



PROYECTO DE MEMORIA PARA LA VERIFICACIÓN DEL TÍTULO DE

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

FACULTADE DE CIENCIAS DA COMUNICACIÓN

v. 13 noviembre 2008

ÍNDICE

1. DESCRIPCIÓN DEL TÍTULO

Denominación
Universidad solicitante y Centro, Departamento o Instituto responsable del programa
Tipo de enseñanza
Número de plazas de nuevo ingreso ofertadas
Número de créditos y requisitos de matriculación
Resto de información

2. JUSTIFICACIÓN

- 2.1. Justificación del título propuesto, argumentando el interés académico, científico o profesional del mismo
- 2.2. Referentes externos a la universidad proponente que avalen la adecuación de la propuesta a criterios nacionales o internacionales para títulos de similares características académicas
- 2.3. Descripción de los procedimientos de consulta utilizados para la elaboración del plan de estudios

3. OBJETIVOS

4. ACCESO Y ADMISIÓN

- 4.1. Sistemas de información previa a la matriculación y procedimientos de acogida accesibles y orientación de los estudiantes de nuevo ingreso para facilitar su incorporación a la universidad y la titulación
- 4.2. Condiciones o pruebas de acceso especiales
- 4.3. Sistemas de apoyo y orientación a los estudiantes una vez matriculados
- 4.4. Transferencia y reconocimiento de créditos

5. PLANIFICACIÓN DE LA ENSEÑANZA

6. PERSONAL ACADÉMICO

- 6.1. Profesorado y otros recursos humanos necesarios y disponibles para llevar a cabo el plan de estudios propuesto

7. RECURSOS MATERIALES Y SERVICIOS

- 7.1. Justificación de la adecuación de los medios materiales y servicios disponibles
- 7.2. Previsión de adquisición de recursos materiales y servicios necesarios

8. RESULTADOS PREVISTOS

- 8.1. Valores cuantitativos estimados para los indicadores y su justificación
- 8.2. Procedimiento general de la Universidad para valorar el progreso y los resultados del aprendizaje de los estudiantes

9. SISTEMA DE GARANTÍA DE CALIDAD

10. CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN

- 10.1. Cronograma de implantación de la titulación
- 10.2. Procedimiento de adaptación de los estudiantes, en su caso, de los estudiantes existentes al nuevo plan de estudios
- 10.3. Enseñanzas que se extinguen por la implantación del correspondiente al título propuesto

1. Descripción del título

Representante legal de la universidad

1o Apellido Barja

2o Apellido Pérez

Nombre José María

NIF *Indicar sólo en Verifica*

Cargo Rector

Representante del título

1o Apellido Sanjuán

2o Apellido Pérez

Nombre Antonio

NIF *Indicar sólo en Verifica*

1.0. Denominación

Graduado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de A Coruña

1.2. Universidad solicitante y Centro, Departamento o Instituto responsable del programa

Universidad solicitante

Universidad de A Coruña

Centro responsable del programa

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Dirección a efectos de notificación

Correo electrónico decacomu@udc.es

Dirección postal Campus de Elviña, s/n

Código Postal 15071

Población A Coruña

Provincia A Coruña

CC.AA. Galicia

FAX 981-167122

Teléfono 981-167000 EXT. 4869

1.3. Tipo de enseñanza

Presencial

1.4. Rama de conocimiento

Ciencias sociales y jurídicas

1.5. Número de plazas de nuevo ingreso ofertadas

2009-10: 50

2010-11: 50

2011-12: 50

2012-13: 50

1.6. Número de créditos y requisitos de matriculación

Número de créditos del título

240

Número mínimo de ECTS de matrícula por estudiante y período lectivo:

60

Normas de permanencia

Las normas de permanencia se corresponden con las que define el Estatuto del Estudiantado (aprobado por el Claustro Universitario el 29 de mayo de 2007) en su capítulo IX, referido al derecho a una enseñanza de calidad, artículo 32, que establece que es el Consejo Social, a propuesta del Consejo de Gobierno y tras audiencia a los representantes de los estudiantes en el Claustro, quien determinará los requisitos mínimos exigibles para la permanencia de los estudiantes en la Universidad. En cualquier caso, las normas de permanencia en la titulación del Grado en Comunicación Audiovisual se adecuarán a la normativa que a tal efecto establezca la Universidad de Coruña.

1.7. Naturaleza de la institución que concede el título

Pública

1.8. Naturaleza del centro Universitario en el que el titulado ha finalizado sus estudios

Propio

1.9. Profesiones para las que capacita una vez obtenido el título

Director, guionista y realizador audiovisual, productor y gestor audiovisual, diseñador de producción y posproducción visual y sonora, investigador en estudios audiovisuales

1.10. Lengua(s) utilizadas a lo largo del proceso formativo

Gallego, castellano, inglés

2. Justificación

2.1. Justificación del título propuesto, argumentando el interés académico, científico o profesional del mismo

El grado en Comunicación Audiovisual proporciona la formación universitaria inicial de un ámbito de conocimiento científico y académico y de un campo de ejercicio profesional consolidado y ampliamente extendido.

La adquisición equilibrada del conjunto de saberes y destrezas de la titulación garantizará al graduado en Comunicación Audiovisual una adecuada preparación para su posterior vida laboral. Un profesional especializado y técnicamente preparado para la creación audiovisual, el diseño de producción integral y las funciones consultivas, organizativas y directivas en todo tipo de medios y soportes audiovisuales y tecnológicos. Todo ello de acuerdo con los cuatro perfiles definidos en apartados anteriores como:

1.- Director, guionista y realizador audiovisual

Profesional especializado en tareas de guión y dirección-realización en los distintos medios audiovisuales- cinematográfico, televisivo, videográfico, publicitario, radiofónico, de infografía y multimedia- con conocimientos de los procesos técnicos y artísticos. Profesional polivalente capacitado para poner en escena un proyecto, un plan de trabajo y un presupuesto previo.

