

DATOS PERSONALES

APELLIDOS	MANTILLA POUSA
NOMBRE	ADRIÁN

DATOS ACADÉMICOS

ESTUDIOS CURSADOS (Licenciatura; Grado; Máster)

TITULACIÓN	CENTRO	FECHA
Grado en BBAA - Mención Audiovisuales y Diseño	Universidad Miguel Hernández de Elche	2015
Master Creación Digital	Universidad Católica de Valencia	2017

TESIS DOCTORAL

TÍTULO	CENTRO	FECHA
(Título aún por definir) Programa de doctorado en Industrias de la Comunicación y Culturales	Universidad Politécnica de Valencia	Defensa en 2024
Tema: Desarrollo de propuestas mediáticas en VR dentro del marco de las NAPI (Narrativas Audiovisuales Prosociales Inmersivas)		

EXPERIENCIA DOCENTE

AÑOS DE EXPERIENCIA Y PERFIL ASIGNATURAS

2020/2021 (UMH) (Grado BBAA) Diseño de Identidad Visual
 2020/2021 (UMH) (Grado BBAA) Teoría y bases del Diseño
 2020/2021 (UMH) (Grado BBAA) Diseño y Estrategias de los Videojuegos

2021/2022 (UMH) (Grado BBAA) Diseño de Identidad Visual
 2021/2022 (UMH) (Grado BBAA) Teoría y bases del Diseño
 2021/2022 (UMH) (Grado BBAA) Diseño y Estrategias de los Videojuegos
 2021/2022 (UMH) (Grado BBAA) Fotografía Aplicada al Diseño
 2021/2022 (UCV) (Máster MCD) Modelado y Representación 3D

2022/2023 (UMH) (Grado BBAA) Diseño de Identidad Visual
 2022/2023 (UMH) (Grado BBAA) Teoría y bases del Diseño
 2022/2023 (UMH) (Grado BBAA) Diseño y Estrategias de los Videojuegos
 2022/2023 (UMH) (Grado BBAA) Fotografía Aplicada al Diseño

2023/2024 (UMH) (Grado BBAA) Diseño de Identidad Visual
 2023/2024 (UMH) (Grado BBAA) Teoría y bases del Diseño
 2023/2024 (UMH) (Grado BBAA) Diseño y Estrategias de los Videojuegos
 2023/2024 (UMH) (Grado BBAA) Fotografía Aplicada al Diseño
 2023/2024 (UCV) (Grado DNAV) Modelado y Representación 3D II
 2023/2024 (UCV) (Grado DNAV) Animación en 3D

EXPERIENCIA INVESTIGADORA

LÍNEA/S DE INVESTIGACIÓN y SEXENIOS

2020/2021 INDICO - PLE UMH · Diseño y estrategias Videojuegos (Desarrollo de material audiovisual didáctico)

2021/2022 Narrativa Prosocial en Publicidad: APS
 2022/2023 Narrativa Prosocial en Publicidad: APS
 2023/2024 Narrativa Prosocial en Publicidad: APS

2020/2021 El videojuego como medio prosocial. Análisis de sus narrativas audiovisuales e identificación de sus efectos y estrategias.
 2022/2023 El videojuego como medio prosocial. Análisis de sus narrativas audiovisuales e identificación de sus efectos y estrategias.
 2023/2024 2020/2021 El videojuego como medio prosocial. Análisis de sus narrativas audiovisuales e identificación de sus efectos y estrategias.

2022 – 2025 // AICO – Estudio la las NAPI (Narrativas Audiovisuales Prosociales Inmersivas)

3 PUBLICACIONES MÁS RELEVANTES DE LOS ÚLTIMOS 5 AÑOS

AUTORES					
TÍTULO					
REVISTA/LIBRO					
VOLUMEN		PÁG. INICIAL Y FINAL	-	AÑO	CLAVE⁽¹⁾

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

AUTORES					
TÍTULO					
REVISTA/LIBRO					
VOLUMEN		PÁG. INICIAL Y FINAL	-	AÑO	CLAVE⁽¹⁾

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

AUTORES					
TÍTULO					
REVISTA/LIBRO					
VOLUMEN		PÁG. INICIAL Y FINAL	-	AÑO	CLAVE⁽¹⁾

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

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

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

ACTIVIDAD	AÑO
Neurocreatividad – Las bases del pensamiento Creativo (Ed. Independiente)	2020
9 TFG Tutorizados en los últimos 3 años	

(*) Como máximo indicar 5 actividades