



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

MEMORIA PARA LA SOLICITUD DE
VERIFICACIÓN DE TÍTULOS OFICIALES

**GRADUADO O GRADUADA EN
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

1. Descripción, objetivos formativos y justificación del título

1.1 Denominación completa del título

Graduado o Graduada en Comunicación Audiovisual por la Universidade da Coruña

1.2 Ámbito de conocimiento al que se adscribe

Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual

1.3 Menciones / Especialidades

Comunicación Audiovisual Multiplataforma: 30 créditos optativos + 18 de TFG

Contenidos Interactivos y 3D: 30 créditos optativos + 18 de TFG

1.4 Universidades

Universidade da Coruña

1.5 Centro

Facultade de Ciencias da Comunicación

1.6 Modalidad de enseñanza

Presencial

1.7 Número total de créditos

Créditos formación básica	60
Créditos Obligatorios	132
Créditos Optativos	30
Prácticas externas	0
Créditos trabajo fin de grado o máster	18
Número Total de Créditos ECTS	240

1.8 Idiomas de impartición

Castellano y/o gallego.

1.9 Número de plazas ofertadas en el título

50 plazas.

1.10 Justificación

Este grado comenzó en la Universidade da Coruña (en adelante UDC) en 2009, fruto de la adaptación a la LOU del antiguo segundo ciclo de licenciatura (LRU) en Comunicación Audiovisual que empezó a impartirse en 2003. En 2018 se diseñaron itinerarios formativos para la obtención de las menciones. Estas, una vez aprobadas por la Secretaría Xeral de Universidades, se incorporaron en la modificación del plan de estudios realizada en 2020 para su puesta en marcha en el curso 2021-2022. Tras casi dos décadas brindando formación universitaria inicial de un ámbito de conocimiento científico y un campo de ejercicio profesional consolidado y ampliamente extendido, el título se presenta a Modificación Sustancial para adaptar sus menciones a los requerimientos legales del RD 822/2021, del 28 de septiembre.

La estructura equilibrada del programa y la secuenciación de saberes y destrezas, asegura que las personas graduadas en Comunicación Audiovisual por la UDC estén adecuadamente preparadas para su futuro profesional. Este grado forma especialistas técnicamente competentes en la creación audiovisual, el diseño de producción integral y habilidades consultivas, organizativas y directivas en diversos medios y soportes audiovisuales y tecnológicos, incluyendo especializaciones en multiplataforma, interactividad y 3D.

El título de Comunicación Audiovisual, presente en otras dos universidades gallegas, ha demostrado constantemente ser un foco de interés para los estudiantes si nos atenemos al número de solicitudes de matrícula. Además, las características socioeconómicas de Galicia respaldan este título al encontrarse en una zona con un fuerte tirón del audiovisual como demuestra el crecimiento sostenido del sector, con producciones locales, nacionales e internacionales. Asimismo, este crecimiento está apoyado por organismos como AGADIC o asociaciones como AGAPI, CLAG, CREA o AGA que agrupan a diferentes profesionales del sector. Además, la Universidade da Coruña (en adelante UDC) se encuentra en un entorno que cuenta con múltiples empresas audiovisuales de referencia como Abano Producións, Adivina Producciones, Congo Producciones, Vaca Films o Voz Audiovisual, entre otras, orientadas tanto a imagen real como a animación. Estas empresas son creadoras de múltiples productos de éxito nacionales e internacionales. Uno de los objetivos del Grado en Comunicación Audiovisual es formar a profesionales que alimenten al sector y lo hagan crecer, manteniendo contacto y colaboración con las distintas empresas.

La realidad del complejo contexto audiovisual hace necesaria la formación de un profesional especializado en contenidos multiplataforma y en contenidos 3D, que los diferencie de otras especialidades. Dentro de las necesidades y posibilidades de futuro del sector se abre la producción virtual con Inteligencia Artificial (IA). En España ya se están aplicando estas tecnologías. Uno de los proyectos en los que participa la UDC es la denominada "Cidade das TIC", que contará con un plató virtual de grandes dimensiones y que será el mayor construido en España hasta la fecha. La construcción de este plató virtual ya está en proceso. El uso de estas tecnologías requiere conocimientos específicos y adaptados a los nuevos métodos de rodaje, desde la creación de contenidos 3D a conocimientos de visualización en tiempo real.

Para alcanzar estos objetivos, entre otros, se han adaptado ambas menciones en Comunicación Multiplataforma y en Contenidos Interactivos y 3D, como se explicará más adelante. Así, desde este grado se forma al alumnado para responder a las necesidades de este sector formado por más de 700 empresas y que tendrá recursos modernos y adaptados a los nuevos procesos de producción del audiovisual.

Otro de los puntos estratégicos reside en dar a conocer y fomentar el sector. A Coruña cuenta con “Mundos Digitales: Congreso Internacional de Animación, Efectos Visuales y Nuevos Media” que se celebra anualmente y en el que participa la Facultad de Ciencias de la Comunicación de manera activa a través del alumnado y profesorado del centro. Este congreso es una plataforma para potenciar y visibilizar el sector principalmente de la animación y los efectos visuales, así como sus múltiples aplicaciones a distintos ámbitos del audiovisual. Para el estudiantado es una fuente valiosa de información y de actualización de contenidos, así como una oportunidad al contar este congreso con una de las mayores ferias de empleo del sector.

Descripción de los procedimientos de consulta utilizados para la elaboración del plan de estudios:

La propuesta de título original de grado en Comunicación Audiovisual, como evolución de la antigua licenciatura, fue realizada por una Comisión elegida por la Junta de Facultad de Ciencias de la Comunicación y ratificada por el Vicerrectorado de Organización Académica de la UDC, en la que estuvieron representados la dirección del Centro, profesorado, alumnado y personal de administración y servicios.

La Comisión integró las recomendaciones de la Conferencia de Decanos sobre la estructura del grado en Comunicación Audiovisual a la normativa del Ministerio y de la propia UDC. Para realizar la propuesta de título de grado se mantuvieron reuniones con la comisión de la rama de Jurídico Social y entrevistas abiertas con profesorado y alumnado de la licenciatura de Comunicación Audiovisual que dio lugar al Grado original.

También se atendieron las peticiones nominales de información sobre el proyecto y se aportaron a la comisión las sugerencias que los miembros de la comunidad universitaria expresaban sobre la orientación de los contenidos del Plan.

Antes de la aprobación definitiva del borrador para su exposición pública a la Comunidad Universitaria, se mantuvieron conversaciones con profesionales del Sector y personal investigador de la comunicación audiovisual, así como con entidades como la Academia Galega do Audiovisual o la Asociación Española de Investigadores en Comunicación. Asimismo, se tuvieron en cuenta diversos documentos sectoriales como el Libro Branco do Audiovisual Galego (Xunta de Galicia, 2005), Informes del Observatorio Audiovisual Galego (Xunta de Galicia) y otros orientados al ámbito de la formación: Libro blanco de títulos de grado en comunicación (Aneca, 2005) o el Estudio de Necesidades Formativas do Sector Audiovisual de Galicia (Xunta de Galicia, 2002).

Justificación de la modificación para la inclusión de menciones al título

A finales de 2018 la Secretaría Xeral de Universidades de la Xunta de Galicia promovió una iniciativa orientada a reforzar la diferenciación de los grados dentro del Sistema Universitario Galego, entre los que se encuentra el grado en Comunicación Audiovisual. Tras reuniones entre los representantes de las distintas facultades, se propuso crear unas menciones añadidas al título que resaltarán la especialización concreta alcanzada por los estudiantes, derivada de la formación diferenciada recibida en cada universidad. En el caso de este título se decidió por Contenidos 3D y Comunicación audiovisual multiplataforma.

La relación de asignaturas concretas que componen las menciones fue propuesta por la Comisión Docente y de Evaluación Académica del centro y aprobada en Junta de Facultad. Estas menciones, una vez aprobadas por la Secretaría Xeral de Universidades, se incorporaron en la modificación del plan de estudios realizada en 2020 para su puesta en marcha en el curso 2021-2022 (DOG num. 202 del 24 de octubre del 2022, páx. 56142, Resolución do 6 de outubro de 2022).

Justificación de esta modificación sustancial

En la evaluación para renovar la acreditación del grado en Comunicación Audiovisual del 24 de octubre de 2023, el informe de la ACSUG subrayó la **necesaria adaptación del número de créditos de los itinerarios formativos que llevan a las menciones, para ajustarse al RD 822/2021** y recomendó, entre otras cuestiones, realizar ajustes en la secuenciación del plan de estudios para facilitar la adquisición de los resultados de aprendizaje y la diferenciación respecto al Grado de Creación digital, animación y videojuegos (implantado en la misma Facultad en 2019-2020). Este aumento de créditos optativos para las menciones exige la eliminación de alguna otra asignatura del plan de estudios para mantener el número de créditos totales del título.

Fruto de las tres indicaciones y de sus consecuencias surge **esta modificación sustancial** en la que, por un lado, **se aumenta en 6 créditos optativos el número de cada mención** (ahora denominadas “Contenidos interactivos y 3D” y “Comunicación audiovisual multiplataforma”) y se adaptan algunas asignaturas optativas de las menciones orientadas a reforzarlas y a facilitar la ya la citada distinción frente al otro título del Centro. Fuera de mención se incorpora la optativa Empresa y emprendimiento como adaptación de la asignatura de primer curso Empresa, y en sustitución de la optativa que figuraba antes fuera de mención: Uso profesional del inglés. Por tanto, el número total de créditos que el estudiante debe cursar, no se modifica y solo cambia la distribución de créditos.

Por otro lado, también se readaptan, sin cambiar los resultados de aprendizaje del título, 4 asignaturas obligatorias orientadas a la creación de contenidos 3D para buscar una mejor distribución en el grado. Se reestructuraron los contenidos y resultados de aprendizaje existentes (manteniéndolos todos), distribuyéndolos de modo que mejore su asimilación por parte del alumnado. Este cambio afecta concretamente a las materias de Animación 3D-1, Animación 3D-2, Infografía 3D-1 e Infografía 3D-2, que pasan a denominarse Fundamentos de Animación 3D, Personajes 3D, Fundamentos de creación 3D y Creación de entornos 3D.

Finalmente, cambian de curso dos asignaturas obligatorias: Audio que pasa de segundo a primer curso y Sector audiovisual que pasa de primero a tercero. Ambos casos, además de todos los anteriormente referidos, responden al interés por equilibrar la carga tecnológica y de especialización entre los primeros y últimos cursos. En cualquier caso, estos cambios mantienen los resultados de aprendizaje generales del título. Estas modificaciones no afectan significativamente a la estructura, naturaleza y/u objetivos del título verificado, de acuerdo a los artículos 32 y 33 del RD 822/2021.

Para la realización de esta modificación sustancial del título se siguió el punto 4 de los *Procedimientos para a tramitación de modificacións (substanciais e non substanciais) dos plans de estudo de grao e máster* aprobado en el Consello de Goberno de la UDC del 30 de marzo de 2023. Según lo indicado en dicha normativa, la Comisión Docente y de Evaluación Académica del título eleva una propuesta de modificación de la memoria a la Comisión de Garantía Interna de Calidad para su análisis. La Comisión de garantía interna de calidad debe elaborar un informe motivado sobre la adecuación académica y normativa de la modificación sustancial.

Este informe junto a la nueva memoria del título se remite al vicerrectorado con competencias en títulos. Después de su aprobación en el Consejo de Gobierno, el centro debe incorporar la modificación en la aplicación del Ministerio de Universidades. Finalmente, la ACSUG evalúa la modificación realizada y emite un informe para el Consejo de Universidades.

Durante el proceso se realizaron consultas a los grupos de interés: PDI, estudiantes, empresas y antiguos alumnos para adaptar del modo más adecuado las novedades.

1.11 Principales objetivos formativos del título

El grado en Comunicación Audiovisual proporciona al alumnado formación teórica y práctica en los distintos códigos y oficios con los que puede desarrollar su tarea profesional de comunicador audiovisual, así como una comprensión y práctica del proceso de desarrollo de productos audiovisuales orientados a un público. Todo ello está materializado en los cuatro perfiles fundamentales de egreso especificados después. Además, el título ofrece la opción de dos menciones. Con la mención Comunicación Audiovisual Multiplataforma el alumnado amplía su formación hacia la realidad actual multimedia y transmedia de los contenidos audiovisuales. Con la mención Contenidos Interactivos y 3D, amplía su formación hacia la realidad actual en la comunicación audiovisual interactiva y de integración de contenidos de imagen real y virtual.

1.12 Estructuras curriculares específicas

No procede

1.13 Estrategias metodológicas de innovación docente específicas

No procede

1.14 Perfiles fundamentales de egreso

Dirección, guion y realización audiovisual; Producción/gestión audiovisual; Diseño de producción y posproducción; Investigación/docencia audiovisual.

2. Resultados del proceso de formación y de aprendizaje

2.1 Conocimientos

- C1. Definir y explicar las teorías y la historia de la Comunicación Audiovisual.
- C2. Identificar y describir el sector audiovisual, su oferta y audiencias.
- C3. Interpretar el marco legal y deontológico del audiovisual.
- C4. Relacionar las metodologías de investigación y análisis del ámbito audiovisual
- C5. Reconocer los modelos de gestión del audiovisual.
- C6. Identificar y valorar la importancia de la cultura emprendedora y reconocer los medios para emprender.

2.2 Habilidades

- H1. Aplicar las técnicas de creación y producción audiovisual.
- H2. Discriminar y aplicar el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse en su ámbito de estudio, de una manera sostenible.
- H3. Emplear las tecnologías de la información y la comunicación y las herramientas específicas del audiovisual necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- H4. Aplicar el aprendizaje para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- H5. Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado, atendiendo a la accesibilidad universal y al diseño para todas las personas.
- H6. Relacionar datos relevantes de la propia área de estudio para analizar temas relevantes de índoles social, científica o ética.

2.3 Competencias

- CP1. Comunicar mensajes audiovisuales.
- CP2. Diseñar y crear productos audiovisuales.
- CP3. Gestionar proyectos audiovisuales.
- CP4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual.
- CP5. Comunicar en los principales códigos del mensaje audiovisual.
- CP6. Expresarse correctamente tanto de forma oral como escrita en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- CP7. Integrar para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones y orientadas al bien común.

(CP7-B). Integrar la perspectiva de género en el análisis de la realidad y/o en el diseño y producción de contenidos, para una profesión crítica, democrática, comprometida con la diversidad y la no violencia.

