

Tipus TFG	Professors/es	E-mail	Descriptors generals	Interessos/Temes	Propostes concretes	
APLICAT	<b>DISSENY DE JOCS</b>		Jocs de Taula Game design Level Design Narrativa Gamificació Serious Games Localització			
	Dr. Anton Planells	aplanelles@tecnocampus.cat	Jocs de Taula Narrativa		- Disseny d'un eurogame basat en el sistema d'estudis de Hollywood	
	Dr. Carlos Gonzalez Tardon	cgonzalez@tecnocampus.cat	Game design Gamificació Serious Games	Diversidad funcional (proyectos previos autismo, TDAH, otros), aplicación a trastornos psicológicos (proyectos previos ansiedad, fobias, otros), creación de estructuras gamificadas aplicadas a diversos sectores (proyectos previos música, apps, etc.).		
	Javier Untoria	juntoria@tecnocampus.cat	Game design Level design	Diseño de gameplay, sistemas y progresión y diseño de niveles.	- Diseño de sistemas, mecánicas o niveles para un RPG basados en elementos de fuera del medio (películas, libros, cómics, eventos históricos). - Diseño de sistemas, mecánicas o niveles para un Third Person Shooter basados en elementos de fuera del medio (películas, libros, cómics, eventos históricos).	
	Alfredo González-Barros	agonzalez-barros@tecnocampus.cat	Jocs de Taula Game design Level design	Parcs temàtics		
	Dr. Marc Miquel Ribé	mmiquelr@tecnocampus.cat	Jocs de Taula Balanceig Gamificació	Detecció d'estratègies dominants i balanceig de jocs; gamificació d'entorns educatius; disseny de jocs de cartes.	- Disseny d'un sistema de gamificació per millorar l'aprenentatge en cursos/activitats nàutiques. - Desenvolupament d'heurístiques o metodologies per trobar estratègies dominants segons el gènere d'un videojoc. - Anàlisi i balanceig de les estratègies d'un videojoc. - Disseny d'un joc de taula de tipus "filler" que utilitzi mecàniques innovadores amb l'ús de cartes.	
	Joan Pons	jponsl@tecnocampus.cat		Narrativa procedimental: Com generar històries segons l'experiència d'usuari; Narrativa ambiental i player guidance: Guiant a un jugador a través d'un nivell; Generació de móns fantàstics, personatges i aventures	- Disseny d'un nivell basat en una escena de pel·lícula o localització de llibre	
	Daniel Rissech	drissech@tecnocampus.cat	Narrativa	Potencialitat narrativa de la RV	- Desenvolupament del guió d'un joc de RV on s'explorin els límits i les fórmules narratives del dispositiu.	
	Javier Cebrián	jcebrian@tecnocampus.cat	Localització	Localització de videojocs i proves de control de qualitat de jocs localitzats		
	<b>CREACIÓ ARTÍSTICA</b>			Graphic Design 2D 3D Animació 2D Animació 3D VR		
	Daniel Candil	dcandil@tecnocampus.cat	Graphic Design 2D 3D VR		- Creación de un entorno tematizado que cuenta una historia con Environmental Storytelling. - Diseño y conceptualización de personajes / criaturas 3D con acabado AA/AAA.	
	Enric Sant	esant@tecnocampus.cat	2D 3D Animació 3D		- Creació de l'art d'un videojoc 3D amb acabat 2D, inspirat en el còmic i l'art urbà. - Creació de l'art d'un videojoc de terror per a consoles d'última generació.	
	Màider Veliz	mveliz@tecnocampus.cat	2D 3D Animació 2D		- Creación artística inspirada en el arte japonés. - Creación del arte de un videojuego metroidvania inspirado en el puntillismo.	
	Xavi Caimel	jcaimel@tecnocampus.cat	3D Animació 3D			

