

Correus per a contactar els/les professors/es: <https://www.tecnocampus.cat/ca/professorat>

o bé a la llista de línies d'especialització: a l'Aula virtual o a <https://www.tecnocampus.cat/escoles-superiors-del-tecnocampus/escola-superior-politecnica> (a partir de setembre de 2022)

En cas de no trobar-ne algun, contacteu el coordinador (Jorge Oter): [joter@tecnocampus.cat](mailto:joter@tecnocampus.cat)

### **Investigació, Creació i Producció audiovisual:**

**Codi: 01**

**Títol: Estudi de la cultura i la societat a través dels mitjans audiovisuals**

**Descripció:** L'estudi de les pel·lícules de ficció pot aportar molta informació sobre les societats i els grups culturals que les han produït o consumit. Durant les darreres dècades disciplines tan diverses com la sociologia, la història o l'antropologia s'han interessat per la informació que ens poden proporcionar els mitjans audiovisuals en relació a qüestions com l'economia, la política, l'estètica, etc. Alguns exemples són les propostes de Marc Ferro per estudiar la història contemporània a través del cinema, o les propostes de Gordon Gray que relacionen cinema de ficció i antropologia. L'objectiu d'aquest treball és analitzar una o diverses pel·lícules de ficció (també sèries de televisió), entenent-les com a documents que serviran per aprofundir en l'estudi de les ciències socials.

**Professor ponent: Santos Martínez**

**Codi: 02**

**Títol: Els rols professionals dels mitjans audiovisuals des d'una perspectiva de gènere**

**Descripció:** Existeix un biaix de gènere en els rols que els i les estudiants adopten en els equips de treball audiovisuals? Analitzant els TFGs que realitzen treballs col·lectius audiovisuals, el treball proposa identificar si existeix aquest biaix en l'especialització entre els rols més tècnics (il·luminació, etc.) i els rols de producció.

**Professora ponent: Aina Fernàndez**

- **Aquest projecte forma part de les línies del grup de recerca Narratives de la Resistència i compta amb el suport de la Comissió d'Igualtat del Tecnocampus**

**Codi: 03**

**Títol: La memòria oral com a transmissió del patrimoni històric**

**Descripció:** Projecte de documentació de la memòria oral com a element intangible del patrimoni col·lectiu. Enregistrament de testimonis orals a nivell d'arxiu i posterior elaboració d'una peça audiovisual. El projecte es pot aplicar a qualsevol temàtica històrica d'àmbit local.

**Professora ponent: Aina Fernàndez**

- [Aquest projecte forma part de les línies del grup de recerca Narratives de la Resistència](#)

**Codi: 04**

**Títol: Cinema mut**

**Descripció:** Creació d'un curtmetratge mut (sense el so dels diàlegs, però amb la possibilitat d'incorporar música i efectes sonors). A diferència d'alguns exemples de ficcions d'aquest tipus que estem veient darrerament (com ara *The Artist* o *Blancanieves*) no es tracta d'imitar un estil vinculat als inicis del cinema (sigui més clàssic o més avantguardista) sinó de fer un film mut 'contemporani'. L'objectiu és reforçar la capacitat de l'estudiant d'explicar una història amb els recursos visuals del cinema, i evitar recolzar-se en les explicacions narratives que habitualment es vehiculen a través dels diàlegs dels personatges.

**Professor ponent: Jordi Codó**

**Codi: 05**

**Títol: Creació d'un assaig audiovisual d'anàlisi cinematogràfica**

**Descripció:** Analistes del cinema com Tony Zhou, Kevin B. Lee o Matt Zoller Seitz han posat en valor una forma poc habitual fins ara de realitzar crítica o anàlisi de cinema, l'assaig audiovisual. Es tracta d'una pràctica que requereix dos tipus d'habilitat i coneixement; d'una banda, implica una capacitat de reflexió i anàlisi que passa, forçosament, pel domini i l'ús de la teoria cinematogràfica, així com per la profusió d'atents visionats de pel·lícules; de l'altra, exigeix competència en l'ús del llenguatge i la tècnica audiovisuals, doncs el producte final no deixa de ser una peça audiovisual regida per qüestions d'estructura, ritme, to, etc. Per aquest motiu, resulta ideal per a posar a prova aquests dos vessants de l'aprenentatge universitari. Allò que es proposa en aquest treball, doncs, és la creació d'un assaig audiovisual sobre cinema en què s'expliqui de forma clara, elaborada i atractiva alguna reflexió vinculada amb el setè art (la que sigui de major interès per a l'estudiant).

**Professor ponent: Jordi Codó**

**Codi: 06**

**Títol: Film-ensayo**

**Descripció:** La propuesta se centra en el film-ensayo y su forma fílmica en el cine documental. Proyecto que propone al estudiante converger tanto la investigación como la puesta en práctica partiendo de la idea de que no hay praxis sin reflexión. El film-ensayo tiene un carácter eminentemente reflexivo y los trazos de este proceso de pensamiento del director o de la directora son visibles y escuchables. Se propone que el alumno se inicie en la indagación de la forma de ensayo en el documental, sus diferentes representaciones y configuraciones, y, asimismo, que presente una pieza corta de ensayo fílmico.

**Profesora ponente: Carlota Frisón**

**Codi: 07**

**Títol: Actores en el cine documental**

**Descripció:** El trabajo actoral en el cine documental no suele formar parte del estudio universitario. Este proyecto de investigación es una propuesta que explora las fronteras, en muchas ocasiones resbaladizas, entre que lo real y la ficción en el cine documental que trabaja junto a actores en los filmes. Muchas son las estrategias de incorporación del actor/actriz utilizadas por los directores y las directoras: desde solo el uso de la voz hasta la construcción integral del documental junto a actores. Este proyecto de TFG permite ahondar en cómo el cine documental ha incorporado el trabajo actoral en los filmes, las muy distintas estrategias estéticas empleadas, y las divergencias y similitudes frente al cine de ficción.

**Professora ponent: Carlota Frisón**

**Codi: o8**

**Títol: El documental vist a través de personatges**

**Descripció:** La polèmica entre el reportatge i el documental i, encara mes, el “cinema documental”, es basa en la confiança en la potència de l’audiovisual en si mateixa i sense recursos de veus en off, entrevistes, etc., i també en l’ús de tècniques narratives pròpies del cinema al documental. Una d’aquestes tècniques, potser la que donarà més potència a un documental proper al cinema documental, és la selecció adequada i l’aproximació als subjectes filmats com a personatges, amb tota la seva història, la seva profunditat, els seus sentiments, els seus silencis i les seves explosions... un tractament dels subjectes filmats com a persones humanes amb la seva dignitat i portaveus d’un missatge humà. No simplement com a portadors d’informació que han de bolcar davant de la càmera en una entrevista. Per aquest treball l’alumne elegirà un tema o uns personatges i treballarà un documental concentrant-se en construir la història a través del missatge i la força dels personatges elegits.

**Professor ponent: Sàgar Malé**

**Codi: o9**

**Títol: El documental com a eina de denúncia política i per a finalitats socials**

**Descripció:** L’audiovisual que se sol a ensenyar a les escoles i universitats tendeix a preparar a l’alumnat per a produccions de mig o d’alt cost per a ser programats preferentment en franges de *prime-time* per a cadenes televisives. Però hi ha tot un sector molt ampli d’informació alternativa, treballa per a entitats de l’anomenat “tercer sector” (associacions culturals, mitjans alternatius, llibreries o espais culturals, cases ocupades) que treballa des de pressupostos baixos i al servei d’un missatge no oficial i que s’apropa a la realitat molt directament. Cada cop aquests mitjans i documentals tenen més mitjans barats i canals de difusió a l’abast, i les produccions a la vegada tenen més qualitat ja que es basen en la força i la solidesa dels seus continguts. Per aquest treball l’alumne elegirà un tema que li sigui d’interès i es buscarà un espai de difusió alternativa per a treballar un producte amb finalitats socials.

**Professor ponent: Sàgar Malé**

**Codi: 10**

**Títol: L'enfocament de gènere en el documental**

**Descripció:** Els moviments de dones han portat a un dels canvis més radicals en la història contemporània: el qüestionament del patriarcat com a sistema d'opressió social, econòmic i polític. El documental posa l'ull a la realitat i permet contribuir a posar una mirada crítica al qüestionament del patriarcat. Però calen unes bases de comprensió basades en els estudis de gènere per a abordar adequadament un documental que posi en qüestionament del sistema patriarcal.