2.- Productor y gestor audiovisual

Profesional que diseña, planifica y organiza los recursos humanos, medios técnicos y presupuestarios para la producción de obras audiovisuales en sus diversos formatos. Conocer las técnicas y procesos de creación audiovisual y los mecanismos legislativos y políticos de la comunicación. En calidad de productor ejecutivo crea, compra derechos, desarrolla y comercializa proyectos. Está capacitado para dirigir y gestionar una empresa de producción audiovisual y multimedia.

3.-Diseño de producción y posproducción visual y sonora

Profesional experto en el diseño de todos los aspectos vinculados al sonido, la imagen y el grafismo en las diversas fases de la producción audiovisual. Su perfil profesional también abarca los entornos interactivos para la creación de producciones orientadas a Internet, videojuegos y entornos digitales.

4.- Investigador, docente y experto en estudios visuales

Especialista en investigación y análisis de fenómenos y procesos de comunicación audiovisual. Analista de las políticas y la economía del sector audiovisual tanto a escala nacional como global. Docente en las enseñanzas superiores o medias para impartir materias de comunicación y nuevas tecnologías del audiovisual.

La comunicación audiovisual en el ámbito académico

Los estudios de Comunicación Audiovisual en España surgen como formación universitaria en 1973 y se consolidan con la L.R.U. (Ley Orgánica 11/83, de 25 de agosto, de Reforma Universitaria; B.O.E. no 209, de 1 de septiembre de 1983).

En 1987 se promulgarán las directrices generales comunes para la reforma de los planes de estudio de los títulos universitarios, a través del Real Decreto 1497/1987 de 27 de noviembre (BOE 14/12/1987).

A finales de 1991 se promulgan los Reales Decretos del Ministerio de Educación y Ciencia, 1386/1991, de 30 de agosto, publicado en BOE de 30 de septiembre de ese mismo año, 1427/1991 y 1428/1991, también de 30 de agosto, publicados ambos en BOE de 10 de octubre, en los que se recoge las directrices específicas de los planes de estudio. El Real Decreto 1427/1991 de 30 de agosto establece el título universitario oficial de Licenciado en Comunicación Audiovisual. Incluye, además, las materias troncales que obligatoriamente habrán de incluirse en todos los planes de estudio relativos a dicha licenciatura.

2.2. Referentes externos a la universidad proponente que avalen la adecuación de la propuesta a criterios nacionales o internacionales para títulos de similares características académicas.

Libro blanco de títulos de grado en comunicación, Madrid, ANECA (2005) Donde se presenta un análisis con los referentes internacionales de la propuesta. <http://www.aneca.es/activin/docs/libroblanco_comunicacion_def.pdf>

Libro Branco do Audiovisual Galego. Xunta de Galicia, 2005.
<http://www.observatorioaudiovisual.org/ver_esta_seccion.asp?id=5>

Informes del Observatorio Audiovisual Galego. Xunta de Galicia
http://www.observatorioaudiovisual.org/ultimos_indicadores.asp

Estudio de necesidades formativas do sector audiovisual de Galicia, Xunta de Galicia, 2002, elaborado por Soluziona Servicios profesionales.
<http://traballo.xunta.es/contenidos/es/menu_vertical/publicaciones_estadisticas/sec_publicaciones/publicaciones/publicacion14/buscador_tramites>

REAL DECRETO 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales

REAL DECRETO 1427/1991, de 30 de agosto, por el que se establece título universitario oficial de Licenciado en Comunicación Audiovisual y las directrices generales propias de los planes de estudios conducentes a la obtención de aquel.

REAL DECRETO 1697/2004 de 16 de julio de la Universidad de A Coruña, por la que se homologa el plan de estudios conducente al título de Licenciado en Comunicación Audiovisual por adaptación a la normativa vigente. (BOE 30/07/2004)

Propuesta de Recomendación de Estructura de Planos de Estudios de Grado en Comunicación. Conferencia Española de Decanos, reunida el 30 de enero de 2008, en Santiago de Compostela.

http://www.icod.ubi.pt/es/es_proyecto_presentacion.html

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

La propuesta de título de grado en Comunicación Audiovisual ha sido 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 están representados la dirección de la Facultad, profesores funcionarios, profesores contratados, alumnos y Personal de Administración y Servicios.

La Comisión actuó para integrar 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, entrevistas abiertas con profesorado de la Facultad de Ciencias de la Comunicación y alumnos de la actual licenciatura de Comunicación Audiovisual.

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.

Procedimientos de consulta externos

Antes de la aprobación definitiva del borrador para su exposición pública a la Comunidad Universitaria se mantuvieron conversaciones con profesionales e investigadores de la Comunicación Audiovisual como la Academia Galega do Audiovisual y la Asociación Española de Investigadores en Comunicación

3. Objetivos

Siguiendo el Libro Blanco, los objetivos generales del grado deben ser:

Fomentar la capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación al hecho audiovisual, con un conocimiento técnico y estético de las formas, procesos y tendencias de la comunicación visual de nuestro entorno.

Facilitar un conocimiento básico y generalista de los principales acontecimientos y mensajes que configuran el panorama actual de los medios audiovisuales, de las representaciones icónicas y acústicas y de su evolución. La dimensión espacial de este conocimiento es fundamental en la medida que contribuye a desarrollar la diversidad disciplinaria y la variedad de funciones de la comunicación audiovisual en las sociedades contemporáneas.

Proporcionar un conocimiento exhaustivo de las técnicas y procesos de creación y difusión audiovisuales en sus diversas fases, así como las interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores. Esta formación capacitará para la toma de decisiones creativas y profesionales en el campo de la comunicación audiovisual y de la gestión de los recursos tecnológicos y humanos en las empresas del sector.

Conocer las metodologías y conceptos aplicables en las diferentes ramas de investigación, desarrollo e innovación de la comunicación audiovisual y los futuros entornos tecnológicos.

Capacitar para la expresión con claridad y coherencia en las lenguas propias de su comunidad, así como tener conocimiento de otros idiomas, en particular el inglés, para comunicarse en su ejercicio profesional.