CP8. Justificar como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.

En la siguiente tabla se presenta la relación de conocimientos, habilidades y competencias generales para cada materia del título. Así, se puede comprobar que todos los resultados del proceso de formación y de aprendizaje son alcanzados al cursar las materias de formación básica y obligatorias.

		RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE																				
MATERIAS	TIPO	C1	C2	C3	C4	C5	C6	H1	H2	H3	H4	H5	H6	CP1	CP2	CP3	CP4	CP5	CP6	CP7	CP7-B	CP8
Historia de la radio, la televisión y el multimedia	FB	X	X		X	X	X		X		X	X	X				X		X	X		X
Comunicación oral y escrita	FB					X				X	X		X				X	X	X	X		X
Comunicación e industrias culturales	FB		X	X	X	X	X		X			X				X	X		X	X		
Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales	FB						X	X	X	X				X	X							X
Informática Audiovisual	FB					X	X	X	X						X							X
Expresión gráfica	FB			X			X	X	X		X			X	X		X	X		X		X
Estudio de la audiencia	FB		X		X			X	X								X			X	X	X
Diseño aplicado	FB			X			X	X	X		X			X	X		X	X		X		X
Historia del cine y la animación	FB	X	X		X	X	X		X		X	X	X				X		X	X		
Derecho	FB			X	X			X					X						X	X		X
Audio	OB					X	X	X	X					X	X			X		X	X	
Fundamentos de creación 3D	OB				X		X	X	X	X	X	X		X	X			X		X		X
Publicidad audiovisual	OB		X	X			X	X	X					X	X	X		X		X	X	X
Periodismo audiovisual	OB			X			X	X	X					X	X			X	X	X	X	X
Comunicación Corporativa	OB			X		X	X	X	X					X	X			X		X	X	X
Ficción Audiovisual	OB		X				X	X		X				X	X			X	X	X	X	X
Guion	OB						X	X		X				X	X			X	X			X

Formatos de televisión y nuevos medios	OB							X	X	X	X					X	X			X	X	X	
Informática para la creación web	OB							X	X	X	X	X		X	X	X	X						X
Fundamentos de Animación 3D	OB				X			X	X	X	X	X	X		X	X					X		X
Diseño de producción y dirección artística	OB		X					X	X	X					X	X					X	X	X
Dirección de fotografía: cámara e iluminación	OB								X	X	X				X	X							X
Teoría y práctica de la edición y el montaje	OB							X	X	X	X				X	X							X
Análisis Audiovisual	OB							X	X	X	X				X	X					X	X	X
Ambientación sonora y musical	OB							X	X	X	X				X	X					X	X	X
Sector audiovisual	OB		X	X		X	X		X							X	X				X	X	X
Herramientas de creación multimedia	OB							X	X	X	X				X								X
Interacción 3D	OB		X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X			X		X
Creación de entornos 3D	OB		X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X			X		X
Organización y Producción Audiovisual	OB		X	X		X	X	X	X						X	X					X	X	X
Realización Audiovisual	OB							X	X	X	X				X	X					X	X	X
Trabajo Fin de Grado	OB	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X	X	X	X
Posproducción digital	OB					X		X	X	X					X	X	X	X	X		X		X
Estrategias de comunicación multimedia	OP		X					X	X	X	X				X	X					X	X	X
Videojuegos	OP		X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X			X	X		X
Proyecto de comunicación audiovisual multiplataforma	OP		X					X	X		X				X	X	X						
Proyecto de documental	OP							X	X		X				X	X				X	X	X	X

multiplataforma																					
Multimedia sobre dispositivos móviles	OP					X	X	X	X					X							X
Empresa y emprendimiento	OP		X	X		X	X		X						X				X	X	X
Prácticas	OP					X		X			X	X					X	X			X
Taller de creación multimedia	OP					X	X	X	X			X	X	X					X	X	X
Herramientas web avanzadas	OP					X	X	X	X				X								X
Motion graphics	OP					X		X	X	X			X	X	X	X	X		X		X
Personajes 3D	OP		X		X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X		X		X
Producción Virtual	OP					X		X	X				X	X	X	X	X		X		X

3. Admisión, reconocimiento y movilidad

3.1 Requisitos de acceso y procedimientos de admisión de estudiantes

Los requisitos de acceso a este grado son, con carácter general, los establecidos por el RD 822/2021, de 28 de septiembre, y por el RD 412/2014, de 6 de junio.

El acceso al título se atenderá a las disposiciones del Ministerio, de la Comunidad Autónoma de Galicia y a lo que se disponga en el desarrollo normativo de la UDC. La UDC y la Facultad de Ciencias de la Comunicación cuentan con distintos mecanismos para facilitar a sus futuros estudiantes la información relacionada con la titulación, su funcionamiento y los procedimientos de matrícula.

Toda la información vinculada al perfil de ingreso para los interesados en cursar esta titulación se encuentra disponible en:

- 1- Web de la Facultad: [Comunicación Audiovisual | \[Facultad de Ciencias da Comunicación | UDC \]](#)
- 2- Web de oferta académica de la UDC: [Estudiar Grado en Comunicación Audiovisual \(2023/2024\) \(udc.es\)](#)
- 3- Web de la UDC: https://www.udc.es/gl/futuros_estudiantes/index.html

De acuerdo con las características y objetivos que marca el Plan de Estudios, el perfil de ingreso recomendado para el futuro alumnado debe adecuarse a las siguientes características:

- Interés por la cultura en general y la audiovisual en concreto.
- Predisposición a la innovación y adaptación en materia de tecnologías de la información dado el especial contenido tecnológico, imprescindible para abordar el complejo mundo de los nuevos medios.
- Capacidad de observación del entorno y de aportar novedades de una forma creativa.
- Capacidad para el trabajo colaborativo, la organización del tiempo y la gestión.

Requisitos específicos de admisión

No existen pruebas de acceso especiales para el grado en Comunicación Audiovisual.

Procedimiento de admisión

Con el objetivo de conjugar por un lado los principios del distrito único y distrito abierto, la autonomía universitaria y la coordinación de los procedimientos y de las competencias en el acceso del estudiantado a la universidad, las tres universidades gallegas firmaron un convenio específico para la organización y el desarrollo de las pruebas de acceso y la asignación de las plazas en el SUG. Establecieron como comisión organizadora la Comisión Interuniversitaria de Galicia (CIUG) según lo estipulado en la normativa vigente en relación con las pruebas de acceso.

Toda la información normativa relativa a esta modalidad de acceso a la universidad se puede obtener en la página Web: <https://ciug.gal/gal/lexislacion> y de modo más genérico en su página web: <https://www.ciug.gal/gal/home>

Esta modalidad de acceso es la más importante por el número de estudiantes que la utilizan. Todos los documentos relativos al proceso de admisión y matrícula en la UDC (normativas, calendarios, etc.) se pueden consultar en:

<https://www.udc.es/es/normativa/academica/>

Además, para facilitar la información al alumnado de último curso de bachillerato la UDC organiza anualmente jornadas informativas de su oferta formativa y los requisitos de acceso. Igualmente ofrece jornadas de puertas abiertas en los centros. A estas iniciativas hay que sumar las jornadas de orientación universitaria organizadas por la Consellería de Educación para las tres universidades gallegas.

3.2 Criterios para el reconocimiento y transferencia de créditos

Reconocimiento de créditos cursados en enseñanzas superiores oficiales no universitarias	
Mínimo	Máximo
0	60
Reconocimiento de créditos cursados en títulos propios	
Mínimo	Máximo
0	0

Reconocimiento de créditos cursados por acreditación de experiencia laboral y profesional	
Mínimo	Máximo
0	36

Para la transferencia y reconocimiento de créditos se seguirán las indicaciones de la normativa vigente en la UDC que regula el reconocimiento y la transferencia de créditos para titulaciones adaptadas al EEES y que puede encontrarse en: <https://www.udc.es/es/normativa/academica/>

Serán objeto de este procedimiento hasta la totalidad de los créditos de formación básica entre títulos del mismo ámbito de conocimiento. También seguirán el mismo procedimiento los créditos del resto de materias y asignaturas entre títulos del mismo ámbito de conocimiento o de ámbitos diferentes, siempre según la coherencia académica y formativa de los conocimientos, las competencias y habilidades que definen las asignaturas propuestas para reconocer con las existentes en el plan de estudios del título al que se quiere acceder.

En el presente título se contempla el procedimiento de reconocimientos para técnicos superiores de Formación Profesional de la Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa de la Xunta de Galicia, en su catálogo vigente desde el curso 2015/2016. El catálogo actualizado puede consultarse en:

<https://www.edu.xunta.es/fp/validacions-ciclos-superiores-fp-estudios-universitarios.>

En el caso de titulaciones de técnico superior de formación profesional que no figuren en esta tabla, se podrá igualmente solicitar el reconocimiento de créditos en la titulación, si se considera oportuno.

En la web de la Facultad hay información sobre estos reconocimientos y otros de España ([https://comunicacion.udc.es/es/traslado de expedientes](https://comunicacion.udc.es/es/traslado_de_expedientes)). En todo caso, cada uno de los reconocimientos debe ser aprobado por la Comisión Docente y de Evaluación Académica.

De acuerdo con la legislación vigente, el alumnado podrá obtener reconocimiento académico en créditos por la participación en actividades universitarias culturales, deportivas, de representación estudiantil, solidarias y de cooperación que conjuntamente equivaldrán a como mínimo seis créditos. También podrán ser objeto de reconocimiento otras actividades académicas que con carácter docente organice la universidad. El número total de créditos objeto del reconocimiento establecido en este párrafo para este título será de doce. En todo caso, se atenderá a la normativa vigente que a tal efecto establezca la UDC, disponible en: <https://www.udc.es/es/normativa/academica.>

También se reconocerá la experiencia laboral y profesional si está suficientemente acreditada por las empresas, instituciones públicas o entidades privadas en las que se haya desempeñado, y si se demuestra una relación clara con los perfiles asociados al Grado en Comunicación Audiovisual. Para ello, los/as solicitantes de este

reconocimiento deben haber adquirido competencias propias de la titulación, asociadas preferentemente a las previstas por el título en la materia "Prácticas", así como a otras asignaturas de carácter básico, obligatorio u optativo que la Comisión Docente y de Evaluación Académica del Centro considere susceptibles de ser convalidadas en función de la actividad profesional previa del solicitante.

La Comisión Docente y de Evaluación Académica determinará las condiciones para reconocer: el período mínimo de tiempo acreditado de experiencia laboral o profesional, el porcentaje mínimo de competencias conferidas de las materias objeto de reconocimiento y la documentación acreditativa que presentarán los solicitantes. Esta comisión, podrá solicitar informes a la coordinación de las materias objeto de reconocimiento si lo considera pertinente. En cualquier caso, el número de créditos reconocidos por experiencia profesional o laboral no podrá superar al 15 por ciento del total de créditos del plan de estudios. El reconocimiento de estos créditos no incorporará su calificación, por lo que no computarán a efectos de baremación del expediente.

En ningún caso podrán reconocerse los créditos correspondientes al Trabajo de Fin de Grado.

3.3 Procedimientos para la organización de la movilidad de los estudiantes

La UDC cuenta con una normativa institucional que regula la participación del estudiantado en programas de movilidad académica: El Reglamento sobre movilidad internacional de estudiantes establece el marco general para la movilidad internacional de estudiantes, mientras que el Reglamento de la UDC por el que se establecen el procedimiento y las condiciones para la formalización de convenios de doble titulación con universidades extranjeras, marca las condiciones para la formalización de convenios bilaterales de doble titulación con otras Universidades. Estos reglamentos pueden consultarse en <https://www.udc.es/es/normativa/academica>.

El Reglamento sobre movilidad internacional de estudiantes establece que la organización y la gestión de la movilidad internacional en la UDC se desarrollará por medio de la actuación coordinada del Vicerrectorado de Titulaciones e Internacionalización, la Oficina de Relaciones Internacionales, la Comisión de Relaciones Internacionales, y las personas responsables de relaciones internacionales de cada centro (en el caso de la Facultad de Ciencias da Comunicación, el/la responsable de movilidad, los tutores académicos de movilidad y la administración del centro).

Igualmente, el Sistema de Intercambio entre Centros Universitarios de España (SICUE) permite la movilidad estatal del estudiantado universitario. Cada año la Conferencia de Rectores de las Universidades españolas (CRUE) publica la convocatoria y condiciones que la UDC sigue.

La UDC pone a disposición de sus estudiantes toda la información relacionada con los programas de movilidad nacional e internacional a través de la página web de la Oficina de Relaciones Internacionales <https://www.udc.es/es/ori/>. Esta oficina facilita al alumnado toda la información relacionada con los programas de movilidad nacional e internacional, incluida la solicitud de ayudas y becas de estudios para este cometido.

A su vez, la Facultad de Ciencias da Comunicación proporciona información específica para sus estudiantes en su página web en un apartado específico (<https://comunicacion.udc.es/es/movilidad>), además de a través del apartado novedades de la web donde se publican las convocatorias y resoluciones y se da información de cualquier actividad relacionada con la movilidad de los títulos; y a través de las redes sociales del Centro: Instagram, X y Facebook. Finalmente, se comunica información al estudiantado del título a través de correos y otros medios electrónicos del Centro, enviados por la coordinadora de movilidad.

Se puede consultar la actual oferta de movilidad de la Facultad de Ciencias da Comunicación en los siguientes enlaces:

- Nacional: <https://comunicacion.udc.es/es/movilidad-nacional>
- Internacional: https://comunicacion.udc.es/es/cav_fines_estudios

4. Planificación de las enseñanzas

4.1 Estructura básica de las enseñanzas

El grado en Comunicación Audiovisual posee una estructura formativa que parte de lo general a lo particular. En los dos primeros cursos se imparten las asignaturas de formación básica y algunos conocimientos tecnológicos y se inician las obligatorias vinculadas a ofrecer al alumnado conocimientos de los distintos códigos o ramas profesionales como el periodismo, la publicidad, la ficción, la comunicación corporativa o el entretenimiento televisivo. A final de segundo y durante tercero y cuarto se introduce al estudiantado con intensidad en los distintos oficios del proceso de una producción audiovisual, desde el guion hasta la postproducción. Junto a ellas se desarrollan en estos dos últimos cursos materias optativas que definen cada mención de la titulación (a continuación). El último cuatrimestre del cuarto curso se divide entre asignaturas optativas y la elaboración del Trabajo de Fin de Grado (TFG) donde los estudiantes ponen en práctica las destrezas adquiridas a lo largo del título (18 ECTS). Este TFG sigue el reglamento propio publicado a tal efecto en <https://comunicacion.udc.es/es/TFG> donde se indica que supone la realización, preferiblemente en grupo, de un producto audiovisual de ficción, no ficción o derivado de un trabajo de análisis, bajo la supervisión de uno o más directores y que es defendido públicamente. Este producto se acompaña de una memoria donde, entre otras cuestiones, el estudiantado especifica las tareas desarrolladas. Este TFG puede responder a las características de alguna de las menciones o puede ser independiente de ellas por no incluir las características necesarias. El procedimiento para la

valoración de la inclusión o no en mención se explica más abajo y el estudiantado recibe información previa a través de la coordinación del TFG.