**Professor ponent: Sàgar Malé**

**Codi: 11**

**Títol: Green shooting. Cap a una producció audiovisual sostenible**

**Descripció:** La implicació en la lluita contra el canvi climàtic afecta també a l'àmbit audiovisual. De la consciència del malbaratament que es du a terme en la indústria audiovisual sorgeixen una sèrie de mesures destinades a capgirar la rutina i implementar una sèrie de bones pràctiques. Aquest TFG, que pot ser de recerca o aplicat, proposa un acostament als rodatges sostenibles. Així, es podria realitzar o des de la recerca sobre la producció sostenible o com un treball aplicat que desenvolupi les tasques de producció d'una obra audiovisual des d'aquesta perspectiva.

**Professora ponent: Cloe Masotta**

**Codi: 12**

**Títol: Del cub blanc a la caixa negra. El cinema als museus i les galeries d'art**

**Descripció:** Reflexió teòrica i anàlisi de la presència de l'audiovisual a les institucions museístiques. Exemples clau. Detecció de problemàtiques actuals. Com s'exposa l'audiovisual a sales? Comissariat: Elaboració d'una proposta de comissariat.

**Professora ponent: Cloe Masotta**

**Codi: 13**

**Títol: Pieza audiovisual de seguimiento de un proceso artístico**

**Descripció:** Obra audiovisual documental o tendente a la experimentación que siga, registre y cree sobre el desarrollo de una –otra– obra artística. La pieza puede centrarse especialmente en la evolución de esa obra o en una trayectoria artística mayor, o combinarse asimismo con un acercamiento a la personalidad del artista. Puede mostrar una posición más distanciada (centrado en la obra), o más involucrada en el propio proceso (trabajar con el creador). La propuesta permite, por tanto, diferentes acercamientos, y solucionarlos con diferentes aplicaciones formales. Estas elecciones implican diferentes decisiones teóricas y de posicionamiento personal. Además, en el trabajo con otras artes se trabajarán las relaciones entre las características del cine como medio expresivo y las del otro arte. Para un trabajo como éste, existen puntos de contacto con obras de diferentes ámbitos cinematográficos que pueden colocar la pieza en relación a obras de tipo experimental o a filmes de un subgénero como el del documental sobre arte.

**Profesor ponent: Jorge Oter**

**Codi: 14**

**Títol: Memorias audio-visuales en la costa del Maresme**

**Descripció:** Se propone la realización de una serie de piezas audiovisuales inspiradas en historias del mar en el Maresme. El proyecto está abierto a propuestas propias de los estudiantes y busca conectar con proyectos de recuperación existentes, así como expresar la riqueza narrativa de las historias en torno a las comunidades del mar en el Maresme. Las piezas audiovisuales se pueden conectar con la exploración en archivos comarcales y buscan experimentar con diversas poéticas, narrativas y técnicas audiovisuales que permitan resaltar las características particulares del entorno geográfico y cultural de esta zona.

**Professora ponent: María Luna**

**Codi: 15**

**Títol: Documental y narrativas audiovisuales en realidad virtual**

**Descripció:** A partir de las nuevas posibilidades narrativas y estéticas que ofrece la realidad virtual este proyecto de investigación explora la generación de empatía, las posibilidades de trabajo con imagen de archivo desde la creación de entornos digitales como la realidad virtual en el formato documental. Se espera que los estudiantes diseñen propuestas de realización para documentales en nuevos formatos y contribuyan al trabajo de reflexión desde la práctica en torno a las posibilidades expresivas y retos creativos que se abren con la implementación de nuevas tecnologías en el audiovisual. Este proyecto está vinculado a la investigación actual para el proyecto "Archivos Virtuales" que se realiza en asociación con la directora Maria Isabel Ospina residente en Toulouse.

**Professora ponent: María Luna**

**Codi: 16**

**Títol: Comunidades Migratorias en Cataluña**

**Descripció:** Realización de trabajos de investigación con métodos de etnografía audiovisual sobre interculturalidad y presencia de comunidades migratorias en Cataluña. Se trata de la realización de cortometrajes con un componente de aproximación etnográfica y participativa desde el trabajo con comunidades migrantes y el contacto con instituciones que investigan estos temas (p.ej. Espai Avignon, Arts Santa Mònica, Pati Llimona, InCom-UAB). Se pretende que el proceso de trabajo y las piezas audiovisuales finales permitan reevaluar nuestra posición con respecto a la diversidad, cuestionar estereotipos en torno a la población migrante y comprender el rol de la migración como fenómeno histórico. La investigación desemboca en la producción de breves piezas documentales que, como en el caso de Revelades expuesta en el Centro Arts Santa Mònica en Barcelona, pueden formar parte de proyectos curatoriales más amplios.

**Professora ponent: María Luna**

**Codi: 17**

**Títol: El significado simbólico de las road movies**

**Descripció:** Se propone al alumno un viaje cinematográfico por la historia y el simbolismo de las películas de este género tan único, las road movies, haciendo un análisis de sus influencias y antecedentes como los viajes iniciáticos con su estructura narrativa típica llamada “el viaje del héroe”, la generación beat y las depresiones económicas y políticas. Por último, se invitará al alumno a reflexionar sobre el legado que nos han otorgado las road movies más importantes de la historia.

**Professora ponent: Nataliya Kolesova**

**Codi: 18**

**Títol: Desarrollar el guion de un proyecto de Sitcom feminista**

**Descripció:** Se iniciará el trabajo asimilando los conceptos básicos y tradicionales de la estructura narrativa de un guion de sitcom, a la vez que se analizarán personajes arquetípicos de este género para luego desarrollar personajes femeninos fuertes, únicos y memorables.

Se redactará una Biblia de venta, con su sinopsis, argumento, memoria de intenciones, referencias cinematográficas, ficha de personajes y un mapa de tramas de la temporada entera que constaría de mínimo 10 capítulos resumidos.

Por último, se redactaría el guion literario del piloto de una duración de 20 minutos.

**Professora ponent: Nataliya Kolesova**

**Codi: 19**

**Títol: La llum nocturna en la pintura**

**Descripció:** Es tracta de fer una investigació sobre la presència de la nit en la pintura, a partir dels links a museus que proporcionen gran quantitat d'imatges de bona qualitat.

El treball proposa fer recerca, temàtica i autoral, relacionar-ho amb la nit i els costums de cada època i fer-ne un muntatge vídeo relacionant-lo amb l'actualitat.

**Professor ponent: Cristòfol Casanovas**



**Codi: 20**

**Títol: El documental como viaje personal**

**Descripció:** Asomarse a las narrativas de la no-ficción desde el punto de vista personal y de autoconocimiento a partir de la descripción del universo familiar propio. Profundizar en los códigos del documental observacional incorporando la búsqueda personal. El documental como incorporación del personaje del director y su punto de vista explícito. Incluye una investigación sobre la voz interior en la no-ficción (Chantal Akerman, Agnès Varda...). Un viaje hacia el audiovisual como herramienta de honestidad y apertura emocional que acabe desembocando en la creación de una voz propia. La *home movie* narrativa.

**Professor ponent: Rafael de los Arcos**

**Codi: 21**

**Títol: Cinema i videojocs: a la recerca d'un llenguatge comú**

**Descripció:** El del cinema i el dels videojocs són dos camps expressius que semblen condemnats a entendre's... i no obstant això són poques les obres realment significatives que hagin incorporat amb èxit les particularitats expressives d'un mitjà a l'altre. És obvi que, tot i compartir gran part de l'ADN creatiu cada un dels llenguatges té les seves pròpies particularitats, difícils de traduir a un altre àmbit. Difícil, però no impossible. Es tractaria d'examinar la influència del cinema al món del videojoc i del videojoc al cinema des d'un punt de vista narratiu. I miraria de trobar un possible espai d'expressió comú, plantejant un model narratiu al qual el cinema, comercial o d'avantguarda, pogués fer seus certs codis del videojoc de manera efectiva creant un llenguatge híbrid satisfactori tècnicament i artística. El cos del treball seria realitzar una biblia de projecte per a una peça audiovisual realitzada a partir d'aquests plantejaments híbrids.

