

LUCA CARRUBBA

Doctor en Estudio Avanzado en Producción Artística | Especialista en Arte y Cultura Digital y Tecnologías Interactivas

PERFIL PROFESIONAL

Luca Carrubba es Doctor en Bellas Artes por la Universitat de Barcelona con distinción *Cum Laude*. Su trabajo se sitúa en el cruce entre arte digital, procesos culturales y tecnologías interactivas, explorando cómo estas prácticas pueden activar innovación y transformación social. Su tesis doctoral, *Los juegos posibles*, constituye el eje de una línea de investigación sobre videojuegos como tecnología algorítmica, cultura digital y creación contemporánea. Esta trayectoria se ha desplegado también en el ámbito universitario, con docencia e investigación en UB, ELISAVA, BAU y la UOC. Durante los últimos 10 años ha sido codirector de ArsGames, desde donde ha impulsado investigación aplicada, mediación cultural y proyectos educativos que conectan diseño, participación y justicia digital. Trabaja como consultor, comisario y productor cultural independiente, desarrollando exposiciones y programas para instituciones como Fundación "la Caixa", La Capella, Foto Colectania, CentroCentro, Tabakalera e Instituto Cervantes.

CONOCIMIENTO DEL SECTOR

- **Diseño contemporáneo:** Profesor en BAU, con docencia en diseño de interacción, cultura audiovisual y pensamiento computacional.
- **Patrimonio y Museos:** Experiencia directa en comisariado de exposiciones en museos y museografía (Fundación "la Caixa", CentroCentro, Instituto de Cultura de Barcelona, Instituto de Arquitectura Basco) y coordinación con equipamientos culturales (Centro Cívicos, Fundaciones, Centro de Artes).
- **Contexto Local e Internacional:** Red consolidada de colaboraciones con instituciones culturales en Barcelona (La Capella, centros cívicos, bibliotecas, Hangar, HacTe), España (CentroCentro Madrid, Fundación Etopia Zaragoza, Tabakalera San Sebastián, RedACTS) e internacional (Instituto Cervantes Tokio, Centro Multimedia de Mexico, Fundación Rosa Luxemburg Berlín, IDARTES Bogotá, FACT Liverpool, Triennale di Milano).
- **Tendencias Actuales:** Investigador activo en tecnologías abiertas, arte y cultura digital, diseño especulativo con publicaciones académicas y participación como evaluador en revistas científicas internacionales (ISEA, Artnodes, Teknokultura).

FORMACIÓN ACADÉMICA

Doctorado en Bellas Artes (Cum Laude)

Universitat de Barcelona, 2015–2019

Tesis: *Los juegos posibles* | Directora: Dra. Laura Baigorri | Distinción “Cum Laude”

Licenciatura y maestría en Ciencias de la Comunicación (M.Sc.)

Università La Sapienza di Roma, 1999–2004 | Matrícula de honor

Diploma de posgrado en composición musical y tecnologías interactivas

IDEC, Universitat Pompeu Fabra, 2007

Diploma de posgrado en programación orientada al multimedia

IDEC, Universitat Pompeu Fabra, 2006

EXPERIENCIA DOCENTE Y DE INVESTIGACIÓN

Universidad de Barcelona

2026: Facultad de Bellas Artes, docente de la asignatura “Visualitats Contemporànies”

Universidad de Barcelona

2026: Tutor en el Màster Oficial d'Arts Visuals i Educació (MAVE), Facultad de Bellas Artes,

UOC

2026: Creación de material docente para la asignatura de Programación de Apps para el grado de Programación Multimedia.

Estancia de investigación

2025-26: Facultad de Educación, Universidad de Barcelona

BAU Escola de Disseny

2023–2026: Profesor de la asignatura Pensamiento Computacional y cultura visual, Máster en Innovación Audiovisual y Entornos Interactivos. Referencia: Frank María

BAU Escola de Disseny

2022–2023: Profesor de la asignatura *Diseño de la interacción de cuerpo entero*, Máster en Innovación Audiovisual y Entornos Interactivos. Referencia: Frank María

BAU Escola de Disseny

2021–2022: Profesor sustituto de la asignatura *Cultura Audiovisual II* del tercer curso del Grado de Diseño.. Referencia: Frank María

BAU Escola de Disseny

2020–2021: Profesor en el seminario dentro de la asignatura *Cultura Audiovisual II* del tercer curso del Grado de Diseño. Referencia: Frank María