El alumnado podrá graduarse con mención en Comunicación Audiovisual Multiplataforma o mención en Contenidos Interactivos y 3D.

Las materias optativas que conforman cada una de las dos menciones son las siguientes:

Mención en Comunicación Audiovisual Multiplataforma

- Estrategias de comunicación multimedia
- Multimedia sobre dispositivos móviles
- Herramientas web avanzadas
- Proyecto de documental multiplataforma
- Proyecto de comunicación audiovisual multiplataforma

Mención en contenidos interactivos y 3D

- Videojuegos
- *Motion graphics*
- Taller de creación multimedia
- Personajes 3D
- Producción virtual

Las asignaturas optativas de las menciones cuentan con contenidos académicos propios, suficientes y coherentes que se reflejan en los resultados de aprendizaje específicos que tienen además de los generales del título. A continuación, se enumeran:

Mención en Comunicación Audiovisual Multiplataforma

- Estrategias de comunicación multimedia
- Conocimientos:
 - (ECM_C1) Interpretar las estrategias de comunicación combinadas *on-off line*.
- Habilidades:
 - (ECM_H1) Relacionar técnicas de creación de una campaña *transmedia*.
- Competencias:
 - (ECM_CP1) Optimizar contenidos audiovisuales para multiplataforma
 - (ECM_CP2) Planificar proyectos de comunicación multimedia

Multimedia sobre dispositivos móviles

- Conocimientos:
 - (MSDM_C1) Identificar la tecnología de los dispositivos móviles y los sistemas operativos principales.
 - (MSDM_C2) Interpretar el mercado de las aplicaciones móviles.
- Habilidades:
 - (MSDM_H1) Manejar las herramientas de creación de apps.
- Competencias:

- o (MSDM_CP1) Adaptar contenidos audiovisuales a la movilidad.
- o (MSDM_CP1) Diseñar aplicaciones móviles

Herramientas web avanzadas

- Conocimientos:
 - o (HWA_C1) Identificar herramientas útiles para la creación y gestión de proyectos multimedia.
 - o (HWA_C2) Interpretar términos de las tecnologías de la información para facilitar la comunicación entre distintos departamentos en el desarrollo de proyectos complejos.
- Habilidades:
 - o (HWA_H1) Administrar y emplear herramientas web para su inclusión en proyectos audiovisuales.
- Competencias:
 - o (HWA_CP1) Planificar un proyecto multimedia que integre diversas herramientas web

Proyecto de documental multiplataforma

- Conocimientos:
 - o (PDM_C1) Identificar los distintos tipos de documental según plataformas.
 - o (PDM_C2) Distinguir los procesos para el desarrollo de documental.
- Habilidades:
 - o (PDM_H1) Manejar las técnicas de documental.
- Competencias:
 - o (PDM_CP1) Planificar el desarrollo, preproducción, producción, postproducción y distribución de documental

Proyecto de comunicación audiovisual multiplataforma

- Conocimientos:
 - o (PCAM_C1) Distinguir los distintos tipos de proyectos de ficción o publicitarios según plataformas.
 - o (PCAM_C2) Identificar los nuevos formatos de ficción o publicidad multiplataforma.
- Habilidades:
 - o (PCAM_H1) Manejar las técnicas para el desarrollo de un proyecto de ficción o publicitario multiplataforma.
- Competencias:
 - o (PCAM_CP1) Planificar la creación, producción y distribución de un contenido de ficción o publicitario multiplataforma.

Mención en Contenidos Interactivos y 3D

Taller de creación multimedia

- Conocimientos:
 - o (TCM_C1) Reconocer las herramientas para el diseño y planificación de proyectos multimedia.

- o (TCM_C2) Interpretar las aplicaciones de la inteligencia artificial para la creación multimedial.
- Habilidades:
 - o (TCM_H1) Trabajar con herramientas de gestión en línea para la planificación de proyectos.
 - o (TCM_H2) Gestionar la documentación de proyectos con soporte en la nube y los equipos de trabajo.
- Competencias:
 - o (TCM_CP1) Realizar estimaciones y planificación de tareas de proyectos multimedia.
 - o (TCM_CP2) Realizar un plan de pruebas.

Videojuegos

- Conocimientos:
 - o (VID_C1) Realizar diseños de videojuegos de distintos géneros.
 - o (VID_C2) Seleccionar y relacionar estrategias de diseño de videojuegos.
- Habilidades:
 - o (VID_H1) Aplicar los fundamentos teóricos y prácticos para el diseño de videojuegos.
 - o (VID_H2) Investigar y analizar técnicas de diseño de videojuegos.
- Competencias:
 - o (VID_CP1) Diseñar videojuegos de distintos géneros y para distintas plataformas.

Motion graphics

- Conocimientos:
 - o (MG_C1) Realizar animaciones con técnicas de motion graphics.
 - o (MG_C2) Relacionar, seleccionar y combinar distintas técnicas de animación para la creación de piezas audiovisuales con motion graphics.
- Habilidades:
 - o (MG_H1) Construir animaciones 2D y 3D mediante la aplicación de técnicas de motion graphics.
- Competencias:
 - o (MG_CP1) Idear, planificar y crear contenidos 2D y 3D aplicando técnicas de motion graphics.
 - o (MG_CP2) Integrar y combinar contenidos realizados mediante *motion graphics* con otros tipos de contenidos en la creación de productos audiovisuales.

Personajes 3D

- Conocimientos:
 - o (P3D_C1) Reconocer, distinguir y seleccionar las técnicas para la creación y animación de personajes 3D y su integración en distintas piezas audiovisuales.
- Habilidades:

- o (P3D_H1) Aplicar técnicas para la creación y animación de personajes virtuales 3D en distintos tipos de productos audiovisuales.
- Competencias:
 - o (P3D_CP1) Integrar personajes virtuales 3D en distintos tipos de productos audiovisuales.

Producción virtual

- Conocimientos:
 - o (PV_C1) Realizar contenidos audiovisuales mediante producción virtual.
 - o (PV_C2) Reconocer e identificar los conceptos y técnicas de la producción virtual.
- Habilidades:
 - o (PV_H1) Construir piezas audiovisuales mediante producción virtual.
- Competencias:
 - o (PV_CP1) Idear, planificar y crear contenidos audiovisuales aplicando técnicas de producción virtual.

Como alternativa a una asignatura optativa de cada mención, el estudiantado podrá cursar la optativa Prácticas si su plan formativo es acorde con la mención que solicita. Además, el alumnado que opte a una mención deberá desarrollar un Trabajo Fin de Grado vinculado a la misma, que será específico, coherente y estará adaptado a los contenidos y alcance de la mención correspondiente. Según cada mención, el TFG es relevante como muestra y puesta en práctica conjunta de los resultados de aprendizaje de dicha mención concretada en un producto audiovisual (sea de ficción, no ficción o derivado de un trabajo de análisis) que podrá incluir contenidos interactivos y 3D o multiplataforma. El alumno que solicita una mención explicitará en la memoria de su TFG las tareas desarrolladas vinculadas a los resultados de aprendizaje de dicha mención. El tribunal que evalúa el TFG en la defensa pública valorará si el producto audiovisual y el proyecto en su conjunto desarrolla y ejecuta suficientemente los resultados de aprendizaje de la mención correspondiente. El coordinador del TFG trasladará a la Comisión Docente y de Evaluación Académica el juicio del tribunal y esta refrendará, de ser el caso, la asignación del TFG a la mención.

Con esta configuración para obtener una mención será preciso cursar un mínimo de 48 créditos ECTS, 30 optativos de esa mención (una puede ser Prácticas adaptadas a la mención) y 18 del Trabajo Fin de Grado adaptado a la misma. El estudiantado puede graduarse sin mención si supera el número total de créditos básicos, obligatorios, optativos y el TFG sin estar vinculados a una mención concreta.

Siguiendo la [Normativa de Gestión Académica](#) de la UDC, las personas tituladas que finalicen sus estudios con la obtención de una mención podrán proseguirlos para obtener otra mención, para esto deben realizar la correspondiente solicitud al decano del centro. Esta nueva mención se obtiene si el estudiante realiza todos los créditos específicos de dicha nueva mención, lo que implica los créditos optativos y un nuevo TFG vinculado a la misma.

4.1.1 Esquema General del Plan de Estudios

Tipo de materia/asignatura	Créditos a cursar	Créditos ofertados
Formación básica	60	60
Obligatorias	132	132
Optativas	30	72
Prácticas externas	–	–
Trabajo fin de Grado	18	18
Total	240	282

4.1.2 Descripción General del Plan de Estudios

La presencialidad de las asignaturas, de acuerdo a su modalidad de impartición, se ajustará a la normativa vigente en la UDC que regule la modalidad docente de los estudios y estará supeditada a las instrucciones que figuren en el Procedimiento para la elaboración del Plan docente anual de cada curso académico.

ASIGNATURAS DE FORMACIÓN BÁSICA

Ámbito de conocimiento	Asignatura	ECTS	Curso
Ingeniería informática y de sistemas	Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales	6	1
Ingeniería informática y de sistemas	Informática audiovisual	6	1
Derecho y especialidades jurídicas	Derecho	6	1
Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual	Expresión gráfica	6	1
Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual	Diseño aplicado	6	2
Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual	Estudio de la audiencia	6	2
Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual	Comunicación e industrias culturales	6	1
Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual	Historia de la radio, la televisión y el multimedia	6	1
Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual	Historia del cine y la animación	6	1
Industrias culturales: diseño, animación, cinematografía y producción audiovisual	Comunicación oral y escrita	6	1

TABLA DE PLAN DE ESTUDIOS

En azul se destacan las asignaturas optativas de la mención Contenidos Interactivos y 3D, además de la posible Prácticas que se incluya en esta mención en sustitución de otra optativa y el TFG en esa mención. Además, se escribe antes del nombre de la asignatura el código MencCI3D

En naranja se destacan las optativas de la mención Comunicación Audiovisual Multiplataforma, además de la posible Prácticas que se incluya en esta mención en sustitución de otra optativa y el TFG en esa mención. Además, se escribe antes del nombre de la asignatura el código MencCAM.

Materia/Asignatura	ECTS	Carácter (FB/OB/OP)	Curso	Cuatrimestr e
Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales	6	FB	1	1
Comunicación oral y escrita	6	FB	1	1
Comunicación e industrias culturales	6	FB	1	1
Historia de la radio, la televisión y el multimedia	6	FB	1	1
Fundamentos de creación 3D	6	OB	1	1
Informática audiovisual	6	FB	1	2
Derecho	6	FB	1	2
Audio	6	OB	1	2
Expresión gráfica	6	FB	1	2
Historia del cine y de la animación	6	FB	1	2
Estudio de la audiencia	6	FB	2	1
Periodismo audiovisual	6	OB	2	1
Ficción audiovisual	6	OB	2	1
Comunicación corporativa	6	OB	2	1
Publicidad audiovisual	6	OB	2	1
Informática para la creación web	6	OB	2	2
Guion	6	OB	2	2

Formatos de televisión y nuevos medios	6	OB	2	2
Diseño aplicado	6	FB	2	2
Fundamentos de animación 3D	6	OB	2	2
Análisis audiovisual	6	OB	3	1
Diseño de producción y dirección artística	6	OB	3	1
Dirección de fotografía: cámara e iluminación	6	OB	3	1
Interacción 3D	6	OB	3	1
Teoría y práctica de la edición y el montaje	6	OB	3	1
Ambientación sonora y musical	6	OB	3	2
Creación de entornos 3D	6	OB	3	2
Sector audiovisual	6	OB	3	2
Herramientas de creación multimedia	6	OB	3	2
MencI3D-Videojuegos	6	OP	3	2
MencCAM-Estrategias de comunicación multimedia	6	OP	3	2
Organización y producción audiovisual	6	OB	4	1
Realización audiovisual	6	OB	4	1
Posproducción digital	6	OB	4	1
MencCAM-Proyecto de documental multiplataforma	6	OP	4	1
MencCAM-Proyecto de comunicación audiovisual multiplataforma	6	OP	4	1
MencI3D-Personajes 3D	6	OP	4	1
MencI3D-Taller de creación multimedia	6	OP	4	1
MencI3D-Motion graphics	6	OP	4	2
MencI3D-Producción virtual	6	OP	4	2
MencCAM-Multimedia sobre dispositivos móviles	6	OP	4	2
MencCAM-Herramientas web avanzadas	6	OP	4	2
Empresa y emprendimiento	6	OP	4	2
Prácticas/ MencCAM-Prácticas/ MencI3D-Prácticas	6/6/6	OP	4	2

TFG/ MencCAM-TFG/ MencCI3D-TFG	18/ 18/ 18	TFG	4	2
-----------------------------------	---------------	-----	---	---

4.1.3 Descripción de las materias/asignaturas

PRIMER CURSO

Denominación	Historia de la radio, la televisión y el multimedia
Tipología	Formación Básica
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 1/ Curso 1
Lenguas de impartición	Castellano y/o gallego
Resultados de aprendizaje	
C1-C2-C4-C5-C6-H2-H4-H5-H6-CP4-CP6-CP7-CP8	
Actividades formativas	
A1-A2-A3-A4	
Metodologías docentes	
Listado de posibles metodologías que podrían emplearse: M1-M6-M7	
Sistemas de evaluación	
Prueba escrita: 40% al 60% Prácticas: 40% al 60%	
Contenidos	
Historia de la radio mundial Historia de la radio en España y en Galicia Historia de la televisión en el mundo Historia de la televisión en España y Galicia. Historia de la Multimedia Historia de los Videojuegos Las mujeres en la historia de la televisión, la radio y el multimedia	

Denominación	Comunicación oral y escrita
Tipología	Formación Básica
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 1/ Curso 1
Lenguas de impartición	Castellano y/o gallego
Resultados de aprendizaje	

C6-H4-H5-CP1-CP4-CP5-CP6-CP7-CP8
Actividades formativas
A1-A2-A4
Metodologías docentes
Listado de posibles metodologías que podrían emplearse: M1-M3-M4-M5-M7-M8-M12
Sistemas de evaluación
Prueba escrita: 20% al 40% Prácticas: 40% al 60% Prueba oral: 0% al 20%
Contenidos
Escribir para hablar Locución, entonación y presentación Oratoria, elocuencia y argumentación Comunicación no verbal Aplicación a los medios de comunicación Aplicación a los soportes multimedia

Denominación	Comunicación e industrias culturales
Tipología	Formación Básica
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimstre 1/ Curso 1
Lenguas de impartición	Castellano y/o gallego
Resultados de aprendizaje	
C2-C3-C4-C5-C6-H2-H5-CP3-CP4-CP6-CP7	
Actividades formativas	
A1-A2-A4	
Metodologías docentes	
Listado de posibles metodologías que podrían emplearse: M1-M6-M8	
Sistemas de evaluación	
Prueba escrita: 40% al 60% Prácticas: 40% al 60%	
Contenidos	
Hipersector de la comunicación e industrias culturales La industria discográfica La industria del libro Industrias periodísticas: periódicos y revistas La industria del videojuego La industria del ocio cultural: museo, parques temáticos, eventos...	

