



Universitat  
Pompeu Fabra  
*Barcelona*

# UPF

# Starting Lab

*La primera incubadora d'Espanya per al desenvolupament de projectes Fi de Grau en comunicació interactiva*

**Dossier de premsa**

**12 de gener del 2017**

**Una iniciativa de**



**Amb la col·laboració de**



**I amb el suport de**



## Presentació d'UPF Starting Lab

La incubadora UPF Starting Lab és un programa impulsat per la **Universitat Pompeu Fabra** i coordinat pel **Canòdrom - Parc de Recerca Creativa**. Té el suport del Departament de Cultura, a través de l'**Institut Català de les Empreses Culturals** de la Generalitat de Catalunya.

Té com a objectiu la incubació de Treballs Fi de Grau (TFG) en Comunicació Audiovisual de l'especialitat en Comunicació Interactiva de la UPF. En aquesta primera edició d'UPF Starting Lab 2016 **participaran deu alumnes** (alguns alumni i alguns estudiants actuals) de la UPF.

Durant sis mesos, a partir de l'1 de desembre del 2016, els alumnes treballaran en els seus projectes en un espai del Canòdrom, on **rebran assessorament professional**, amb la voluntat que aquests **passin de ser una bona idea sobre paper a ser un producte** que trobi el seu encaix al mercat.

**Cubzzle**, un videojoc per a mòbils; **Mars Oddity**, un còmic interactiu, i **Gálibo**, un webdoc, són els tres projectes sorgits de la UPF que participaran en la primera edició de la iniciativa.

El programa **afavoreix el treball multidisciplinari entre diferents estudis** de la Universitat Pompeu Fabra, permetent el treball conjunt d'alumnes del grau en Comunicació Audiovisual, de l'Escola Superior Politècnica i de la Facultat de Ciències Econòmiques i Empresariales de la UPF, i afavoreix la col·laboració entre alumni i estudiants de grau.

La incubadora UPF Starting Lab s'emmarca en un eix estratègic més global que impulsa la Universitat Pompeu Fabra i la Facultat de Comunicació pel que fa la relació i la projecció dels seus alumnes amb el món empresarial i les institucions culturals de la ciutat.

Es tracta de **dotar els joves creatius d'una plataforma d'aprenentatge i treball adequat** per desenvolupar propostes molt innovadores del sector audiovisual digital. La iniciativa no només vol potenciar TFG, sinó projectes que surten d'assignatures i treballs tutoritzats per investigadors de la UPF que promouen nous formats innovadors.

El programa representa un repte important per a les universitats, el de **donar suport i impuls a la relació entre el talent dels estudiants i el món professional** per afavorir la seva inserció laboral.

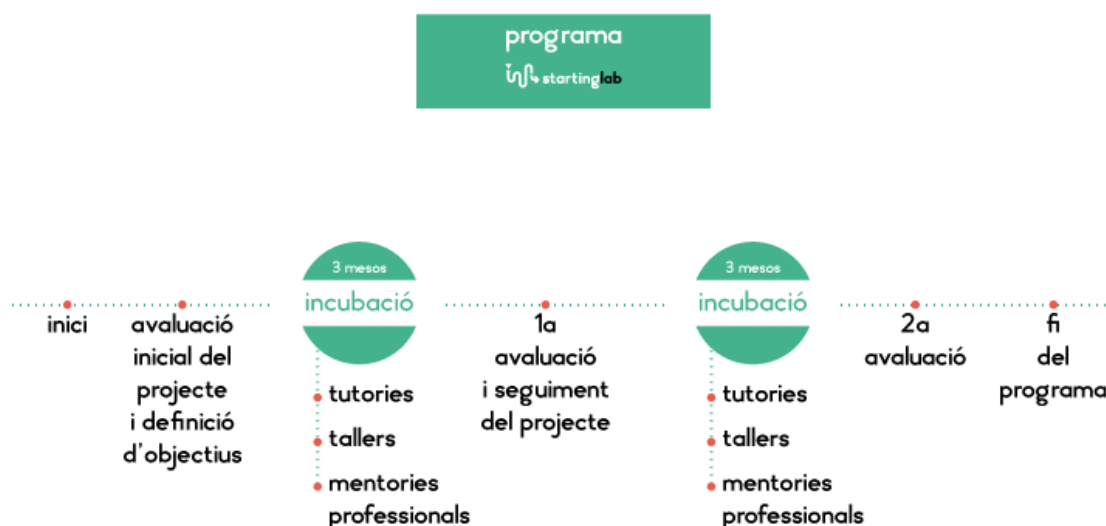
Més informació a: <https://www.upf.edu/web/starting-lab>

## El programa d'UPF Starting Lab

Durant els sis mesos que dura el programa els projectes seguiran una metodologia d'incubació coordinada per Canòdrom-Parc de Recerca Creativa i dissenyada en col·laboració amb l'empresa Incubio.