**Professor ponent: Xavier Roldan**

**Codi: 22**

**Títol: El social i l'absurd: nova onada txecoslovaca al cinema dels anys 60**

**Descripció:** L'any 1963 un grup d'estudiants txecoslovacs van revolucionar el cinema europeu gràcies a un posicionament autoral plasmat en un grapat de pel·lícules trencadores i renovadores que pretenien erigir-se en una resposta viva i moderna al realisme socialista. Un panorama que aviat va esdevenir en una declaració d'intencions artístiques carregada de sàtira, voluntat crítica i, especialment, una enorme creativitat tant temàtica com formal. Noms com Věra Chytilová, Miloš Forman, Ján Kadár, Jiří Menzel, Oldrich Lipský o František Vlácil han passat a la Història del cinema gràcies a les seves propostes audaces. Amb aquest punt de partida el treball a realitzar seria examinar l'impacte d'aquest corrent artístic des d'un punt de vista històric, artístic i social, tot posant en relleu la seva rellevància en les avantguardes cinematogràfiques del segle XX i en la reivindicació d'una filmografia avui dia encara sorprenent.

**Professor ponent: Xavier Roldan**

**Codi: 23**

**Títol: Representació del trauma i la memòria en narratives audiovisuals contemporànies**

**Descripció:** El trauma i la memòria s'han convertit en qüestions principals que articulen i ajuden a comprendre la complexitat de les societats contemporànies. En aquesta línia de TFG es poden investigar les diferents formes de representació de traumes col·lectius i individuals així com les maneres de presentar el record en les narratives contemporànies de ficció i no ficció. Combinant perspectives teòriques, d'anàlisi fílmica i fins i tot més filosòfiques i psicològiques, els treballs d'aquesta línia contribuirien a l'estudi del com i perquè de les representacions del trauma i la memòria.

**Professora ponent: Beatriz Pérez Zapata**

**Codi: 24**

**Títol: Anàlisi i representació de refugiats i immigrants en mitjans audiovisuals**

**Descripció:** Les figures diaspòriques abunden en les narratives contemporànies. En les últimes dècades els moviments migratoris han resultat en un èxode a escala global que ha alterat radicalment les estructures socials i culturals. Aquesta línia de TFG investigaria com els mitjans audiovisuals, ficció i no ficció, estan representant la figura dels refugiats i com articulen qüestions identitàries, ètiques i polítiques.

**Professora ponent: Beatriz Pérez Zapata**

**Codi:** 25

**Títol:** L'arquitectura postmoderna en el cinema contemporani

**Descripció:** Com han fet servir i fan servir els cineastes i els films contemporanis l'arquitectura postmoderna? Primer cal definir, contextualitzar i delimitar l'arquitectura postmoderna. Com l'han fet servir els films coetanis a ella o la utilitzen els actuals. Quins significats aporta a l'escena o l'argument. Narratius i conceptuals. Com s'han utilitzat/aprofitat aquests espais, com s'ha filmat, per donar sentit a la narració, l'argument o els personatges.

Molts films utilitzen arquitectures icòniques del postmodernisme per desenvolupar escenes del film aportant nous significants a l'escena, embolicant-la o abraçant-la amb nous sentits. El cas de *Gatacca* on l'arquitectura i els espais de Louis Kahn envolten tot i marquen l'estètica geomètrica, existencialista, inhumana, futurista i perfeccionista del film i descriuen un univers. Al film trobem un ús exemplar de l'arquitectura per crear atmosfera i descriure una societat distòpica i (retro)futurista.

**Professor ponent:** Joaquim Díaz

**Disseny, Multimèdia i Animació:**

**Codi: 26**

**Títol: Interactivitat en ActionScript**

**Descripció:** Es tracta de desenvolupar un joc en Flash que exploti la interactivitat amb el jugador. El joc ha de ser una creació del projectista, que pot inspirar-se i agafar detalls d'altres jocs ja existents. L'objectiu d'aquesta creació és divertir i ha d'anar adreçat a un públic juvenil. Tota la interactivitat ha d'estar desenvolupada en ActionScript i és imprescindible desenvolupar el producte seguint les fases establertes per a qualsevol desenvolupament multimèdia.

**Professora ponent: Catalina Juan**

**Codi: 27**

**Títol: La Oca**

**Descripció:** Crear un joc de l'oca interactiu, on per anar avançant en el taulell cal anar resolent problemes i/o enigmes. Es tracta de fer l'aplicatiu començant per la fitxa tècnica seguit pel disseny interactiu, disseny lògic i producció.

**Professora ponent: Catalina Juan**

**Codi: 28**

**Títol: Exposició de la producció de professionals audiovisuals**

**Descripció:** El projecte consisteix a dissenyar i produir aplicacions que tinguin com a finalitat l'exposició de la producció d'artistes, realitzadors i professionals del món audiovisual. Les aplicacions han d'incloure controls bàsics i avançats amb la finalitat que l'usuari pugui realitzar una exploració de cada expositor. Les aplicacions desenvolupades han de permetre explorar imatges, fer recorreguts virtuals, aproximació a l'obra, exploració interactiva, galeria de vídeos amb controls avançats de reproducció, galeries d'imatges "recorribles"... Aquestes aplicacions s'han de desenvolupar amb Flash, usant el llenguatge de programació ActionScript 3 per la interactivitat que han d'incorporar.

**Professora ponent: Catalina Juan**

**Codi: 29**

**Títol: Format transmedia per divulgació en innovació audiovisual**

**Descripció:** Es tracta de formatejar un programa de TV sobre “Emprenedoria i Innovació en el sector audiovisual” en dimensió transmedia. Per tant caldrà primer de tot crear el concepte i per fer-ho caldrà cercar exemples i fer un benchmark amb l’ajut del tutor. Finalment decidir l’enfocament del programa, el públic i com arribar a aquest públic. Caldrà fer la maqueta del programa (pilot) creant el grafisme, guió, elements d’estil, nom... del format TV. Caldrà entrar en el concepte transmedia un cop formatejat en TV per tal de donar al programa múltiples finestres per audiències diverses sobre diferents plataformes, creant el sistema social, de 2nd screen, de web de app, etc.

**Professor ponent: Jaume Teodoro**

**Codi: 30**

**Títol: Relats transmèdia pels moviments socials**

**Descripció:** A partir de les tècniques pròpies del màrqueting i la comunicació, i pensant en un context de 360°, la proposta vol utilitzar tot aquest potencial comunicatiu per reelaborar una estratègia de difusió pensant en algun tipus de moviment social (moviments veïnals, associacionisme juvenil, etc.). Les característiques estructurals d’aquest tipus de moviments fa necessària l’aplicació d’estratègies low-cost, i que per tant poden ser aplicables en el món real i que requereixen augmentar les dosis de creativitat, en no disposar de grans recursos. I, per suposat, tenen voluntat transformadora.

**Professora ponent: Aina Fernández**

**Codi: 31**

**Títol: La virtualitat com a part del discurs expositiu: Disseny d’una exposició fent servir elements interactius de realitat augmentada**

**Descripció:** Analitzar la bibliografia existent sobre recursos de realitat augmentada, realitat mixta, realitat virtual i interactivitat dins d’entorns museístics o expositius. Conceptualitzar a partir d’aquesta anàlisi una proposta d’exposició interactiva i augmentada fàcilment escalable i replicable. L’alumne haurà d’estudiar tant els diferents conceptes de RA, RV i RM, com les propostes existents d’integració d’aquestes a diferents entorns de caràcter expositiu i museístic, per a realitzar el disseny d’una exposició.

**Professor ponent: Marco Antonio Rodríguez**

**Codi: 32**

**Títol: Sistema extrem-extrem (back-office i front-office) d'enregistrament de classes a una Universitat**

**Descripció:** Es tracta de dissenyar un sistema per enregistrament de les classes de tots els professors del Tecnocampus, tant en back-office com en front-office. El disseny del sistema ha de ser extrem-extrem. Comencem pels requeriments i els serveis que ha d'oferir. Després cal aportar una solució tecnològica. Tot seguit hem d'aportar un sistema de producció i postproducció molt eficient per tenir els enregistraments on-line de forma ràpida. Per últim cal pensar en el front-office, és a dir com els estudiants i comunitat accedeix als continguts, com se socialitzen, quins serveis té el web, etc. És un projecte totalment pràctic on caldrà entrar en contacte amb indústria i totalment multidisciplinar on caldrà entendre aspectes de l'enginyeria, la producció i el disseny multimèdia i web.