Denominación	Historia del cine y la animación
Tipología	Formación Básica
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 2/ Curso 1
Lenguas de impartición	Castellano y/o gallego
Resultados de aprendizaje	
C1-C2-C4-C5-C6-H2-H4-H5-H6-CP4-CP6-CP7	
Actividades formativas	
A1-A2-A4	
Metodologías docentes	
Listado de posibles metodologías que podrían emplearse: M1-M5-M7-M8-M10	
Sistemas de evaluación	
Prueba escrita: 40% al 60% Prácticas: 40% al 60%	
Contenidos	
Historia del cine estadounidense Historia del cine europeo Historia del cine español Otras cinematografías Historia de la animación mundial Historia de animación española y gallega Las mujeres en la historia del cine y la animación	

Denominación	Derecho
Tipología	Formación Básica
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 2/ Curso 1
Lenguas de impartición	Castellano y/o gallego
Resultados de aprendizaje	
C3-C4-H2-H6-CP6-CP7-CP8	
Actividades formativas	
A1-A2-A4	
Metodologías docentes	
Listado de posibles metodologías que podrían emplearse: M1-M3-M7-M11	
Sistemas de evaluación	
Prueba escrita: 40% al 80% Prácticas: 20% al 60%	
Contenido	
Derecho Constitucional Legislación contractual	

Derecho de la Comunicación en la UE Códigos deontológicos Derechos de autor

Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial e Ingeniería telemática

Denominación	Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales
Tipología	Formación Básica
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 1/ Curso 1
Lenguas de impartición	Castellano y/o gallego
Resultados de aprendizaje	C6-H1-H2-H3-CP1-CP2-CP8
Actividades formativas	A1-A2-A4
Metodologías docentes	Listado de posibles metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M10-M11-M12-M13-M14-M16-M17
Sistemas de evaluación	Prueba escrita: 30% al 60% Prácticas: 40% al 70%
Contenidos	Fundamentos físicos y lógicos Fuentes de los contenidos Estándares tecnológicos Medios técnicos audiovisuales Almacenamiento y distribución Redes de ordenadores

Denominación	Audio
Tipología	Obligatoria
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 2/ Curso 1
Lenguas de impartición	Castellano y/o gallego
Resultados de aprendizaje	C6- H1-H2-H3-CP1-CP2-CP5-CP7-CP7-B-CP8
Actividades formativas	A1-A2-A3-A4
Metodologías docentes	

Listado de posibles metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M9-M10-M11-M12-M13-M14-M16-M17
Sistemas de evaluación
Prueba escrita: 20% al 50% Prácticas: 30% al 60% Prueba oral: 0% al 20%
Contenidos
Fundamentos de audio, sonido y música Equipos de captación, edición, emisión, procesado y mezcla de sonido Grabación, procesado, mezcla y edición de sonido en soportes digitales Procesos relacionados con el audio en cine, televisión, radio y multimedia Inteligencia Artificial para la generación de material sonoro

Denominación	Informática Audiovisual
Tipología	Formación Básica
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 2/ Curso 1
Lenguas de impartición	Castellano y/o gallego
Resultados de aprendizaje	
	C6-H1-H2-H3-CP2-CP8
Actividades formativas	
	A1-A2-A3-A4
Metodologías docentes	
Listado de posibles metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M11-M12-M13-M14-M16-M17	
Sistemas de evaluación	
Prueba escrita: 30% al 50% Prácticas: 50% al 70%	
Contenidos	
Hardware y conceptos básicos de informática Digitalización de contenidos audiovisuales Compresión y transformación de vídeo e imagen fija Gestión de información audiovisual Herramientas de gestión de proyectos y de colaboración en línea Herramientas de edición audiovisual	

Ingeniería Cartográfica, Geodésica y Fotogrametría

Denominación	Fundamentos de creación 3D
Tipología	Obligatoria
ECTS	6

Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 1/ Curso 1
Lenguas de impartición	Castellano
Resultados de aprendizaje	
C4-C6-H1-H2-H3-H4-H5-CP1-CP2-CP5-CP7-CP8	
Actividades formativas	
A1-A2-A4	
Metodologías docentes	
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M4-M7-M16	
Sistemas de evaluación	
Prueba escrita: 30 % al 60% Prácticas: 40% al 70%	
Contenidos	
Introducción a la creación en 3D Modelado 3D Materiales y texturas Iluminación 3D Cámaras y render de escenas 3D	

Denominación	Expresión Gráfica
Tipología	Formación Básica
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 2 / Curso 1
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C4H1-H2-H3-H5-CP1 CP2 CP4 CP5 CP7 CP8	
Actividades formativas	
A1-A2-A4	
Metodologías docentes	
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M5-M6-M7-M8-M9-M10-M11-M13-M14-M16-M17	
Sistemas de evaluación	
Prácticas: 100%	
Contenidos	
Percepción Análisis de formas Elementos morfológicos de la imagen Teoría del color Sintaxis de la imagen. Composición gráfica Grafismo digital	

SEGUNDO CURSO

Denominación	Estudio de la audiencia
Tipología	Formación Básica
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 1/ Curso 2
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C2-C4-C6-H2-H3-CP4-CP7-CP7-B-CP8	
Actividades formativas	
A1-A2-A3-A4	
Metodologías docentes	
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M9-M11-M12-M13-M14-M16-M17	
Contenidos	
La conceptualización de la audiencia. Tipologías de investigación de audiencias: cuestiones metodológicas. Los medios y su medición.	

Denominación	Publicidad audiovisual
Tipología	Obligatoria
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 1/ Curso 2
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C2-C3-C6-H1-H2-CP1-CP2-CP3 -CP5-CP7-CP7-B-CP8	
Actividades formativas	
A1-A2-A3-A4	
Metodologías docentes	
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M11-M13-M14-M16-M17	
Sistemas de evaluación	
Prueba escrita: 30 % al 60% Prácticas: 40% al 70%	
Contenidos	
La publicidad: conceptualización. Técnicas de creatividad publicitaria. Estrategias publicitarias y creación de campañas. Estructura del mercado publicitario y las agencias de publicidad. Los límites de la publicidad.	

Denominación	Periodismo audiovisual
---------------------	------------------------

Tipología	Obligatoria
ECTS	6
Organización (cuatrimestre/semestre/anual)	Temporal Cuatrimestre 1/ Curso 2
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C3-C6-H1-H2-CP1-CP2-CP5-CP6-CP-CP7-B-CP8	
Actividades formativas	
A1-A2-A3-A4	
Metodologías docentes	
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M9-M11-M12-M13-M14-M16-M17	
Sistemas de evaluación	
Prueba escrita: 0 % al 50% Prácticas: 50% al 100%	
Contenidos	
La noticia. Entrevista y tertulia. Reportaje y documental. Organización de la redacción. Dirección y edición de informativos. Ética informativa.	

Denominación	Comunicación Corporativa
Tipología	OB
ECTS	6
Organización (cuatrimestre/semestre/anual)	Temporal Cuatrimestre 1/ Curso 2
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C3-C5-C6-H1-H2-CP1-CP2-CP5-CP7-CP7-B-CP8	
Actividades formativas	
A1-A2-A3-A4	
Metodologías docentes	
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M9-M11-M12-M13-M14-M16-M17	
Sistemas de evaluación	
Prueba escrita: 30 % al 70% Prácticas: 30% al 70%	
Contenidos	
Estrategias	

Identidad audiovisual y multimedia Portavocía audiovisual Organización de eventos Auditoria de comunicación Comunicación interna
--

Denominación	Ficción Audiovisual
Tipología	Obligatoria
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 1/ Curso 2
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C2-C6-H1-H3-CP1-CP2-CP5-CP6-CP7-CP7-B-CP8	
Actividades formativas	
A1-A2-A3-A4	
Metodologías docentes	
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M9-M11-M12-M13-M14-M16-M17	
Sistemas de evaluación	
Prueba escrita: 30 % al 70% Prácticas: 30% al 70%	
Contenidos	
La ficción cinematográfica: lenguaje y análisis fílmico Actores y directores Equipo técnico Proceso de elaboración artística de una película Géneros y corrientes cinematográficas actuales	

Denominación	Guion
Tipología	Obligatoria
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 2/ Curso 2
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C6-H1-H3-CP1-CP2-CP5-CP6-CP8	
Actividades formativas	
A1-A2-A3-A4	
Metodologías docentes	
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M9-M11-M12-M13-M14-M16-M17	

Sistemas de evaluación	
Prueba escrita: 30 % al 70% Prácticas: 30% al 70%	
Contenidos	
Guion original Guion adaptado Guion seriado Guion de programas Guion multimedia Guion técnico	

Denominación	Formatos de televisión y nuevos medios
Tipología	Obligatoria
ECTS	6
Organización (cuatrimestre/semestre/anual)	Temporal Cuatrimestre 2/ Curso 2
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C6-H1-H2-H3-CP1-CP2-CP5-CP7-CP7-B-CP8	
Actividades formativas	
A1-A2-A3-A4	
Metodologías docentes	
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M9-M11-M12-M13-M14-M16-M17	
Sistemas de evaluación	
Prueba escrita: 30 % al 70% Prácticas: 30% al 70%	
Contenidos	
Estructura de la televisión Programación Géneros televisivos Formatos televisivos Digitalización y convergencia Contenidos televisivos para los nuevos soportes	

Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial e Ingeniería telemática

Denominación	Informática para la creación web
Tipología	Obligatoria
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 2/ Curso 2
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	

C6 -H1-H2-H3-H5-CP1-CP2-CP3-CP4-CP5-CP8
Actividades formativas
A1-A2-A3-A4
Metodologías docentes
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M11-M12-M13-M14-M16-M17
Sistemas de evaluación
Prueba escrita: 20% al 40% Prácticas: 30% al 60% Prueba oral: 0% al 10%
Contenidos
Lenguajes de hipertexto y programación en desarrollo web Herramientas de composición y creación de sitios web Publicación y gestión de sitios web Contenedores multimedia y formatos Gestores de contenidos web Inteligencia Artificial para la creación web

Ingeniería Cartográfica, Geodésica y Fotogrametría

Denominación	Diseño Aplicado
Tipología	Formación Básica
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 2 / Curso 2
Lenguas de impartición	Castellano y/o gallego
Resultados de aprendizaje	C4-H1-H2-H3-H5-CP1-CP2-CP4-CP5-CP7-CP8
Actividades formativas	A1-A2-A3-A4
Metodologías docentes	Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M5-M6-M7-M8-M9-M10-M11-M13-M14-M16-M17
Sistemas de evaluación	Prueba escrita: 15 % al 25% Prácticas: 75% al 85%
Contenidos	Fundamentos del diseño gráfico Diseño gráfico y comunicación Aplicación del diseño gráfico

Denominación	Fundamentos de Animación 3D
Tipología	Obligatoria
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 2/ Curso 2

Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C4-C6-H1-H2-H3-H4-H5-CP1-CP2-CP5-CP7-CP8	
Actividades formativas	
A1-A2-A3-A4	
Metodologías docentes	
Listado de metodologías que podrían emplearse: M2-M4-M5-M6-M7-M12-M13-M14-M16	
Prácticas: 30% al 60% Trabajos: 40 % al 70%	
Contenidos	
Principios básicos de la animación Técnicas y tipos de animación Animación mediante cinemática directa e inversa <i>Rigging y skinning</i>	

TERCER CURSO

Denominación	Diseño de producción y dirección artística
Tipología	Obligatoria
ECTS	6
Organización (cuatrimestre/semestre/anual)	Temporal Cuatrimestre 1/ Curso 3
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C2-C6-H2-H1-CP2-CP3-CP7-CP7-B-CP8	
Actividades formativas	
A1-A2-A3-A4	
Metodologías docentes	
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M4-M5-M6-M7-M8-M9-M13-M14	
Sistemas de evaluación	
Teoría: 30% a 70% Práctica: 30% a 70%	
Contenidos	
Escenografía y escenotecnia Escenarios, platos, sets y localizaciones El storyboard Técnicas y materiales de construcción Planos y maquetas	

Denominación	Dirección de fotografía: cámara e iluminación
Tipología	Obligatoria
ECTS	6
Organización (cuatrimestre/semestre/anual)	Temporal Cuatrimestre 1/ Curso 3
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
H1-H2-H3-CP1-CP2-CP8	
Actividades formativas	
A1-A2-A3-A4	
Metodologías docentes	
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M4-M5-M7-M8-M9-M12-M13-M14-M16-M17	
Sistemas de evaluación	
Teoría: 30% a 70%	
Práctica: 30% a 70%	
Contenidos	
Óptica El encuadre fijo y móvil Las cámaras La exposición Color, textura y ambiente Iluminación	
Denominación	
Teoría y práctica de la edición y el montaje	
Tipología	Obligatoria
ECTS	6
Organización (cuatrimestre/semestre/anual)	Temporal Cuatrimestre 1/ Curso 3
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C6-H1-H2-H3-CP1-CP2-CP8	
Actividades formativas	
A1-A2-A3-A4	
Metodologías docentes	
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M4-M5-M7-M8-M9-M12-M13-M14	
Sistemas de evaluación	

Teoría: 0% a 40%
Práctica: 60% a 100%
Contenidos
El lenguaje del montaje El proceso de trabajo en la sala de montaje Gramática del montaje El trabajo de montaje en producciones de imagen real y de animación Géneros audiovisuales y el montaje Edición de sonido Corrección y gradación del color Exportación y masterización

Denominación	Análisis Audiovisual
Tipología	Obligatoria
ECTS	6
Organización (cuatrimestre/semestre/anual)	Temporal Cuatrimestre 1/ Curso 3
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C6-H1-H2-H3-CP1-CP2-CP7-CP7-B-CP8	
Actividades formativas	
A1-A2-A3-A4	
Metodologías docentes	
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M5-M6-M7-M8-M9-M12-M13-M14	
Sistemas de evaluación	
Teoría: 30% a 70%	
Práctica: 30% a 70%	
Contenidos	
Metodologías de análisis del mensaje informativo. Metodologías de análisis de los mensajes audiovisuales. Análisis del mensaje persuasivo. Estrategias de manipulación y desinformación. Influencia de los medios audiovisuales. Crítica audiovisual. Género y teoría crítica.	