ELISAVA, Universitat de Vic

2025: Profesor de la asignatura “Proyecto III. Diseño de la interacción”, Grado de Diseño e innovación,. Referencia: Raúl Goñi

ELISAVA, Universitat de Vic

2020–2022: Profesor de la asignatura “Taller III”, Grado de Diseño. Referencia: Raúl Goñi

ELISAVA, Universitat de Vic

2020–2022: Profesor de la asignatura “Proyecto III” en el grado de Diseño, Grado de Diseño. Referencia: Raúl Goñi

Universitat Oberta de Catalunya

2022: Creador de los contenidos del curso de Pensamiento Computacional, UOC
Referencia: David Merino Arranz

Universitat Oberta de Catalunya

2021–2023: Profesor colaborador en la asignatura en Máster de Diseño, Master de Identidad Visual y Marca
Referencia: Efraín Foglia

Pontificia Universidad Javeriana

2014: Profesor contratado de la asignatura Introducción a las artes electrónicas., Facultad de Artes Visuales, 2ºsemestre, Pontificia Universidad Javeriana, Colombia. Referencia: Prof. Andres Jurado

Pontificia Universidad Javeriana

2014: Investigador contratado para el curso semestral en *Intermedia - redes*, Facultad de Artes Visuales, 2ºsemestre, Pontificia Universidad Javeriana, Colombia. Referente académico: Prof. Andres Jurado

Libera Accademia di Belle Arti

2009-2010: Docente contratado para la asignatura de *Diseño de Sonido*, “Biennio Nuovi Media e nuove Tecnologie”, Brescia, Italia. Referente académico: Davide Anni

Docente en Escuelas Universitarias de Verano:

2017: Videojuegos más allá del ocio: la pertinencia estética, política y pedagógica del videojuego, Universidad de Burgos, España. Referente académico: Dr Eurídice Cabañas Martinez

2016: Narrativas Híbridas: Videojuegos, Transmedia, Animación

Escuela de verano de la Maestría de Humanidades Digitales y de la Maestría de Periodismo de la Universidad “Los Andes”, Colombia. Referente académico: Dr. Omar Gerardo Rincon Rodriguez

Peer review: ISEA, Artnodes, Teknokultura

EXPERIENCIA PROFESIONAL Y PROYECTOS DESTACADOS

Co-director de ArsGames (desde 2015)

Desarrollo de proyectos culturales y educativos en arte, pedagogía y participación ciudadana con tecnologías y videojuegos. Coordinación internacional y relaciones institucionales.

Proyectos destacados bajo mi dirección (con datos cuantificables):

Truth, Lies and Democracy Game Jam (2024): Presupuesto: 15.000€ | Equipo: 8 personas | Participantes: 100+ | Duración: 3 días. Game jam activista en el marco de la Capitalidad Europea de la Democracia de Barcelona. Coordinación con instituciones europeas y gestión integral del evento.

Presente y Futuro del Videojuego Español (2024): Presupuesto 73.000€ | Equipo: 13 personas | Participantes: 500+ | Duración: 1 mes. Organización de unos diálogos transnacionales entre autores japoneses y españoles en el marco de la exposición en Tokio. Diseño y Coordinación del evento con instituciones japonesas, catalanas y españolas.

AudiogamesXR (2023-25) Presupuesto: 120.000€ | Equipo: 8 personas | Duración: 2 años | Financiación: Ministerio de Cultura, Generalitat de Catalunya. Instalación interactiva y videojuego VR para personas no videntes, en colaboración con la Fundación ONCE. Gestión de proyecto, gestión de presupuesto, coordinación técnica y dirección del equipo de desarrollo.

Vórtex - Micro-incubadora de videojuegos sociales (2022-24): Presupuesto total: 60.000€ (3 ediciones) | Equipo: 5 personas | Beneficiarios: 50+ creadores. Financiación: Generalitat de Catalunya, Ministerios de Cultura. Programa de apoyo a la creación de videojuegos sociales y alternativos. Diseño del programa, selección de proyectos, gestión de proyecto y dirección, mentoría y seguimiento.

Jornadas de Derecho al Juego Digital (2020-25). Presupuesto anual: 15.000-18.000€ | Equipo: 4 personas | Participantes: 200+ anuales. Financiación: Generalitat de Catalunya, Ayuntamiento de Barcelona. Ciclo de encuentros anuales con plataforma de participación ciudadana. Diseño del programa y curaduría de contenidos, coordinación de ponentes, gestión de la plataforma digital.