**Professor ponent: Jaume Teodoro**

**Codi: 33**

**Títol: Disseny, conceptualització i realització d'un títol de crèdit a partir d'un guió inèdit o un film o sèrie de TV sense TDC previs**

**Descripció:** La proposta de tipus pràctic tracta de la conceptualització, disseny i realització d'un títol de crèdit per un film, curtmetratge o sèrie de televisió inèdita o existent que no en tingui.

Continguts: briefings; conceptualització de l'argument, el tema, l'estil i la forma; cercar la tècnica de realització més adient (animació, 3D, 2D, live action, grafisme-il·lustració, stop-motion, tipografia, titelles, passi fotogràfic, abstracció...); elecció/ús de figures retòriques (resum o compendi argument, símbols, metonímies, metàfores, alegories dels oficis/funcions...); decisió d'ubicació o morfologia al film/sèrie (pre-film, post-film, retranqueado/demorat, al llarg del film o altres propostes); elecció de tipografies i efectes per aquestes en simbiosis amb la conceptualització general del TDC; elaboració del guió, storyboards, composició de música o selecció d'una apropiada; Disseny, producció, realització i postproducció del TDC, proves inicials i treball final.

Elaboració de la memòria de la realització (justificació de tots els elements plàstics utilitzats i de totes les decisions i eleccions preses en l'elaboració del TDC junt amb el pressupost estimat i resta de documents generats al llarg del projecte).

**Professor Ponent: Joaquim Díaz**

**Fotografia i Il·luminació:**

**Codi: 34**

**Títol: Què és i com realitzar una Editorial de moda**

**Descripció:** Les noves tecnologies i la societat estan en constant canvi, tot un repte per al fotògraf de moda que ha d'estar sempre atent a les novetats tècniques, culturals i estètiques per poder desenvolupar un treball professional. Per fer una sessió de moda amb caràcter és necessari saber realitzar certs passos i tenir clar diversos conceptes per poder tenir un estil propi. L'objectiu d'aquest projecte és realitzar una producció des de l'encàrrec fins a l'entrega. Amb la col·laboració d'una escola de models, maquillatge i estilisme, es realitzarà una sessió de moda aprenent conceptes com un moodboard, un storytelling, un briefing o un lookbook i tot el procés de realització de la sessió, de la que es començarà des de la història i l'evolució de la fotografia de moda, estudiant les diferents il·luminacions, i buscant la col·laboració d'un jove estudi de moda per poder fer un intercanvi.

**Professora ponent: Anna Aluart**

**Codi: 35**

**Títol: Posidònia 2021**

**Descripció:** Combinant perspectives d'investigació i el reportatge fotogràfic, es proposa donar a conèixer l'alguer de la posidònia i les nombroses espècies que formen part del mateix ecosistema marítim del front Mataroní, per tal de promoure'n la recuperació i conservació. La interacció es farà a través de l'associació Posidònia 2021, la qual facilitarà la possibilitat d'informació, participació amb alguns albiraments i l'apropament a l'alguer de Posidònia.

**Professora ponent: Anna Aluart**

**Codi: 36**

**Títol: El color de les ungles en la cultura pop actual**

**Descripció:** Es tracta d'un treball fotogràfic a dos vessants: creatiu tipus fotomuntatge i documental (qui, on, com). Recerca sobre les influències públiques de la cultura pop. Cantants per exemple. Preguntar-se si comporta empoderament. Indagar en la significació social i psicològica de l'ús del color i la seva aplicació en les ungles.

**Professora ponent: Cristòfol Casanovas**

**Codi: 37**

**Títol: El capvespre a la ciutat versus el camp**

**Descripció:** Proposta de treball fotogràfic centrat en l'hora màgica, a la ciutat i al camp, en absència de llum artificial. Recerca sobre història de la llum artificial, i els canvis socials que comporta. Indagació en l'ús de l'hora màgica en diferents sistemes de representació: pintura (David Friedrich), fotografia (Gregory Crewdson) i cinema (com Kubrick o Terrence Malick, per exemple).

**Professora ponent: Cristòfol Casanovas**



**Mitjans i Comunicació:**

**Codi: 38**

**Títol: La cultura de l'odi a Internet**

**Descripció:** L'agost de 2016, la revista TIME publica en portada un article sobre la "cultura de l'odi" que s'està detectant a Internet, els anomenats "trolls" o "haters", que cada cop més sembla que impregnen els comentaris a les xarxes socials. La proposta és realitzar un estudi empíric sobre aquest aspecte de la comunicació social.

**Professora ponent: Aina Fernández**

**Codi: 39**

**Títol: Gestació subrogada i perspectiva de classe. Anàlisi del tractament periodístic als mitjans**

**Descripció:** La gestació subrogada s'ha posicionat a l'agenda pública com un dels debats oberts a la societat. Quin és el tractament que en fan els mitjans per tal de posicionar el debat públic? Quines conseqüències té el discurs imperant en relació amb la perspectiva de classe i l'explotació del cos femení?

**Professora ponent: Aina Fernàndez**

• [Aquest projecte forma part de les línies del grup de recerca Narratives de la Resistència](#)

**Codi: 40**

**Títol: La representació de la precarietat**

**Descripció:** Aquesta proposta pot ser un treball teòric sobre anàlisi del discurs sobre la precarietat als mitjans (cinema, televisió, etc), o bé pot ser un treball aplicat de caire documental on abordar les condicions de vida o de treball de col·lectius instal·lats en la precarietat (capitalisme de plataformes – riders, uber, amazon-; precarietat energètica; crisi de l'habitatge).

**Professora ponent: Aina Fernàndez**

**Empresa i Publicitat:**

**Codi: 41**

**Títol: Disseny d'una iniciativa d'emprenedoria i innovació (proposta per estudiant o ponent en l'àmbit del grau)**

**Descripció:** Es tracta de seguir tot el procés de disseny de la iniciativa per a un projecte empenedor/innovador, des de l'oportunitat, a la idea de solució fins al pla d'implementació. El treball acaba lliurant un quadern de projecte empenedor, com a principi per començar a cercar finançament a partir dels estàndards de cerca d'inversors actuals. Se segueix la metodologia Design Thinking ToolBoard per a dissenyar la iniciativa la qual es basa en 3 fases de 3 etapes cadascuna. Investigació (Tentativa sobre el problema/necessitat, Observacions i Oportunitat), Ideació (Claus de la ideació, Model de negoci, Oferta) i Validació (Afirmacions experimentals, Full de ruta financer i Lliurable).

En aquest tipus de projecte hi encaixen idees/visions aportades per l'estudiant o bé donades pel professor a partir de nous camps de negoci/tecnologies. Les iniciatives estaran circumscrites dins l'àmbit del grau i en base a tecnologies de potencial innovador pròpies del grau.

**Professor ponent: Jaume Teodoro**

**Codi: 42**

**Títol: Format audiovisual del "estudi de cas"**

**Descripció:** Es tracta de fer ús de la tècnica d'aprenentatge anomenada l'"estudi de cas" i donar-li una dimensió audiovisual. És a dir donat un concepte que es vol explicar a partir de la tradicional tècnica del "cas" que el tutor explicarà es tracta de crear el "cas en format audiovisual". La tècnica del cas àmpliament utilitzada en escoles de negoci pretén explicar un concepte real a partir d'un exemple concret. Detalla els fets i analitza en relació amb el concepte allò que és rellevant dels fets de forma que com si d'una fabula es tractés extreu conclusions en grup en una mena de maièutica. Tot això avui en dia es pot fer amb un enregistrament audiovisual i amb un lloc web on es creï un sistema de participació sobre el minutatge de l'enregistrament. L'estudiant ha de dissenyar el format, i imaginar el model de participació fent una maqueta (wireframes) de com seria tal model (no cal realitzar la part Internet que seria objecte d'un treball d'un titulat en informàtica). A nivell pràctic es treballarà amb un cas concret que el tutor enllaçarà per organitzar la producció amb els contactes i cites que aportarà el tutor.

**Professor ponent: Jaume Teodoro**

**Codi: 43**

**Títol: Comunicació corporativa**

**Descripció:** Descripció: Elaborar el pla de comunicació d'una empresa o entitat, a partir de la detecció de necessitats o de la necessitat d'una campanya específica i elaboració dels materials (gràfics o audiovisuals) per a la campanya.

