



## LÍNEAS TFM PROPUESTAS PROFESORADO 2022-23 (MÁSTER EN COMUNICACIÓN Y DESARROLLO MULTIMEDIA)

Profesor/a	Líneas
Mario Alaguero	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Diseño gráfico o artístico para un entorno multimedia</li><li>2. La creatividad en las nuevas tecnologías de la comunicación</li><li>3. Guion y diseño de niveles para videojuegos</li><li>4. Comunicación transmedia</li></ol>
Basilio Cantalapiedra	<ol style="list-style-type: none"><li>5. El producto audiovisual como prototipo adaptado a nuevos modelos de consumo.</li><li>6. Financiación de los contenidos audiovisuales: crowdfunding y otros modelos</li><li>7. Espectacularización de espacios museísticos: nuevas propuestas aplicadas a la divulgación</li><li>8. La producción audiovisual de proximidad: gestión, retos y oportunidades</li></ol>
Marcos García-Ergüín	<ol style="list-style-type: none"><li>9. Diseño de personajes y animación para plataformas multimedia, aplicaciones y entornos digitales</li><li>10. Identidad en el diseño gráfico</li><li>11. Concept art para videojuegos</li><li>12. Estética en animación</li><li>13. Postproducción digital y efectos visuales</li></ol>
Mario Cartelle	<ol style="list-style-type: none"><li>14. Elaboración de documentales de divulgación de fenómenos culturales y sociológicos mediante la utilización de DaVinci Resolve en todas las fases de la postproducción.</li><li>15. Accesibilidad en la producción de contenidos audiovisuales.</li></ol>
Andrés Bustillo	<ol style="list-style-type: none"><li>16. Realización de un producto audiovisual basado en animación por computador.</li><li>17. Realización de modelos 3D o ciclos de animación de interés para la Industria, la difusión del patrimonio u otro cliente final.</li></ol>
Lorena Busto	<ol style="list-style-type: none"><li>18. Creación de un medio de comunicación digital</li><li>19. Análisis de cibermedios</li></ol>
Isabel Menéndez	<ol style="list-style-type: none"><li>20. Actualidad y futuro de la publicidad digital</li></ol>

Profesor/a	Líneas
	21. Diseño o reformulación de una campaña de publicidad digital
David Checa	22. Diseño de aplicaciones basadas en Realidad Virtual 23. Diseño de videojuegos
Kim Martínez	24. Diseño y desarrollo de serious games en 2D, 3D o realidad virtual 25. Realización de aplicaciones para la salud mental en realidad virtual 26. Análisis de la narrativa y la jugabilidad en videojuegos
Alberto Olegario	27. Realización de eventos en directo. Desde CCTV al Streaming 28. Realización multimedia aplicadas a las artes escénicas
Miguel Ángel González Cámara	29. Elaboración de proyecto práctico, basado en la cultura transmedia 30. Análisis de plataformas de comunicación multimedia
Isabel Menéndez y/o Mario Alaguero y/o Marcos García-Ergüín y/o Eric Gabriel Vizcaya Accaputo (uno o dos tutores*)	31. PROYECTO para diseñar la comunicación externa dirigida a jóvenes de una entidad real (institución pública).
Natalia Martínez Pérez	32. Trabajo académico: análisis de una marca; análisis de una campaña. 33. Estrategias de publicidad multicanal, incluida la realización de un spot TV.
Eric Gabriel Vizcaya Accaputo	34. Diseño y desarrollo web corporativas. 35. Diseño y desarrollo de tiendas online (ecommerce) 36. Desarrollo de entornos y simulaciones virtuales en Unreal Engine. 37. Nuevas herramientas digitales para las empresas contempladas en el Kit Digital.

\* En la solicitud de tutor debéis indicar uno o dos de estos tutores (los que preferáis) y entre paréntesis poner “Proyecto” para que se sepa que es esta línea.