GameArtopia - Archivo digital de Game Art (2021-24): Presupuesto: 45.000€ | Equipo: 4 personas | Obras catalogadas: 50+ | Financiación: Generalitat de Catalunya, Ministerio de Cultura. Primer archivo digital jugable de Game Art iberoamericano. Dirección y comisariado del proyecto, definición de criterios de catalogación (Dublin Core), coordinación con artistas y gestión de proyecto.

Zona Gaming y Zona Hacker - Laboratorio en Biblioteca Zona Nord (2018-25): Presupuesto anual: 14.000€ | Equipo: 5 personas | Participantes anuales: 15 Financiación: Ayuntamiento

de Barcelona, Europa Creativa. Laboratorio de experimentación y dinamización comunitaria. Diseño de la programación, coordinación con la biblioteca, evaluación de impacto.

Juegos del Común (2016): Presupuesto: 10.000€ | Equipo: 6 personas | Participantes: 30+ | Premio recibido: Repte Canodróm. Plataforma de ludificación de datos abiertos del Ayuntamiento de Barcelona. Diseño y Dirección del proyecto, coordinación institucional con el Ayuntamiento y Universidades, Gestión e implementación.

EXPERIENCIA EN EL SISTEMA DEL ARTE (selección)

2025: Artista-investigador

Investigación artística con el proyecto “Al Calor devenimos hembras”, Fundación Hacte, Barcelona, [\[link\]](#)

2025: Investigador para museo

Investigación y redacción del guion de mediación “*Cartografiar el poder: de la imprenta al algoritmo*”. Museo del Diseño, Barcelona, [\[link\]](#)

2025: Comisario programa expandido “Narrar [con] la imagen videolúdica”

Comisariado del programa expandido de la exposición “Navegar la imagen”. Fundación Foto Colectania, Barcelona. [\[link\]](#)

2025-26: Comisario de exposición

Comisario de la exposición “Nostalgia de futuro: transitando el colapso”. Comisario con Eurídice Cabañas en La Capella. Barcelona, [\[link\]](#)

2020-24: Comisario de exposición

Comisario único para la exposición “*Homo Ludens: videojuegos para entender el presente*” producida por Fundación “La Caixa”, Madrid, Barcelona, Sevilla, Mallorca, Girona, Tarragona, [\[link\]](#)

2024: Comisario Exposición

Comisario de la exposición “Presente y Futuro del videojuego español”. Comisario con Eurídice Cabañas en Instituto Cervantes. Tokio, [\[link\]](#)

2024: Comisario Exposición

Comisario de la exposición “La ciudad Visible // La Ciudad en Juego”. Comisario con Eurídice Cabañas en CentroCentro, Madrid [\[link\]](#), y en Instituto de Arquitectura del País Vasco. Donosti, [\[link\]](#)

2023-25: Director GameArtopia: archivo jugable de GameArt iberoamericana.

Proyecto de archivo digital según el estándar Dublin-core de Obras de GameArt españolas y latinoamericanas.[\[link\]](#)

2022: Texto curatorial Catálogo de la exposición “Play - Videogames Arte e Oltre”

Participación como autor en el catálogo de la exposición “Play - Videogames Arte e Oltre”,

La Venaria Reale, Italia. [[link](#)]

2022: Comisario de exposición

Comisario para la exposición “Cntrl-ALT-PLAY. alternativas lúdicas al control” producida por Fundación “Etopia”, estreno 17 de mayo de 2022, Referencia: Blanca Pérez.

2021: Comisario invitado

Comisario invitado en el evento *Immaterial*, un encuentro experimental en torno al paradigma de realidad mediada por lo digital. Centro de Internacional de Cultura Contemporánea Tabakalera, San Sebastián, España. Referencia: Oier Etxeberria. [[link](#)]

2020-2021: Coordinación y seguimiento grupo de trabajo "Bideo-jokuak. Play Without End"

Coordinar un grupo de trabajo compuesto por varios agentes seleccionados con el fin de comenzar a asentar las bases de un proyecto a realizar dentro del programa “Bideo-jokuak. Play without end 2021”, Centro Internacional de Cultura Contemporánea Tabakalera, San Sebastián, España. Referente: Oier Etxeberria.

