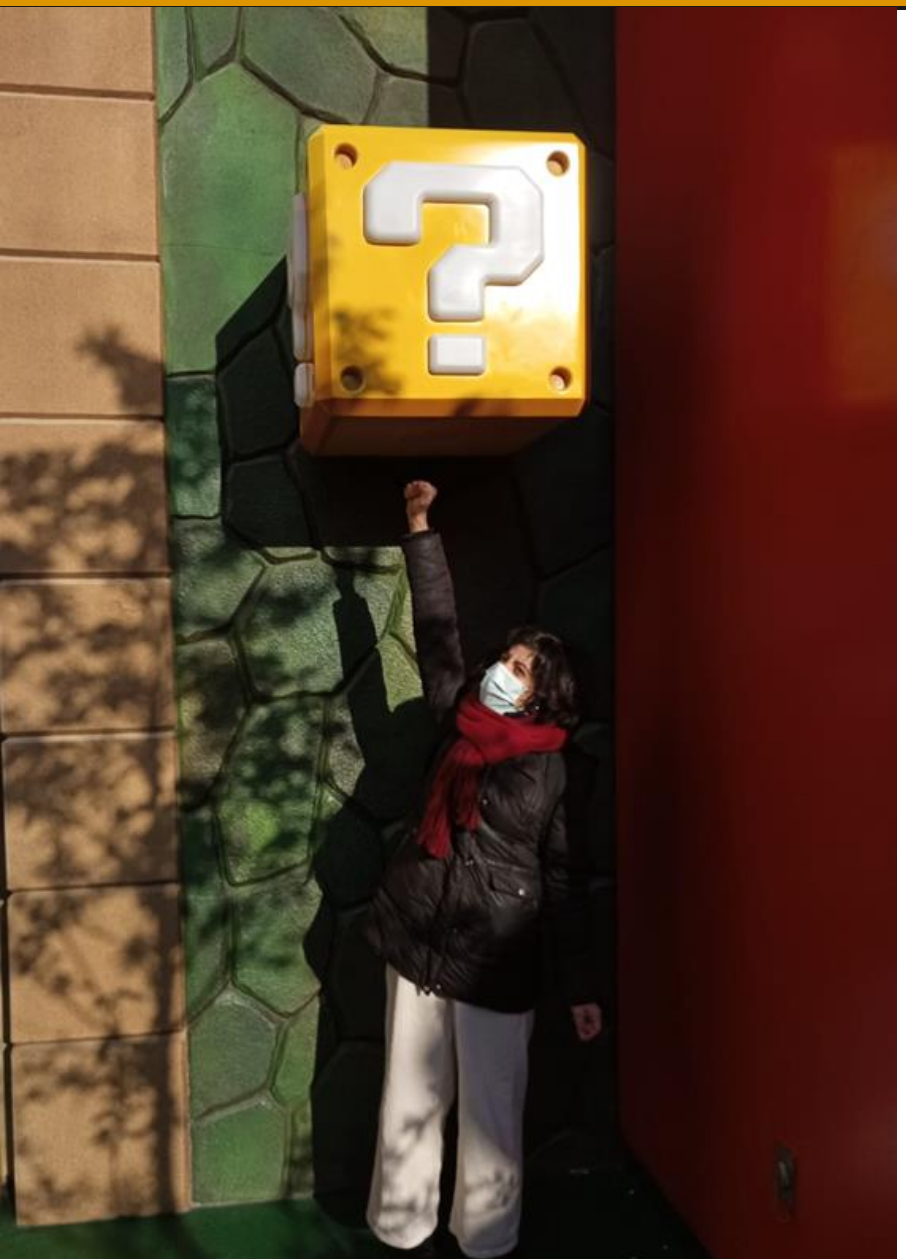








Sessió de Dubtes



Dubtes i Preguntes?

Més informació

TecnoCampus

Centre universitari adscrit a la upf. Universitat Pompeu Fabra Barcelona

Accés directe a continguts d'interès pel futur estudiant

- Notes de tall
- Preinscripció Universitària
- Preus dels estudis de graus
- Programes de beques i ajuts
- Bonificacions
- Formes de pagament
- Altres serveis per als estudiants
- Properes activitats d'orientació per a futurs estudiants
- Fulletons descarregables
- Residència
- Casos d'alumni

www.tecnocampus.cat/informacio-graus



TecnoCampus

Centre universitari adscrit a la

upf. Universitat Pompeu Fabra *Barcelona*

→ JORNADA DE PORTES OBERTES

GRÀCIES!