CURRICULUM VITAE ABREVIADO

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							
TITULO							
REVISTA/LIBRO							
VOLUMEN		**PÁG. INICIAL Y FINAL**	-	**AÑO**		**CLAVE(1)**	

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

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

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

AUTORES							
TITULO							
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 TFMs 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