2006-2016: Artista Digital

Presentando obras de arte digitales en exposiciones y festivales en diferentes lugares de Europa, América del Sur y Asia, como el [Piksel festival](#), [Bains Numerique](#), [culturaDigitalBr](#), [GameON](#), [Laboral Centro de arte](#), [Hangar new media art center](#), Un repositorio de mi práctica artística es consultable en la página www.estereotips.net

INNOVACIÓN EDUCATIVA

2021: Director de desarrollo

Director desarrollo proyecto “Videojuegos: los dos lados de la pantalla. Juego Multijugador Online”, para la Fundación Telefónica México. [[link](#)]

2020-2021: Director de desarrollo

Director desarrollo proyecto “¿Qué ser digital eres?”, para la Fundación Anti Drogadicción (FAD). [[link](#)]

2019: Director técnico desarrollo digital proyecto “This is not an Atlas”

Coordinando y gestionando las operaciones para el desarrollo de la plataforma digital “[This is not an Atlas](#)” en colaboración con Orango Kolective y Fundación Rosa Luxemburg, Berlin, Alemania. Referente: Dr. Severin Hadler.

2018-2019: Director Técnico proyecto “GeneraciónConvive.com”

Coordinando y gestionando todas las operaciones para el desarrollo de la plataforma MooC gamificada www.generacionconvive.com con más de 2000 estudiantes activos que la utilizan diariamente. Referente: [Alicia Santos](#)

2015-2017: Juegos del común - ludificación de datos abiertos

Coordinador del proyecto ganador de la convocatoria “repte Canodróm” del Ayuntamiento de Barcelona. Más informaciones: <https://juegosdelcomun.arsgames.net/>

PUBLICACIONES

Libros y catálogos

Carrubba, L., (2023) *Videojuegos en disputa: la experiencia videolúdica y los videojuegos que vendrán*. Aguaderradama, Fundación Universitaria ARCOS, Chile

Carrubba, L., (2021) *Homo Ludens: videojuegos para entender el presente. Catálogo de la exposición*. Fundación “la Caixa”, España

Capítulos de libros

Cabanes E., Carrubba L., (2025) *VIDEOJUEGOS Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA: GOBERNANZA LÚDICA*. En Sánchez i Peris, Revuelta Domínguez (eds) LIBRO DE PONENCIAS VII CONGRESO INTERNACIONAL DE VIDEOJUEGOS Y EDUCACION Arte, ciudad y videojuego, Universidad de Valencia.

Cabanes E., Carrubba L., (2024) *El videojuego en la periferia. Prácticas culturales desde los márgenes del ocio digital*, Universidad de Sevilla

Cabanes E., Carrubba L., (2024). *_Disputando el futuro, jugando con el mundo. El videojuego como artefacto de predicción y comprensión*. Revista Occidente, Vol- jun-jul

Carrubba, L. (2022). *Play with Identity. The Avatar never lies*. Texto curatorial para el catálogo de la exposición *Play – videogames arte e oltre*, La Venaria Reale, Sagep Editori, Torino.

Carrubba L., (2022) *L'avatar non mente mai*. En *Play - Videogames Arte e Oltre*, Turín,

Carrubba, L., (2018) Laboratorio de Educación Aumentada. En Ohlenschlanger, K, (Eds) *Arte e innovación educativa en la era digital*, Laboral Centro de Arte y creación industrial, España.

Carrubba, L., (2018) “*Como el arte contemporáneo ha reprogramado los juegos digitales: un análisis del fenómeno ‘Game Art’*”. En Muriel, D. y San Salvador del Valles, R., (Eds) *Tecnología digital y nuevas formas de ocio, 2018*, España [academic review, véase comité científico]

Cabañas Martínez, E., **Carrubba, L.**, (2011) “*Scratch: learning the grammar for a new language*”, en *Student Usability in Educational Software and Games: Improving Experiences*

book, IGI-global, U.K. 2011, visionable [aquí](#)
[editorial review, véase comité científico]

Carrubba, L., Soares, G., (2011) “*Cartografiando*”, en “Orbitando Satélites - Catálogo de la exposición”, España, 2011, descargable [aquí](#)
[por encargo]

Tesis

Carrubba, L. (2019). *Los juegos posibles. La creación de videojuegos alternativos entre arte, mercado y cultura de masas*, Universitat de Barcelona.
[Tesis Doctoral]

Carrubba, L., (2004) “*Superhéroes en venta. Prácticas expresivas y contextos sociopolíticos de la narrativa del superhéroe del cómic americano al cine contemporáneo*”, Universidad “La Sapienza”, Roma, Italia.
[Tesis de maestría]

Artículos académicos

Carrubba, L., (2026). «Nostalgia de futuro». Una exposició sobre futurs desitjats. *Mosaic* [en línia], no. 206. ISSN: 1696-3296. DOI: <https://doi.org/10.7238/m.n206.2516>

Carrubba, L., (2018) El videojuego como dispositivo tecnopolítico. El caso de “Juegos del Común”. *Revista ICONO14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 16(1), 212-237.

