UNIVERSIDAD DE BURGOS
Facultad de Humanidades y Comunicación

LÍNEAS DE TFG OFERTADAS POR EL PROFESORADO DEL GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL 2023/24

Profesor/a	Líneas	Mod.
Daniel C. Narváez Torregrosa (Comunicación Audiovisual)	1. Creación de ficción cinematográfica: cortometraje. 2. Teoría y estética del lenguaje cinematográfico. 3. Guion cinematográfico. 4. Dirección artística en las ficciones audiovisuales.	A B A B
Basilio Cantalapiedra (Comunicación Audiovisual)	5. Creación de ficción cinematográfica: cortometraje. 6. El sector audiovisual fuera de los grandes centros de producción. Desarrollo sectorial territorial: Film Commissions y contenidos de proximidad (análisis, historia y propuestas) 7. Producción audiovisual en España. Pasado, presente y futuro 8. Componentes y protagonistas en la autoría e historia cinematográficas	A A o B B B
Mario Cartelle (Comunicación Audiovisual)	9. Obtención y elaboración de fotografía panorámica y adaptación en las fases del proceso a las diferentes aplicaciones y soportes. 10. Accesibilidad en los medios audiovisuales. Adaptación de productos audiovisuales (vídeo, animación, interactivos…) para su accesibilidad mediante el empleo de subtitulado, lenguaje de signos, audio descripciones 11. Diseño y elaboración de documentales de divulgación de fenómenos culturales y sociológicos. 12. Técnicas avanzadas de edición en la elaboración de material fotográfico: macro, paisaje, etc.	A
M. Socorro Fernández García (Filosofía)	13. Ética y medios de comunicación. La comunicación de valores 14. La historia de los medios audiovisuales desde la perspectiva ética. 15. Sociedad, ética y comunicación: el líder, la violencia, la mujer, la infancia.	B

Fátima Gil Gascón (Comunicación Audiovisual)	16. Las imágenes y su contexto histórico y social 17. Diseño de un programa cultural de televisión 18. La televisión como medio generador de Cultura y/o cultura	B A o B B
José Luis González Castro (Psicología social)	19. Creación y evaluación psicosocial de la efectividad de un producto audiovisual 20. Análisis de las actitudes, estereotipos, emociones y procesos grupales en los productos audiovisuales 21. Análisis psicosocial de las diferencias culturales en la construcción de productos audiovisuales 22. Los productos audiovisuales como mecanismos de regulación de las emociones individuales y colectivas	B
Esteban García Mate Carlos Melgosa (Expresión Gráfica)	23. Diseño y creación de aplicaciones multimedia para distribución en diferentes soportes 24. Diseño y creación de catálogos interactivos para distribución en diferentes soportes 25. Proceso de diseño y creación de carteles interactivos y en formato papel 26. Creación de manuales interactivos	A
Fernando Melgosa (Comunicación Audiovisual)	27. Producción Radiofónica 28. Espectáculos y sociedad 29. Estrategias y técnicas de comunicación para presentaciones de impacto.	A o B
Marta Pérez Ruiz (Comunicación Audiovisual)	30. El poder de la imagen en la información 31. La estructura de la información en los canales privados 32. Información y entretenimiento en la televisión en España	B
Marta Pérez Ruiz y Fernando Melgosa (Comunicación Audiovisual)	33. Análisis del infoespectáculo en los informativos de las cadenas públicas	B
Alberto Ferarios Román (Comunicación Audiovisual)	34. Fotorreportaje 35. Funciones del Operador de cámara en televisión 36. Análisis fotográfico. Modelos	A