**Professora ponent: Aina Fernàndez**

**Codi: 44**

**Títol: Desenvolupar un anunci publicitari per al món del motor**

**Descripció:** En l'àmbit de la fotografia, el món del motor és un dels sectors amb més demanda i es busquen professionals amb una formació molt específica. Tenir els coneixements per poder desenvolupar un producte relacionat amb aquest món és essencial. En aquest projecte es farà un anunci publicitari relacionat amb el món del motor, tenint com a referència la història de la publicitat, des del treball de recerca de les noves tecnologies que s'empren per realitzar aquest tipus de fotografies, passant per l'elaboració del concepte fins a la realització de la sessió. L'objectiu del projecte és aprendre a plasmar la idea d'un creatiu publicitari en una fotografia, analitzant els elements que hi intervenen des de la creació de la campanya fins a l'entrega.

**Professora ponent: Anna Aluart**

**Codi: 45**

**Títol: Estudi sobre la combinació de l'ús de la fal·làcia visual amb l'argumental en la publicitat**

**Descripció:** Tothom sap que tant en la política com en el periodisme, l'ús de les fal·làcies és una pràctica habitual, y ho és tant que fins i tot hi ha diferents classificacions i tipologies de les fal·làcies més emprades. Potser la més emprada en aquest període és una fal·làcia que pertany al grup de les nomenades de “rellevància”: l'argumentum ad hominem, que consisteix en la desqualificació del rival polític en comptes d'argumentar contra el seu programa.

El món publicitari és el paradís de la fal·làcia. Hi ha llibertat total per l'engany sense conseqüències, i es fa (en TV) de dues maneres combinades: la visual i l'argumental.

La proposta per aquest TFG és dur a terme un treball d'investigació sobre l'ús il·lícitament suggestiu (i, per tant, fal·laç) que es fa de la imatge en combinació amb una argumentació que bàsicament consisteix en un encadenament de fal·làcies.

Després de familiaritzar-se amb els diferents tipus de fal·làcia i l'ús que se'n fa, caldria fer l'anàlisi d'una mostra seleccionada i representativa d'anuncis suficient per a demostrar la hipòtesi de treball, exposada en el títol de la proposta de TFG.

**Professor ponent: Jordi Soler**

**So:**

**Codi: 46**

**Títol: Sistemes de síntesi de veu**

**Descripció:** En determinades produccions és necessari incorporar veus que donen un determinat missatge. El suport és un vídeo que després complementem amb aquestes veus. Aquests enregistraments de veu es poden fer amb locutors professionals, però cada vegada més podem recórrer a sistemes de síntesi de veu accessibles per Internet. Aquest projecte té com a objectiu oferir una visió actual de l'estat de l'art d'aquests sistemes: on es poden trobar, què ens ofereixen i a quin preu. A la memòria del treball caldrà desenvolupar tots aquests aspectes. A més, es complementarà amb fitxers que mostrin els aspectes descrits a la memòria (exemples de síntesi de veu). El treball resultant ha de ser un element útil per persones que es plantegin incorporar aquests elements en una producció pròpia.

**Professor ponent: Antoni Satué**

**Codi: 47**

**Títol: L'àudio binaural a la publicitat**

**Descripció:** Darrerament l'àudio binaural està agafant força entre el gran públic, ja que cada vegada hi ha més persones que consumeixen productes audiovisuals fent l'escolta amb auriculars. En aquest projecte es vol fer una recerca dels sistemes actuals per a fer generar àudio binaural i després avaluar si algun mètode és millor que altres en termes de persistència del missatge publicitari. Per fer-ho, caldrà un treball de camp que ajudi a identificar els mètodes o tècniques que ajuden a assolir aquest objectiu.

**Professor ponent: Antoni Satué**

**Codi: 48**

**Títol: Sistema de comunicació web i per xarxes socials d'una ràdio universitària**

**Descripció:** Explorar les necessitats comunicatives externes i internes d'una emissora de ràdio universitària online i FM i proposar un disseny web amb les aplicacions i elements adients. Enllaçar-hi i treballar també les xarxes socials.

Al final, el TFG ha de donar solució al sistema de comunicacions d'un col·lectiu de voluntaris que treballa diferents aspectes al voltant d'una ràdio amateur i amb molt sentit de comunitat.

**Professor ponent: Daniel Torras**

**Codi: 49**

**Títol: Disseny de la programació d'espais informatius per a una ràdio universitària i la seva realització**

**Descripció:** Analitzar quines són les franges, continguts, formats i estils més adients per a transmetre informació en una ràdio universitària. Estudiar l'entorn social d'aquest tipus d'emissora i proposar un model de programació informativa.

Implementar un o varis exemples d'aquest model amb la realització de la imatge corporativa i l'emissió de varis programes informatius.

**Professor ponent: Daniel Torras**

**Codi: 50**

**Títol: Estudi de l'impacte social d'una ràdio universitària**

**Descripció:** Mitjançant tècniques d'estudi de les reaccions socials, quantitatives i qualitatives, realitzar un estudi sobre la percepció, recepció i influència en una comunitat de l'existència d'una ràdio universitària.

A part de l'acceptació i matisos, valorar els horaris i programes més seguits i, per altra banda, els continguts més desitjats. Comparar amb la voluntarietat i la implicació dels testimonis.

El treball té un valor de diagnòstic social dins de l'àmbit de la comunicació i pot tenir uns efectes i una aplicació pràctica.

**Professor ponent: Daniel Torras**

**Codi: 51**

**Títol: Programa de ràdio experimental o creativa**

**Descripció:** Plantejar un projecte de ràdio experimental, ràdio art, que ofereixi un producte innovador i creatiu que conjugui els diferents recursos sonors del llenguatge radiofònic com no s'ha fet mai fins al moment. Cal fer un estudi de la qüestió sobre l'experimentació sonora i artística en ràdio i, després, dissenyar una proposta pròpia.

La segona part serà realitzar aquest contingut deixant-lo a punt per a ser emès en una ràdio real. Estudiar la possibilitat que sigui un espai d'emissió regular.

En definitiva, es tracta d'emprar la ràdio com un mitjà purament expressiu o, també pot ser, forçar els límits dels gèneres radiofònics actuals i desafiar amb propostes provocadores els formats actuals.

**Professor ponent: Daniel Torras**

**Codi: 52**

**Títol: Realització de la banda sonora d'un curtmetratge de cine mut**

**Descripció:** Aprofitant els recursos de la música electrònica i del so sintètic, es tracta de produir la banda sonora (música, efectes —i veus, si escau).

És fonamental que la música no sigui monòtona i que, si el producte sobre el qual es treballa ho permet, fer-ne el guió musical i treballar a partir d'aquest.

La música procurarà potenciar el contingut del film, tot i que es pot incórrer en l'anacronisme (com a *Chariots of Fire* o *2001*) si la fórmula és eficaç.

Si escau, es poden incorporar diàlegs (siguin parlats —si l'escena ho permet— o “pensats” —si hom creu poder reflectir el que està pensant un personatge).

**Professor ponent: Jordi Soler**

**Codi: 53**

**Títol: L'art de la mescla**

**Descripció:** La mescla és un sistema de sons amb una estructura (constituïda pels instruments i les seves interaccions tímbriques) i una funció principal (què és la de sonar bé). El procés de la mescla és una barreja de tecnologia i creació.

Aquesta proposta de TFG suposa la producció d'un tema musical (o bé d'un àlbum o d'un EP) centrant-se de manera específica en la mescla. Conseqüentment, es tracta que el/la projectista entengui en què consisteix el procés de la mescla, quins tipus de mescla existeixen, com afrontar la mescla per un tema i estil concret, com “visualitzar” el tipus de mescla ideal i com saber escoltar la mescla que hi ha darrere de cada cançó o tema musical.

El/la projectista haurà de conèixer les funcions i paràmetres dels diferents dispositius (i. e. gain, EQ, filtres, compressors...) que intervenen en el flux de la mescla i determinar quin és el seu millor ordre per a una mescla concreta. També haurà de ser capaç de descriure rigorosament quines accions s'han efectuat sobre cada pista en cada moment, amb quins criteris s'han dut a terme i quin ha estat el seu resultat.

A fi de mostrar i contrastar les habilitats adquirides, i com a part del TFG, el projectista pot dur a terme la seva pròpia mescla sobre un tema prèviament mesclat, descrivint quines millores ha introduït i quin efecte han tingut sobre el conjunt de la mescla.