Carrubba, L., (2017) El sonido como interfaz y el caso Audiogames. *Mosaic - revista del Máster universitario de Aplicaciones Multimedia de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC)*, [en línea]
<https://mosaic.uoc.edu/2017/12/14/el-sonido-como-interfaz-y-el-caso-audiogames/>

Carrubba, L., (2017) “Ética hacker, playbour y weisure. El videojuego como actividad productiva.” en “LifePlay, Vol. 6, España
[peer review, véase comité científico]

Carrubba, L., (2014), “*Ocupando el juego - el método artístico y la creación de juegos experimentales*”, en “Bit y Aparte -revista interdisciplinar de estudios video lúdicos”, N.2, ISSN 2340-4434, Sello Arsgames, España
[peer review, véase comité científico]

Carrubba, L., (2014) “*Software libre: gestionando y realizando procomún*”, “Revista de Juventud”, N. 102, ISSN 0211-4364, Instituto de la Juventud, España
[por encargo]

Carrubba, L., (2013) “*Para un nuevo modelo de producción para los videojuegos*”, “Bit y

Aparte -revista académica de estudios videolúdicos”, N. 0, ISSN 2340-4434, Sello Arsgames, España, 2013
[peer review, véase comité científico]

Comunicaciones, congresos y seminarios

Carrubba, L. (2025) “Del Indiepocalypse al Indieverse: Salto de formato hacia una Creación Sostenible”, conferencia inaugural en la 3.^a edición del Congreso Indie Games Terrassa, CITM - UPC, España.

Carrubba, L., Cabañas Martinez, E.(2017) “Homozapping: un caso di studio sulla creazione di un videogioco sulla sessualità”, ensayo presentado en el marco de la conferencia “Digra Italia 2017”, Italia
[academic review, véase comité científico]

Rubio Tamayo, J. L., **Carrubba, L.**, Arias, L, (2016) “Espacio, Inmersión, Interacción. HMD y MSID para el desarrollo de una herramienta educativa”, artículo presentado en el marco de la conferencia “Colloque Euromime”, Francia
[peer review, véase comité científico]

Rubio Tamayo, J. L., **Carrubba, L.**, (2016) “Representación y Generación de Sonido Procedural a Través del Movimiento Corporal usando Kinect y Pure Data: Perspectivas de la Relación entre Sonido y Espacio en la Investigación y Educación”,

Carrubba, L., (2011) “Code, cartographies and relational learning, ISEA 2011, Turquía [[link](#)]
[peer review, véase comité científico]

Carrubba, L., “Qeve, a free vj application made in puredata”, en “Convención Internacional de Puredata 09”, Brasil,. descargable [aquí](#)
[peer review, véase comité científico]

Investigación independiente

Cabañas, E., Carrubba, L. et all (2025) DIVERSITAT EN EL VIDEOJOC: ANÀLISI D'EMPRESSES, JOCS I ENTORNS SOCIALS, Estudio independiente financiado por la Generalitat de Catalunya.

Cabañas E., Rivas D., Carrubba L.,(2022) Estudio sobre los estereotipos, roles y relaciones de género, Encargado por CIMA - Asociacióón Mujeres en el Audiovisual.

Carrubba, L. Cabañas Martinez, E., Montreal Becerra, D., (2021) Casos de estudio de videojuegos sobre discapacidad: representación y accesibilidad, informe para Asociación

Amputats Sant Jordi, España
[por encargo]

Carrubba, L. Cabañas Martinez, E., Monreal Becerra, D., (2021) “Dinámicas tecno-pedagógicas sobre videojuegos y discapacidad”, informe para Asociación Amputats Sant Jordi, España
[por encargo]

Carrubba, L., Cabañas Martinez, E., Armero, A., López Rivas, D. (2020) “La industria creativa de videojuegos en Barcelona en el marco de la Economía Social y Solidaria. Estado actual, problemáticas y posibilidades”, informe para Ayuntamiento de Barcelona, España.
[por encargo]

Divulgación

Carrubba, L., (2025) De videojocs, resistències i tendresa, Xarxanet [[link](#)]

Carrubba, L., (2023) Digital Right to Play, *Open Society Foundation*.