En cuanto a las competencias, el Libro Blanco señala:

a) Formación en Ciencias Sociales, Humanidades y Ciencia y Tecnología para proporcionar una competencia contextual básica de naturaleza transdisciplinar.

b) Formación en Teoría, Historia y Estructura de la Comunicación y la Información para conocer los fundamentos teóricos y prácticos y las prácticas más habituales en los procesos de creación, producción, distribución, recepción y evaluación de los mensajes y discursos comunicativos. Los parámetros económicos, sociales, culturales y políticos son fundamentales para esta formación al objeto de proporcionar un conocimiento integral de la estructura del sistema audiovisual.

c) Formación en las capacidades expresivas y en los lenguajes de cada uno de los medios y formatos de la comunicación (fotografía, cine, televisión, radio, vídeo y soportes multimedia), así como una capacidad de análisis (lingüístico, pragmático, estético e ideológico) de la producción audiovisual tanto en medios icónicos como en los entornos digitales.

d) Formación en el conocimiento y uso de las tecnologías de la comunicación en los distintos entornos multimedia e hipermedia para su aplicación en el ámbito de la comunicación audiovisual y el desarrollo de nuevos formatos y soportes audiovisuales y en red.

e) Formación ética profesional en el quehacer comunicativo a través del conocimiento de los códigos deontológico y los mecanismos legislativos que afectan a los diversos ámbitos de la comunicación, fomentando además el desarrollo de una conciencia de responsabilidad social y cultural.

f) Formación básica relacionada con la planificación y gestión de empresas audiovisuales públicas y privadas y la realización de proyectos comunicativos innovadores y adaptados al entorno.

g) Iniciación en la metodología y las técnicas de investigación y análisis aplicado en los diversos ámbitos de la comunicación audiovisual y tecnológica.

3.1. Competencias

Específicas

E1. Comunicar mensajes audiovisuales

E2. Crear productos audiovisuales

- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

Transversales y genéricas

- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

4. Acceso y admisión

4.1. Sistemas de información previa a la matriculación y procedimientos de acogida accesibles y orientación de los estudiantes de nuevo ingreso para facilitar su incorporación a la universidad y titulación.

-Admisión de alumnos

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 de los estudiantes 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 Sistema Universitario de Galicia, estableciendo como comisión organizadora la Comisión Interuniversitaria de Galicia (CIUG) de acuerdo con lo que establece la normativa vigente en relación con las pruebas de acceso.

Toda la información relativa a esta modalidad de acceso a la universidad se puede obtener en la página Web: <http://ciug.cesga.es/PDF/Guia2009.pdf> Esta modalidad de acceso es la más importante por el número de estudiantes que la utilizan.

De acuerdo con el Art. 14 del R.D. 1393/2007 del 29 de octubre sobre Organización de las Enseñanzas Universitarias Oficiales, para el acceso a las enseñanzas oficiales de Grado requerirá estar en posesión del título de bachiller o equivalente y haber superado la prueba a que se refiere el Art. 42 de la Ley 6/2001 Orgánica de Universidades, modificada por la Ley 4/2007, de 12 de abril.

En la Normativa de Admisión de Alumnos de la UDC (aprobada en la Junta de Gobierno del 7 de junio de 2000) se recogen los requisitos y procedimientos de acceso a los títulos con y sin límite de plazas (<http://www.udc.es/informacion/ga/lexislacionenormativa/regulamentos/academica/a.asp>). Será de aplicación al Grado de Comunicación Audiovisual las normativas que la Universidade da Coruña desarrolle a partir del citado R.D. 1393/2007 del 29 de octubre sobre Organización de las Enseñanzas Universitarias Oficiales.

Esta información es accesible a través de la página web de la Universidade da Coruña.

En la Guía del Estudiante que se edita cada año en la Universidade da Coruña y sus respectivos centros, también accesible a través de la página web, se ofrece información adaptada a los futuros alumnos sobre el procedimiento de acceso y matrícula a los títulos.

Para facilitar la información a los alumnos de último curso de bachillerato la Universidade da Coruña organiza anualmente jornadas informativas sobre los títulos que ofrece y los requisitos y modos de acceder a los mismos. 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.

Finalmente se puede añadir que se ofrece información general a través de la web de la universidad (<http://www.udc.es/estudiantes/ga>) e información y servicios orientados a los estudiantes de bachillerato a través del programa 'miudc' (<http://www.udc.es/miudc/ga/>).

- Perfil de ingreso

El perfil de ingreso de los estudiantes del Grado en Comunicación Audiovisual se define por los procedimientos PC03, PC13 y PC15 del Manual del Sistema de Garantía Interna de Calidad (ver apartado 9 de la memoria). Dicho perfil, una vez aprobado por la Junta del Centro, se hace público siguiendo el procedimiento de información pública PC12.

Los interesados en cursar los estudios de la titulación pueden obtener información tanto en la página web de la Facultad (<http://www.udc.es/cienciasdacomunicacion>) como en las publicaciones ofertadas por el SAPE sobre el perfil de ingreso idóneo o recomendado, entre cuyas características se encuentran:

- 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 que aporta la titulación de la Universidade da Coruña, 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.

4.2 Condiciones o pruebas de acceso especiales

No existen

4.3 Sistemas de apoyo y orientación a los estudiantes una vez matriculados

- Sistemas organizados por el centro en el que se imparte la titulación para sus propios alumnos:

En la titulación existe un Plan de Acción Tutorial (PATT) en el que quedan recogidos algunos de los sistemas de apoyo y orientación a los estudiantes una vez matriculados. A través del PATT todos los estudiantes tienen acceso a un tutor que les orienta y facilita las vías de acceso a la información. Igualmente, en el contexto del PATT, los alumnos tienen a principio de curso la posibilidad de asistir a dos sesiones de iniciación a la Titulación. En la primera el Decano, el Profesor Responsable de Calidad y Convergencia, y el Secretario académico les informan de aspectos relativos al Centro y a la Titulación en la que inician los estudios. En la segunda, organizada por la Unidade Técnica de Calidade de la Vicerreitoría de Calidade e Novas Tecnoloxías, se les informa sobre los servicios que la UDC pone a su disposición.

A lo largo de los cuatro cursos que duran los estudios, los alumnos pueden consultar al tutor especializado en orientación profesional, además de a sus propios tutores, sobre las decisiones que deben tomar en su perfil curricular para mejorar las posibilidades de empleo una vez graduados.