Denominación	Ambientación sonora y musical
Tipología	Obligatoria
ECTS	6

Organización (cuatrimestre/semestre/anual)	Temporal	Cuatrimestre 2/ Curso 3
Lenguas de impartición		Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje		
C6-H1-H2-H3-CP1 -CP2-CP7-CP7-B-CP8		
Actividades formativas		
A1-A2-A3-A4		
Metodologías docentes		
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M4-M5-M6-M7-M8-M9-M12-M13-M14-M16-M17		
Sistemas de evaluación		
Teoría: 30% a 70%		
Práctica: 30% a 70%		
Contenidos		
Cultura musical Lenguaje musical Sonidos Voces. Características, tipos de enunciación y estereotipos de género Efectos Diseño de paisaje sonoro		

Denominación	Estrategias de comunicación multimedia	
Tipología	Optativa	
ECTS	6	
Organización (cuatrimestre/semestre/anual)	Temporal	Cuatrimestre 2/ Curso 3
Lenguas de impartición		Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje		
C2-C6- ECM_C1-H1-H2-H3- ECM_H1-CP1-CP2-CP7-CP7-B-CP8- ECM_CP1- ECM_CP2		
Actividades formativas		
A1-A2-A3-A4		
Metodologías docentes		
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M5-M6-M7-M8-M9-M12-M13-M14-M17		
Sistemas de evaluación		
Teoría: 40% a 60%		
Práctica: 40% a 60%		
Contenidos		
Formatos y tendencias de comunicación multimedia Factores y estrategias de comunicación en social media		

Creación y optimización de contenidos online
Estrategias de comunicación combinadas on-offline
Planificación y desarrollo de proyectos de comunicación multimedia

Denominación	Sector audiovisual
Tipología	Obligatoria
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 2/ Curso 3
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C2-C3-C5-C6-H2-CP3-CP4-CP7-CP7-B-CP8	
Actividades formativas	
A1-A2-A3-A4	
Metodologías docentes	
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M8-M9-M12-M17	
Sistemas de evaluación	
Teoría: 40% a 60%	
Práctica: 40% a 60%	
Contenidos	
Estructura organizativa del sistema audiovisual (parámetros económicos, políticos y sociales) Políticas del audiovisual nacionales e internacionales Conglomerados mediáticos: caracterización, actores y tendencias Estructura del sistema radiotelevisivo Estructura del sistema cinematográfico y de la animación Plataformas digitales Distribución, difusión y exhibición	

Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial e Ingeniería telemática

Denominación	Herramientas de creación multimedia
Tipología	Obligatoria
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 2/ Curso 3
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C6-H1-H2-H3-CP2-CP8	
Actividades formativas	
A1-A2-A3-A4	
Metodologías docentes	
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M11-M12-M13-M14-M16-M17	

Sistemas de evaluación
Prueba escrita: 20% al 40%
Prácticas: 40% al 60%
Prueba oral: 0% al 20%
Contenidos
Conceptos de programación interactiva: estructuras, pseudocódigo y control de flujo
Programación orientada a videojuegos 2D
Herramientas para la creación de contenidos interactivos
Desarrollo de presentaciones y aplicaciones multimedia
Desarrollo de pequeños juegos 2D multidispositivo

Ingeniería Cartográfica, Geodésica y Fotogrametría

Denominación	Interacción 3D
Tipología	Obligatoria
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 1/ Curso 3
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
	C2-C4-C5-C6-H1-H2-H3-H4-H5-CP1-CP2-CP3-CP4-CP5-CP7-CP8
Actividades formativas	
	A1-A2-A3-A4
Metodologías docentes	
	Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M4-M5-M7-M8-M12-M13-M14-M16
Sistemas de evaluación	
	Prácticas: 100%
Contenidos	
	Sistemas interactivos 3D. Motores de juego para la creación audiovisual Creación de contenido digital 3D para tiempo real Definición de comportamientos del contenido digital interactivo Diseño de espacios virtuales interactivos. Cinemáticas. Actores, cámaras, iluminación. Animación en tiempo real Aplicaciones. Videojuegos, Animación, Motion Graphics, Producción virtual, Introducción a la Realidad Extendida. Interacción humano computador

Denominación	Creación de entornos 3D
Tipología	Obligatoria
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 2/ Curso 3
Lenguas de impartición	Castellano
Resultados de aprendizaje	
	C2-C4-C5-C6-H1-H2-H3-H4-H5-CP1-CP2-CP3-CP4-CP5-CP7-CP8

Actividades formativas
A1-A2-A4
Metodologías docentes
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M4-M7-M8-M12-M16
Sistemas de evaluación
Prueba escrita: 30 % al 60% Prácticas: 40% al 70%
Contenidos
Proceso de creación de entornos 3D Creación de objetos 3D para entornos Organización y composición de entornos Uso del color y la luz Iluminación y ambientación de entornos Encuadres y uso de la cámara

Denominación	Videojuegos
Tipología	Optativa
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 2/ Curso 3
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	C2-C4-C5-C6-VID_C1-VID_C2-H1-H2-H3-H4-H5-VID_H1-VID_H2-CP1-CP2-CP3-CP4-CP6-CP7-CP8 -VID_CP1
Actividades formativas	A1-A2-A3-A4
Metodologías docentes	Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M9-M10-M11-M12-M13-M14-M16-M17
Sistemas de evaluación	Prueba escrita: 0% al 30% Prácticas: 70% al 100% Prueba oral: 0% al 30%
Contenidos	Concepto y definición de videojuego Proceso de producción de videojuegos Diseño de jugabilidad y niveles de juego Diseño narrativo y <i>storytelling</i> en videojuegos Diseño de interfaces, interacción y experiencia de usuario

CUARTO CURSO

Denominación	Organización y Producción Audiovisual
Tipología	Obligatoria
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 1/ Curso 4

Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C2-C3-C5-C6-H1-H2-CP2-CP3-CP8-CP7-CP7-B	
Actividades formativas	
A1-A2-A4	
Metodologías docentes	
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M9-M10-M11-M12-M13-M14-M16-M17	
Sistemas de evaluación	
Prueba escrita: 30% a 40% Prácticas: 60% a 70%	
Contenidos	
El proceso de producción El plan de producción El plan de trabajo Gestión de recursos El presupuesto La financiación Explotación de las obras audiovisuales	

Denominación	Realización Audiovisual
Tipología	Obligatoria
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 1/ Curso 4
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C6H1-H2-H3-CP1-CP2-CP7-CP7-B-CP8	
Actividades formativas	
A1-A2-A3-A4	
Metodologías docentes	
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M9-M10-M11-M12-M13-M14-M16-M17	
Sistemas de evaluación	
Prueba escrita: 20% al 50% Prácticas: 50% al 80%	
Contenidos	
Realización y lenguaje audiovisual Medios técnicos para la realización Modalidades de realización La realización en televisión Realización monocámara y multicámara Realización de los géneros televisivos	

Denominación	Proyecto de comunicación audiovisual multiplataforma
Tipología	Optativa
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 1/ Curso 4
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C2-C6- PCAM_C1-PCAM_C2-H1-H3- PCAM_H1-CP1-CP2-CP3-PCAM_CP1	
Actividades formativas	
A1-A2-A3-A4	
Metodologías docentes	
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M9-M10-M11-M12-M13-M14-M16-M17	
Sistemas de evaluación	
Prueba escrita: 20% al 60% Prácticas: 40% al 80%	
Contenidos	
Proyectos de publicidad y/o ficción Nuevos formatos Creación Producción Distribución	

Denominación	Proyecto de documental multiplataforma
Tipología	Optativa
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 1/ Curso 4
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C6- PDM_C1-PDM_C2-H1-H3- PDM_H1-CP1-CP2-CP6-CP7-CP7-B-CP8-PDM_CP1	
Actividades formativas	
A1-A2-A3-A4	
Metodologías docentes	
Listado de metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M9-M10-M11-M12-M13-M14-M16-M17	
Sistemas de evaluación	
Prueba escrita: 20% al 60% Prácticas: 40% al 80%	
Contenidos	
Tipos de documental Desarrollo Técnicas Preproducción	

Producción Postproducción Distribución
--

Denominación	Multimedia sobre dispositivos móviles
Tipología	Optativa
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 2/ Curso 4
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C6-MSDM_C1-MSDM_C2-H1-H2-H3 -MSDM_H1-CP2-CP8-MSDM_CP1	
Actividades formativas	
A1-A2-A4	
Metodologías docentes	
Listado de posibles metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M10-M11-M12-M13-M14-M16-M17	
Sistemas de evaluación	
Prueba escrita: 10% al 50% Prácticas: 50% al 90%	
Contenidos	
Tecnología de los dispositivos móviles Sistemas operativos Adaptación de contenidos audiovisuales e interactivos a la movilidad Diseño de aplicaciones El mercado de las aplicaciones móviles Plataformas y herramientas de creación de <i>apps</i>	

Denominación	Empresa y Emprendimiento
Tipología	Optativa
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 2/ Curso 4
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C2-C3-C5-C6-H2-CP3-CP7-CP7B-CP8	
Actividades formativas	
A1-A2-A4	
Metodologías docentes	
Listado de posibles metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M10-M11-M12-M13-M14-M16-M17	

Sistemas de evaluación
Prueba escrita: 20% al 60%
Prácticas: 20% al 40%
Prueba oral: 0% al 20%
Contenidos
1. Idea y propuesta de valor 2. Mercado: competidores, clientes e intermediarios 3. Tipo de empresa y requisitos legales 4. Recursos económicos y técnicos 5. Tipo de productos y servicios audiovisuales

Denominación	Prácticas
Tipología	Optativa
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 2/ Curso 4
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C6 H1-H2-H3-H6 CP1-CP2-CP3-CP4-CP5-CP6-CP7-CP8	
Actividades formativas	
A3-A4	
Metodologías docentes	
M7-M15-M16-M17	
Sistemas de evaluación	
Prácticas: 10% - 50% Informe de prácticas: 50% - 90%	
Contenidos	
Prácticas profesionales que se ofertarán de forma optativa con límite de plazas. Si el estudiante solicita que se incluyan en mención, el tutor certificará que el desarrollo de la actividad se corresponde con los resultados de aprendizaje de la mención.	

Denominación	Trabajo Fin de Grado
Tipología	TFG
ECTS	18
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 2/ Curso 4
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C1-C2-C3-C4-C5-C6 H1-H2-H3 CP1-CP2-CP3-CP4-CP6-CP7-CP7-B-CP8	

Actividades formativas
A1-A3-A4
Metodologías docentes
M2-M7-M16
Sistemas de evaluación
Valoración del trabajo realizado, presentación y defensa en acto público: 100%
Contenidos
Desarrollo práctico de los conocimientos adquiridos durante el grado. Si un estudiante solicita una de las menciones el tribunal deberá aprobar que el TFG incluye resultados de aprendizaje específicos de esa mención. Siguiendo el reglamento deberá ser defendido en un acto público.

Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial e Ingeniería telemática

Denominación	Taller de creación multimedia
Tipología	Optativa
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 1 / Curso 4
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	C6-TCM_C1-TCM_C2-H1-H2-H3-TCM_H1-TCM_H2-CP1-CP2-CP3-CP7-CP7-B-CP8-TCM_C P1- TCM_CP2
Actividades formativas	A1-A2-A3-A4
Metodologías docents	Listado de posibles metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M9-M10-M11-M12-M13-M14-M16-M17
Sistemas de evaluación	Prácticas: 60% al 90% Prueba oral: 10% al 40%
Contenidos	Herramientas de creación de contenidos multimedia Características y tipologías Planificación. Equipo de trabajo Plan de pruebas Soporte documental en la nube Entornos colaborativos para la gestión de proyectos multimedia Inteligencia Artificial para la creación audiovisual

Denominación	Herramientas web avanzadas
Tipología	Optativa

ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 2 / Curso 4
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C6-HWA_C1- HWA_C2-H1-H2-H3- HWA_H1-CP2-CP8-HWA_CP1	
Actividades formativas	
A1-A2-A3-A4	
Metodologías docentes	
Listado de posibles metodologías que podrían emplearse: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M11-M12-M13-M14-M16-M17	
Sistemas de evaluación	
Prueba escrita: 20% al 40% Prácticas: 30% al 60% Prueba oral: 0% al 20%	
Contenidos	
Herramientas de gestión de contenido Estrategias de posicionamiento en la <i>web</i> y <i>social ads</i> Transmisión en tiempo real de vídeo y audio a través de la red Base de datos multimedia	

Ingeniería Cartográfica, Geodésica y Fotogrametría

Denominación	Posproducción digital
Tipología	Obligatoria
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 1/ Curso 4
Lenguas de impartición	Castellano, gallego
Resultados de aprendizaje	
C5-H1-H2-H3-CP1-CP2-CP3-CP4-CP5-CP7-CP8	
Actividades formativas	
A1-A2-A4	
Metodologías docentes	
Listado de posibles metodologías que podrían emplearse en función del profesor que imparta la materia: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M9-M10-M11-M12-M13-M14-M16	
Sistemas de evaluación	
Prueba oral: 0 % al 30% Prácticas: 70% al 100%	
Contenidos	
Composición digital. Corrección de color. Filtros Efectos especiales en postproducción Croma y alfa Máscaras. Rotoscopia	

Seguimiento de elementos de la imagen
 Concordancia en el movimiento de la cámara real y virtual en 3D
 Integración de vídeo real y animación; personajes y escenarios

