



El Servei d'Innovació de l'Ajuntament de Terrassa treballa en el desplegament de l'estratègia competitiva territorial especialitzada en el sector audiovisual, arrel de la qual es va detectar el creixent potencial de la nostra ciutat en el desenvolupament de videojocs.

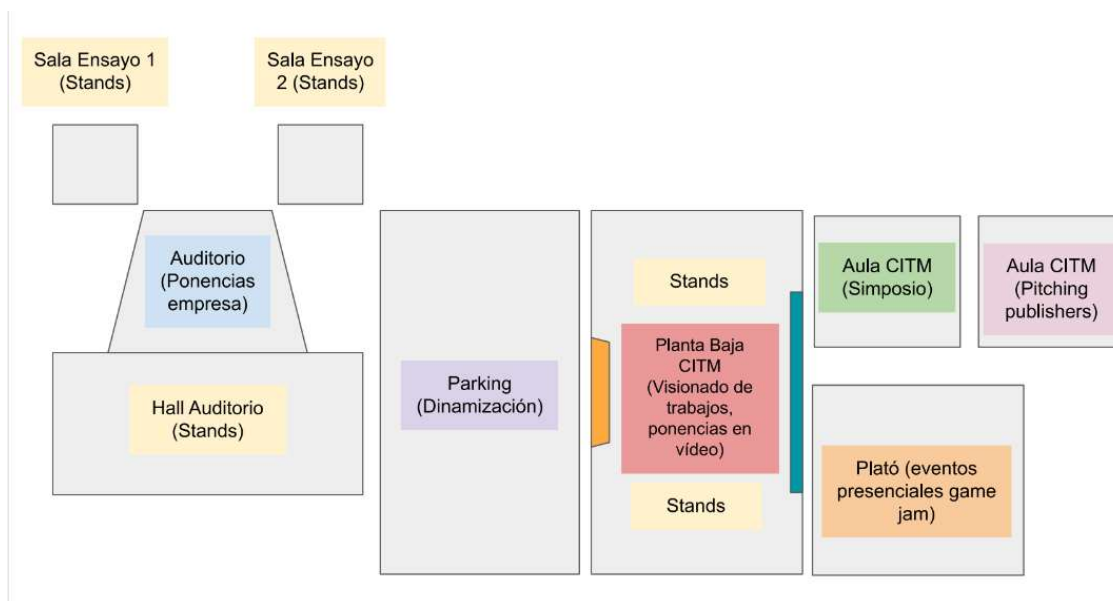
Donat que a l'ecosistema d'innovació de Terrassa s'inclou l'UPC i el Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia (CITM) ofereix formació específica en l'àmbit de programació i desenvolupament de videojocs, es va considerar que era el soci adequat per a dur a terme una col·laboració per a l'organització d'aquest esdeveniment.

Anteriorment el Servei d'Innovació ha promogut accions d'impuls del sector del videojoc a través de programes com l'Invideogames, de la mà de Frank del Àguila, per tal de mostrar la potencialitat d'un sector emergent entre joves que es troben en situació d'atur i que no estudien.

L'objectiu principal de l'Indie Games TRS és donar a conèixer el potencial del sector audiovisual a la ciutat, especialment a l'àmbit dels videojocs independents, tot posant el valor el teixit empresarial al voltant d'aquesta indústria i del talent que es genera a centres com CITM.

És important remarcar que el públic objectiu no és només l'universitari, sinó que es tracta d'un congrés obert a la ciutadania per donar a conèixer els projectes existents a la ciutat i la capacitat de creixement d'aquest sector

La jornada, que se celebrarà el proper divendres dia 27 d'octubre entre l'Auditori Municipal i l'edifici de CITM, es compondrà de diverses activitats simultànies de 9 a 20h.



Distribució provisional d'espais

1. Xerrades d'indústria

A l'edifici de l'Auditori Municipal tindran lloc les «**Xerrades d'indústria**», on participaran 18 ponents especialitzats en diferents vessants del sector del videojoc indie. L'objectiu principal d'aquesta activitat és mostrar els diferents àmbits del sector del videojoc des de la perspectiva empresarial, així com compartir experiències i casos d'èxit en l'emprenedoria de projectes. Servirà també d'inspiració per a aquelles persones que no coneixen l'àmbit de negoci en profunditat o que estan pensant en emprendre la seva pròpia idea.