Igualmente, en el segundo cuatrimestre, existe en el centro donde se imparte la titulación una sesión orientada a los alumnos de último curso sobre salidas profesionales. Esta sesión impartida por el SAPE informa especialmente sobre las salidas de autoempleo.

Además a través de la página web de la Universidade da Coruña y de la Facultad de Ciencias da Comunicación se ofrece información a los estudiantes acerca de docencia y estudio, calendarios y horarios, planes de estudio y contenido de las asignaturas, premios, becas y ayudas, servicios y programas de apoyo universitario, servicios de extensión universitaria, seguros, representación de órganos de gobierno, derechos y deberes, garantías jurídicas, aulas de estudio, guías del estudiante, programas de intercambio, normativa académica, servicio gallego de colocación, universidad virtual, etc. Igualmente, a través de los tabloneros de anuncios del centro, el estudiante puede acceder a la información.

Para cumplir con las anteriores funciones el Sistema de Garantía Interna de Calidad de la Facultad de Ciencias da Comunicación (consultar apartado 9 de la presente memoria) tiene definidos los siguientes procedimientos documentados:

PC05. *Orientación a estudiantes.*

PC10. *Orientación profesional.*

PA04. *Gestión de incidencias, reclamaciones y sugerencias.*

PC12. *Información pública.*

PM01. *Medición, análisis y mejora: análisis de resultados.*

- Sistemas organizados por la universidad para el conjunto de sus alumnos:

Además de la citada sesión introductoria organizada por el SAPE, este mismo servicio tiene secciones dedicadas a la orientación psicológica, orientación académica, orientación al autoempleo, orientación laboral y orientación psicopedagógica.

4.3. Transferencia y reconocimiento de créditos

Para la transferencia y reconocimiento de créditos se seguirán las indicaciones de los R.D. 1393/2007 del 29 de octubre sobre Organización de las Enseñanzas Universitarias Oficiales, y la *Normativa de recoñecemento e*

transferencia de créditos para titulacions adaptadas ao espazo europeo de educación superior aprobada en sesión del Consello de Goberno de la Universidade da Coruña el 22 de mayo de 2008.

http://www.udc.es/informacion/ga/lexislacionenormativa/regulamentos/academica/Norm_tceees.pdf

5. PLANIFICACIÓN DE LA ENSEÑANZA

Los alumnos deberán superar 240 ECTS con la siguiente estructura:

Formación básica de Ciencias Sociales y Jurídicas	36
Formación básica de Ingeniería y Arquitectura	24
Obligatorias	138
Proyecto fin de grado	18
Optativas	24

La optatividad ofrecida en total es de 60 ECTS.

Con el fin de facilitar la movilidad universitaria, el plan respeta la estructura de 9 módulos recomendada por el Libro Blanco y la Conferencia de Decanos de Facultades con estudios de Comunicación, el proyecto fin de grado y la posibilidad de sustituir 6 ECTS optativos por un período de prácticas. La UDC añade el módulo de Diseño y Animación que diferencia el currículo del alumno respecto a las otras titulaciones de comunicación que se ofrecerán en Galicia. La distribución modular es la siguiente:

MÓDULO	ECTS	Carácter
Tecnologías de los medios audiovisuales y multimedia	36	Mixto
Organización y producción audiovisual y multimedia	18	Mixto
Escritura y expresión oral.	18	Mixto
Estructura y políticas de la comunicación audiovisual	24	Mixto
Procesos de ideación y narrativa audiovisual	24	Obligatorio
Teoría e Historia de los medios audiovisuales. y nuevos soportes multimedia	24	Mixto
Análisis de los discursos audiovisuales y de sus efectos sociales	18	Obligatorio
Técnicas y procesos. creativos de producción, realización y posproducción	36	Obligatorio
PROYECTO	18	Obligatorio
Diseño y Animación	60	Mixto

Mecanismos de coordinación docente

Los profesores de las materias que integran cada uno de los módulos se reunirán dos veces al año para realizar el adecuado seguimiento del plan, evitar solapamientos, coordinar prácticas y temporizar la conveniente secuencia de aprendizaje.

Movilidad

La Universidade da Coruña mantiene una propuesta decidida por reforzar las conexiones y los programas de movilidad y cooperación con otros sistemas universitarios, en especial en el entorno europeo y latinoamericano.

Entre los objetivos de los programas de movilidad está el que los estudiantes que se acojan a ellos puedan beneficiarse de la experiencia social y cultural, mejorar su curriculum de cara a la incorporación laboral, etc. Además, la participación de los alumnos en estos programas fortalece la capacidad de comunicación, cooperación, adaptación y comprensión de otras culturas. El Vicerrectorado de Estudiantes y Relaciones Internacionales asume las funciones de estos ámbitos.

No obstante, para centralizar la gestión de los programas de intercambio internacionales y dar respuesta a las necesidades de estudiantes, profesores y PAS en el ámbito de la movilidad internacional, la Universidad cuenta con la Oficina de Relaciones Internacionales (ORI): <http://www.udc.es/ori/cas/index.shtml>.

El Reglamento de gestión de la movilidad de estudiantes de la UDC es el marco normativo que desarrolla estos programas de intercambio, ofreciendo, además, una información precisa a los participantes en los programas y del procedimiento administrativo:

http://www.udc.es/informacion/ga/lexislacionenormativa/regulamentos/academica/xestion_mobilidade.asp

Por otro lado, tenemos las convocatorias de movilidad nacional SICUE, canalizadas a través del Vicerrectorado de Estudiantes y Relaciones Internacionales. <http://www.udc.es/reitoria/ga/vicerreitorias/veri/mobilidade.asp>

Por último, el SGIC del Centro dispone de un procedimiento orientado a favorecer la movilidad de los estudiantes:

PC 08. Movilidad de los estudiantes: tiene por objeto establecer el modo en el que el centro garantiza y mejora la calidad de las estancias de sus estudiantes en otras universidades y de los estudiantes de otras universidades en el Centro, para que adquieran los conocimientos y capacidades objetivo de la titulación.