Denominación	<i>Motion graphics</i>
Tipología	Optativa
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 2/ Curso 4
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C5-MG_C1-MG_C2-H1-H2-H3-H4-MG_H1-CP1-CP2-CP3-CP4-CP5-CP7-CP8-MG_CP1-MG_CP2	
Actividades formativas	
A1-A2-A3-A4	
Metodologías docentes	
Listado de posibles metodologías que podrían emplearse en función del profesor que imparta la materia: M1-M2-M3-M4-M5-M7-M8-M11-M12-M13-M14-M16	
Sistemas de evaluación	
Prácticas: 70% al 100% Prueba oral: 0% al 30%	
Contenidos	
Introducción al <i>motion design</i> y <i>motion graphics</i> Animación de objetos 2D y 3D Animación de tipografías Iluminación y materiales Efectos especiales Efectos de cámara Composición con imagen real	

Denominación	Personajes 3D
Tipología	Optativa
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 1/ Curso 4
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
C2-C4-C5-C6-P3D_C1-H1-H2-H3-H4-H5-P3D_H1-CP1-CP2-CP3-CP4-CP5-CP7-CP8-P3D_CP1	
Actividades formativas	
A1-A2-A3-A4	
Metodologías docentes	
Listado de posibles metodologías que podrían emplearse en función del profesor que imparta la materia: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M9-M10-M11-M12-M13-M14-M16-M17	
Sistemas de evaluación	
Prueba escrita: 0% al 30%	

Prácticas: 70% al 100%
Prueba oral: 0% al 30%
Contenidos
Personajes 3D en producciones audiovisuales Layout y animación de cámaras Preparación de personajes para animación Animación de personajes Interpretación en escenas 3D

Denominación	Producción Virtual
Tipología	Optativa
ECTS	6
Organización Temporal (cuatrimestre/semestre/anual)	Cuatrimestre 2/ Curso 4
Lenguas de impartición	Castellano y/o galego
Resultados de aprendizaje	
	C5-PV_C1-PV_C2-H1-H2-H3-PV_H1-CP1-CP2-CP3-CP4-CP5-CP7-CP8-PV_CP1
Actividades formativas	
	A1-A2-A4
Metodologías docentes	
	Listado de posibles metodologías que podrían emplearse en función del profesor que imparta la materia: M1-M2-M3-M4-M5-M6-M7-M8-M9-M10-M11-M12-M13-M14-M15-M16
Sistemas de evaluación	
	Prácticas: 70 % al 100% Prueba oral: 0% al 30%
Contenidos	
	Introducción a la producción virtual Equipamiento y tecnología en producción virtual Tracking y calibración Preparación de los planos y el rodaje Escenografías en producción virtual Animación para producción virtual Iluminación y color Composición

4.2 Actividades y metodologías docentes

Actividades:

- A1- Actividades Teóricas: Sesiones en las que se imparten conocimientos teóricos fundamentales a través de explicaciones, análisis de ejemplo y discusiones dirigidas.
- A2- Clases Prácticas: Sesiones centradas en la aplicación práctica de los conceptos teóricos.

- A3- Tutoría: Sesiones personalizadas con estudiante o grupos de estudiantes para discutir y profundizar en temas específicos, efectuar seguimiento, o abordar dudas o aspectos específicos de aprendizaje.
- A4- Trabajo Autónomo: Trabajo personal del alumnado, incluyendo estudio, investigación y realización de tareas o proyectos –individuales o grupales.

Metodologías docentes:

- M1- Clases expositivas: Docente presenta información de manera estructurada, habitualmente con soporte de medios audiovisuales.
- M2- Lección magistral: Clase centrada en la exposición de temas específicos.
- M3-Estudio de caso: Análisis detallado de situaciones reales o simuladas para aplicar conocimientos teóricos.
- M4- Prácticas de laboratorio: Ejercicios prácticos realizados en un laboratorio para experimentar y aprender técnicas y procedimientos.
- M5- Presentación oral: Exposición oral del estudiantado para desarrollar conocimientos sobre un tema o defender trabajos-proyectos.
- M6- Dinámicas de grupo: Actividades interactivas en grupo para fomentar la colaboración, comunicación y el aprendizaje colectivo.
- M7- Trabajos tutelados: Proyectos o investigaciones realizados por los estudiantes bajo la supervisión y guía de un tutor.
- M8- Análisis: Examen detallado de temas o situaciones para comprender sus componentes, relaciones y significados.
- M9- Debate dirigido: Discusiones estructuradas sobre temas específicos para fomentar el pensamiento crítico y la argumentación.
- M10- Salidas de campo: Visitas a lugares relevantes fuera del aula para observar y aprender en un contexto real.
- M11- Seminario: Sesiones en las que un grupo pequeño de estudiantes profundiza en temas específicos, a menudo con un enfoque interactivo.
- M12- Taller: Actividades prácticas y creativas en las que el alumnado trabaja para desarrollar habilidades o crear productos.
- M13- Aprendizaje basado en problemas: Metodología que usa problemas reales como punto de partida para el aprendizaje y la adquisición de nuevos conocimientos.

- M14- Aprendizaje orientado a proyectos: Enfoque en el que los estudiantes planean, ejecutan y evalúan proyectos que tienen aplicaciones en el mundo real.
- M15- Prácticas externas: Experiencias de aprendizaje en un entorno profesional fuera de la institución educativa.
- M16- Portafolio/Dossier: Compilación de trabajos y reflexiones del estudiante para mostrar su progreso y logros.
- M17- Aprendizaje y servicio: Método que combina el aprendizaje académico con el servicio a la comunidad, integrando la teoría con la práctica social.

4.3 Sistemas de evaluación

- Prueba escrita: incluye pruebas objetivas, de completar, de discriminación, de asociación, mixta, respuesta múltiple, respuesta breve, ensayo o ejercicio escrito para demostrar los conceptos básicos necesarios para desarrollar las funciones para las que prepara este título.
- Prácticas: incluye la evaluación de trabajos tutelados que pueden concretarse en proyectos o productos, de investigación, salidas de campo, prácticas de laboratorio, prácticas a través de TIC, discusiones dirigidas, talleres, portafolios del alumno, simulaciones, seminarios, estudios de caso, foros virtuales y evaluación de análisis de fuente o prácticas de laboratorio, como vía de demostración de haber adquirido las habilidades y destrezas para las que prepara este título.
- Prueba oral, presentación oral o defensa ante un tribunal, como medio de demostración de ser capaz de comunicar los conocimientos y habilidades adquiridas.
- Trabajo Final de Grado (TFG): Valoración del trabajo realizado, presentación y defensa en acto público.
- Informe de prácticas: informe de evaluación final realizado por el tutor o tutora profesional de las prácticas externas en el que valore la actividad del/la alumno/a durante la estancia de prácticas.

4.4 Estructuras curriculares específicas

No procede.

4.5 Mecanismos de coordinación docente.

El título de Graduado/a en Comunicación Audiovisual que se presenta a modificación cuenta ya con mecanismos de coordinación. En este título existe la figura del Coordinador/a del título (nombrado por el/la decano/a en Junta de Facultad), que mantiene canales de comunicación permanentemente abiertos con el equipo decanal, los tutores responsables de cada curso, con el profesorado y con el alumnado. La

información sobre quién ostenta ese encargo y sus datos de contacto están disponibles a través de la web del Centro:

<https://comunicacion.udc.es/es/coordinadores>

El coordinador, por el rol de su encargo, forma parte siempre de los dos organismos principales de gestión y coordinación del centro que afectarán al título y que emanan de la Junta del Centro:

- Comisión docente y de evaluación académica: su composición es aprobada por la Junta de Centro. Su función es la de consensuar decisiones de organización académica que puedan afectar a cualquiera de los títulos impartidos en la Facultad. La información actualizada sobre su composición se encuentra en: <https://comunicacion.udc.es/es/comision-docente-y-de-evaluacion-academica>
- Comisión de garantía interna de calidad: al igual que la comisión de docencia, su composición se aprueba en Junta de Centro. Su función es la de supervisar el correcto funcionamiento del Sistema interno de garantía de calidad del centro en su aplicación a todos los títulos impartidos. La información actualizada sobre su composición se encuentra en: <https://comunicacion.udc.es/es/comision-de-calidad>

Además, existen otras comisiones que garantizan aspectos concretos del desarrollo de la docencia como la de infraestructuras, la de biblioteca o la de normalización lingüística.

El coordinador/a del título, entre las acciones de su cargo, organiza anualmente las siguientes **reuniones de coordinación entre personal docente** cada curso académico:

- Reuniones cuatrimestrales de coordinación horizontal con los docentes de **cada cuatrimestre por cada nivel** (primero, segundo, tercero y cuarto curso) antes del inicio de las clases para ajustar contenidos y posibles prácticas conjuntas, carga de trabajo y posibles necesidades de formación de los estudiantes. Por tanto, **durante el período académico de septiembre a julio se realizan al menos dos reuniones de coordinación horizontal por nivel**. En caso de detectarse alguna incidencia durante el período docente pueden convocarse más. El resumen de esas reuniones se remite al vicedecanato de calidad para, de ser el caso, su análisis y evaluación por la Comisión.
- Reuniones de coordinación vertical para coordinar contenidos y posibles prácticas verticales, carga de trabajo y detectar necesidades de formación de los estudiantes. Estas reuniones se realizan **por segmentos de asignaturas con perfiles relacionados entre primero y cuarto curso**, de modo que no es una reunión de todos los profesores implicados, sino que **se estructuran por idoneidad en la relación vertical entre materias de distintos niveles**. Se convoca a los profesores responsables de las mismas de los distintos cursos. El resumen de estas reuniones se remite al vicedecanato de calidad para, de ser el caso, su análisis y evaluación por la Comisión.

Además, a través del vicedecanato de estudiantes, del coordinador del TFG (profesor que coordina la asignatura), del coordinador de prácticas, del coordinador de movilidad, del coordinador del plan de acción tutorial del centro, de los tutores de cada curso y de los representantes de estudiantes, el coordinador recibe permanente información sobre necesidades de mejora.

En cada caso, adapta los medios para la satisfacción de esas necesidades a través de las comisiones permanentes correspondientes, de las reuniones periódicas establecidas u otras puntuales excepcionales según el caso, desarrollando así un proceso de mejora continua.

5. Personal académico y de apoyo a la docencia

5.1 Profesorado

<i>Universidad</i>	<i>Categoría</i>	<i>Número</i>	<i>Créditos</i>	<i>Doctores</i>	<i>Acreditados</i>	<i>Sexenio vivo</i>	<i>Quinquenio vivo</i>
Universidad de A Coruña	TITULAR DE UNIVERSIDAD	12	78	12	12	3	6
Universidad de A Coruña	TITULAR DE ESCUELA UNIVERSITARIA (DOCTOR)	1	4	1	1	0	1
Universidad de A Coruña	SUSTITUTO LOSU	5	15	1	0	0	0
Universidad de A Coruña	CONTRATADO DOCTOR	3	39	3	8	5	3
Universidad de A Coruña	INTERINO DE SUSTITUCIÓN	3	31	0	0	0	2
Universidad de A Coruña	COLABORADOR	1	4	0	1	0	1
Universidad de A Coruña	CATEDRÁTICO DE UNIVERSIDAD	1	3	1	1	1	1
Universidad de A Coruña	AYUDANTE DOCTOR	7	55	7	7	0	3
Universidad de A Coruña	AYUDANTE DOCTOR LOSU	6	29	6	6	0	0
Universidad de A Coruña	ASOCIADO	3	12	2	0	0	0

Las áreas de conocimiento y grupos de investigación que desarrollan su actividad en el centro y tienen relación con las actividades docentes relacionadas con el grado son los siguientes:

Áreas de conocimiento:

- Comunicación audiovisual y publicidad
(https://www.udc.es/es/pdi/consulta_personal/?area=A105)
- Periodismo

- https://www.udc.es/es/pdi/consulta_personal/?area=A675
- Ingeniería cartográfica, geodésica y fotogrametría
https://www.udc.es/es/pdi/consulta_personal/?area=A505
- Ciencia de la computación e inteligencia artificial
https://www.udc.es/es/pdi/consulta_personal/?area=A075
- Ingeniería telemática
https://www.udc.es/es/pdi/consulta_personal/?area=A560
- Derecho administrativo
https://www.udc.es/es/pdi/consulta_personal/?area=A125
- Comercialización e investigación de mercados
https://www.udc.es/es/pdi/consulta_personal/?area=A095

Grupos de investigación relacionados con el profesorado del grado:

- Cultura y Comunicación Interactiva
<https://investigacion.udc.es/es/Research/Details/G000665>
- Ciudadanía Digital <https://investigacion.udc.es/es/Research/Details/G000824>
- VidealAB <https://investigacion.udc.es/es/Research/Details/G00067>
- Redes de Neuronas Artificiales y Sistemas Adaptativos
<https://investigacion.udc.es/es/Research/Details/G000282>
- MADS <https://investigacion.udc.es/es/Research/Details/G000397>

Referencias del profesorado del centro y los grupos de investigación:

- https://www.udc.es/es/centros_departamentos_servizos/centros/centro/?codigo=616
- <https://comunicacion.udc.es/es/investigacion>

De manera más concreta se describe brevemente la actividad de cada grupo de investigación y área de conocimiento descritas previamente:

Cultura y Comunicación Interactiva: El Grupo de Comunicación y Cultura Interactiva lleva a cabo trabajos de investigación y desarrollo de contenidos audiovisuales relacionados especialmente con el campo de los nuevos medios y soportes.

Principales líneas de investigación: evolución del lenguaje de los medios de comunicación, herramientas y técnicas de argumentación y debate, en particular en los medios de comunicación de masas y en redes sociales.

Ciudadanía digital: Grupo multidisciplinar centrado en estudiar la intersección entre tecnología y sociedad. Se enfoca en el impacto social del mundo digital, abarcando áreas como la comunicación digital, redes sociales, comportamiento en plataformas digitales y la influencia tecnológica en la esfera pública. Además, investiga medios y contenidos digitales como podcast, narrativas multimedia-transmedia o experiencias de realidad virtual analizando como estas transforman la producción mediática y la experiencia de recepción.

Visualización Avanzada y Cartografía (VideaLAB): El Grupo de Visualización Avanzada y Cartografía de la Universidad de A Coruña lleva a cabo trabajos de

investigación y desarrollo en técnicas de visualización por computador aplicadas a todos los campos de la construcción. Desde el detalle constructivo hasta la visión global del territorio, pasando por obra civil, el edificio y la ciudad. También desarrolla proyectos de investigación aplicada a la recreación del Patrimonio Histórico y la Arqueología Virtual, así como a la utilización de las tecnologías de gráficos por computador en la exposición de contenidos culturales en museos y exposiciones.

