

## DATOS PERSONALES

<b>APELLIDOS</b>	MANTILLA POUSA
<b>NOMBRE</b>	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

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

<sup>(1)</sup> L = Libro completo; CL = Capítulo del libro; A = Artículo

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

<sup>(1)</sup> L = Libro completo; CL = Capítulo del libro; A = Artículo

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

<sup>(1)</sup> L = Libro completo; CL = Capítulo del libro; A = Artículo

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

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

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


(\*).Como máximo indicar 5 actividades