Es parteix de l'avaluació de l'estat del projecte duta a terme per un professional extern vinculat a l'àmbit de cada TFG, que defineix conjuntament amb els responsables del programa els objectius a desenvolupar durant els tres primers mesos d'incubació.

Per dur a terme aquests objectius els alumnes reben el suport del Canòdrom, i molt especialment d'assessors externs professionals escollits ad hoc per a cada projecte. Una vegada acabada la primera fase, es fa una revisió i avaluació dels objectius assolits, i es dissenya la segona fase que durarà tres mesos més amb la mateixa metodologia de seguiment.



### Objectius:

- Orientar els Treballs Fi de Grau en Comunicació Interactiva al sector professional de la innovació audiovisual i digital.
- Dotar els alumnes de majors recursos professionals de cara a la posterior circulació i evolució dels seus projectes una vegada finalitzada la fase acadèmica.
- Facilitar una etapa d'acompanyament dels TFG sortits de la Facultat de Comunicació de la UPF que permeti realitzar els projectes o vincular-los a la creació d'una empresa.
- Fomentar noves experiències d'integració transversal entre equips provinents dels graus en Comunicació Audiovisual, en Enginyeries TIC i en Ciències Econòmiques i Empresarials de la UPF.

## Mentors i assessors del programa confirmats:



### **Ramon Nafria**

Productor i dissenyador de videojocs. Graduat com a enginyer tècnic en Informàtica de Sistemes a la Universitat Politècnica de València. Comença a treballar en diferents empreses de la indústria del videojoc, fet que el porta a ser actualment el president de l'Associació de Desenvolupadors d'Oci Interactiu Digital (DOID) i el CEO de A Crowd of Monsters. Amb aquesta companyia ha desenvolupat videojocs reconeguts com ara Sugar Kid (2013), Funk Of titans (2015) i Blues and Bullets (2015). També és redactor de la revista Videoshock.



### **Tània Balló**

Productora, directora de cinema i creadora del projecte transmèdia Las SinSombrero. Cofundadora de Intropia Media, una productora que neix amb la necessitat de canviar el punt de vista tradicional de la producció audiovisual i el contingut en línia. L'objectiu, per tant, recau en generar contingut audiovisual innovador que sigui llegit per pantalles i plataformes digitals. Així mateix, una de les seves línies editorials és la de recuperar la memòria històrica en l'era digital, adaptant l'eina al contingut.



### **Simon Lee**

Gerent i dissenyador en cap d'Incubio. Dissenyador creatiu especialitzat en la visualització, conceptualització i execució de nous productes i serveis amb un sòlid transfons tecnològic dirigit a usuaris.



### **Albert Roig**

VP Engineering d'Incubio des de gener del 2014. Enginyer informàtic de formació amb experiència en la gestió de projectes i equips, encarregat d'ajudar en el desenvolupament de nombroses Startups amb una metodologia pròpia, el Tech Lead Map. Coordina el desenvolupament del programa UPF StartingLab.



### **Carles Sora**

Doctor en Comunicació per la UPF, investigador i dissenyador d'interactius i narratives digitals. És professor dels estudis de Comunicació Audiovisual de la UPF i membre del grup de recerca DigiDoc. Impulsor i creador del programa UPF StartingLab.

## **Els tres projectes escollits**

Els Treballs Fi de Grau (TFG) en Comunicació Interactiva seleccionats per participar en la primera edició 2016 són Cubzzle, un videojoc per a mòbils; Mars Oddity, un còmic web interactiu; i el documental interactiu o webdoc, Gálibo. En aquests TFG hi han participat estudiants del grau en Comunicació Audiovisual i dels graus de l'Escola Superior Politècnica de la UPF, i són un bon exemple del treball multidisciplinari que incentiva la Universitat.

Els tres projectes de la incubadora UPF Starting Lab ja han estat reconeguts amb diversos premis, com ara un Laus Plata disseny 2016 i el 3 Head Monkey Award de la UPC, en la categoria Mobile 2016; així mateix, han estat seleccionats en mostres i pitchings professionals, és el cas del Pitching Audiovisual universitat-indústria.

Els TFG en comunicació interactiva són productes de creació digital culturals i artístics de formats diversos amb un component audiovisual predominant i d'innovació del mitjà interactiu. Alguns se situen en formats ben establerts com els videojocs o les apps culturals o educatives, però d'altres s'escapen d'aquests formats, com per exemple, les instal·lacions interactives o els formats narratius interactius.