Así mismo, dispone de los ya comentados procedimientos relacionados (apartado 4.3. de esta Memoria):

PC05. Orientación a estudiantes.

PC10 Orientación profesional.

PC13 Inserción Laboral.

Actualmente existen convenios de intercambio, bajo diferentes modalidades de movilidad, con los siguientes centros: Universidad de Porto, Instituto Politécnico de Leiria, Stadia University of Helsinki (Helsingin Ammattikorkeakoulu Stadia), Università de Teramo, Università della Calabria, Universidad Politécnica de Valencia y Universidad de Burgos. En todos estos convenios de intercambio podrán participar los estudiantes del Grado en Comunicación Audiovisual.

Los reconocimientos académicos están disponibles en la página web de la Oficina de Relaciones internacionales: <http://www.udc.es/ori/cas/intercambio/reconocimientoAcademico/reconComAudiovisualINDEX.shtml>

RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS ECTS

En el Reglamento de gestión de la movilidad de estudiantes de la UDC se contempla esta cuestión y se establecen dos sistemas alternativos para reconocimiento de créditos en la movilidad internacional:

- a) Reconocimiento académico por el sistema ECTS:
- un año académico fuera será reconocido por 60 créditos ECTS
 - un semestre será reconocido por 30 créditos ECTS
 - un trimestre será reconocido por 20 créditos ECTS

En este caso, los centros de la Universidade da Coruña deberán tener aprobados los créditos ECTS, así como una guía ECTS y también deberán estar especificados los años, semestres o trimestres del plan de estudio en el cual se encuentran matriculados los estudiantes beneficiarios de la beca ERASMUS.

b) Reconocimiento académico por el sistema tradicional o reconocimiento parcial por ECTS:

1. Titulación y plan de estudios en el marco de los estudios realizados por el estudiante de la Universidade da Coruña en la universidad de acogida.
2. Nombre y número de créditos de las materias troncales y obligatorias del plan de estudios que se reconocerán por los cursados en la universidad de acogida.
3. Número de créditos de materias optativas del plan de estudios que se reconocerán por los estudios realizados en

la universidad de acogida.

4. Número de créditos de materias de libre elección del plan de estudios que se reconocerán por los estudios realizados en la universidad de acogida.

La implantación del Grado en Comunicación permitirá que se siga el primer método.

La normativa SICUE establece el sistema para reconocimiento de créditos en la movilidad nacional.

<http://www.udc.es/reitoria/ga/vicerreitorias/veri/documentos/sicue0809/Convocatoria.pdf>

MÓDULO	Contenidos
Organización y producción audiovisual y multimedia	Diseño y evaluación de la gestión productiva en sus diversos formatos y soportes sonoros, visuales, audiovisuales, multimedia e interactivos Conocimiento de los sistemas de ayuda a la formación profesional, así como al desarrollo de guiones y proyectos, producción, distribución y exhibición de los diversos productos. Mercado audiovisual: estudios de creación e investigación de empresas Estrategias de programación en radio y televisión. Gestión de campos virtuales y espacios físicos interactivos.
Tecnologías de los medios audiovisuales y multimedia	Conocimiento y aplicación de las tecnologías y de los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir en los medios audiovisuales y multimedia. Documentación en soportes analógicos y sistemas digitales. Conocimiento de los aspectos tecnológicos y de gestión relacionados con todos los servicios integrados en la producción audiovisual y las telecomunicaciones. Diseño de productos multimedia y entornos informáticos interactivos.
Escritura y expresión oral.	Conocimiento del uso correcto de las lenguas propias. Aplicación práctica de la expresión escrita y oral a los medios de comunicación multimedia y soportes digitales. Estrategias de comunicación oral. Locución y presentación en radio y televisión. Inglés profesional en el ámbito de la comunicación.
Estructura y políticas de la comunicación audiovisual	Organización y gestión del sistema comunicativo atendiendo a sus parámetros económicos y culturales. Políticas del audiovisual a escala europea. Sistemas políticos, medios de comunicación y opinión pública. La realidad sociocomunicativa en el contexto español. Mecanismos legislativos y deontológico de la información y la comunicación audiovisual. Investigación de audiencias. Conocimiento del estado del mundo y su evolución reciente en los parámetros económicos, sociales y culturales básicos. Tendencias de las industrias culturales. Impacto de las tecnologías informativas y comunicativas en la creación y gestión de nuevos ámbitos de la comunicación (museos, gabinetes, agencias, proyectos on-line). Movimientos artísticos contemporáneos. Globalización e interculturalidad.
Procesos de ideación y narrativa audiovisual	Escritura de guión para informativos, reportajes, documentales y ficción audiovisual. Formas y técnicas del espectáculo. Fundamentos creativos y persuasivos de la creatividad publicitaria. Teorías del relato audiovisual, la dramaturgia y la puesta en escena. Ideación de nuevos formatos.
Teoría e Historia de los medios audiovisuales. y nuevos soportes multimedia	Historia de los medios audiovisuales: fotografía, cine, radio, televisión, vídeo, cómic. Fundamentos técnicos y expresivos en los lenguajes multimedia. Conocimiento histórico de los diferentes paradigmas relacionados con las teorías de la comunicación audiovisual. Historia y estética de las representaciones visuales. Géneros audiovisuales y cultura de masas. Las empresas creadoras de producciones culturales y comunicativas y los diferentes tipos de portales en red.
Análisis de los discursos audiovisuales y de sus efectos sociales	Metodologías de análisis de los mensajes audiovisuales. Funciones comunicativas: información, persuasión, entretenimiento... Estudios de recepción Estudio de los procesos psicosociales, cognitivos, emocionales de la comunicación social en contextos específicos. Publicidad, relaciones públicas y estrategias comunicativas.
Técnicas y procesos creativos de producción, realización y posproducción	Dirección audiovisual: cine, televisión, vídeo. Aplicaciones creativas básicas sobre escenografía, iluminación, dirección de fotografía, dirección de actores. Procesos de creación, registro y difusión de la producción radiofónica, discográfica y otros productos sonoros. Edición y posproducción sonora, audiovisual y multimedia.
PROYECTO Y PRÁCTICAS	Capacidad de aplicar el conocimiento adquirido a lo largo del grado en la planificación y el desarrollo de un proyecto concreto de comunicación audiovisual que abarque todos los procesos relacionados con el diseño, planificación y ejecución de un producto final. Puesta en prácticas de las habilidades y competencias adquiridas en todo lo relativo a las enseñanzas impartidas en los ámbitos de la preproducción, la producción, realización, la postproducción y la puesta en valor y difusión de un proyecto audiovisual.
Diseño y Animación	Conocimiento del diseño y de los aspectos formales y estéticos en medios audiovisuales y entornos digitales. Producción y realización de animación 3D, infografía 3D, interacción, videojuegos, efectos visuales en animación e interpretación de personajes animados en 3D.

