

DATOS PERSONALES

APELLIDOS	TERRASA TORRES
NOMBRE	MATEO

DATOS ACADÉMICOS

ESTUDIOS CURSADOS (Licenciatura; Grado; Máster)

TITULACIÓN	CENTRO	FECHA
Grado en comunicación audiovisual	CESAG	2015
Máster en cine y audiovisual contemporáneo	POMPEU FABRA	2017

TESIS DOCTORAL

TÍTULO	CENTRO	FECHA
El alma oscura del juego. Teoría y motivos recurrentes de la dificultad como estética ludoficcional	UNIVERSITAT DE LES ILLES BALEARS	22/07/21

EXPERIENCIA DOCENTE

AÑOS DE EXPERIENCIA Y PERFIL ASIGNATURAS

Estética y narrativa del videojuego, Máster de Guion Audiovisual y de Videojuegos, Universidad Rey Juan Carlos, 2022. Historia del cine de animación, videojuego, cómic, fantasía y ficción; Guion para animación y videojuegos, Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos, Universidad Católica de Valencia, septiembre 22-actualidad. Tutor y tribunal de TFG, Doble titulación en Ingeniería Informática y Diseño y Producción de Videojuegos y Grado en Diseño y Producción de Videojuegos, TecnoCampus, diciembre 22-actualidad. Tutor y tribunal de TFG's de Videojuegos, Universitat Oberta de Catalunya (UOC), septiembre de 2023 – actualidad. Narrativa y Experiencia de Usuario, Máster Universitario en Diseño y Desarrollo de Videojuegos, UNIR, noviembre 2023-actualidad.

EXPERIENCIA INVESTIGADORA

LÍNEA/S DE INVESTIGACIÓN y SEXENIOS

GRUPOS DE INVESTIGACIÓN:

“Mito e ideología en los videojuegos contemporáneos (LUDOMYTHOLOGIES)”. PID2020-118776GA-I00, Ministerio de Ciencia e Innovación de España, 01/09/2021 – 31/08/2025.

“Mundos posibles y formatos de ficción en series de animación” (PreCom UFV 2024-2025).

ECOINDIE-Games (ECOINDIE-G), Planetary Wellbeing 2023.

3 PUBLICACIONES MÁS RELEVANTES DE LOS ÚLTIMOS 5 AÑOS

AUTORES	Navarro-Remesal, Víctor; Terrasa-Torres, Mateo						
TÍTULO	Healing a Life Out of Balance: Slowness and Ecosophy in Death Stranding						
REVISTA/LIBRO	<i>Ecogames. Playful perspectives on the climate crisis</i>						
VOLUMEN		PÁG. INICIAL Y FINAL	223-240	AÑO	2024	CLAVE ⁽¹⁾	CL

⁽¹⁾ L = Libro completo; CL = Capítulo del libro; A = Artículo

AUTORES	Terrasa-Torres, Mateo						
TÍTULO	Sueños de sol y comida: precariedad y colapso en Frostpunk						
REVISTA/LIBRO	<i>Espejos rotos: Narrativas distópicas y sociedad de entrecrisis</i>						
VOLUMEN		PÁG. INICIAL Y FINAL	223-239	AÑO	2023	CLAVE ⁽¹⁾	CL

⁽¹⁾ L = Libro completo; CL = Capítulo del libro; A = Artículo

AUTORES	Terrasa Torres, Mateo						
TÍTULO	La estética de la dificultad: Teoría y motivos en el videojuego						
REVISTA/LIBRO							

VOLUMEN		PÁG. INICIAL Y FINAL	-	AÑO	2022	CLAVE ⁽¹⁾	L
---------	--	----------------------	---	-----	------	----------------------	---

⁽¹⁾ L = Libro completo; CL = Capítulo del libro; A = Artículo

Nº PUBLICACIONES TOTALES (LIBROS Y ARTÍCULOS)	LIBROS: 5
	ARTÍCULOS: 3
Nº PROYECTOS FINANCIADOS A NIVEL COMPETITIVO	3
Nº CONGRESOS (PARTICIPACIÓN : ponencia; comunicación o poster)	9
Nº TFM's DIRIGIDOS:	
Nº TESIS DIRIGIDAS:	

OTRAS ACTIVIDADES DE INTERÉS CIENTÍFICO O ACADÉMICO RELEVANTES DE LOS ÚLTIMOS 5 AÑOS (*)

ACTIVIDAD	AÑO

(*) Como máximo indicar 5 actividades