Cristina Borreguero Asunción Retortillo (Historia Moderna)	37. Imagen y propaganda de las monarquías en la actualidad 38. La propaganda de guerra 39. El cine de guerra y la guerra en el cine 40. La propaganda electoral 41. Mujer y moda en la propaganda	A o B
Mario Alaguero (Comunicación Audiovisual)	42. Diseño gráfico o ilustración para publicidad, difusión del patrimonio o comunicación corporativa. 43. Posproducción de vídeo, animación 2D, 3D, motion graphics y stop motion. 44. Diseño y desarrollo de videojuegos y aplicaciones interactivas. 45. Productos audiovisuales basados en nuevas tecnologías de la comunicación. 46. Comunicación social del patrimonio.	A A A A A
Andrés Bustillo (Lenguajes y Sistemas Informáticos) David Checa Cruz (Lenguajes y Sistemas Informáticos)	47. Realización de un producto audiovisual basado en animación por computador o secuencia del mismo. (English Friendly) 48. Realización de modelos 3D de interés para la Industria o para la Difusión del Patrimonio. (English Friendly)	A B
Andrés Bustillo (Lenguajes y Sistemas Informáticos) y Mario Alaguero (Comunicación Audiovisual) David Checa Cruz (Lenguajes y Sistemas Informáticos) Marcos García-Ergüín Maza (Comunicación Audiovisual) Kim Martínez García (Comunicación Audiovisual) Bruno Rodríguez García (Lenguajes y Sistemas Informáticos)	49. Desarrollo de plataformas interactivas en 2D/3D: videojuegos, realidad virtual y aumentada	A

René Jesús Payo Hernanz (Arte)	50. Video-arte 51. Arte y nuevas tecnologías 52. Fuentes artísticas de los videojuegos 53. Sistemas de comunicación del Patrimonio Artístico 54. Cine y arquitectura 55. Cine y arte	A o B
Raquel de Román (Derecho Civil)	56. Derechos de propiedad intelectual	B
Kim Martínez García (Comunicación Audiovisual)	57. Análisis de la narrativa y la jugabilidad en videojuegos 58. Análisis de la representación de género en videojuegos 59. Diseño y desarrollo de serious games	B B A
Carlos Lozano (Derecho)	60. Los límites a la libertad de expresión y creación artística (análisis de los llamados casos de "censura") 61. El derecho a la propia imagen	A o B
Rayco González (Comunicación Audiovisual)	62. Sociosemiótica: usos y consumos de la comunicación 63. Antropología cultural y etnosemiótica: costumbres y prácticas en la comunicación 64. Análisis semiótico de nuevas formas de narración 65. Semiótica: teoría y forma de comunicación	B
Andrés Bustillo (Lenguajes y Sistemas Informáticos) Mario Alaguero (Comunicación Audiovisual) Fernando Melgosa (Comunicación	66. Otros productos audiovisuales: videojuegos, publicidad y radio	A o B

Audiovisual) Marcos García-Ergüín Maza (Comunicación Audiovisual) David Checa Cruz (Lenguajes y Sistemas Informáticos)		
Elías Martínez y Carlos Melgosa (Gráficos por Computador y Diseño de páginas web)	67. Internet de las cosas 68. Gráficos por computador 69. Diseño web	A o B
Natalia Martínez Pérez (Comunicación Audiovisual)	70. Realización de cortometrajes, videoclips... 71. Trabajo académico: Estudios fílmicos, Estudios televisivos, Historia de los medios audiovisuales, Representaciones, audiencias, Estudios de Género, Estudios Culturales.	A B
Alberto Olegario González Lorenzo (Comunicación Audiovisual)	72. Realización multimedia de los eventos en directo 73. Las Nuevas tecnologías aplicadas a las artes escénicas 74. El Sonido, la iluminación y el vídeo en Eventos en Directo	A
Rodrigo Mena Ruiz (Comunicación Audiovisual)	75. Fotografía Editorial, realización y maquinación de una publicación para medio tradicional o medio digital 76. Fotografía de estudio con luz artificial, creación de fotografías en estudio con flashes o similares y diferentes usos 77. Fotoperiodismo / fotografía documental, realización de un reportaje fotográfico sobre una temática	A
Pedro Ángel López Alonso (Comercialización e investigación de mercados)	78. Realización de una campaña de comunicación en el ámbito empresarial	B
Bruno Rodríguez García (Lenguajes y sistemas informáticos)	79. Realización de Modelos 3D para la Difusión o Reconstrucción virtual del Patrimonio 80. Proyecto de Modelado 3D para videojuegos o entornos interactivos 81. Proyecto de Modelado 3D para infografías o renderizado	A A A
Marcos García-Ergüín Maza (Comunicación Audiovisual)	82. Estética en la imagen digital (English Friendly) 83. CGI y software de creación de imagen digital (English Friendly) 84. Historia del diseño e identidades nacionales (English Friendly)	A o B