Es tracta de xerrades adreçades a professionals i estudiants del sector dels videojocs que vulguin expandir o reorientar la seva carrera cap a l'entorn Indie. Les sessions s'orientaran principalment a negoci, màrqueting, comunicació o *publishing* i cercaran aprofundir en les possibilitats per a l'ocupació i l'autoocupació que ofereix el model de producció Indie.

També hi haurà xerrades centrades en el desenvolupament, l'art i el disseny de videojocs que formen part de la formació de la *game jam* del congrés. Aquestes es mostraran en línia durant el desenvolupament de la *game jam*, i es podran visionar al CITM durant el congrés.

Aquestes xerrades s'agruparan per àrees temàtiques, com ara:

- **Casos d'èxit**, amb Tatiana Delgado, Javier Ramello i Conrad Roset
- **Negoci**: amb Joan Francesc Bañó, i Elena Molina,
- **Màrqueting**: amb Deborah Rivas, Gisela Vaquero i Gina Campoy
- **Publishing**: amb Oscar Sahun.

Ponència d'obertura:

Conversa presencial (format *fire-chat*) entre Dino Patti i Oriol Boira

- **Dino Patti** (Dinamarca). Emprenedor en sèrie i creador d'èxits com Limbo, Inside o Somersvy. La xerrada serà una entrevista realitzada per Oriol Boira (responsable d'arts digitals i videojocs a la CCMA - Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals). L'audiència podrà participar a la conversa.

Bloc de casos d'èxit a l'àmbit indie:

- **Tatiana Delgado**: ha treballat a la indústria del videojoc com Game Designer i Level Designer durant més de 20 anys, en empreses com Rebel Act Studios, Enigma Software Productions, Zinkia, Tequila Works, Gameloft i King, desenvolupant jocs per a PC, Xbox, Wii, DS i dispositius mòbils. El 2017 va cofundar l'estudi Vertical Robot dedicat a la Realitat Virtual, on es va ocupar del disseny i la narrativa dels jocs Daedalus i Red Matter. Actualment és cofundadora de l'estudi Out of the Blue, dedicat al desenvolupament de jocs narratius de puzzles. El primer joc, Call of the Sea, va ser nominat als BAFTA com a millor joc debut, i acaba d'anunciar-se 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. Amb experiència en Ciències de la Computació i experiència a Unreal Engine/C++, Javier s'esforça per crear jocs d'alt valor i importància de producció. Havent treballat per a companyies de jocs tant nacionals com a internacionals, Javier ha contribuït al desenvolupament de jocs destacats disponibles per a PC, consoles i dispositius mòbils. A més, Javier va cofundar Herobeat Studios, on va llançar amb èxit el joc independent guanyador del BAFTA, Endling – Extinction is Forever.

- **Conrad Roset**: artista i cofundador de Nòmada Studio. Director creatiu de GRIS.

Bloc Negoci: Funcionament de l'empresa del videojoc indie, claus per al desenvolupament del negoci

- **Joan Francesc Bañó:** Executive MBA per EADA. Director executiu de GameBCN, Cofundador i CEO de l'estudi de videojocs Open House Games i consultor d'innovació a la Península Corporate Innovation. Càrrecs que complementa amb les classes de distribució digital i negoci al sector videojoc de la universitat UPC-CITM. Anteriorment va ser CEO de Coconcert.com i va fundar Splendid Media i Anomy SUP, una startup del sector material esportiu present a vuit països. És llicenciat en Dret (especialitat en Propietat Intel·lectual) i també es va formar a Ciències Polítiques, interès que el va portar a exercir de secretari de la Primera Secretària del Parlament de Catalunya durant la desena legislatura.

- **Elena Molina:** llicenciada en Dret. La seva primera experiència en el sector treballant va ser com Costumer Support per a Rockstar Games amb el llançament del GTA V a PC. Anys més tard tindria l'oportunitat de crear el departament de RH per a Smilegate Barcelona. Ara aporta el seu coneixement com a Senior HRBP a Popcore i aprèn més del sector al seu vessant de jocs de mòbil.