MÓDULO	ECTS	Asignaturas y carácter	
		Asignatura	Carácter
Tecnologías de los medios audiovisuales y multimedia	36	INFORMÁTICA audiovisual	Formación básica
		INFORMÁTICA para la creación de web y vídeo	Formación básica
		Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales	Obligatoria
		Herramientas de creación multimedia	Obligatoria
		Multimedia sobre dispositivos móviles	Optativa
		Herramientas webs avanzadas	Optativa
Organización y producción audiovisual y multimedia	18	EMPRESA	Formación básica
		Organización de proyectos	Obligatoria
		Taller de creación multimedia	Optativa
Escritura y expresión oral	18	COMUNICACIÓN oral y escrita	Formación básica
		Gallego	Optativa
		Inglés	Optativa
Estructura y políticas de la comunicación audiovisual	24	DERECHO	Formación básica
		Sector audiovisual	Obligatoria
		Estudio de las audiencias	Obligatoria
		COMUNICACIÓN e industrias culturales	Formación básica
Procesos de ideación y narrativa audiovisual	24	Periodismo audiovisual	Obligatoria
		Programas de televisión	Obligatoria
		Cine	Obligatoria
		Guión	Obligatoria
Teoría e Historia de los medios audiovisuales y nuevos soportes multimedia	24	HISTORIA del cine y la animación	Formación básica
		HISTORIA de radiotelevisión y multimedia	Formación básica
		Tª y práctica de la edición y el montaje	Obligatoria
		Estrategias de comunicación multimedia	Optativa
Análisis de los discursos audiovisuales y de sus efectos sociales	18	Análisis audiovisual	Obligatoria
		Comunicación corporativa	Obligatoria
		Publicidad audiovisual	Obligatoria
Técnicas y procesos. creativos de producción, realización y posproducción	36	Diseño de producción	Obligatoria
		Dirección de Fotografía e iluminación	Obligatoria
		Ambientación sonora y musical	Obligatoria
		Audío	Obligatoria
		Realización	Obligatoria
		Posproducción digital	Obligatoria
PROYECTO FIN DE GRADO	18	PROYECTO	Obligatoria
Diseño y Animación	60	EXPRESIÓN GRÁFICA	Formación básica
		Diseño aplicado	Formación básica
		Animación 3D 1	Obligatoria
		Animación 3D 2	Obligatoria
		Infografía 3D 1	Obligatoria
		Infografía 3D 2	Obligatoria
		Videojuegos	Optativa
		Interacción 3D	Optativa
		Efectos especiales en animación	Optativa
		Actuación de personajes animados	Optativa

Cuadro general de asignaturas y resumen de contenidos

CURSO 1		60	CURSO 2		60
Asignatura		Contenido	Asignatura		Contenido
1. CUATRIMESTRE		30	1. CUATRIMESTRE		30
Comunicación oral y escrita	6	1. Escribir para hablar 2. Locución, entonación y presentación 3. Oratoria elocuencia y argumentación 4. Comunicación no verbal 5. Aplicación a los medios de comunicación 6. Aplicación a los soportes multimedia	Periodismo audiovisual	6	1. La noticia 2. Entrevista y tertulia 3. Reportaje y documental 4. Organización de la Redacción 5. Dirección y edición de informativos 6. Ética informativa
Historia de la radio y de la televisión	6	1. Historia de la radio mundial 2. Historia de la radio en España y en Galicia 3. Historia de la televisión en el mundo 4. Historia de la televisión en Europa 5. Historia de la televisión en España y Galicia 6. Historia de la Multimedia	Publicidad audiovisual	6	1. Formatos y mensajes publicitarios 2. Técnicas de creatividad publicitaria 3. Estrategias publicitarias y creación de campañas 4. Estructura del mercado public y agencias de pub 5. Producción y realización de anuncios 6. Ética publicitaria
Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales	6	1. Fundamentos físicos y lógicos 2. Fuentes de los contenidos 3. Formatos y normas audiovisuales 4. Tecnologías en centros de produc. audiovisual 5. Almacenamiento y distribución 6. Redes de telecomunicaciones	Comunicación corporativa	6	1. Estrategias de comunicación corporativa 2. Identidad audiovisual y multimedia 3. Organización de eventos 4. Portavocía audiovisual 5. Auditoría de comunicación 6. Comunicación interna
Expresión gráfica	6	1. Percepción. Análisis de formas. 2. Elementos morfológicos de la imagen 3. Teoría del color 4. Sintaxis de la imagen. Composición gráfica 5. Grafismo Digital: herramientas vectoriales 6. Grafismo Digital: herramientas raster	Ficción audiovisual	6	1. La ficción cinematográfica: lenguaje y análisis filmico 2. Actores y directores 3. Equipo técnico 4. Proceso de elaboración artística de una película 5. Géneros y corrientes cinematográficas actuales
Derecho	6	1. Derecho constitucional 2. Legislación contractual 3. Derecho de la comunicación en la UE 4. Legislación en seguridad e higiene 5. Códigos deontológicos 6. Derechos de autor	Diseño aplicado	6	1. Hª. Diseño Gráfico 2. Diseño Gráfico y Comunicación 3. Fundamentos del diseño gráfico 3. Diseño gráfico práctico 4. Diseño de Interfaces Digitales 6. Usabilidad
2. CUATRIMESTRE		30	2. CUATRIMESTRE		30
Historia del cine y de la animación	6	1. Historia del cine norteamericano 2. Historia del cine europeo 3. Historia del cine español 4. Otras cinematografías 5. Historia de la animación mundial 6. Historia de la animación española y gallega	Audio	6	1. Equipos de captación, edición, emisión, procesado y mezcla de sonido 2. Grabación, procesado, mezcla y edición de sonido en soportes digitales 3. Procesos relacionados con el audio en cine, televisión, radio y multimedia 4. Fundamentos de audio, sonido y música
Sector Audiovisual	6	1. Mercado audiovisual 2. Grupos audiovisuales 3. Políticas públicas del audiovisual 4. Distribución, difusión y exhibición 5. El sector de la animación 6. El sector audiovisual en la red	Informática para la creación de web y vídeo	6	1. Herramientas de edición de vídeo 2. Introducción al HTML 3. Herramientas de composición y creación de sitios web 4. Publicación y gestión de sitios web 5. Creación de vídeo DVD
Informática audiovisual	6	1. Hardware PC y dispositivos audiovisuales 2. Digitalización de información audiovisual 3. Bases de datos 4. Herramientas ofimatic y de colaboración en línea 5. Uso avanzado de Internet 6. Conceptos básicos de informática	Guión	6	1. Guión original 2. Guión adaptado 3. Guión de programas 4. Guión multimedia 5. Guión técnico 6. Herrami. informáticas para el desarrollo de guiones
Comunicación e industrias culturales	6	1. Hipersector de la comunicación y políticas culturales 2. La industria discográfica 3. La industria del libro 4. Industria periodística: periódicos y revistas 5. La industria del videojuego 6. La industria del ocio cultural: museos, parques temáticos y eventos.	Formatos de televisión y nuevos medios	6	1. Estructura de la televisión 2. Programación 3. Géneros televisivos 4. Formatos televisivos 5. Digitalización y convergencia 6. Contenidos televisivos para los nuevos soportes.
Empresa	6	1. Dirección económico-administrativa 2. Plan de negocio 3. Contabilidad 4. Operaciones de financiación 5. Marketing 6. Control de resultados	Estudio de la audiencia	6	1. Estudios de recepción y análisis de audiencias 2. Técnicas de investigación cuantitativas 3. Técnicas de investigación cualitativas 4. Tipologías de audiencias y público objetivo 5. Formas, estrateg y tendenc de consumo de medios 6. Modelos de usuarios interactivos