**Professor ponent: Jordi Soler**

**Codi: 54**

**Títol: Disseny de so amb sintetitzador**

**Descripció:** Aquest TFG té dos objectius fonamentals:

1. L'elaboració d'un banc (o llibreria) de sons
2. L'elaboració d'un sistema de demostració del seu ús

Cada so serà creat amb l'ús del sintetitzador, emprant diferents tipus de síntesi, i partint del senyal pur generat per l'oscil·lador, senyal que serà esculpit amb els diferents dispositius i eines que ens ofereix el sintetitzador fins a obtenir un so satisfactori.

Cada so serà configurat en el format de preset o de patch, i classificat en funció de les seves característiques, confegint una llibreria ben organitzada.

Els sons poden ser, si es vol, samplejats, de manera que es pot confeccionar una llibreria de samples.

En cas que es vulguin imitar sons "reals", es pot recórrer a l'enginyeria inversa (reverse engineering) i, simplement, programar en el sintetitzador la informació obtinguda amb aquest procediment.

S'espera que el sistema de demostració sigui ideat per l'alumne, però possibles exemples de demos: una aplicació que faci ús dels sons creats; un tema musical o el soundtracking d'una escena, etc.

**Professor ponent: Jordi Soler**

**Codi: 55**

**Títol: L'ús de la música i el so en la producció radiofònica**

**Descripció:** La ràdio és un mitjà de comunicació eminentment oral, que es fonamenta en la relació que estableixen els locutors amb els "seus" oients.

Els programes radiofònics, a més de la part oral, obtenen el seu signe distintiu i el seu dinamisme mitjançant la manera amb què utilitzen els recursos sonors en la seva producció: la música, el so (fx) i, també, el silenci.

Entre els objectius d'aquesta proposta de TFG destaquen: a) analitzar les diferents funcions dels diferents ítems sonors en un conjunt determinat de programes i en una mostra raonable d'emissores, b) estudiar la seva evolució en el temps; c) comparar l'ús que de cada ítem en fa cada emissora i què la diferencia de les altres, així com què tenen totes en comú pel que fa a aquest afer; d) constatar tendències perceptibles i previsibles en l'ús d'aquests recursos en la producció radiofònica.

Aquesta proposta de dues possibles vessants: a) fer un treball d'investigació teòrica o b) fer un treball de producció musical radiofònica (que suposaria també desenvolupar el context esmentat).

**Professor ponent: Jordi Soler**



**Codi: 56**

**Títol: Producció d'un magazín generalista dinàmic**

**Descripció:** En el marc de la producció radiofònica, els programes que tenen major nombre d'audiència són els magazins generalistes. Emissores com Rac1 amb “El món a Rac1”; Catalunya Ràdio amb “El matí de Catalunya Ràdio”; la SER, amb “Hoy por hoy” o RNE amb “Las mañanas de RNE” gaudeixen d'un extraordinari nombre d'oients d'una fidelitat remarcable. Un dels ingredients principals que determina aquest èxit és el presentador, que en els programes citats són: Jordi Basté, Mònica Terribas, Pepa Bueno, y Alfredo Menéndez; de la relació que aconseguixi mantenir el presentador amb l'oient dependrà l'èxit del programa. Un exemple paradigmàtic d'aquesta relació és el de Jordi Basté, l'estil directe, dinàmic, calent i desenfadat del qual desperta l'empatia del major nombre d'oients. A més del presentador hi ha altres ingredients molt importants, però que hauran de ser determinats per l'alumne durant el procés d'investigació.

Entre els objectius d'aquesta proposta de TFG destaquen: a) determinar les característiques de cadascun dels magazins de la mostra anterior i establir les similituds i trets distintius; b) estudiar l'evolució d'aquest format radiofònic; c) dissenyar el prototip del magazín generalista ideal i d) en funció de l'establert en “c”, produir un programa pilot de magazín generalista apte per a ser proposat a les emissores.

El resultat d'aquest TFG hauria de ser un desenvolupament teòric que vagi més enllà de la simple descripció del material treballat i que serveixi per a establir les bases per produir un magazín generalista genuí.

**Professor ponent: Jordi Soler**

**Codi: 57**

**Títol: Producció d'un reportatge radiofònic d'investigació**

**Descripció:** El reportatge radiofònic consisteix en la descripció objectiva i exhaustiva d'un fet (fenomen, esdeveniment, procés, etc.). És un dels gèneres radiofònics més complexos, ja que, a més d'informar sobre els fets, aporta informació sobre les seves causes, el seu desenvolupament, els agents involucrats, futuribles, etc. També és un dels gèneres radiofònics on en major grau es pot explotar la riquesa expressiva tant pel que fa a l'ús del llenguatge com a la manera com s'emmarca en un conjunt d'atmosferes i efectes sonors adients. Per tant, és al mateix temps un exercici de rigor científic, d'habilitat tecnològica i de creació artística.

**Objectius del TFG:**

1. Trobar un tema nou i interessant sobre el qual s'hagi d'investigar per a dur a terme el reportatge: la idea pot venir d'una notícia, d'un fet socialment rellevant, d'un problema important, però, especialment, d'un afer sobre el qual encara no s'hagi fet cap reportatge.
2. Caldrà reflexionar sobre quina serà la manera d'enfocar el tema (hi ha temes que per la seva naturalesa s'han d'enfocar amb més o menys "tacte"). També és important pensar en la millor estructura que pot tenir el reportatge.
3. En el procés d'investigació, caldrà emprar diferents mitjans: el primer és, òbviament, la recerca d'informació sobre el tema (si n'hi ha); el treball de camp amb l'enregistrament de testimonis i, si escau, d'elements diegètics; si el tema té una certa complexitat potser caldrà tenir alguna trobada amb experts (que es poden enregistrar i emprar talls seleccionats en el reportatge). Serà necessària la creació d'una llibreria organitzada de sons i músiques per al reportatge.
4. El reportatge precisarà d'un guió, que inclogui tant la part locutada com el desplegament en el temps dels diferents elements que hi participaran, tenint en compte el tipus d'estructura escollit.
5. Un cop s'hagin dut a terme els passos precedents, es procedirà al muntatge del reportatge en una "DAW", amb tot el material seleccionat (talls de veu, locució, sons diegètics, efectes, música, etc.).

El resultat ha de ser un reportatge professional amb prou contingut informatiu i una digna forma estètica.

**Professor ponent: Jordi Soler**

**Codi: 58**

**Títol: Anàlisi de la banda sonora d'un llargmetratge**

**Descripció:** L'objectiu del treball és analitzar el conjunt de sons que formen part d'un llargmetratge (diàlegs, so natural o ambient, efectes sonors, música) que haurà de ser escollit per l'alumne, per tal de comprendre la importància del so en la narrativa audiovisual. També es planteja la possibilitat d'analitzar diversos capítols d'una mateixa sèrie. Abans de dur a terme l'anàlisi, caldrà estudiar les diferents propostes teòriques que han reflexionat sobre el paper del so al cinema i a la televisió.

**Professor ponent: Santos Martínez**

**Codi: 59**

**Títol: La representació musical de l'heroi**

**Descripció:** Alguns personatges que formen part de l'imaginari col·lectiu (Sherlock Holmes, James Bond, Batman, Superman, Conan el Bàrbar o els protagonistes de la saga Star Trek, per citar només alguns exemples) han estat representats al cinema i a la televisió en múltiples ocasions. Molt sovint, directors diferents han proposat diferents versions d'un mateix personatge. L'objectiu d'aquest treball és analitzar les estratègies que han seguit diversos compositors per tal de representar musicalment un mateix personatge o conjunt de personatges. També es planteja la possibilitat d'analitzar l'evolució de les tècniques utilitzades per un mateix compositor que ha fet música per a diverses encarnacions d'un mateix personatge (o conjunt de personatges), com podria ser el cas de John Williams i les sagues Star Wars o Indiana Jones.

**Professor ponent: Santos Martínez**

**Codi: 60**

**Títol: Funcions de la música cinematogràfica**

**Descripció:** A partir de l'estudi en profunditat de les funcions de la música cinematogràfica (físiques, psicològiques, tècniques, etc.), es proposa l'elaboració d'un muntatge audiovisual que analitzi i compari com diversos compositors han fet música per a situacions típiques (escenes d'amor, d'acció, situacions tràgiques, evolució dels personatges, interacció entre personatges, etc.), i que mostri també com compositors concrets han fet ús dels diferents recursos. El mateix tipus de treball es pot centrar en l'anàlisi de la música de sèries de televisió.

