

	Professors/es	E-mail	Descriptors generals	Interessos/Temes	Propostes concretes
	DISSENY DE JOCS		Jocs de Taula Game design Level Design Narrativa Gamificació Serious Games Localització		
	Dr. Anton Planells	aplanells@tecnocampus.cat	Jocs de Taula Narrativa	Disseny narratiu, mons de ficció, jocs de taula temàtics, arguments universals.	- Disseny de jocs de taula.
	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).
	Dr. 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 mons fantàstics, personatges i aventures. Jocs de rol en general i particularment jocs de rol analògics. Noves narratives (procedimental, colaborativa, emergent, interactiva). Recerca sobre patrons foscos i sistemes de recompenses aleatoris.	- Disseny d'un nivell i d'unes guidelines de player guidance. - Disseny d'un motor de generació procedimental de narratives. - Disseny (aplicat) d'un món fantàstic. - Disseny d'un generador d'aventures/personatges dinàmic (procedimental). - Disseny (aplicat) d'un joc de rol. - Disseny d'un generador d'entorns (masmorres) procedimentals. - Desenvolupar una aplicació per visibilitzar i sensibilitzar sobre l'utilització de patrons foscos i sistemes de recompenses aleatoris.
	Daniel Rissech	drissech@tecnocampus.cat	Narrativa Guió Interactiu	Guió de videojocs i narrativa. Viatge de l'heroi. Creació de mons i personatges. Adaptacions de cinema/TV/literatura/còmic a videojoc. Estructures ramificades. Diàlegs interactius. Environmental storytelling.	- Implementació d'un guió de videojoc basat en un esdeveniment real o personatge històric. - Disseny, creació i implementació del guió d'una aventura gràfica. - Tècniques de player guidance. - Disseny, creació i implementació de personatges, quests i diàlegs procedurals.
	Pau Sanchez	psanchezj@tecnocampus.cat	Game Design	Disseny de jocs/videojocs, Disseny de nivells, Experiència d'usuari.	
	Dani Rodríguez	drodriguezg@tecnocampus.cat	Level Design Game Design	Disseny de nivells, Composició espacial i guies d'orientació de nivell, Disseny de videojocs, Disseny de videojocs de mòbil, Balanç dificultat-habilitat, Game Feedback.	- Disseny i creació d'un nivell basat en un entorn real o fet històric. - Aplicació de dificultat dinàmica i tècniques de balanceig. - Estudi aplicat de la relació entre feedback i dificultat percebuda.

APLICAT	Noemí Blanch	nblanch@tecnocampus.cat	Serious game Gamificació Gènere Psicologia Jocs de Taula	Serious games. Gamificació. Aplicació psicologia disseny Jocs. Mirada de gènere i videojocs. Jocs de taula	
	Alfredo González-Barros	agonzalez- barros@tecnocampus.cat	Level Design Game Design Narrativa Jocs de Rol / Taula	Disseny de videojocs, Disseny de nivells, Disseny narratiu, jocs de taula temàtics, jocs de rol, arguments universals.	Disseny (aplicat) d'un joc de rol.
	Dr. Víctor Navarro	vnavarro@tecnocampus.cat	Game Design	Platform Studies aplicats. Creació de jocs amb gèneres, formats i controls poc explotats.	-Creació d'un simulador de trens de la línia Mataró - Barcelona, els controls propis de Densha de Go. -Creació d'un joc per a Playdate amb estudi de la plataforma des dels platform Studies.
	CREACIÓ ARTÍSTICA		Graphic Design 2D 3D Animació 2D Animació 3D VR		
	Dr. Daniel Candil	dcandil@tecnocampus.cat	Graphic Design 2D 3D VR		- Creación de un entorno 3D 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	Ciència ficció, biologia, Intel·ligència artificial, narratives i estètiques alternatives i experimentals.	- Creació d'art modular i/o procedural per a grans entorns. - Criatures impossibles, la ciència en la creació d'éssers i criatures fantàstiques. - Cinemàtiques i coreografies en els videojocs, (animació).
	Maidier Véliz	mveliz@tecnocampus.cat	2D 3D Animació 2D	Influencias artísticas en la estética de los videojuegos, biblia de arte para videojuegos, creatividad.	- Creación artística inspirada en el arte japonés. - Diseño y conceptualización de personajes y entornos en pixel art.
	Xavi Caimel	jcaimel@tecnocampus.cat	3D Animació 3D	Rigging, animació, fotogrametria aplicada al videojoc, disseny de personatges, intel·ligència artificial aplicada a l'art i al videojoc	Disseny, rigging i animació de personatges per cinemàtiques, aplicació d'IA generativa per accelerar workflows en processos creatius.
	Pablo García-Munté	pgarcia-munte@tecnocampus. cat	2D 3D Animació 2D		-Creació d'un videojoc 2D sobre la cultura urbana i el skate. -Disseny de personatges per un videojoc de ciència ficció amb ambientació Grimdark.
	Gabriel Garrido	ggarrido@tecnocampus.cat	Composición Musical Orquestación Narrativa Musical Armonía	Aplicar la composición musical al videojuego de forma creativa y narrativa. Análisis de bandas sonoras y su impacto en la industria.	-Análisis. -Composición. -Orquestación. -Implementación de audio y música.
	Dr. Fran Pinel	fpinel@tecnocampus.cat	Graphic Design 2D Animació 2D	Influències entre el disseny/construcció formal del món de joc i la narrativa. Worldbuilding. Creació de mons. Disseny i animació 2D. Disseny d'interfícies gràfiques.	- Narrativa i construcció de significats a través de la caracterització i construcció formal de personatges i escenaris. - Disseny d'interfícies gràfiques del joc, HUD's i models de comunicació visual amb el jugador.