CURSO 3	60
Asignatura	

Contenido

1. CUATRIMESTRE 30

Análisis audiovisual	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metodologías de análisis 2. Análisis del mensaje informativo 3. Análisis del mensaje persuasivo 4. Estrategias de manipulación y desinformación 5. Influencia de los medios audiovisuales 6. Crítica audiovisual
Dirección de Fotografía: cámara e iluminación	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Óptica 2. El encuadre fijo y móvil 3. Las cámaras 4. La exposición 5. Color, textura y ambiente 6. Iluminación
Edición y montaje	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Planos 2. Elementos del montaje: motivación, información, composición, sonido, ángulo de cámara y continuidad 3. Corte, encadenado y fundido 4. Tipos de montaje. Desarrollo histórico y panorama actual 5. Técnicas de montaje 6. Edición de vídeo digital
Infografía 3D- 1	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistemas de modelado 3D 2. Modelado poligonal 3. Modelado paramétrico 4. Interacción luz-objeto. Modelos de iluminación local 5. Características superficiales del material. Texturas 6. Mapeado de texturas.
Diseño de producción y dirección artística	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Escenografía y escenotecnia 2. Estilos arquitectónicos y decoración 3. Escenarios, platós, sets y localizaciones 4. El Storyboard 5. Técnicas y materiales de construcción 6. Planos y maquetas

CURSO 4	60
Asignatura	

Contenido

1. CUATRIMESTRE 30

Organización y producción audiovisual	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. El proceso de producción 2. Empresa productora y personal 3. Producción ejecutiva: diseño, creación y dirección de proyectos 4. Gestión de recursos y organización del trabajo 5. Herramientas de gestión de la producción 6. Estrategias de comercialización
Realización	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realización y lenguaje cinematográfico 2. Planificación de diálogos 3. Movimientos 4. Escenas de acción 5. Continuidad 6. La realización en plató de televisión
Postproducción digital	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tratamiento digital de vídeo 2. Efectos especiales en postproducción 3. Composición por capas. Máscaras. Croma y alfa 4. Sincronización de cámaras real y virtual 5. Seguimiento de elementos de la imagen 6. Integración de vídeo real y animación; personajes y escenarios
Animación 3D-1	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Principios básicos de la animación 2. Técnicas y tipos de animación 3. Curvas de animación por claves 4. Animación por rutas 5. Animación mediante cinemática inversa 6. Animación de cámaras
Animación 3D-2	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diseño de personajes 2. Modelado para animación 3. Preparación de personajes para animación 4. Animación de bípedos 5. Animación facial y sincronización labial 6. Animación no lineal

2. CUATRIMESTRE 30

Infografía 3D- 2	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fuentes de luz 2. Sombras 3. Iluminación global 4. Cámaras y escena 5. Ambientación 6. Render
Herramientas de creación multimedia	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Herramientas de autor: Flash 2. Conceptos de programación informática y programación multimedia 3. Desarrollo de aplicaciones interactivas y videojuegos 4. Creación de DVD multimedia y sitios web interactivos 5. Técnicas de animación 2D
Ambientación sonora e musical	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cultura musical 2. Lenguaje musical 3. Sonidos 4. Diálogos 5. Efectos 6. Diseño de paisaje sonoro
Optativa	6	
Optativa	6	

2. CUATRIMESTRE 30

PROYECTO FIN DE GRADO	18	
Optativa	6	
Optativa	6	

Cuadro general de asignaturas optativas y resumen de contenidos

OPTATIVAS 3	30
Asignatura	

Contenido

2.