Destaquen per tenir un component innovador discursiu, narratiu o experimental, genuí d'aquests estudis en Comunicació Audiovisual, que no es detecten en d'altres estudis semblants. Són projectes acabats en fase de disseny i que contempen un prototipus funcional que permet tenir una primera idea del producte final.

## **1.- Cubzzle, un videojoc per a mòbils**

Un videojoc que et farà treballar el cervell. Mou els objectes i el cub mateix per guiar el personatge a través de tots els geomètrics i colorits nivells. Seràs capaç de trobar la sortida?

De Marina Díaz, Cristina Prim i Ksenia Klykova, graduades en Comunicació Audiovisual, i Guillem Galimany, graduat en Enginyeria de Sistemes Audiovisuals.

[cubzzle.com](http://cubzzle.com)

[facebook.com/cubzzle/](https://www.facebook.com/cubzzle/)

[twitter.com/cubzzle](https://twitter.com/cubzzle)



**Teaser del projecte**

<https://vimeo.com/163716539>

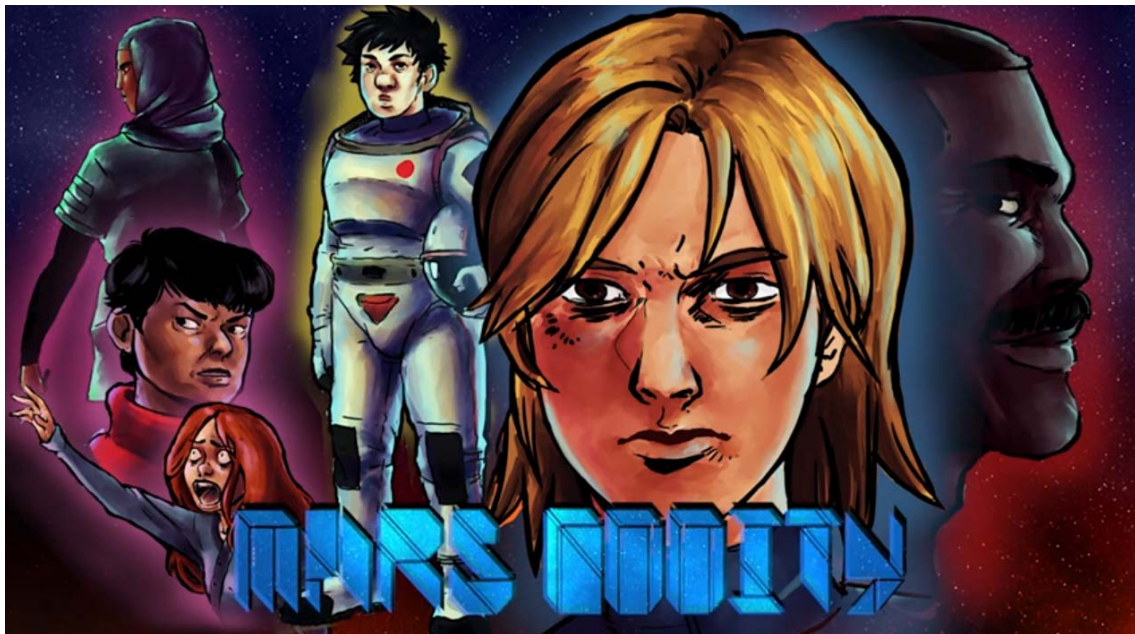
## **2.- Mars Oddity, un còmic web interactiu**

Després de sis anys de la terraformació de Mart amb èxit, l'Agència Espacial Internacional (ISA) ha perdut la connexió amb la tripulació de Mart. Com a última opció d'esperança, envien a dos astronautes increïbles, Lupe García i Yun Lao, per recollir informació sobre què ha passat al planeta vermell. Però no saben els perills que els esperen...

D'Ana Mar López, Eric Sueiro, Pilar Villanueva, graduades en Comunicació Audiovisual, i Roser Pruaño, graduada en Enginyeria en Informàtica.

[https://twitter.com/Mars\\_Oddity](https://twitter.com/Mars_Oddity)

<https://www.facebook.com/MarsOddityComic/>



**Teaser del projecte**

<https://www.youtube.com/watch?v=VOW9Ond3Yuw>



### **3.- Gálibo, un webdoc**

És un documental interactiu en gestació que vol explorar la vida diària i en ruta de cinc transportistes.

D'Agnès Olivé, Natàlia Morales i Raquel Pagès, graduades en Comunicació Audiovisual i Jorge Villanueva, graduat en Enginyeria en Informàtica.

<https://twitter.com/galibowebdoc>

<https://www.facebook.com/galibo.webdoc>

<https://www.instagram.com/galibowebdoc/>



**Teaser del projecte**

<https://vimeo.com/184870485>