	85. Estética y análisis de animación, fotografía, cine y audiovisual digital. (English Friendly) 86. Fotografía de moda. (English Friendly)	
María Verónica Zella (Economía aplicada)	87. Las estructuras organizativas en el campo de la comunicación audiovisual. 88. Nuevos segmentos de oferta y demanda para abordar la comunicación audiovisual.	B B
Lorena Busto Salinas (Comunicación Audiovisual)	89. Comunicación institucional y corporativa 90. Análisis de prensa convencional y digital 91. Comunicación sobre sanidad y salud	A y B
Miguel Ángel González Cámara (Comunicación Audiovisual)	92. Creación y desarrollo de imagen visual corporativa. 93. Creación y desarrollo de campaña publicitaria. 94. Creación y desarrollo de un plan de comunicación corporativa.	A A A
Juan Manuel Ibeas Miguel (Sociología)	95. Participación social y medios de comunicación 96. Medios de comunicación y estereotipos sobre grupos sociales 97. Sociedad red y transformaciones sociales	B B B
Ignacio Fernández de Mata (Antropología)	98. Etnografías rurales y urbanas. Estudios de comunidad 99. Memoria histórica 100. Nacionalismo, patrimonio e identidad cultural	B B B
Sergio Cañas Díez (Historia Contemporánea)	101. Prensa, propaganda y opinión pública en la contemporaneidad (ss. XIX y XX). 102. La Historia contemporánea (ss. XIX y XX) en el cine y en la televisión. 103. Historia de los medios de comunicación contemporáneos.	B B B
Eric G. Vizcaya Accaputo (Lenguajes y sistemas informáticos)	104. Fotogrametría como técnica de estudio de infraestructuras y productos a partir del conjunto de tomas fotográficas.	A

María Angélica González Vegas (Comunicación Audiovisual)	105. La salud de las mujeres en los medios de comunicación: ¿Son invisibles? Relato y silencio informativo. 106. Hablar de salud mental en los medios. Responsabilidad y buenas prácticas. 107. El suicidio en los medios de comunicación: silencio, tabú y amarillismo. Análisis del abordaje informativo. 108. Contar la vida: Realidad de las minorías en los medios de comunicación. Inmigrantes, pueblo gitano y colectivo LGTBI. 109. Historia de la prensa: Qué, quiénes y cómo escribieron en otros tiempos.	A / B A / B A / B A / B B
Henar Guillén Sanz (Lenguajes y sistemas informáticos)	110. Realización de un producto audiovisual basado en animación por computador 111. Realización de modelos y entornos 3D para videojuegos o aplicaciones interactivas 112. Desarrollo de plataformas interactivas 2D/3D: videojuegos y realidad virtual	A A A
Rocío Quintanilla López (Lengua española)	113. La consolidación del español como lengua oficial más allá de España y su percepción y papel en la construcción social en dicha comunidad. 114. Proyecto para incrementar la presencia del español en la ciencia a partir de la comunicación audiovisual	B A
Javier Moreno Espeja (Derecho administrativo)		
Ana María Sáez Cuevas (Filología inglesa)		

Actualizado septiembre de 2023.