Carrubba, L., (2022) “Motores de juegos: cuando el diseño es un acto político”, en *El salto diario*, edición en línea. [[link](#)]

Carrubba, L., Cabañas Martinez, E., (2021) “Zombis y necropolítica”, en *El salto diario*, edición en línea. [[link](#)]

Carrubba, L., (2020) “Fortnite, Apple y tecnopolítica: la relevancia política del videojuego”, en *El salto diario*, edición en línea. [[link](#)]

Carrubba, L. (2019) “La cultura en juego”, en *El salto diario*, edición en línea. [[link](#)]

Cabañas Martinez, E., **Carrubba, L.** (2017) “Sexualidad y Videojuegos: homozapping”, en “Deus Ex machina - cuadernos de maquina”, Vol. II, Sello Arsgames, España
[por encargo]

Audiovisual

Carrubba L., Muriel D., Grupo Lavinia Next. (2021) *Game worlds*. Fundación La Caixa.
Visionable en Caixa+ [[link](#)]

Podcast

Carrubba L. (2022) *Jugamos con Serie de 3 podcast escritos y realizados para Fundación “LA Futura”.*

CONFERENCIAS (SELECCIÓN)

“Game Art: el arte de los videojuegos”, Volcán 24, Museo Interactivo Mirador, Santiago de Chile, 2024 [[link](#)]

“Serious games: política y acción social”, Bienal Ciutat i Ciència, Barcelona, 2021 [[link](#)]

“Play Safe: Game Arts during a Plague”, en el marco de Game Arts International Assembly, 2021 [[link](#)]

“Metodologías piratas para politicizar la investigación digital”, en el marco del seminario *Perspectivas metodológicas en la investigación artística*, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Barcelona, 2021. Referente Académico: Marta Negre. [[link](#)]

“Los juegos Posibles”, clase magistral, Facultad de Artes Visuales, Universidad Politécnica de Valencia, curso de Artes Visuales, Valencia, February 2020. Referencia:: Dr. Moises Maña,

“Los juegos posibles”, en el marco de las jornadas de investigación doctoral del programa de doctorado EAPA, Universidad de Barcelona, 2019. Referente Académico: Laura Baigorri. [[link](#)]

“Transferencia Arte-Ciencia-sociedad” en el marco del simposio “IN>TRA Prototipos Compartidos”, Universitat de Barcelona, noviembre 2018 [[link](#)]

“Arte, diseño y videojuegos”, Universidad de Barcelona, abril 2018 [[link](#)]

“*El sonido como interfaz*”, en el marco de la Jornada UX17, Universidad Oberta de Catalunya, Barcelona, noviembre 2017 [[link](#)]

“*Software libero per la creazione artistica*”, Facoltà di Matematica, Università di Catania, congreso Open Knowledge - Open Arts, Catania, 2015 [[link](#)]

Interacciones Puras, Bogotá, Facultad Artes ASAB, Bogotá, Colombia, 2015

“*El código como producción de arte*”, Mira Festival 2013, CCCB, Barcelona, España, 2013 [[link](#)]

COMPETENCIAS INFORMÁTICA

Administrador de sistema Linux

Lenguajes de programación: Python, Processing, Puredata, OpenFrameworks (C++), PHP, html, JS, CSS

LLM: Hugging Face, Ollama, Desarrollo: Node.js, p5.js, D3js, Docker

CMS: WordPress, Moodle

Desarrollo básico en Android

Programación básica de videojuegos en diferentes entornos y tecnologías.

Edición de video y audio,

Computación física: Arduino, sensores y actuadores, Makey Makey

GIT

Office software

VIM, BASH

COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS

Italiano: Nativo

Español: C2

Catalán: Avanzado (en proceso de certificación C1)

Inglés: Avanzado (equivalente C1)

Premios y Jurado

2026: Ganador de Barcelona Crea /HacTe con el proyecto “Al calor devenimos hembras”

2026: Participación como jurado en el Premio a la ciudad de Barcelona, comisión Cultura Digital.

2024: Ganador de la convocatoria Barcelona Producció, La Capella, con el proyecto Nostalgia de Futuro

2024: Ganador de “Becas para la creación artística, la investigación y la innovación en los ámbitos de las artes visuales, de las artes escénicas, de la música, del pensamiento y de los juegos de mesa (CLT019)”

2022: Ganador del premio “Digital Jove” con la labor de la asociación Arsgames