Redes de Neuronas Artificiales y Sistemas Adaptativos (RNASA): Este grupo realiza trabajos y proyectos de investigación relacionados con la Inteligencia Artificial, especialmente en el Área de Sistemas Conexionistas, aplicando las Redes de Neuronas Artificiales a la resolución de problemas complejos del mundo real con una aplicación multidisciplinar.

Principales líneas de investigación: Creatividad computacional, Inteligencia artificial en arte computacional, estética computacional.

Modelos y Aplicaciones de Sistemas Distribuidos (MADS): Desarrolla sus actividades de investigación sobre Sistemas Distribuidos de Alta Disponibilidad, contenidos multimedia para el Hogar Digital y servicios y aplicaciones sobre redes IPTV, desde servicios en cabecera vinculados con la transmisión de vídeo digital hasta sistemas software en terminales de usuario y en el hogar.

1- Áreas de Periodismo y Comunicación Audiovisual y Publicidad:

Ámbito o área de conocimiento:	Comunicación audiovisual y publicidad
Número de profesores y profesoras:	20
Número de doctores:	16
Número de profesores acreditados:	16
Categoría:	
Prof. permanente doctor	11
Prof. permanente no doctor	
Prof. ayudante doctor	5
Prof. ayudante	
Prof. asociado doctor	
Prof. asociado no doctor	1
Otros	3
Número de quinquenios:	33
Número de sexenios:	20
Materias en las que impartirán docencia:	
<p style="text-align: center;">Historia de la radio, la televisión y la multimedia, Comunicación e industrias culturales, Historia del cine y de la animación, Estudio de audiencia, Periodismo audiovisual, Publicidad audiovisual, Comunicación corporativa, Ficción audiovisual, Guion, Formatos de televisión y nuevos medios, Análisis audiovisual,</p>	

Dirección de fotografía: cámara e iluminación, Teoría y práctica de edición y montaje, Diseño de producción y dirección artística, Sector audiovisual, Organización y producción audiovisual, Realización Audiovisual, Proyecto de comunicación audiovisual multiplataforma, Proyecto de documental multiplataforma, Ambientación sonora y musical, Estrategias de comunicación multimedia, Multimedia sobre dispositivos móviles, Trabajo fin de grado, Prácticas	
Créditos ECTS totales que impartirán:	150
Disponibilidad docente en créditos ECTS en este ámbito de conocimiento:	150

Ámbito o área de conocimiento:	Periodismo
Número de profesores y profesoras:	2
Número de doctores:	2
Número de profesores acreditados:	2
Categoría:	
Prof. permanente doctor	2
Prof. permanente no doctor	
Prof. ayudante doctor	
Prof. ayudante	
Prof. asociado doctor	
Prof. asociado no doctor	
Otros	
Número de quinquenios:	4
Número de sexenios:	3
Materias en las que impartirán docencia:	
Comunicación oral y escrita, Guion, Ficción audiovisual, Trabajo fin de grado, Prácticas	
Créditos ECTS totales que impartirán:	18
Disponibilidad docente en créditos ECTS en este ámbito de conocimiento:	18

Las áreas cuentan con un profesorado con amplia experiencia profesional dentro y fuera a la Universidad en campos de que incluyen prensa, radio, televisión y cine, marketing, publicidad, el diseño y gestión de la identidad y la imagen corporativa, la dirección artística y el diseño de producción, diseño de interfaces y usabilidad, diseño gráfico y editorial, diseño multimedia e interactivo, gestión y dirección de empresas, capital riesgo y emprendimiento, producción y distribución en industrias culturales.

Son miembros de grupos de investigación como "Ciudadanía Digital" o "Cultura y Comunicación Interactiva". Las líneas de investigación incluyen campos como los

videojuegos y el *product placement*, los productos transmedia, la narratología multimediática, etc.

2- Área de Ingeniería Cartográfica, Geodésica y Fotogrametría:

Ámbito o área de conocimiento:	Ingeniería cartográfica, geodésica y fotogrametría
Número de profesores y profesoras:	11
Número de doctores:	3
Número de profesores acreditados:	4
Categoría:	
Prof. permanente doctor	3
Prof. permanente no doctor	1
Prof. ayudante doctor	
Prof. ayudante	
Prof. asociado doctor	
Prof. asociado no doctor	
Otros	7
Número de quinquenios:	13
Número de sexenios:	3
Materias en las que impartirán docencia:	
<p style="text-align: center;">Expresión gráfica, Fundamentos de creación 3D, Diseño aplicado, Fundamentos de animación 3D, Interacción 3D, Creación de entornos 3D, Videojuegos, Posproducción digital, Personajes 3D, <i>Motion graphics</i>, Producción virtual, Trabajo fin de grado, Prácticas</p>	
Créditos ECTS totales que impartirán:	66
Disponibilidad docente en créditos ECTS en este ámbito de conocimiento:	66

Cuenta con un profesorado con experiencia investigadora tanto dentro de los grupos de investigación VideLAB y MADS como a nivel profesional en los sectores de la animación, videojuegos y creación de contenidos 3D. Su actividad docente se centra en los temas referentes a expresión gráfica, modelado y animación 3D, interacción 3D, postproducción digital y videojuegos, incluyendo la dirección de trabajos fin de grado relacionados con la creación de contenidos 3D.

Sus líneas de investigación se enmarcan en el campo de la creación digital interactiva, la simulación por computador, los mundos virtuales, las interfaces naturales, la visualización arquitectónica, el desarrollo de juegos serios para la enseñanza, la museología, la cultura, el patrimonio histórico, y la realidad virtual.

3- Áreas de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial e Ingeniería telemática

Ámbito o área de conocimiento:	Ciencia de la computación e inteligencia artificial
Número de profesores y profesoras:	13
Número de doctores:	12
Número de profesores acreditados:	10
Categoría:	
Prof. permanente doctor	5
Prof. permanente no doctor	
Prof. ayudante doctor	5
Prof. ayudante	
Prof. asociado doctor	
Prof. asociado no doctor	1
Otros	2
Número de quinquenios:	20
Número de sexenios:	11
Materias en las que impartirán docencia:	
Audio, Informática audiovisual, Informática para la creación web, Herramientas de creación multimedia, Herramientas web avanzadas, Taller de creación multimedia, Trabajo fin de grado, Prácticas	
Créditos ECTS totales que impartirán:	
Disponibilidad docente en créditos ECTS en este ámbito de conocimiento:	

Ámbito o área de conocimiento:	Ingeniería telemática
Número de profesores y profesoras:	1
Número de doctores:	1
Número de profesores acreditados:	
Categoría:	
Prof. permanente doctor	
Prof. permanente no doctor	
Prof. ayudante doctor	
Prof. ayudante	
Prof. asociado doctor	1
Prof. asociado no doctor	
Otros	
Número de quinquenios:	
Número de sexenios:	
Materias en las que impartirán docencia:	
Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales, Multimedia sobre dispositivos móviles	
Créditos ECTS totales que impartirán:	12

Disponibilidad docente en créditos ECTS en este ámbito de conocimiento:	12
--	----

Estas áreas tienen una amplia experiencia docente con múltiples patentes, proyectos y contratos de investigación realizando esta actividad principalmente dentro del grupo de investigación RNASA.

El profesorado relacionado con el título cuenta con varias líneas de investigación relacionadas, en concreto podemos citar “Computación Creativa y estética computacional”, referente internacional en el uso de herramientas de Inteligencia Artificial en dominios creativos, especialmente en arte, diseño y música, y “Teleformación y diseños tecnológicos”.

Estas líneas junto con la experiencia profesional del profesorado en videojuegos educativos, *serious games* y gamificación se aplican dentro del grado en la docencia relacionada con la creación de contenidos multimedia.

4- Área de Derecho administrativo.

Ámbito o área de conocimiento:	Derecho administrativo
Número de profesores y profesoras:	2
Número de doctores:	1
Número de profesores acreditados:	1
Categoría:	
Prof. permanente doctor	1
Prof. permanente no doctor	
Prof. ayudante doctor	
Prof. ayudante	
Prof. asociado doctor	
Prof. asociado no doctor	
Otros	1
Número de quinquenios:	7
Número de sexenios:	4
Materias en las que impartirán docencia:	
Derecho	
Créditos ECTS totales que impartirán:	6
Disponibilidad docente en créditos ECTS en este ámbito de conocimiento:	6

Esta área cuenta con experiencia docente en el ámbito de la legislación, regulación y derecho audiovisual, así como numerosas publicaciones relevantes en esa área en revistas de impacto.

6- Área de Comercialización e investigación de mercados

Ámbito o área de conocimiento:	Comercialización e investigación de mercados
---------------------------------------	--

Número de profesores y profesoras:	3
Número de doctores:	3
Número de profesores acreditados:	
Categoría:	
Prof. permanente doctor	
Prof. permanente no doctor	
Prof. ayudante doctor	3
Prof. ayudante	
Prof. asociado doctor	
Prof. asociado no doctor	
Otros	
Número de quinquenios:	
Número de sexenios:	
Materias en las que impartirán docencia:	
Empresa y emprendimiento	
Créditos ECTS totales que impartirán:	6
Disponibilidad docente en créditos ECTS en este ámbito de conocimiento:	6

Esta área cuenta con experiencia en todas las materias relativas a la comercialización como en el ámbito de la investigación sobre marketing digital, y muy en particular en lo referente a la investigación de mercados, competencia, estrategias de distribución, además de financiación de proyectos y emprendimiento.

Méritos de investigación del profesorado no doctor y no acreditado:

Casi todos los profesores no doctores o no acreditados están en elaboración de la tesis doctoral. A continuación, se indica la lista de profesorado no doctor por área de conocimiento junto con los méritos de investigación de cada docente se pueden consultar en los siguientes enlaces:

Ciencia da computación e inteligencia artificial

- Torrente Patiño, Álvaro (<https://pdi.udc.es/gl/File/Pdi/J82TJ>)

Comunicación audiovisual y publicidad

- Viqueira Carballal, Manuel Alejandro (<https://pdi.udc.es/gl/File/Pdi/S822G>)
- De León Sanjuán, María Victoria (<https://pdi.udc.es/gl/File/Pdi/7279E>)
- López Garrido, Mercedes Marina (<https://pdi.udc.es/gl/File/Pdi/T23VH>)
- Fiaño Salinas, Carlota (<https://pdi.udc.es/gl/File/Pdi/UA4GL>)

Derecho administrativo

- Ron Romero, José (<https://pdi.udc.es/gl/File/Pdi/VJ5VJ>)

Ingeniería cartográfica, geodésica y fotogrametría

- Mihura López, María del Rocío (<https://pdi.udc.es/gl/File/Pdi/VC5AF>)
- Álvarez Mures, Luis Omar (<https://pdi.udc.es/gl/File/Pdi/TA39H>)
- Fariña Lamosa, Ángel José (<https://pdi.udc.es/gl/File/Pdi/BW3VL>)
- Franganillo Parrado, Guillermo (<https://pdi.udc.es/gl/File/Pdi/8F85L>)
- Seoane Nolasco, Antonio José (<https://pdi.udc.es/gl/File/Pdi/SZ2RF>)
- Lago López, Jesse Anthony (<https://pdi.udc.es/gl/File/Pdi/XX7SK>)
- Lourido Rivas, Marcos (<https://pdi.udc.es/gl/File/Pdi/E46FK>)
- Meira Rodríguez, Pedro (<https://pdi.udc.es/gl/File/Pdi/TT39K>)

5.2 Otros recursos humanos

La Facultad de Ciencias de la Comunicación cuenta con el siguiente personal de apoyo no docente:

- 1 técnico de medios audiovisuales
- 1 secretario de dirección

Además, comparte con la Facultad de Sociología los servicios administrativos y de gestión (UXAI), el personal de conserjería y la biblioteca, compuesto por los siguientes puestos:

UXAI:

- 1 administrador/a,
- 1 jefe/a de negociado
- 1 jefe/a de negociado de asuntos económicos
- 1 administrativo/a puesto base.

Biblioteca:

- 1 director/a
- 2 bibliotecarios/as
- 2 auxiliares técnicos de biblioteca.

Conserjería:

- 1 conserje
- 4 auxiliares de servicios.

Enlace a la web del centro: <https://comunicacion.udc.es/es/directorio>

6. Recursos para el aprendizaje

6.1 Recursos materiales y servicios

Los estudios de Grado en Comunicación Audiovisual disponen para su desarrollo de las instalaciones de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la UDC, dotadas de:

- Dos entradas equipadas con rampas de acceso para personas con movilidad reducida, eliminando cualquier barrera arquitectónica y garantizando infraestructuras adecuadas para todos los usuarios.

- Aulas de propósito general

Actualmente, la Facultad de Ciencias de la Comunicación cuenta con 4 aulas de propósito general: una con 85 puestos, otra con 70, otra con 61 y una última con 60. Todas ellas están equipadas con un ordenador de sobremesa con conexión a internet y un cañón de proyección para el visionado. Las aulas son adecuadas tanto en su estructura como en las condiciones físicas de luminosidad, acústica, distribución, etc., así como en lo referente al equipamiento con el que cuentan.

- Laboratorios y aulas con dotación específica

- o 5 aulas de informática dedicadas a las prácticas de laboratorio de las materias asociadas a multimedia, animación, interacción 3D, edición de audio y video. 3 laboratorios cuentan con 30 puestos, otro con 25 y uno último con 20, todos equipados con hardware y software específico para la edición de audio, vídeo y la creación de animaciones 3D y 2D, así como para la edición web.
- o 1 plató de televisión con equipamiento específico para la realización de programas de televisión, tanto de programas informativos como de otros géneros. Este plató cuenta con una superficie de 150 m²
- o 1 plató virtual con sistema de captura de movimiento
- o 1 estudio de radio y sonido
- o 1 laboratorio de postproducción y edición de vídeo, con 6 equipos dotados de hardware y software específico
- o 3 cabinas individuales de grabación de audio equipadas con software y hardware para el registro y la edición de sonido
- o 1 taller de impresión 3D

- Espacios de trabajo para estudiantes

- o 3 aulas-seminarios de entre 25 y 28 puestos con espacio para trabajo multidisciplinar, todas ellas equipadas con pizarra y proyector de vídeo
- o Todo el edificio dispone de conexión wifi para que el alumnado pueda utilizar sus propios equipos informáticos
- o 1 zona de estudio para el alumnado, con 24 puestos. Esta zona de estudio se encuentra en las áreas comunes del edificio para facilitar el desarrollo de las tareas en grupo. Cuenta con iluminación propia y conexión a red eléctrica para permitir el trabajo con equipos portátiles

- Otros espacios disponibles

- o Auditorio de 450 puestos dotado de servicio de megafonía y proyección audiovisual

- o 1 Sala de Juntas de 20 puestos orientada a las actividades de los órganos colegiados del centro
 - o 1 Salón de Grados, con capacidad para 75 personas, con ordenador para proyecciones y exposiciones y televisor
 - o 1 Aula Magna con 200 puestos, con ordenador, cañón de proyección y megafonía para conferencias
- Biblioteca

La Biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Comunicación cuenta con alrededor de 52.300 ejemplares de monografías y 328 títulos de publicaciones periódicas en papel y acceso electrónico a los principales portales de revistas científicas, bases de datos bibliográficas, portales de editores de libros electrónicos y prensa digital.