	DESENVOLUPAMENT		Gameplay Xarxes Generació procedimental Programació gràfica IA Realitat mixta Instal·lacions interactives Dispositius mobils		
	Dr. Enric Sesa	sesa@tecnocampus.cat	IA Generació procedimental Desenvolupament de frameworks	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, Utility-Based Action-Selection), eines de flocking, eines de generació procedimental, aplicacions de minimax. Frameworks per a mecanismes IA (BTs, FSMs, Utility...). "Tutorialització" de frameworks i metodologies existents. Integració de Large Language Models (LMMs) - ChatGPT i eines similars- en diversos aspectes dels VJs, per exemple els relacionats amb la selecció i/o planificació d'accions.	- Edició gràfica de BTs i FSMs i altres mecanismes de selecció d'accions. - Mini motors amb finalitats didàctiques (per exemple basats en cònsola i sense capacitats gràfiques) i/o per a genres molt específics ("text-only based adventures"). - Creació/implementació d'entorns tipus "sandbox environment" interactables per NPCs (tipus Sims...). - Disseny/implementació d'eines que interactuin amb LLMs (GPT...) com a ajut a la selecció reactiva/deliberativa d'accions (interfícies motor/LLMs). No tinc cap inconvenient en avaluar propostes pròpies dels estudiants en temes de desenvolupament i/o recerca, com els que suggereixio o d'altres, sempre i quan s'entengui que avaluar una proposta no genera un compromís per cap de les parts. [Recomano contacte previ tutor / potencial projectista abans d'embrancar-se en projectes de qualsevol d'aquestes temàtiques. Les temàtiques més "noves" són també les més arriscades i susceptibles de no donar resultats satisfactoris. Algunes qüestions poden exigir alta disponibilitat per part dels estudiants].
	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.	
	Rafa González	rgonzalezf@tecnocampus.cat	Gameplay Generació procedimental Programació gràfica		
	Dr. Marco Antonio Rodríguez	mrodriguezfe@tecnocampus.cat	Pensament computacional i didàctica Realitat mixta, augmentada i extesa Instal·lacions interactives i entorns immersius	Desenvolupament de nous dispositius i mitjans d'interacció amb els jocs i experiències gamificades. Desenvolupament de instal·lacions interactives/reactives i/o immersives.	Gamificació dels processos de rehabilitació i tractament de patologies múscul - esquelètiques, mitjançant disseny i implementació d'una interfície gràfica connectada a un dispositiu sense fils.