**Professor ponent: Santos Martínez**

**Codi: 61**

**Títol: Creació musical recolzada per eines de Deep Learning**

**Descripció:** Explorar nous mètodes de modelatge musical que fan servir eines de deep learning en la fase de composició i/o post-producció. Analitzar referents i workflows en la composició recolzada per eines d'intel·ligència artificial. Catalogació, propostes i possibilitats, i anàlisi del canvi del paper del creador/compositor. Recomanable habilitat tant en l'àmbit de la composició musical com en l'àmbit de la programació (JavaScript).

**Professors ponents: Santos Martínez i Marco Antonio Rodríguez**

**Codi: 62**

**Títol: Producció musical i anàlisi del discurs sonor**

**Descripció:** A partir de l'estudi analític de referents de producció musical a escollir per l'estudiant, s'elabora un marc de teòric vàlid per a generar una producció pròpia, ja sigui per a la composició, enregistrament i mescla de material original o de versions. Caldrà dotar el treball d'un estat de la qüestió sobre els principals corrents que en les darreres dècades anys han estudiat a fons la producció musical com a eina creativa. El ventall d'estils i àrees és obert: des de produccions en qualsevol àmbit de les músiques comercials a música per a audiovisuals en tota la seva extensió (cine, curt, documental, spots, internet...).

**Professor ponent: Jordi Roquer**

**Codi: 63**

**Títol: Música i significat**

**Descripció:** L'objectiu principal d'aquesta proposta és analitzar i/o experimentar amb alguns dels recursos musicals emprats en la música occidental per transmetre determinades emocions i sensacions. Caldrà tenir en compte les teories de la semiòtica musical moderna com a eina acadèmica que aborda els processos de significació en la música i, d'aquesta manera, dotar d'un marc teòric robust al treball. També caldrà tenir en compte el paper de l'etnomusicologia com a disciplina que mostra la condició de "pacte cultural" de qualsevol significat sonor. En la part de desenvolupament, l'estudiant pot treballar amb les eines rebudes en les assignatures de l'àrea de música per a fer les seves pròpies aportacions creatives. Aquestes poden ser composicions originals per al mateix treball o bé per a col·laborar en qualsevol altre treball (curt, documental, etc.) que demandi música original.

**Professor ponent: Jordi Roquer**

**Codi: 64**

**Títol: Música i publicitat**

**Descripció:** Aquest treball parteix d'un estudi de la música dels spots publicitaris basant-se en l'anàlisi dels paràmetres musicals i la seva influència en la significació i/o la transmissió del missatge publicitari. Es tracta d'una proposta que pot articular-se des d'un vessant purament analític o bé des d'un plantejament creatiu. En els dos casos s'abordaran aquelles qüestions on el so publicitari presenta una vinculació / dependència amb la trama narrativa, l'estructura, la significació i el missatge.

**Professor ponent: Jordi Roquer**

**Codi: 65**

**Títol: El paisatge sonor**

**Descripció:** El so és una realitat rica, expressiva i complexa, però no l'escoltem mai aïlladament de la imatge, excepte en programes radiofònics, on habitualment sols escoltem locució i música (mai el so en si sol). Una llarga tradició de grans cinematògrafs, des d'Andrei Tarkovsky fins a Theo Angelopoulos, tenen l'experimentació amb el so com a gran fita. I el que s'anomena el "paisatge sonor", una disciplina dins la música d'avantguarda, que va des de les experimentacions del Vancouver Soudscape fins a les contribucions actuals de Philip Jeck fins a Jana Winderen, treballen l'enregistrament dels sons reals de la mateixa manera que els fotògrafs treballen amb la imatge: com a paisatges expressius, plens de matisos, colors i significacions. Hi ha paisatgistes sonors fins i tot que expressen la seva denúncia política amb el so, com és el col·lectiu Ultra-Red. Per a aquest treball l'alumne elegirà un tema o un espai que li interessi per a realitzar una obra documental purament sonora, sense imatges.

**Professor ponent: Sàgar Malé**

**Codi: 66**

**Títol: Análisis de una producción de música retro**

**Descripció:** Los géneros nostálgicos están en auge desde el inicio de los años 2000. Sobre todo aquellos que pretenden evocar la atmósfera de los años 1980 (tengamos en cuenta productos como *Stranger Things*, *Turbo Kid*, *Summer of 1984...*). La creación de las bandas sonoras de estos productos y otros similares está claramente influenciada por el modo en que se ha ido conceptualizando el sonido de la música popular con el paso de los años. Partiendo de un marco teórico sólido sobre el discurso sonoro del pop y el rock, así como del conocimiento sobre el impacto de la aparición de las tecnologías de grabación en los modos de pensar las músicas, el alumno realizará un estudio de caso en el que profundizará en la comprensión del modo en que esté construido el objeto de estudio elegido: puede tratarse de una banda sonora, la intro o cabecera de una serie, un álbum calificable como retro, etc.

**Professora ponent: Silvia Segura**

**Codi: 67**

**Títol: L'arquitectura postmoderna en el cinema contemporani**

**Descripció:** Com han fet servir i fan servir els cineastes i els films contemporanis l'arquitectura postmoderna? Primer cal definir, contextualitzar i delimitar l'arquitectura postmoderna. Com l'han fet servir els films coetanis a ella o la utilitzen els actuals. Quins significats aporta a l'escena o l'argument. Narratius i conceptuals. Com s'han utilitzat/aprofitat aquests espais, com s'ha filmat, per donar sentit a la narració, l'argument o els personatges.

Molts films utilitzen arquitectures icòniques del postmodernisme per desenvolupar escenes del film aportant nous significants a l'escena, embolicant-la o abraçant-la amb nous sentits. El cas de *Gataccia* on l'arquitectura i els espais de Louis Kahn envolten tot i marquen l'estètica geomètrica, existencialista, inhumana, futurista i perfeccionista del film i descriuen un univers. Al film trobem un ús exemplar de l'arquitectura per crear atmosfera i descriure una societat distòpica i (retro)futurista.

**Professor ponent: Joaquim Díaz**

**Codi: 1E**

**Títol: Documental Social amb associacions pertanyents a la Fundació Hospital**

**Entitat: Fundació Hospital**

<http://fundaciohospital.org/>

**Presentació:** Des de la Fundació Hospital, fa anys que es treballa, per donar suport a aquelles associacions que promouen accions i serveis per millorar la qualitat de vida de persones malaltes, tot complementant la vessant social, i donant suport a la tasca dels professionals de l'àmbit de la salut.

**Justificació:** Les associacions sociosanitàries són creades per persones que han patit una malaltia i/o els seus familiars, per lluitar pels seus drets i augmentar la seva qualitat de vida. Des del voluntariat, necessiten buscar la complicitat social i establir sinergies amb diferents col·lectius de persones (joves, adults, estudiants, professionals, empreses...) per seguir creixent, tant per oferir els serveis des de la màxima qualitat com per arribar al màxim de persones a qui poder ajudar. Així com per fer prevenció, educació...

**Proposta:** Realització d'un documental social, amb les associacions que formen part del clúster d'entitats de la Fundació Hospital, amb els alumnes del grau en Mitjans Audiovisuals del TecnoCampus, on es preveu comptar amb diferents associacions, persones usuàries, voluntaris, alumnes...

**Objectiu general:** Apropar el món de l'associacionisme social i sanitari, a la ciutadania, mitjançant un documental social creat amb la participació d'alumnes del TecnoCampus, elaborat des d'un punt de vista compartit i consensuat, que permetrà tot un treball conjunt de reflexió i aprenentatge, tant per part de les associacions com de l'alumnat, incorporant així diferents mirades.

Objectius específics:

- Sensibilitzar el públic sobre la realitat de les persones que pateixen una malaltia, i amb què es troben els seus familiars a la vida quotidiana (suports, sentiments, canvi de rols, etc.), amb una mirada que pugui trencar estigmes sobre les diferents malalties
- Descobrir com i perquè les persones decideixen crear l'associació, el que les mou a fer-ho i què volen aconseguir
- Ensenyar la història de diferents persones, buscar persones una de cada Associació, o d'algunes associacions, que decideixin i vulguin explicar la seva història
- Dotar de valor la gran tasca que es fa des de les diferents associacions
- Un documental on es pugui visualitzar el procés de la malaltia i com és d'important una xarxa informal, tota la part social que envolta la malaltia, creada per les diferents associacions i que permet portar una vida més normalitzada

**Associacions que hi ha el clúster:**

Maresme Oncològic.	Parkinson Maresme.
Àmbit Prevenció (Drogues i VHI).	Salut Mental Mataró-Maresme.
Celíacs Catalunya.	Alzheimer.
Diabètics Catalunya.	Fibromiàlgia i Fatiga crònica.
Mans Amigues “dol per suïcidi”.	Amas (afàsies).
Reeixir (agorafòbia i ansietat) .	DMD (Dret a la mort digna) a partir d’octubre.