Además, cuenta con una videoteca de unos 9.000 ejemplares de títulos en DVD/Blu-ray (animación, cine, documentales, series y videojuegos). Los principales campos de conocimiento de los fondos de la Biblioteca son: Derecho de la Comunicación, Artes Visuales, Diseño Gráfico, Teorías de la Comunicación y de la Cultura, Prensa, Publicidad, Comunicación Corporativa, Periodismo Electrónico y Multimedia, Radio, Televisión, Cine, Fotografía y Fotoperiodismo, Documentación, Metodología de la Investigación, Sociología, Antropología Social, Multimedia, Informática, Animación y Psicología Social.

Ocupa una superficie de 844 m², de un total de 9.973, que se distribuyen en dos plantas. En la primera planta, además de puestos de lectura, se ubica la colección de libros y revistas, los equipos informáticos, el depósito, un área de descanso (sofá y dos sillones) y el mostrador de información y préstamo. En la segunda planta, además de puestos de lectura, se ubica la colección de obras de referencia en papel, un área de descanso (5 butacas y 1 mesa electrificada) y una zona insonorizada destinada a trabajos grupales y clases prácticas con medios audiovisuales.

Dispone de 32 puestos de lectura en la sala y 5 en la hemeroteca, todos con mesas electrificadas. Además, cuenta con el siguiente equipamiento de uso público:

- o 5 ordenadores con acceso a Internet (4 para consulta de recursos bibliográficos y 1 para consulta de material audiovisual)
 - o 2 televisores, 1 con lector de DVD y otro con reproductor de VHS
 - o 1 lector de microfichas
- Otros servicios
- o La Facultad dispone de red inalámbrica de acceso a Internet en todo el edificio
 - o Servicio de cafetería de libre acceso con 80 puestos
 - o Espacio para exposiciones en zonas comunes
 - o Servicio de préstamo de material audiovisual

Todas las infraestructuras y los medios materiales tienen en cuenta los criterios de accesibilidad universal y diseño para todos, según lo dispuesto en Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social.

El área de conserjería del centro garantiza el mantenimiento general de las instalaciones. Además, la UDC dispone de varios servicios técnicos de reparación y mantenimiento, dependientes del Vicerrectorado de Infraestructuras.

El equipamiento necesario para el desarrollo de las actividades docentes de la Facultad de Ciencias de la Comunicación se renueva periódicamente a través de los recursos que el centro recibe anualmente. Al atender a áreas de laboratorio muy diferentes entre sí, el centro renueva los equipos de informática, radio y televisión de forma alterna para garantizar la adaptación del material de laboratorio a la tecnología más avanzada.

6.2 Procedimiento para la gestión de las prácticas externas

La Facultad de Ciencias de la Comunicación cuenta con un reglamento que recoge el procedimiento para la gestión de prácticas curriculares y extracurriculares de las titulaciones de grado del centro. Este reglamento se puede consultar en el siguiente enlace:

https://comunicacion.udc.es/sites/default/files/reglamento_practicas_anexos.pdf

Actualmente, el programa de prácticas de la Facultad de Ciencias de la Comunicación permite realizar estancias de prácticas en las entidades con las que mantiene convenios de colaboración. Las entidades con las que existen convenios en vigor se pueden consultar en el siguiente enlace:

https://comunicacion.udc.es/es/convenios_practicas

En ese mismo enlace se encuentran las entidades clasificadas en función de su adecuación a una mención u otra del título.

6.3 Previsión de dotación de recursos materiales y servicios

La modificación que se presenta a evaluación no suscita nuevas necesidades de recursos materiales y servicios.

7. Calendario de Impartición

7.1 Cronograma de implantación

CURSO	GRADO
2025-2026	1º

2026-2027	1º y 2º
2027-2028	1º, 2º, 3º
2028-2029	1º, 2º, 3º, 4º

7.2 Procedimiento de adaptación

En negrita se destacan las asignaturas que modifican curso o nombre

GRADO SIN MODIFICACIÓN					GRADO CON MODIFICACIÓN				
CURSO	CUATR.	CARÁCTER	ASIGNATURA	CRÉD.	CURSO	CUATR.	CARÁCTER	ASIGNATURA	CRÉD.
1º	1º	Básica	Comunicación oral y escrita	6	1º	1º	Básica	Comunicación oral y escrita	6
1º	1º	Básica	Expresión gráfica	6	1º	1º	Básica	Expresión gráfica	6
1º	1º	Básica	Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales	6	1º	1º	Básica	Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales	6
1º	1º	Básica	Historia de la Radio, la Televisión y la Multimedia	6	1º	1º	Básica	Historia de la Radio, la Televisión y la Multimedia	6
1º	2º	Básica	Comunicación e industrias culturales	6	1º	2º	Básica	Comunicación e industrias culturales	6
1º	2º	Básica	Derecho	6	1º	2º	Básica	Derecho	6
1º	2º	Básica	Empresa	6	4º	2º	Optativa	Empresa y emprendimiento	6
1º	2º	Básica	Historia del cine y de la animación	6	1º	2º	Básica	Historia del cine y de la animación	6
1º	2º	Básica	Informática audiovisual	6	1º	2º	Básica	Informática audiovisual	6

1º	2º	Obligatoria	Sector Audiovisual	6	3º	2º	Obligatoria	Sector Audiovisual	6
2º	1º	Obligatoria	Comunicación corporativa	6	2º	1º	Obligatoria	Comunicación corporativa	6
2º	1º	Obligatoria	Estudio de la audiencia	6	2º	1º	Obligatoria	Estudio de la audiencia	6
2º	1º	Obligatoria	Ficción audiovisual	6	2º	1º	Obligatoria	Ficción audiovisual	6
2º	1º	Obligatoria	Periodismo audiovisual	6	2º	1º	Obligatoria	Periodismo audiovisual	6
2º	1º	Obligatoria	Publicidad audiovisual	6	2º	1º	Obligatoria	Publicidad audiovisual	6
2º	2º	Obligatoria	Audio	6	1º	2º	Obligatoria	Audio	6
2º	2º	Básica	Diseño aplicado	6	2º	2º	Básica	Diseño aplicado	6
2º	2º	Obligatoria	Formatos de televisión y nuevos medios	6	2º	2º	Obligatoria	Formatos de televisión y nuevos medios	6
2º	2º	Obligatoria	Guion	6	2º	2º	Obligatoria	Guion	6
2º	2º	Obligatoria	Informática para la creación de web y vídeo	6	2º	2º	Obligatoria	Informática para la creación de web y vídeo	6
3º	1º	Obligatoria	Análisis audiovisual	6	3º	1º	Obligatoria	Análisis audiovisual	6

3º	1º	Obligatoria	Dirección de fotografía: cámara e iluminación	6	3º	1º	Obligatoria	Dirección de fotografía: cámara e iluminación	6
3º	1º	Obligatoria	Diseño de producción y dirección artística	6	3º	1º	Obligatoria	Diseño de producción y dirección artística	6
3º	1º	Obligatoria	Infografía 3D-1	6	1º	1	Obligatoria	Fundamentos de creación 3D	6
3º	1º	Obligatoria	Teoría y práctica de la edición y el montaje	6	3º	1º	Obligatoria	Teoría y práctica de la edición y el montaje	6
3º	2º	Obligatoria	Ambientación sonora y musical	6	3º	2º	Obligatoria	Ambientación sonora y musical	6
3º	2º	Obligatoria	Infografía 3D-2	6	3º	2	Obligatoria	Creación de entornos 3D	6
3º	2º	Obligatoria	Herramientas de creación multimedia	6	3º	2º	Obligatoria	Herramientas de creación multimedia	6
3º	2º	Optativa	Estrategias de comunicación multimedia	6	3º	2º	Optativa	Estrategias de comunicación multimedia	6
3º	2º	Optativa	Herramientas web avanzadas	6	4º	2º	Optativa	Herramientas web avanzadas	6
3º	2º	Optativa	Taller de creación multimedia	6	4º	1º	Optativa	Taller de creación multimedia	6
3º	2º	Optativa	Videojuegos	6	3º	2º	Optativa	Videojuegos	6
4º	1º	Obligatoria	Organización y producción audiovisual	6	4º	1º	Obligatoria	Organización y producción audiovisual	6

4º	1º	Obligatoria	Realización audiovisual	6	4º	1º	Obligatoria	Realización audiovisual	6
4º	1º	Obligatoria	Posproducción digital	6	4º	1º	Obligatoria	Posproducción digital	6
4º	1º	Obligatoria	Animación 3D-1	6	2º	2º	Obligatoria	Fundamentos de animación 3D	6
4º	1º	Obligatoria	Animación 3D-2	6	4º	1º	Optativa	Personajes 3D	6
4º	2º	Optativa	Interacción 3D	6	3º	1º	Obligatoria	Interacción 3D	6
4º	2º	Optativa	Multimedia sobre dispositivos móviles	6	4º	2º	Optativa	Multimedia sobre dispositivos móviles	6
-	-	-	-	-	4º	1º	Optativa	Proyecto de documental multiplataforma	6
-	-	-	-	-	4º	1º	Optativa	Proyecto de comunicación audiovisual multiplataforma	6
-	-	-	-	-	4º	2º	Optativa	Motion Graphics	6
-	-	-	-	-	4º	2º	Optativa	Producción virtual	6
4º	2º	Optativa	Prácticas	6	4º	2º	Optativa	Prácticas	6
4º	2º	Obligatoria	Trabajo final de grado	18	4º	2º	Obligatoria	Trabajo final de grado	18

En lo que se refiere al procedimiento que se seguirá para que los estudiantes de estudios ya existentes puedan efectuar una transición ordenada y sin resultar perjudicados por el proceso, se seguirá lo establecido en la [Instrucción 1/2012-2013](#) (15-04-2013), del Vicerrectorado de Títulos, Calidad y Nuevas Tecnologías, mediante la que se establecen las garantías de los derechos académicos del alumnado de títulos oficiales de grado y máster, que estén incurso en procesos de modificación, supresión o extinción de sus títulos o de sus planes de estudios.

7.3 Enseñanzas que se extinguen

No procede

8. Sistema interno de garantía de calidad

8.1 Sistema interno de garantía de calidad

SGIC ha sido diseñado conforme a las directrices del programa FIDES-AUDIT de la Agencia para la Calidad del sistema Universitario de Galicia. Fue evaluado por la ACSUG y obtuvo un informe positivo el 27/07/09.

Toda la información sobre el Sistema Interno de Garantía de Calidad de la Facultad de Ciencias de la Comunicación se encuentra disponible en:

https://comunicacion.udc.es/es/sgic_manual_procedimientos

8.2 Medios para la información pública

La UDC cuenta con medios para la información pública del plan de estudios que se utilizarán para atender las necesidades del estudiantado. Entre ellos, caben destacar los siguientes:

La página web de la universidad a través del acceso <http://www.udc.gal/estudiantes/> ofrece información general acerca de: docencia y estudio, premios, becas y ayudas, servicios de apoyo universitario, derechos y deberes, programas de intercambio, etc.

En la página web de la Facultad hay enlace a la información pública de los títulos (https://comunicacion.udc.es/es/informacion_publica) que además desglosa del siguiente modo:

La información de la titulación que hace la Facultad de Ciencias de la Comunicación: (https://comunicacion.udc.es/es/comunicacion_audiovisual) donde se puede consultar la descripción del título, el nombre del coordinador del mismo, así como el acceso a toda la información del título como el perfil de ingreso, los procedimientos de admisión y matrícula, guía de inicio de curso, convalidaciones, plan de estudios, asignaturas, profesores, horarios e incluso al plan de acción tutorial, movilidad y prácticas, así como

el resultado por curso de las encuestas de evaluación de la docencia (https://comunicacion.udc.es/sites/default/files/calidad/CAV_historico_grado_satisfaccion.pdf)

Además, la página web del Centro publica novedades relativas a la dinámica docente y enlaza también las redes sociales.

La información de la titulación que hace la UDC a través de su página web de Estudios UDC: <https://estudios.udc.es/es/study/start/616G01V01> donde se brinda información del título, las asignaturas, o resultados por curso académico. También se ofrece información más genérica sobre alojamiento y otros servicios.

En este apartado, se encuentra información relacionada con:

- los resultados de la titulación:
<https://estudios.udc.es/es/study/quality/616G01V01#mainresults>
- los resultados por cada una de las asignaturas:
<https://estudios.udc.es/es/study/quality/616G01V01#detailresults>

Además, el centro cuenta con redes sociales en las que mantiene actualizada información de interés para los estudiantes. La actividad en estas redes varía según las tendencias de uso a lo largo de los años, por tanto, algunas pueden quedar obsoletas y son susceptibles de caer en desuso para dar paso a otras nuevas. En la actualidad son las siguientes cuentas:

- Instagram <https://www.instagram.com/fcomcoruna/> información de actividades diarias orientadas a estudiantes que se organizan en el Centro.
- X: <https://twitter.com/fcomcoruna> actividades de la Facultad y de otros Centros de interés.
- YouTube: <https://www.youtube.com/user/cienciascomunicacion> difusión de los trabajos de los estudiantes en las distintas asignaturas y otras actividades realizadas por ellos en el ámbito de la universidad.
- LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/alumni-facultad-de-ciencias-de-la-comunicacion-de-la-udc> orientada a los *alumni* del centro con información de ofertas laborales y cursos o sesiones específicas.
- Facebook: Nécora Dixital <https://www.facebook.com/fcomcoruna/?ref=ts> actividades desarrolladas en colaboración con la Facultad de interés para los estudiantes y público objetivo.