	Dr. Adso Fernández	adso@tecnocampus.cat	Tools Realitat mixta Instal·lacions interactives	Desenvolupament d'eines (<i>tools</i>) per agilitzar qualsevol procés de producció (per exemple controladors, narrativa, disseny de nivells, balanceig, playtesting, ...). Desenvolupament de prototips amb tecnologies AR, VR, MR, wearables, robots, projeccions, ...	
	Manuel Rello	mrello@tecnocampus.cat	Gameplay Generació procedimental Dispositius Mòbils	Generació de terrenys, plantes, animals, audio... UIs. Serveis per a videojocs (leaderboards, dades al núvol, login...). Dificultat adaptativa. Videojocs adaptats per a discapacitats. Videojocs mèdics/salut. Xarxes neuronals / IA. Us de models de ia com YOLO per a videojocs Shaders, visualització Disseny d'arquitectures de jocs/sistemes complexos Sistemes per a jocs	-Desenvolupar un joc per a psicologia, EMDR. -Generador d'arbres genètics. -Fer un servei de CRM per a videojocs. - Desenvolupar un miniservidor REST en C++ amb boost asio+beast i openssl - Ampliar un sistema de cheats per a unreal engine i portar-lo a Unity - Treballar en el desenvolupament de un engine (C++ molt avançat) - Un videojoc no euclidià - Un sistema de coordenades galàctic relativista Accepto propostes dels estudiants Recomano que em contacteu abans de fer la proposta per a alinear-nos.
	Pau Sanchez	psanchezj@tecnocampus.cat	Gameplay	Creació d'eines per a millorar el workflow dels dissenyadors, disseny, prototipat i iteració de mecàniques.	
	EMPRESA		Entrepreneurship Business development Business plan		
	Dr. Jaume Teodoro	Jteodoro@tecnocampus.cat	Business plan Serious games Emprenedoria i innovació	Serious games educatius Desenvolupament d' idees de negoci en el mercat dels videojocs. Propostes empenedores a proposta dels estudiants	- Creació d'un joc de taula amb la metodologia ToolBoard de empenedoria i innovació - Creació d'un videojoc amb la metodologia ToolBoard - Desenvolupament d'una eina de pressupost per producció de videojocs - Full de càlcul i software amb AI del pla econòmic financer d'un projecte de creació de videojocs
	Dr. Pablo Migliorini	pmigliorini@tecnocampus.cat	Entrepreneurship Business development Business plan	Business plan - Business model - Business innovation - Target market - Buyer Persona - Value proposition - Competitive environment - Monetization	Desenvolupament: (i) pla de negoci , (ii) model de negoci , (iii) pla d'innovació , (iv) estudi de mercat , (v) proposta de valor, tizació . Les propostes han d'estar relacionades amb noves iniciatives empresarials (pròpies o alienes) dins del sector de videojocs o del programari en general. Tot i tenir un ampli ventall d'idees de negoci, estic completament obert a valorar les propostes provinents dels estudiants.

RECERCA	RECERCA		Game studies Production methodologies Business development Data analytics Games User Research IA Entrepreneurship Educació i Tecnologia		
	Dra. Ester Bernadó	ebernado@tecnocampus.cat	Data analytics Entrepreneurship	Anàlisi de dades de comportament de jugadors en el joc. Projectes emprenedors al voltant dels videojocs o d'altres productes o idees.	- Disseny de joc de taula per desenvolupar competències emprenedores. - Accepto propostes d'estudiants (envieu-me mail i contacteu amb mi abans per analitzar l'encaix).
	Dr. Enric Sesa	sesa@tecnocampus.cat	IA	Mecanismes de selecció d'accions. Aplicació d'ECS a problemes multi-agent.	- Planificació híbrida reactiva/deliberativa. - Xarxes d'activació/inhibició. No tinc cap inconvenient en avaluar propostes pròpies dels estudiants en temes de desenvolupament i/o recerca, com els que suggereixio o d'altres, sempre i quan s'entengui que avaluar una proposta no genera un compromís per cap de les parts. [Recomano moltíssim el contacte previ tutor / potencial projectista abans d'embranchar-se en projectes d'aquestes temàtiques. La recerca en aquests àmbits pot ser molt exigent i susceptible de no donar resultats satisfactoris].
	Dr. Anton Planells	aplanells@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 Games User Research	Metodologies àgils, Detecció d'emocions , Captura de comportament del jugador, Anàlisi de comportaments, ...	
	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; Videojocs, discurs i ideologia; Game Production Studies.	- Visual novel. - Còmic i (video)joc. - Històries locals del videojoc. - Dinàmiques de producció i classificació per edat.
	Dr. Marco Antonio Rodríguez	mrodriguezfe@tecnocampus.cat	Educació i Tecnologia		

	Dra. Beatriz Pérez	aperezz@tecnocampus.cat	Game Studies	Videojocs i literatura; literatura interactiva i adaptacions; poscolonialisme i videojocs; representació del trauma a videojocs; videojocs i ideologia, història dels videojocs.	
	Dr. Pablo Migliorini	pmigliorini@tecnocampus.cat	Game Studies Business development Entrepreneurship	Target market - Buyer Persona - Value proposition - Monetization	• Desenvolupament cas d'estudi • Anàlisi comparativa de casos múltiples • Anàlisi cuantitativa