Bloc de Comunicació i Màrqueting:

Estratègies per visibilitzar i promocionar la producció indie

- **Deborah Rivas:** comunicadora especialitzada en videojocs, sòcia de FemDevs i excodirectora d'un medi independent (PostGame/TecnoSlave). Col·labora des de fa cinc anys en mitjans del sector (Anait, Nivell Ocult, DeVuego, Espada & Ploma o revista Manual, i anteriorment a Verne (El País). Compagina la seva tasca a la premsa escrita amb el seu treball a l'associació ArsGames i en programes de ràdio, *podcast* i directes, incloent el veterà programa de ràdio Game Over. Finalment, exerceix com a avaluadora, ponent i moderadora en diferents esdeveniments del sector a nivell nacional (IndieDevDay, RetroBarcelona...), entre els quals destaquen la seva passada experiència en les trobades mensuals de DeviCat

- **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 dissenyat i desenvolupat 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:** Gina ha passat per premsa, QA, Màrqueting de retail, community management i, finalment, Màrqueting i comunicació en empreses com Lince Works, Electronic Arts i Plaion. Actualment és Marketing & Communications Manager a Novarama.

Bloc publishing:

Orientacions sobre com aconseguir *publisher*

- **Oscar Sahun:** Enginyer industrial que va reorientar la seva carrera professional cursant un Màster en disseny i desenvolupament de videojocs a la UPC fa 13 anys. Després de passar per la incubadora GameBCN va cofundar l'estudi Blowing Minds, on van publicar 3 jocs. En els darrers 6 anys ha estat dirigint diversos programes d'incubació, com GameBCN, on s'ha especialitzat en producció.

Ponència de tancament:

Models cooperatius de desenvolupament indie

- **Mer Grazzini** (Argentina). Dissenyadora de jocs, docent i comunicadora. És part de Matajuegos, la primera cooperativa argentina de desenvolupament de videojocs.

Ponents de l'àrea de disseny, desenvolupament i art de videojocs (ponències en vídeo, s'exhibiran al canal de Youtube de l'Ajuntament):

- **Ricard Pillosu**, desenvolupador de videojocs, cofundador d'Epictellers Entertainment. Xerrada centrada al motor de videojocs Godot.

- **Ramon Santamaria**, desenvolupador de videojocs, fundador de Raylib Technologies. Xerrada centrada en l'ús de Raylib.

- **Norman Benet, Pol Ferrando i Rodrigo de Pedro**, fundadors de Gatera Studio, xerrada centrada en el disseny de jocs.

- **Mariona Valls**, cofundadora i directora d'art de Mango Protocol. Xerrada centrada en els aspectes artístics del videojoc.

- **Virginia Martín**, dissenyadora de jocs a Nimble Giant Entertainment. Xerrada centrada en les claus per escriure un pitch.

Escaleta prevista per a les ponències d'indústria – Espai Auditori

9:15h	Inauguració institucional	Regidor Ajuntament Terrassa, coordinació continguts INDIE GAMES TRS, UPC?
9:30 - 10:30	Ponència Principal	Ponente internacional Dino Patti
Pausa/Cafè	-	-
10:45 - 12:15	Negocio - Casos de èxit	Tatiana Delgado
	Negocio - Casos de èxit	Javier Ramello
	Negocio - Casos de èxit	Conrad Roset
		Preguntas / Debate
12:30 - 14:00	Negocio	Joan Francesc Bañó
	Negocio	Pere Rius (Confirma 1 agosto)
	Negocio	Elena Molina
	Negocio	Preguntas / Debate
Tarde		
15:00 - 16:30	Comunicación y Marketing	Deborah Rivas
	Comunicación y Marketing	Gisela Vaquero
	Comunicación y Marketing	Gina Campoy
		Preguntas / Debate
16:45 - 18:15	Publishing	
	Publishing	Tony Cabello
	Publishing	Oscar Sahun
	Publishing	Preguntas / Debate
18:30 - 19:30	Ponència Final	Mer Grazzini
19.30h	Entrega de premios Game Jam	
20h	Cierre	

2. Corner - Exposició i networking

D'altra banda, es comptarà amb un espai d'exposició per a donar visibilitat a les empreses del sector del videojoc independent, un **corner** sectorial per a mostrar projectes i generar interaccions entre persones emprenedores, projectes en sí, però també amb possibles persones inversores o inspirar a potencials emprenedores.

