

OFERTA DE TRABAJOS FIN DE GRADO

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL - Curso Académico 2018/19

DEPARTAMENTO DE FILOLOGÍA, COMUNICACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

Director/es	Tema/s	Nº máximo de alumnos a tutORIZAR
Lozano Maneiro, José María	Narrativa Audiovisual, Guion Audiovisual, Realización Audiovisual, Realización de documentales, Realización de Largometrajes, Historia del cine	7
García Pernía, María Ruth	Nuevas formas de expresión e interacción: fotografía, vídeo, videojuegos y espectáculos. Audiencias activas en una sociedad mediática. Compromiso cívico en los medios de comunicación.	5
Lacasa Díaz, Pilar	Redes Sociales. Videojuegos. Comunicación digital. Nuevos formatos.	5
Cortés Gómez, Sara	Proceso creativo en la realización de un producto audiovisual (no implica su implementación) Comunidades de fans y su acción en redes Nuevos formatos de publicidad en la era digital Audiencias activas en la era digital Videojuegos, contenido, industria y política	5
Mancha San Esteban, Luis	Análisis de Industrias culturales. Realización de documental	1
Martínez Borda, Rut	Narrativa audiovisual Creadores y Productores digitales Audiencias Infantiles Transmedia	5
Fuente Prieto, Julián dela	Realidad Aumentada Producción Audiovisual Realización Multicámara.	5
Gutiérrez Sánchez, Julia Sabina	Narrativa y estética del videoclip Autorretrato en fotografía Género slasher en el cine Cine español Géneros y formatos de cine y TV	5
Álvarez Delgado, Roberto Carlos	Marketing y Comunicación Institucional. Animación audiovisual. Redes Sociales. Cine y TV	3
Sancho Rodríguez, Ángel	Realización audiovisual publicitaria Cine e historia del arte Empresa Audiovisual Producción Cinematográfica	3
Infante Pineda, Sara	La música en el medio radio: radio fórmula y radio musical Nuevas producciones sonoras: el podcast (ficción, entretenimiento y periodismo) Nuevas plataformas audiovisuales y de audio: negocio y contenido Empresa de radio y tv: grupos multimedia y medios locales La voz: Locución, interpretación y doblaje.	5
Torné Valle, Emilio	Cultura Visual: Arte y Comunicación Audiovisual	3
Torné Valle, Emilio	Diseño Gráfico aplicado a la Comunicación Audiovisual	1

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

Tutor	plazas disponibles (Específico CAV)	Título	Breve descripción del TFG
Moratilla Ocaña, Antonio	4	Captura de movimientos para videojuegos	Proceso completo de captura de movimiento para videojuegos, definiendo procesos, transiciones, movimientos, refinamiento y finalización.
Moratilla Ocaña, Antonio	2	Modelado 3D automático	Estudio sobre técnicas de recreación de topología tridimensional sobre mallas 3d mediante técnicas de captura de imagen/video
Moratilla Ocaña, Antonio	3	Animación de personajes	Estudio del workflow para la animación de personajes en entornos tridimensionales para motores de juego
Moratilla Ocaña, Antonio	3	Motores de videojuegos: modelos de sockets	Estudio del manejo de los sockets para gadgets y su gestión en los distintos motores 3d
Moratilla Ocaña, Antonio	3	Modelado de realidad virtual	Estudio de los requisitos del modelado para entornos de realidad virtual para establecer el tamaño y las características de rendimiento adecuadas a los distintos entornos.
Moratilla Ocaña, Antonio	4	Visualización de video360 en RV	Estudio de sistemas de video360 en RV. Captura, edición y reproducción. Este TFG estudia las tecnologías actuales y futuras para el entorno RV.
Moratilla Ocaña, Antonio	1	Estudio de la inmersión en entornos de Realidad Virtual	Estudio comparativo sobre el grado de inmersión de los usuarios en distintos entornos de realidad virtual, estudiando distintos settings para conseguir aislar las características principales que ayudan a la inmersión y a la sensación de presencia
Moratilla Ocaña, Antonio	2	Realidad Virtual para la visualización de datos	Estudio para la creación de un estudio virtual para la visualización de datos, tanto científicos como estadísticos generalistas.
Moratilla Ocaña, Antonio	1	Simulación física en motores tridimensionales	Estudio de las características de interacción para la simulación física en distintos motores 3d y su uso en sistemas complejos
Moratilla Ocaña, Antonio	1	Generación de modelos tridimensionales de edificios	Creación de modelos tridimensionales de edificios históricos para la inserción en entornos de realidad virtual: workflow y herramientas.
Moratilla Ocaña, Antonio	1	Estudio de los factores de rendimiento de modelos 3d en dispositivos móviles	
Moratilla Ocaña, Antonio	4	Creación de sistemas de partículas para videojuegos	Los sistemas de partículas permiten añadir efectos visuales con baja carga. La creación de estos sistemas no es directa. Este TFG recogerá las técnicas de creación de sistemas de partículas para videojuegos.
Moratilla Ocaña, Antonio	4	Desarrollo de personajes para videojuegos	Los personajes de videojuegos necesitan unas técnicas de desarrollo específico. Este TFG trata de esas técnicas y procesos aplicables a este ámbito
Moratilla Ocaña, Antonio	4	Desarrollo conceptual de videojuegos	La conceptualización y generación de guías visuales son el paso inicial y básico para la creación de videojuegos. Este TFG aborda el desarrollo de estas labores, formalizando las técnicas y procesos necesarios para la definición conceptual de un videojuego.
Eugenio Fernández Vicente		Sistema de redacción de artículos deportivos en medios de comunicación I	análisis y relación de diccionario de expresiones de términos deportivos para redacción de artículos deportivos en medios de comunicación
Eugenio Fernández Vicente		Programación Web de un visualizador de eventos de partidos de fútbol II	análisis y relación de diccionario de palabras de términos deportivos para redacción de artículos deportivos en medios de comunicación