



INDIE GAMES TRS

I Congrés de la
Indústria del
Videojoc Indie



Presentació



La trobada Indie Games TRS és el primer congrés a Terrassa que uneix activitat professional i acadèmica sobre el videojoc indie, amb l'objectiu de crear diàleg entre la indústria i el món universitari, teixint vincles des de la innovació i la transferència de coneixement.

Aquesta és una trobada organitzada per el Servei d'Innovació de l'Ajuntament de Terrassa en col·laboració amb el Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia de la Universitat Politècnica de Catalunya, on s'ofereix als participants l'oportunitat de:



- Descobrir el potencial del sector del videojoc indie com a generador d'ocupació i autoocupació.
- Establir sinergies amb empreses i entitats del sector.
- Guanyar visibilitat davant de persones inversores i altres grups d'interès.
- Aprendre de les millors experiències en disseny, creativitat, negoci, màrqueting, comunicació i *publishing* de professionals del videojoc indie.
- Participar en una Game Jam on crear el seu propi videojoc.



27 d'octubre de 2023

De 9 a 20 h



Auditori Municipal de Terrassa

Carrer de Miquel Vives, 2, 08222 Terrassa

Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia (CITM)

Carrer de la Igualtat, 33, 08222 Terrassa

Organitza:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA
BARCELONATECH
Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia

Xerrades d'indústria

	BLOC	PONENT
9.15 h	Apertura institucional	
9:30 a 10:30 h	Ponència principal	Oriol Boira Dino Patti
10.45 a 12.15 h	Negoci - Casos d'èxit	Tatiana Delgado Javier Ramello Conrad Roset
12.15 a 12.45 h	Emprenedoria local	Néstor Alfaro
13.00 a 14.00 h	Negoci	Joan Francesc Bañó Elena García Molina
15.00 a 16.30 h	Comunicació i Màrqueting	Deborah Rivas Gisela Vaquero Gina Campoy
16.45 a 18.15 h	Publishing	Tony Cabello Oscar Sahun
18.30 a 19.30 h	Ponència de tancament	Mer Grazzini

Simpòsium

PONENTS CONVIDATS

**Oliver
Pérez**

Doctor en Comunicació per la Universitat Pompeu Fabra. Professor de la Universitat Pompeu Fabra, especialitzat en teoria i anàlisi del videojoc, principalment en anàlisi del discurs.

**Antón
Planells**



Doctor en Investigació en Mitjans de Comunicació (Universitat Carlos III de Madrid), dissenyador narratiu i professor a Tecnocampus. La seva investigació se centra en el disseny narratiu, els mons possibles i el dret del videojoc.

**Eurídice
Cabañes**



Doctora en Filosofia de la Tecnologia (Universitat Autònoma de Madrid) i fundadora d'Arsgames, organització internacional amb més de 15 anys d'experiència centrada al videojoc com a eina de transformació social.

**Ruth
Contreras**



Doctora en Enginyeria Multimèdia per la Universitat Politècnica de Catalunya. Professora de la Universitat de Vic. La seva recerca se centra en l'experiència d'usuari, l'aprenentatge basat en jocs, la gamificació i els *serious games*.

**Manu
Delgado**



Llicenciat en Periodisme per la Universitat de Sevilla. Periodista centrat en l'àmbit dels videojocs, coautor del llibre *Revolució Indie. La subversió cultural del videojoc*.

**Eulàlia
Febrer Coll**



Doctora en Música per la Universitat de Cardigg. Professora de UNIR i CITM, especialitzada en musicologia i videojocs.

PAPERS

Lluís Anyó

Universitat Ramon Llull

Estètiques i mecàniques dels videojocs indie. *Blasphemous*, de la producció local a l'èxit global

Júlia

Vilasís-Pamos

Universitat Pompeu
Fabra

Pràctiques de consum i percepció al voltant del videojoc indie: una anàlisi de classe social sobre les disposicions de gust dels i les adolescents

Jorge Oceja

Universidad de
Cantabria

Els jocs indie com a eina per al treball socioemocional en educació secundària

Natalia

Martínez Pérez

Universidad de Burgos

Identitat i gènere al videojoc indie contemporani: *Florence* i *A Memoir Blue* (*Annapurna Interactive*)

Kim Martínez

Universidad de Burgos

Els videojocs indis espanyols són accessibles? Anàlisi de casos recents a la indústria.