Espai d'exposició per conèixer els estudis més representatius de l'escena indie catalana, particularment de l'entorn de Terrassa i el Vallès. S'organitzaran diferents activitats gamificades per facilitar el contacte i el *networking* entre diferents perfils del sector, amb l'objectiu d'enfortir el teixit productiu del sector.

Activitat realitzada en col·laboració amb IndieDevDay.

Estudis confirmats:

- Drop of Pixel (Terrassa)
- Satoshi's Goal (Madrid; el fundador, Toni Moral, és de Terrassa).
- Dust Games (Barcelona)
- Gatera Studio (Barcelona; dos dels seus fundadors són alumni del CITM)
- Mango Protocol (Martorell)

Donat que una part de les ponències es realitzaran per *publishers*, és a dir, persones especialitzades en la distribució de producte, es podran generar trobades interessants que suscitin converses sobre «com aprendre a vendre cada projecte», donant valor a la sostenibilitat del videojoc indie com a negoci.

Presentació de projectes de videojocs indie, per part dels estudis que participen al corner, davant de *publishers* locals. Els *publishers* assessoraran els participants sobre com aconseguir *publisher* i finançament.

- *Publishers* confirmats: Eva Gaspar i José Antonio Andújar.

3. Congrés acadèmic / simpòsium

CITM organitza també una activitat de caire més acadèmic, un **simpòsium** on es presentaran **10** papers per fomentar la transferència de coneixement i tecnologia al sector del videojoc, i així impulsar la creació de noves empreses que reforcin la cadena de valor audiovisual. Es tracta així d'una activitat que reforça una altra de les línies de treball del Servei d'Innovació i una oportunitat per donar visibilitat tant al potencial de la indústria del videojoc a la nostra ciutat com de demostrar que tenim els elements necessaris per a la viabilitat d'aquesta estratègia econòmica.

Ponències de recerca centrades en el videojoc *indie* com a objecte d'estudi acadèmic o de divulgació. Les temàtiques abordaran noves tendències creatives i de disseny, models de negoci, estat o evolució de la indústria *indie* o perspectives històriques. Es promourà la participació de professionals i estudis professionals per crear sinergies entre la indústria i la universitat. Les ponències han estat escollides per un comitè acadèmic a partir d'una convocatòria de participació a nivell estatal: <https://i3v.citm.upc.edu/>

El Simposi sobre Investigació a la indústria Indie del Videojoc reuneix investigadors de l'àrea dels Game Studies i professionals del sector del videojoc a nivell estatal. Té com a objectiu establir un diàleg entre els diferents actors implicats en l'ecosistema del videojoc, tant acadèmia com a indústria, impulsant nous models de col·laboració.

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, especialment en anàlisi del discurs.

- **Antón Planells**, doctor en Investigació en Mitjans de Comunicació (Universitat Carlos III de Madrid), dissenyador narratiu i professor de 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**, Estètiques i mecàniques dels videojocs indie. Blasphemous, de la producció local a l'èxit global

- **Júlia Vilasis-Pamos**, 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**, Els jocs indie com a eina per al treball socioemocional en educació secundària

- **Natalia Martínez Pérez**, Identitat i gènere al videojoc indie contemporani: Florence i A Memoir Blue (Annapurna Interactive)

- **Kim Martínez**, Els videojocs indis espanyols són accessibles? Anàlisi de casos recents a la indústria.

- **Tomás Grau**, Entre l'Indie i el Dōjin: la construcció discursiva del joc japonès independent

- **Rafael Pérez-Vidal i Joan Arnedo-Moreno**, How being an indie developer made me better teacher (and viceversa)

- **Alícia Almacellas i Maria Angeles Fuentes Expósito**, 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 González, Eva Villegas Porter i Marta Fernández Ruiz**, Vincle entre disseny d'interfície, narrativa i emocions en videojocs indie: el cas de Spiritfarer
- **Anna Saumell Almirall i Clàudia Raventós Albà**, Educacions de l'aprenentatge i el foment de la literatura catalana a l'ensenyament postobligatori: el cas del Llibre dels feits del rei Jaume I d'Aragó com a narració hipertextual
- **Alba Calvo i Ramón Méndez**, Localitzar la intertextualitat a l'humor referencial de Cyanide & Happiness.

