

Professors/es	E-mail	Descriptors generals	Interessos/Temes	Propostes concretes
<b>DISSENY DE JOCS</b>		<b>Jocs de Taula Game design Level Design Narrativa Gamificació Serious Games Localització</b>		
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 móns fantàstics, personatges i aventures. Jocs de rol en general i particularment jocs de rol analògics. Noves narratives (procedimental, colaborativa, emergent, interactiva).	- 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.
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, qüestions i diàlegs procedurals.
Javier Cebrián	jcebrian@tecnocampus.cat	Localització	Localització de videojocs i proves de control de qualitat de jocs localitzats.	Localización al castellano o catalán de un videojuego que no cuenta con traducción a estos idiomas. Creación de un mod con la versión localizada. Pruebas de control de calidad de la versión localizada. Análisis del proceso de trabajo y herramientas utilizadas durante el proceso de localización.
Pau Sanchez	psanchezj@tecnocampus.cat	Game Design	Disseny de jocs/videojocs, Disseny de nivells, Experiència d'usuari.	
Dani Rodríguez	drodriguez@tecnocampus.cat	Level Design Game Design	Disseny de nivells, Disseny de videojocs, Disseny de videojocs de mòbil.	
Noemí Blanch	nblanch@tecnocampus.cat	Serious game Gamificació Gènere Psicologia	Serious games. Gamificació. Aplicació psicologia disseny Jocs. Mirada de gènere i videojocs.	

APLICAT	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		<b>Graphic Design 2D 3D Animació 2D Animació 3D VR</b>		
	Dr. 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	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		
	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	Composició Musical Orquestació Narrativa Musical Armonia	Aplicar la composició 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'intefícies gràfiques del joc, HUD's i models de comunicació visual amb el jugador.
	DESENVOLUPAMENT		<b>Gameplay Xarxes Generació procedimental Programació gràfica IA Realitat mixta Instal·lacions interactives Dispositius mobils</b>		

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...).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Edició gràfica de BTs i FSMs i altres mecanismes de selecció d'accions.</li> <li>- 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"). <ul style="list-style-type: none"> <li>- Creació/implementació d'entorns tipus "sandbox environment" interactables per NPCs (tipus Sims...).</li> <li>- Disseny/implementació d'eines que interactuin amb LLMs (GPT...) com a ajut a la selecció reactiva/deliberativa d'accions (interfícies motor/LLMs).</li> </ul> </li> </ul> <p>No tinc cap inconvenient en avaluar propostes pròpies dels estudiants en temes de desenvolupament i/o recerca, com els que suggereixo o d'altres, sempre i quan s'entengui que avaluar una proposta no genera un compromís per cap de les parts.</p> <p><b>[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].</b></p>
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	Videojocs genètics / breeding. 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.	-Fer un joc sense gràfics, només auditiu. -Desenvolupar un joc per a psicologia, EMDR. -Generador d'arbres genètics. -Un joc amb ràfegues d'enemics que es fan més forts amb algorismes genètics. -Fer un servei de CRM per a videojocs. -Un joc de reconeixement d'elements a fotos estil Pokemon Snap pel carrer utilitzant YOLO.  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.	
	Ramon Santamaria	rsantamaria@tecnocampus.cat	Graphics Programming Frameworks Processes Pipelines Technology Optimization Tools	Tools development for data visualization. Low-level data optimization. Immediate-mode UI systems.	- Image color quantization techniques (including visualization tool). - Mesh vertex data optimization (including visualization tool). - Auto-layout system for immediate-mode UIs (including demo). - Textures color blending techniques (including visualization tool).
	Ricard Perea	rperea@tecnocampus.cat	Frameworks Tools Gameplay AR/VR/MR	Creació de tools i eines enfocades a millorar les col·laboracions entre diferents disciplines en el procés de desenvolupament. Desenvolupament de middleware. Extensió i creació de frameworks enfocats a millorar l'accessibilitat dels videojocs. Fast prototyping.	Accepto propostes dels estudiants. Recomano que em contacteu abans de fer la proposta per a alinear-nos.
	<b>EMPRESA</b>		<b>Business plan</b>		
	Dr. Jaume Teodoro	Jteodoro@tecnocampus.cat	Business plan	Serious games, desenvolupament de negoci de videojocs.	Nous models de negoci en el joc seriós - Creació d'empreses de videojocs
	Dr. Pablo Migliorini	pmigliorini@tecnocampus.cat	Business plan		
	<b>RECERCA</b>	<b>Game studies Production methodologies Business development Data analytics Games User Research IA Entrepreneurship Educació i Tecnologia</b>			

RECERCA	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 EICAA 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 suggereixo o d'altres, sempre i quan s'entengui que avaluar una proposta no genera un compromís per cap de les parts.  <b>[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].</b>
	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 Perez	aperez@tecnocampus.cat	Game Studies	Videojocs i literatura; Literatura interactiva i Adaptacions; Poscolonialisme i videojocs; Representació del trauma a videojocs; Videojocs i ideologia.	