**Professor/a tutor/a (s’hauria de concretar)**

**Contacte: contactar Coordinació de TFG [joter@tecnocampus.cat](mailto:joter@tecnocampus.cat)**



**Codi: 2E**

**Títol: Programa de distracció i informació per a familiars i nens/nenes candidats a trasplantament d'òrgan sòlid pediàtric amb realitat virtual.**

**Entitat: Unitat de trasplantament pediàtric. Planta 2ª Hospital Infantil. Vall d'Hebrón Barcelona Campus Universitari.**

**Presentació:** En l'última dècada i fins als nostres dies, la realitat virtual, RV, ha tingut un gran creixement al món de l'entreteniment així com en un ampli ventall d'àrees. En el cas de la sanitat, sobretot en temes de psicoteràpia, trobem diferents sistemes de RV per al tractament de fòbies, angoixa i por.

Al nostre hospital ja s'està utilitzant la RV en diferents serveis, ja sigui com a eina que ajuda el terapeuta com a suport a les teràpies tradicionals, com a eina de distracció per a la realització de cures d'infermeria, cures de cremats, canalització de vies venoses... Des de la unitat de trasplantament pediàtric considerem la utilització de la realitat virtual com una oportunitat que permeti els nens i nenes i les seves famílies experimentar de manera virtual i realista el circuit que realitzaran previ, durant i posterior al trasplantament.

**Justificació:** En el nostre servei disposem de la infermera gestora de casos de trasplantament d'òrgan sòlid pediàtric i de la infermera referent dels nens i nenes amb malaltia renal. Les dues infermeres fan l'acompanyament dels nens i nenes trasplantats de cor, pulmó i fetge en el cas de la infermera gestora de casos, i de ronyó la infermera referent del nen amb malaltia renal. Els pacients i les famílies reconeixen que aquestes infermeres els acompanyen, els resolen dubtes i els donen suport, però l'angoixa davant el trasplantament ve donada per moltes causes, com ara por a la cirurgia, a l'anestèsia, anticipació al dolor, a la separació del nen amb la família i el seu entorn, por a patir complicacions i fins i tot a la mort. El que els hi fa por és tot allò que els hi és desconegut.

Sempre que es pot, la infermera referent els acompanya a fer el circuit que realitzaran el dia del trasplantament. Comencen per urgències, on és el primer lloc que visitaran; post-operats, on estaran durant el pre-quiròfan; UCI-P, on estaran les primeres hores o els primers dies; i la unitat d'hospitalització a la planta 2ª, on acabaran de recuperar-se abans de marxar d'alta.

Aquesta pràctica presenta també inconvenients ja sigui perquè són serveis altament tensionats per l'activitat que es realitza, per les famílies que venen de lluny i és més difícil poder organitzar-ho i perquè no sempre el moment que com a institució podem és el moment que la família i el nen estan més receptius.

Pensem que aquest circuit amb la realitat virtual permetrà experimentar de manera virtual i realista els diferents espais. Està demostrat que les persones que han passat per experiències prèvies disminueixen significativament la seva ansietat.

**Proposta:** Realització d'una gravació audiovisual en 3D o 360° amb el circuit que realitzarà el/la nen/a i la seva família durant el procés del trasplant, amb els alumnes del Grau en Mitjans Audiovisuals del TecnoCampus, on comptaran amb l'ajuda de diferents professionals vinculats amb el procés, voluntaris i familiars de pacients.

Un cop feta la gravació els hi deixariem les ulleres de realitat virtual durant l'estada a l'hospital, tant a la unitat d'hospitalització com durant les visites de seguiment a consultes externes (CCEE). En aquest moment podem resoldre possibles dubtes que els hi generi la visualització i a més també podem rebre el feedback.

En un primer pas es realitzarà l'audiovisual en llengua catalana amb la intenció de traduir-lo en altres llengües en un futur.

**Objectius:**

- Augmentar el coneixement sobre el procés de trasplantament del nen i la família
- Facilitar la comunicació utilitzant noves tecnologies que permetin la visualització de manera reiterada i en el moment més còmode per al pacient i la família
- Evitar desplaçaments i visites innecessàries a l'hospital utilitzant aquesta nova eina en lloc del circuit convencional
- Disminuir l'angoixa i la por a allò que és desconegut
- Analitzar i modificar circuits o intervencions a partir de les suggeriments dels pacients durant el feedback

**Professor/a tutor/a (s'hauria de concretar)**

**Persona de contacte:** Teresa Eixarch [teixarch@vhebron.net](mailto:teixarch@vhebron.net); mòbil: 638688252; tel.: 934893100 ext 3276

**Codi: 3E**

**Títol: Imatge per la cooperació, una aventura solidària. Un documental (líneal o interactiu) sobre la història de l'ONG La lluna**

**Entitat: La lluna, imatge per la cooperació**

**Descripció:** A finals del segle passat, un col·lectiu de dissenyadors, publicistes, il·lustradors i comunicadors va decidir crear una entitat sense ànim de lucre que donés suport a entitats sense ànim de lucre i ONG amb pocs recursos. Aquest projecte va comptar amb més de 600 voluntaris i van ajudar a més de 40 entitats (Món-3, Fundació Fecasida, Pallassos Sense Fronteres, SOS Racisme, solc, Barcelona camina, etc.). El projecte va estar 10 anys actiu remouvant consciències amb la seva feina voluntària i comunicativa mitjançant exposicions, xerrades, tallers, etc. dins del sector del disseny gràfic i la comunicació visual, escoles com EINA, ELISAVA, BAU o entitats com l'ADG-FAD o la fira SIGN Madrid van col·laborar amb el projecte, rebent diferents guardons de l'Ajuntament de Barcelona i d'AEDME per la tasca desenvolupada. Va ser la primera entitat sense ànim de lucre especialitzada a donar servei a entitats sense ànim de lucre i facilitar-los així l'optimització de recursos i millora de la comunicació dels seus projectes.

10 anys després de la dissolució del projecte, volem recuperar aquesta memòria, mitjançant un audiovisual que reflexioni sobre el projecte i el context social en què es va desenvolupar (amb la creació de moltes entitats sense ànim de lucre que reflectia un moment d'inquietud social i solidària).

**El projecte:**

A partir de la gran quantitat de material d'arxiu del qual disposem, cartells, fulletons, webs, fotografies, diapositives, documents i actes de les juntes, i mitjançant la col·laboració dels membres de les diferents juntes, de professionals del sector del disseny gràfic i la comunicació i amb el suport del Col·legi Oficial de Disseny Gràfic de Catalunya, volem generar una reflexió en mode documental o documental interactiu que permeti recuperar no només l'activitat de l'associació sense ànim de lucre ja desapareguda sinó també generar una reflexió sobre el món del voluntariat, les entitats sense ànim de lucre i del disseny com a eina de transformació.

**Comptarem amb la col·laboració de:**

- membres de les diferents juntes de l'associació
- col·laboradors i voluntaris que van desenvolupar projectes
- membres de les entitats que van gaudir dels serveis de l'associació
- professionals del món del disseny gràfic
- el suport i ampare del Col·legi Oficial de Disseny Gràfic
- professionals del món de la comunicació i el periodisme

El projecte, que té la intenció de buscar subvenció per poder assumir els costos de producció, serà presentat i difós a mode de conclusió mitjançant l'organització d'una jornada de reflexió sobre el fenomen d'entitats sense ànim de lucre i disseny gràfic. A més volem desenvolupar peces de suport en paral·lel com pot ser una publicació o un web.

**Professor/a tutor/a (s'hauria de concretar)**

**Persona de contacte de l'entitat:** [bcn@maquineta.com](mailto:bcn@maquineta.com); [carolinabergap@gmail.com](mailto:carolinabergap@gmail.com)