

Líneas de Trabajo Fin de Grado

Curso 2023-2024

Grado en Cine y Cultura no presencial

Título de la Línea	Departamento	Descriptor	Profesores	Plazas
Análisis del discurso	Departamento de Ciencias del Lenguaje Área de Lengua Española	El discurso, en cuanto unidad intencional de comunicación y unidad lingüística total. Esta línea de investigación se centra en el estudio de los principios que regulan el uso del lenguaje en la comunicación, es decir, las condiciones que determinan el empleo de enunciados concretos emitidos por hablantes concretos en situaciones comunicativas concretas, y su interpretación por parte de los destinatarios.	María Ester Brenes Peña (3)	1 máx.
Teoría y análisis del discurso fílmico	Departamento de Ciencias del Lenguaje. Área de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada	Esta línea pretende introducir al estudiante en el estudio del relato cinematográfico en cuanto unidad intencional de comunicación a partir del análisis de los filmes. A partir de la consideración de la retórica, poética y estética de las películas, se profundizará en la noción de relato cinematográfico, así como en el conocimiento de la emisión y recepción fílmicas.	M.ª Paz Cepedello Moreno (1) Cristina Jiménez Gómez (1)	2 máx.
Accesibilidad y traducción audiovisual (francés-español)	Ciencias del lenguaje		M.ª Azahara Veroz González	1
Lectura e interpretación.	Departamento de Ciencias del Lenguaje. Área de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada	Esta línea trata de completar la formación obtenida en Teoría de la literatura a lo largo del grado. Por tanto, se ilustrará, en distintos acercamientos prácticos, las nociones fundamentales de nuestra materia sobre todo en lo que a interpretación de textos se refiere.	Cristina Jiménez Gómez	1 máx.

Literatura italiana y producción audiovisual	Departamento de Ciencias del Lenguaje. Área Filología Italiana as del Lenguaje	Desde los albores del siglo XX, Italia ha desempeñado un papel fundamental en la industria cinematográfica, a la que ha aportado actores, directores y movimientos estéticos de primer orden, pero también –en no pocas ocasiones– argumentos procedentes de su propia cultura literaria. A través de esta línea de investigación se propone tanto el análisis de la producción audiovisual italiana en su acepción más amplia (largometrajes, cortos, series...) como el estudio de la relación que determinadas obras fílmicas o audiovisuales, no necesariamente de producción italiana, puedan tener con la tradición literaria del país transalpino.	Francisco J. Rodríguez Mesa (1) Carmen F. Blanco Valdés (1) Barbara Galeandro (1)	3 máx.
--	---	---	---	--------

Cultura italiana y productos audiovisuales	Departamento de Ciencias del Lenguaje. Área Filología Italiana	La cultura italiana, bien en su sentido amplio como en el más restringido de productos socioculturales, ha tenido y continúa teniendo una gran repercusión como argumento en la producción audiovisual. En esta línea de investigación propone el estudio de la presencia de los elementos de la cultura italiana y de su función en productos audiovisuales tanto italianos como internacionales (películas, series, documentales, etc.).	Linda Garosi (1) Carmen F. Blanco Valdés (1) Barbara Galeandro (1) Francisco J. Rodríguez Mesa (1)	4 máx.
Literatura y cine: teoría y práctica de la adaptación	Departamento de Estudios Filológicos y Literarios		Rafael Bonilla Cerezo	1
Filología Latina	Departamento de Estudios Filológicos y Literarios		Gabriel Laguna Mariscal	2
Filología Griega	Departamento de Estudios Filológicos y Literarios		Luisa Lesage Garriga	2
Estudios Árabes	Departamento de Estudios Filológicos y Literarios		Lourdes Bonhome Pulido	1
La imagen de los latinoamericanos en el cine	HISTORIA	Analizar los estereotipos y los tópicos de los latinoamericanos en el cine español, europeo o estadounidense	Carrellán Ruiz, Juan Luis	1
Historia y cine	HISTORIA	Analizar las relaciones entre el cine y la historia en la trasmisión de mensajes filosóficos, morales, ejemplarizantes, etc .	Carrellán Ruiz, Juan Luis	1

La Edad Media en la era digital: cine, videojuegos y otros recursos audiovisuales	HISTORIA	Con esta línea, la finalidad es que el estudiante pueda abordar el estudio y análisis de la época medieval, a través de medios tan importantes en la actualidad como es el cine, los videojuegos, series de TV y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).	López Rider, Javier	1
Fuentes para el conocimiento de la Historia Antigua	HISTORIA	Los trabajos buscarán formar a los alumnos del Grado de Historia, del Grado de Arte y del Grado de Gestión Cultural en el estudio y análisis crítico de las principales fuentes escritas que maneja el Historiador de la Antigüedad, con especial atención a las de carácter histórico, jurídico o literario, así como a la documentación epigráfica, arqueológica y numismática. Al desarrollar los trabajos Fin de Grado se buscará que los alumnos adquieran los hábitos y técnicas de trabajo necesarios que les permitan conocer, interpretar, e insertar en su contexto histórico las fuentes manejadas, contrastando la información	Pérez Zurita, Antonio David	1