El CITM acollirà el simposi acadèmic en una de les aules d'estudi.

A més, es duran a terme tres activitats (obertes a tots els assistents) al plató del centre:

- Presentació de jocs creats a la *game jam* davant del jurat.
- Visionat de ponències en vídeo, centrades en el disseny, l'art i el desenvolupament de videojocs (ponències exposades amb anterioritat durant la *game jam* al canal de Youtube de l'Ajuntament de Terrassa).
- Podcast gravat en directe per Ludica. La sessió abordarà els aspectes principals del congrés, i se centrarà en les aportacions acadèmiques a l'àmbit dels Game Studies a Catalunya i Espanya. Hi participaran dos ponents del simposi acadèmic.

I una activitat al vestíbul del centre:

- Sessió de *pitching* amb *publishers*.

4. Game Jam

Una de les activitats més rellevants vinculades al congrés serà una **Game Jam**, que se celebrarà entre els dies 20 i 26 d'octubre (prèvia a la celebració del congrés) de manera virtual. L'objectiu principal d'aquesta activitat és captar l'atenció sobre les possibilitats de creació i desenvolupaments de videojocs sobre temàtiques que poden resultar d'interès social.

Les persones que vulguin participar es podran inscriure de manera totalment gratuïta de manera individual o en grup i rebran mentoratge especialitzat de la mà de mentors i disposaran de càpsules formatives que els acompanyaran durant la *jam*. Es tracta de treballar en un breu període de temps el desenvolupament d'un videojoc basat en una temàtica específica que es donarà a conèixer a les persones participants i seran valorats per un jurat especialitzat en àmbits com la programació, la usabilitat o la direcció d'art.

Competició oberta a creadors, estudiants de videojocs o mitjans digitals, entre d'altres perfils interessats.

- Sessió d'obertura i cloenda on intervindran ponents de l'escena del videojoc indie.
- Participació oberta a majors de 18 anys de tot Catalunya.
- Mentors: professorat del CITM i professionals de la indústria del videojoc.
- Jurat: Jordi Hernández (Ajuntament de Terrassa), Marc Ripoll (professor del CITM i artista al sector dels videojocs), Lasse Loëpfe (professor del CITM, programador i dissenyador al sector dels videojocs), Sandra Álvarez (alumna del CITM, desenvolupadora de videojocs).

A l'edifici de CITM es podrà gaudir també d'un **espai de «lleure»** on gaudir de *teasers* de videojocs realitzats per alumnat del CITM, de les experiències sorgides arrel de la participació de joves a l'InvideoGames TRS i, de manera distesa, conèixer nous projectes nascuts a la ciutat.

A l'**exterior**, entre els edificis de l'Auditori i CITM, a la zona de l'aparcament, es disposarà d'un espai de descans amb una **food truck** gestionada per Prodis. Es tracta d'un ambient per a la dinamització no només social, sinó del teixit socioeconòmic i educatiu, amb la inclusió com a premissa clau.

Les bases de la Game Jam són les següents:

Benvinguts a la 1a Game Jam INDIE GAMES TRS, organitzada pel Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia (CITM), una nova edició feta i pensada per impulsar el talent indie i ajudar a construir el futur professional a la indústria de l'entreteniment.

En aquesta edició, la 1a Game Jam INDIE GAMES TRS es realitzarà en modalitat híbrida i d'acord al calendari que més endavant s'indica.

Qui pot participar i com

- Inscripció oberta a majors de 18 anys.
- Mitjançant equips d'entre 1 i 6 persones.

Temàtica

- Al acabar la sessió d'obertura de la Game Jam, l'organització en detallarà la temàtica. Marcant l'inici de la Game Jam.

Exclusió

- Les propostes presentades pels equips participants no podran tenir continguts considerats il·lícits, difamatoris, sexistes, racistes, xenòfobs, discriminatoris, pornogràfics, o que, de qualsevol manera, atemptin contra els drets de tercers.