Tipus TFG	Professors/es	E-mail	Descriptors generals	Interessos/Temes	Propostes concretes
DESENVOLUPAMENT	Elena Candil	ecandil@tecnocampus.cat	3D		
	Bàrbara Astals	bastals@tecnocampus.cat	Graphic Design		
	<b>DESENVOLUPAMENT</b>		<b>Gameplay</b> <b>Xarxes</b> <b>Generació procedimental</b> <b>Programació gràfica</b> <b>IA</b> <b>Realitat mixta</b> <b>Instal·lacions interactives</b> <b>Dispositius mòbils</b>		
	Dr. Enric Sesa	sesa@tecnocampus.cat	IA Generació procedimental Programació gràfica	IA basada en utilitat, IA mixta, IA per a grups, mecanismes de selecció d'accions reactius, planificatius i híbrids, eines gràfiques de selecció d'accions (FSMs, BTs, Utilitat), eines de flocking, eines de generació procedimental, aplicacions de minimax	- Edició gràfica de BTs - Sistemes de flocking sota paradigma ECS - Taxonomia de puzzles en jocs "escape room" i eines de generació - Versions (semi)deterministes de jocs de taula indeterministes
	Jordi Arnal	jarnal@tecnocampus.cat	Gameplay Xarxes Generació procedimental Programació gràfica	Programación procedimental para mejorar el pipeline de trabajo de los desarrolladores de videojuegos. Programación de juegos en red multiplataforma	- Desarrollo de un prototipo de videojuego en red - Herramienta de creación procedural de geometría - Herramienta de creación procedural de guiones y personajes - Herramienta para la creación de menús de juego y su funcionalidad con visual programming
	Rafa González	rgonzalezf@tecnocampus.cat	Gameplay Generació procedimental Programació gràfica		
	Dr. Marco Antonio Rodríguez	mrodriguezfe@tecnocampus.cat	Generació procedimental IA Realitat mixta Instal·lacions interactives		- Desenvolupament de nous dispositius i mitjans d'interacció amb els jocs. - Desenvolupament de instal·lacions interactives/reactives.
	Dr. Adso Fernández	adso@tecnocampus.cat	Realitat mixta Instal·lacions interactives	Desenvolupament de prototips amb tecnologies AR, VR, MR, wearables, robots, projeccions, ...	
	Carles Bonet	cbonet@tecnocampus.cat	Dispositius mòbils		
	Albert Carrillo	acarrillo@tecnocampus.cat	Programació gràfica Dispositius mòbils		
	<b>EMPRESA</b>			<b>Business plan</b>	
	Dr. Jaume Teodoro	jteodoro@tecnocampus.cat	Business plan		
Dr. Pablo Migliorini	pmigliorini@tecnocampus.cat	Business plan			
RECERCA	<b>RECERCA</b>		<b>Game studies</b> <b>Production methodologies</b> <b>Business development</b> <b>Data analytics</b> <b>Games User Research</b> <b>IA</b> <b>Entrepreneurship</b> <b>Educació i Tecnologia</b>		
	Dra. Ester Bernadó	ebernado@tecnocampus.cat	Data analytics IA Entrepreneurship	Anàlisi de comportament de jugadors, recollida de dades amb qüestionaris	-Anàlisi de l'impacte de la gamificació en aplicacions de salut -Anàlisi de tècniques de co-creació per al disseny d'aplicacions gamificades
	Dr. Enric Sesa	sesa@tecnocampus.cat	IA	Mecanismes de selecció d'accions	- planificació híbrida reactiva/deliberativa
	Dr. Anton Planells	aplanelles@tecnocampus.cat	Game studies	Arguments universals en el videojoc contemporani	- Anàlisi comparat entre literatura/cinema/videojocs a partir d'un o varis arguments universals
	Dr. Adso Fernández	adso@tecnocampus.cat	Production methodologies IA Games User Research	Metodologies àgils, Detecció d'emocions en jocs, Eines de captura de comportament del jugador	- Creació de sets d'heurístiques per a un gènere en concret

Tipus TFG	Professors/es	E-mail	Descriptors generals	Interessos/Temes	Propostes concretes
RECERCA	Dr. Víctor Navarro	vnavarro@tecnocampus.cat	Game studies	Històries específiques: plataformes, jocs, creadors i contextos menors o locals; Relacions entre (video)joc i joguines; Anàlisi de llibertat de performance dins d'estructures narratives interactives; Adaptacions d'altres mitjans (còmic, cinema, literatura, teatre) a videojoc; Ontologia del (video)joc i formes límit: walking simulator, animació interactiva, experiències VR	
	Dr. Marc Miquel Ribé	mmiquelr@tecnocampus.cat	Games User Research		
	Dra. Alexandra Samper	asamper@tecnocampus.cat	Game studies Business development Production methodologies	Mètodes qualitius de recerca, communication media, percepció de producte, influencer, community managers, autopublicació, retenció de client, game as services	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mitjans de comunicació d'early adopters vs late majority.</li> <li>- La percepció de producte nacional dins l'estat.</li> <li>- El vertader impacte del paper de l'influencer en la venda de videojocs.</li> <li>- Funcions actuals del Community Manager dins l'empresa de videojocs.</li> <li>- L'acció de marketing i l'auto-publishing.</li> <li>- Retenció del talent i generació millenial.</li> <li>- Agile i el panorama indie.</li> <li>- El crític de videojoc com a nou agent de moderació de l'ecosistema.</li> <li>- Condicions laborals d'empreses formalitzades i no formalitzades dins la indústria.</li> <li>- Xarxes cooperatives i Twitter com a eco-chamber.</li> <li>- La relació amb l'usuari dins la cultura del Game as Services.</li> </ul>
	Dr. Marco Antonio Rodríguez	mrodriguezfe@tecnocampus.cat	Educació i Tecnologia		- Anàlisi de l'impacte de l'ús de tecnologia en entorns docents.
	Dr. Carlos González Tardón	cgonzalez@tecnocampus.cat	Educació i Tecnologia	Investigaciones sobre el impacto psicológico del videojuego aplicando los procesos de metodologías exploratorias o confirmatorias experimentales.	
	Dr. Beatriz Perez	aperez@tecnocampus.cat	Game studies	Representación en videojuegos; Videojuegos y literatura/Literatura interactiva; Poscolonialismo y videojuegos; Trauma y memoria en videojuegos.	