		extraída de éstas con la derivada de la lectura de otros documentos o de la bibliografía generada por la investigación histórica.		
Texto e imagen. Una nueva relación en el mundo de la red	Departamento de Filologías Inglesa y Alemana	Documentación/información Comunicación y documentación audiovisual Catalogación y metodología documental audiovisual	Manuel Marcos Aldón (1)	1 Total
Las redes sociales y el documento audiovisual	Departamento de Filologías Inglesa y Alemana	Documentación/información Comunicación y documentación audiovisual Catalogación y metodología documental audiovisual	Manuel Marcos Aldón (1)	1 total
Nuevas formas para el audiovisual y el audio en el paradigma actual	Departamento de Filologías Inglesa y Alemana	Documentación/información Comunicación y documentación audiovisual Catalogación y metodología documental audiovisual	Manuel Marcos Aldón (1)	1 total
Historia, teoría y análisis del cine.	Departamento de Historia del Arte, Arqueología y Música. Área de Historia del Arte.	Desarrollo de los métodos, procedimientos v aplicación de herramientas para los distintos campos de trabajos relacionados con el Cine y la Cultura (en todas sus épocas, géneros...), orientados a la investigación (máster y doctorado) y a la aplicación profesional.	Alberto Añón Lara (2) Fernando Luque Gutiérrez (1) Jesús M ^a Ruiz Carrasco (1) Juan A. Domínguez Barragán (1) Rafael A. Blanco Guzmán (2)	7 máx.

Historia, teoría y análisis de la fotografía	Departamento de Historia del Arte, Arqueología y Música. Área de Historia del Arte	Desarrollo de los métodos, procedimientos y aplicación de herramientas para los distintos campos de trabajos relacionados con el estudio del Arte Fotográfico, orientados a la investigación y a la aplicación profesional.	Fernando Luque Gutiérrez (1) Victoria Alonso Cabezas (1)	2 máx.
--	--	---	---	--------

Música y medios audiovisuales: cine, radio, televisión y videojuegos	Departamento de Historia del Arte, Arqueología y Música. Área de Música.		Juan Carlos Galiano Díaz (1)	1 máx.
Cultura hip-hop: presencia en el mundo audiovisual	Departamento de Historia del Arte, Arqueología y Música. Área de Música		Ana Belén López Lorente (1)	1 máx.
Jazz, pop-rock y otras músicas populares urbanas en el cine, la publicidad audiovisual y el videoclip	Departamento de Historia del Arte, Arqueología y Música. Área de Música		Diego García Peinazo (1)	1 máx.
Música española en el cine	Departamento de Historia del Arte, Arqueología y Música. Área de Música		Adela Pascual Sánchez (2) M ^a del Amor Rodríguez Miranda (1)	3 máx.
Cine y fotografía doméstica	Ciencias Sociales, Filosofía, Geografía y Traducción e Interpretación	Usos cotidianos y contemporáneos de la tecnología audiovisual y sus productos. Usos públicos de la imagen íntima.	Ignacio Alcalde Sánchez	1
Antropología y cine	Ciencias Sociales, Filosofía, Geografía y Traducción e Interpretación	Análisis socio-antropológicos de películas de ficción o documentales concretos. Análisis de corrientes y géneros cinematográficos. Construcción de la otredad.	Ignacio Alcalde Sánchez	1
		Representaciones socioculturales, imaginario social, identidades sociales, repertorios interpretativos, estereotipos o categorías sociales en el cine.	Begoña Escribano Salmoral	1

Influencia de la técnica en la forma fílmica en diferentes ámbitos, eras, temáticas y directores.	Ingeniería Electrónica y de Computadores	Análisis teórico-práctico de cómo se ha utilizado elementos de tipo técnicos (objetivos, movimientos de cámara, color, iluminación, montaje, edición, etc) en diferentes ámbitos fílmicos para expresar de manera representativa y diferenciada la forma fílmica en cada caso, según temáticas, eras y/o directores. Observar la influencia que tiene el uso de los elementos técnicos para alcanzar diferentes intencionalidades de la forma fílmica, según el caso	Dr. José Manuel Palomares Muñoz	2
Evaluación, mejora y/o desarrollo de sistemas web para la difusión de contenido audiovisual	Ingeniería Electrónica y de Computadores	<p>Conociendo las características de los archivos multimedia para difusión (formato de archivo, tamaño, resolución, etc.) desarrolladas en las asignaturas impartidas por el departamento. Se solicitan líneas de trabajo que traten estos temas, en concreto:</p> <p>Realizar una evaluación en cuanto a forma y contenido de sistemas de difusión de contenido multimedia y audiovisual.</p> <p>Realizar propuestas de desarrollo de plataformas en internet (webs, podcast, videopodcast) para la</p>	<p>José Manuel Palomares Muñoz</p> <p>Miguel Ángel Montijano Vizcaíno</p> <p>Ezequiel Herruzo Gómez</p>	1
		difusión de contenido multimedia.		
VIDEOCLIPS DE MÚSICA UNDERGROUND	Ingeniería Rural, C.C. y PROYECTOS de Ingeniería	Realización de proyectos audiovisuales en formato VIDEOCLIP de música underground. Relevancia cultural e impacto socio-educativo.	Javier Estévez Gualda	4