Inscripcions

- Les inscripcions romandran obertes del 21 al 27 d'octubre de 2023, ambdós inclosos.
- Les inscripcions dels equips es realitzaran conjuntament.
- El nombre màxim de places per participar a la Game Jam és de 50 i nombre mínim d'equips participants és de 8. En cas que manqui aquest mínim, la Game Jam no es realitzarà.
- En cas que el nombre d'inscripcions superi les places, l'admissió serà per ordre d'inscripció.
- Els membres de l'organització no podran participar a la Game Jam.

Premis

Les categories dels premis són:

- Millor Joc
 - Cada participant de l'equip guanyador rebrà una targeta per a la plataforma Steam valorada en 50 €.
- Millor Art
 - Cada participant de l'equip guanyador rebrà una targeta per a la plataforma Steam per valor de 50 €.
- Premi Ajuntament
 - Cada participant de l'equip guanyador rebrà una targeta per la plataforma Steam per valor de 50 €.
- Altres Premis
 - Premi Unreal. Diploma acreditatiu.
 - Millor Disseny. Diploma acreditatiu.
 - Millor Tecnologia. Diploma acreditatiu.
 - Millor Joc Amateur. Diploma acreditatiu.
 - Millor Joc Profesional. Diploma acreditatiu.
 - Millor Joc per Votació Popular. Diploma acreditatiu. Podran votar tots els participants a la Game Jam, excepte aquells que formin part de l'organització.
 - Mecànica mes Original. Diploma acreditatiu.
 - Millor Joc amb Diversifiers. Diploma acreditatiu.
 - Millor Joc Profesional. Diploma acreditatiu.

Material

- L'ús de material propietat de tercers tals com codi, assets, malles, so, música, etc., està permès, però caldrà que el grup participant ho informi expressament en el moment de l'entrega i la presentació del joc.

Calendari i Horaris

Dia	Hora	Esdeveniment
20/10/2023	15:30-16:30	Acte d'obertura i <i>kick off</i> presencial al Plató del CITM
20/10/2023	17:00	Temàtica + Començament de la Game Jam
20/10/2023	Tot el dia	Desenvolupament en línia del joc
21/10/2023		Desenvolupament en línia del joc
22/10/2023		Desenvolupament en línia del joc
23/10/2023		Checkpoint + Desenvolupament en línia del joc
24/10/2023		Desenvolupament en línia del joc
25/10/2023		Desenvolupament en línia del joc
26/10/2023	Fins 17:00	Final de la Game Jam i entrega dels jocs (<i>en línia</i>)
26/10/2023	15:30-16:30	Presentació dels jocs (<i>presencial al plató CITM</i>)
Dia Congreso	16:30-17:30	Deliberació del jurat
		Període de votació del Premi al Millor Joc per Votació Popular
Dia Congreso	17:30-18:30	Entrega de premis i clausura (presencial al plató CITM)

-Tot el que està subratllat en vermell i groc pot ser modificat a mesura que van passant els dies.

Jurat i Criteris d'Adjudicació

- El jurat estarà format per:
 - Mentor Unreal (Sponsor)
 - Ajuntament de Terrassa
 - Professionals de la Indústria
 - Comitè Acadèmic
- En el Premi de Millor Joc, el jurat en valorarà diversos aspectes: disseny, tecnologia, art, jugabilitat, etc.
- Quant al Premi de Millor Art, el jurat en valorarà els aspectes artístics. Els jocs creats amb més d'un 60% de components de tercers (codi, assets, malls, so, música) no podran optar a aquest premi.
- Una mateixa proposta no pot optar a més d'un premi.
- Els premis poden quedar deserts.
- Les decisions del jurat són definitives i no admeten cap mena de recurs.
- Totes les propostes de joc seran titularitat de l'equip participant que l'ha elaborat.

Organització

- Els participants podran sol·licitar ajuda a l'organització en qualsevol moment per a qualsevol dubte o problema que pugui sorgir.
- L'organització, en cas de comportament inadequat, podrà expulsar a un participant.
- L'organització de la Game Jam es reserva el dret a anul·lar la realització de la Game Jam així com modificar aquestes bases, sense previ avís, en ambdós casos s'informaran i/o penjaran al blog del CITM.
- El fet de presentar la sol·licitud de participació comporta l'acceptació d'aquestes bases així com les seves modificacions.

Pot haver alguna modificació, per tal d'acabar de tancar el programa.