Tomàs Grau

Universitat Autònoma
de Barcelona

Entre l'Indie i el Dōjin: la construcció discursiva del joc japonès independent

**Rafael Pérez-Vidal,
i Joan Arnedo-
Moreno**

Universitat Oberta de
Catalunya

How being an indie developer made me better teacher (and viceversa)

Alícia

**Almacellas, i M^a
Ángeles Fuentes**

Universitat
Politécnica de
Catalunya

Anàlisi de videojocs des de la perspectiva del paradigma de la comunicació del llenguatge no verbal com a eina per millorar la immersió del jugador: proposta metodològica

**Elisabet Fonts,
Eva Villegas, i
Marta**

Fernández

Universitat
Politécnica de
Catalunya

Víncle entre disseny d'interfície, narrativa i emocions en videojocs indie: el cas d' *Spiritfarer*

**Anna Saumell , i
Clàudia**

Raventós

Universitat
Pompeu Fabra

Educacions de l'aprenentatge i el foment de la literatura catalana a l'ensenyament postobligatori: el cas del *Llibre dels fets* del rei Jaume I d'Aragó com a narració hipertextual

**Alba Calvo, i
Ramón Méndez**

Universidad de Vigo

Localitzar la intertextualitat a l'humor referencial de *Cyanide & Happiness*.

Game Jam

- Inscripcions obertes del 2 al 17 d'octubre de 2023, ambdós inclosos, per a majors de 18 anys.
- Les inscripcions dels equips es realitzaran conjuntament i aquests podran tenir un màxim de 5 membres.
- El nombre màxim de places per participar a la Game Jam és de 50 i el nombre mínim d'equips participants és de 8.
- En cas que el nombre d'inscripcions superi les places, l'admissió serà per ordre d'inscripció.

► [Consulta les bases de la convocatòria per a més detall.](#)

A la sessió d'obertura de la Game Jam, el 20 d'octubre de 2023, l'organització en detallarà la temàtica.

El dia 27 d'octubre de 16:30 a 17:30 es presentaran els jocs desenvolupats a la Game Jam a l'edifici del CITM i a les 19:30 h es farà el lliurament de premis de la Game Jam de l'Indie Games TRS a l'Auditori Municipal.

Inscriu-t'hi!

PONÈNCIES ONLINE DURANT LA GAME JAM

Pipeline de desenvolupament amb
Godot 4

Ricard Pillosu

Raylib, una aventura de 10 anys

Ramón Santamaría

Direcció d'art

Mariona Valls

El procés de creació de pitches a
Nimble Giant

Virginia Martín

Corner

Drop of Pixel



Satoshi's Goal



Dust Games



Gatera Studio



Mango_protocol



InVideogames
Bootcamp
Terrassa



Biografia

Dino Patti

(Dinamarca). Emprenedor en sèrie i creador d'èxits com *Limbo*, *Inside* o *Somerville*.

La xerrada serà una entrevista realitzada per Oriol Boira (responsable d'arts digitals i videojocs a 3Cat). L'audiència podrà participar a la conversa.

Tatiana Delgado

Dissenyadora de jocs amb més de 20 anys d'experiència. És cofundadora de l'estudi *Out of the Blue*, dedicat al desenvolupament de jocs narratius de puzles. El primer joc, *Call of the Sea*, va ser nominat als BAFTA com a millor joc debut, i s'acaba d'anunciar el segon projecte: *American Arcadia*.

Javier Ramello

Desenvolupador de videojocs dedicat a brindar experiències emocionals que conviden els usuaris a reflexionar a través del mitjà del videojoc. És cofundador d'*Herobeat Studios*, el joc del qual *Endling - Extinction is Forever* va ser premiat amb un BAFTA.

Conrad Roset

Cofundador de *Nomada Studio* i director creatiu de *Gris*, videojoc artístic que ha aconseguit un Annie Award, un Game Award i tres nominacions per als BAFTA.

Recentment l'estudi va anunciar el nou projecte: *Neva*.

Néstor Alfaro

Fundador de *Drop of Pixel* i desenvolupador de videojocs, especialment en disseny. Ha participat en videojocs com *Underworld Dreams*, *Underworld Dreams: The False King* o *Inframon: Trick or treat*.

Joan Francesc Bañó

Director executiu de GameBCN, cofundador i CEO de l'estudi de videojocs *Open House Games* i consultor d'innovació a *Península Corporate Innovation*.

Elena García Molina

Llicenciada en Dret, va treballar com a costumer support per a Rockstar Games amb el llançament del *GTA V* en PC. Va contribuir a la creació del departament de RRHH per a *Smilegate Barcelona*. Ara aporta el seu coneixement com a Senior HRBP a *Popcore*.

Alexis Corominas

General manager a *Piccolo Studio*, amb més de 20 anys d'experiència al sector de la creativitat digital, principalment en l'àmbit de la publicitat.

Deborah Rivas

Comunicadora especialitzada en videojocs. Col·labora des de fa cinc anys en mitjans del sector (*Anait*, *Nivel Oculto*, *DeVuego*, *Espada & Pluma* o revista *Manual*). Compagina la seva tasca a la premsa escrita amb el seu treball a l'associació *ArsGames* i en programes de ràdio, podcast i directes. És col·laboradora de *Generació Digital* a Catalunya Ràdio.

Gisela Vaquero

Fundadora de *Jellyworld & Women in Games ES*, realitza diverses tasques de comunicació centrades a impulsar la participació de les dones a la ciència i la tecnologia. Ha creat videojocs de conscienciació social com *Trainpunk Run*, *Women's Quiz*, *3 Noies in Tech*, *Vera i la Maledicció dels mitjans*, i *In My Brain*.

Gina Campoy

Ha treballat a premsa, QA, màrqueting de retail, community management i, finalment, màrqueting i comunicació a empreses com *Lince Works*, *Electronic Arts* i *Plaion*. Actualment és Marketing & Communications Manager a *Novarama*.

Oscar Sahun

Enginyer industrial que va reorientar la seva carrera professional cursant un Màster en Disseny i Desenvolupament de Videojocs a la Universitat Politècnica de Catalunya fa 13 anys. Després de passar per la incubadora *GameBCN* va cofundar l'estudi *Blowing Minds*. En els darrers sis anys ha dirigit diversos programes d'incubació i s'ha especialitzat en producció.

Mer Grazzini

Argentina. Dissenyadora de jocs, docent i comunicadora. Treballa com a dissenyadora de jocs i directora creativa a *Octosoft Professionals* i és part de *Matajuegos*, la primera cooperativa argentina de desenvolupament de videojocs.

Ricard Pillosu

Desenvolupador de videojocs i cofundador d'*Epictellers Entertainment*. La xerrada se centrarà en el motor de videojocs *Godot*.

Ramón Santamaria

Desenvolupador de videojocs i fundador de *Raylib Technologies*. La seva aportació s'enfocarà a l'ús de *Raylib*.

Mariona Valls

Cofundadora i directora d'art de *Mango Protocol*. La xerrada abordarà els principals aspectes artístics del videojoc.

Virginia Martín

Dissenyadora de jocs a Nimble Giant Entertainment. La seva ponència s'enfocarà a les claus per escriure un pitch.

Ricard Pillosu

Desenvolupador de videojocs i cofundador d'*Epictellers Entertainment*. La xerrada se centrarà en el motor de videojocs *Godot*.

Programa subjecte a canvis:
Última actualització a 02/10/2023

Organitzen:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA
BARCELONATECH
Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia

Amb el suport de:



Diputació
Barcelona



Generalitat
de Catalunya

SOC

Servei d'Ocupació de Catalunya



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE TRABAJO
Y ECONOMÍA SOCIAL

SERVICIO PÚBLICO
DE EMPLEO
SEPE

Membres de supramunicipalitat:



Ajuntament
de Matadepera



Ajuntament
de Rellinars



Ajuntament
d'Ullastrell



AJUNTAMENT
DE VACARISSES



AJUNTAMENT DE
VILADCAVALLS