CUATRIMESTRE

Estrategias de comunicación multimedia	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formatos y tendencias de comunicación multimedia 2. Comunidades multimedia 3. Estrategias de comunicación viral 4. Estrategias de comunicación integradas: cross media 5. Estrategias de comunicación de guerrilla 6. Comunicación multimedia en espacios y eventos
Herramientas webs avanzadas	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Creación de blogs, foros, wikis y portales 2. Estrategias de visibilidad en la red 3. Transmisión en tiempo real de video y audio en red 4. Bases de datos multimedia. 5. Páginas web dinámicas 6. Herramientas de gestión de contenidos
Videojuegos	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Historia, tipos y conceptos básicos 2. Diversión, jugabilidad y teoría de juegos 3. Proceso de producción de videojuegos 4. Diseño de videojuegos 5. Interacción y Storytelling 6. Creación de contenido digital para videojuegos
Taller de creación multimedia	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Herramientas de creación de contenidos multimedia: Adobe Director 2. Programación con Lingo 3. Características y tipologías. 4. Planificación, el equipo de trabajo. 5. Plan de pruebas. 6. Soporte documental y herramientas de colaboración on line para la gestión de proyectos multimedia
Uso profesional del Inglés	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terminología audiovisual. Lectura 2. Traducción textos técnicos normativos y sectoriales 3. Preparación de documentación técnica escrita 4. Ámbitos del uso profesional del inglés: ferias 5. Material comercial, Exposición oral: pitching 6. Conversación profesional

OPTATIVAS 4	30
Asignatura	

Contenido

2. CUATRIMESTRE

Efectos especiales en animación	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dinámica de cuerpos rígidos 2. Sistemas de partículas 3. Cuerpos deformables 4. Simulación de fluidos 5. Simulación de ropa 6. Simulación de pelo
Uso profesional del gallego	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Normativa gallega 2. Dicción 3. Vocabulario técnico 4. Entonación e locución 5. Interpretación y diálogos 6. Conversación profesional
Actuación de personajes animados	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. La psicología de movimiento físico. 2. Negociaciones dentro de una escena. 3. Representar Acciones, Perseguir Objetivos. 4. El Análisis del Personaje. 5. Transacciones de Estado. Arcos/Evolución del Personaje en la historia 6. La Empatía y el gesto psicológico
Multimedia sobre dispositivos móviles	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tecnología de los dispositivos móviles 2. Adaptación de contenidos audiovisuales e interactivos a la movilidad 3. Formatos y normas de transmisión 4. Interacción producción-usuario 5. Almacenamiento y realimentación 6. Relaciones usuario-usuario
Interacción 3D	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visualización en tiempo real. Sistemas interactivos 3D 2. Creación de contenido digital para aplicaciones en tiempo real 3. Definición de comportamientos del contenido digital interactivo 4. Diseño de mundos virtuales interactivos. Comunidades on-line 5. Realidad virtual y aumentada 6. Interacción humano-computador
Prácticas		<ol style="list-style-type: none"> 1. En medios de comunicación 2. En productoras 3. En gabinetes de comunicación 4. En consultoría 5. En Laboratorios de investigación 6.

Descripción de cada módulo o materia

La Universidad de A Coruña trabaja con una equivalencia de 25 horas para cada crédito ECTS. Con carácter general, y según la primera aproximación, susceptible de ser matizada en función de la experiencia, las actividades formativas y su peso en horas serían, para las asignaturas de 6 créditos, las siguientes.

Actividad / Módulo de alumnos	60 alumnos
A Clases en grupos de 60 alumnos.	21
B Clases en un grupo intermedio de 20 alumnos (seminarios, debates, prácticas)	14
C Clases-Tutoría en grupos de 10 alumnos	7
Actividades autónomas del alumnado	108
Total horas alumnado	150

Tecnologías de los medios audiovisuales y multimedia

Además de los contenidos mínimos recogidos en el Libro Blanco, el módulo tiene un especial peso en el Grado de la UDC, por ello se incluyen 12 ECTS de formación básica en Informática desglosada en dos asignaturas. Sin descuidar las tecnologías comunes a los medios audiovisuales tradicionales (cine, video y televisión), la intensificación se produce en la multimedia e Internet.

Las asignaturas son las siguientes:

20

Denominación de la
asignatura

Informática Audiovisual

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

1º-2ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

30%

Prácticas

40%

Tutoría en grupo

30%

Carácter

Formación Básica

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Prácticas a través de TIC
 3. Tutoría de grupo. Supervisión y soporte de Trabajos Globales
- Relación con las competencias: E2, E7, E8

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Hardware PC y dispositivos audiovisuales
2. Digitalización de información audiovisual
3. Bases de datos
4. Herramientas ofimáticas y de colaboración en línea
5. Uso avanzado de Internet
6. Conceptos básicos de informática

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.

TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.

TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.

TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.

TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.

TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.

TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.

TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

21

Denominación de la
asignatura

Informática para la creación de web y video

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

2º-2ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

30%

Prácticas

40%

Tutoría en grupo

30%

Carácter

Formación básica

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
2. Clases prácticas. Laboratorios de creación audiovisual y multimedia
3. Tutoría de grupo. Supervisión y soporte de Trabajos Globales

Relación con las competencias: E2, E7, E8

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Herramientas de edición de video
2. Introducción al HTML
3. Herramientas de composición y creación de sitios web
4. Publicación y gestión de sitios web
5. Creación de video DVD

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.

TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.

TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.

TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.

TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.

TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.

TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.

TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Denominación de la
asignatura

Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

1º-1ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

40%

Prácticas

30%

Tutoría en grupo

30%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Prácticas de laboratorio.
 3. Tutoría de grupo. Supervisión y soporte de Trabajos Globales
- Relación con las competencias: E1, E7, E8, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Fundamentos físicos y lógicos
2. Fuentes de los contenidos
3. Formatos y normas
4. Hardware de centros de producción audiovisual
5. Almacenamiento y distribución
6. Difusión e interactividad

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

23

Denominación de la
asignatura

Herramientas de creación multimedia

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

3º-2ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

30%

Prácticas

40%

Tutoría en grupo

30%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Laboratorios de creación multimedia
 3. Tutoría de grupo. Supervisión y soporte de Trabajos Globales
- Relación con las competencias: E2, E7, E8

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Herramientas de autor: Flash
2. Conceptos de programación informática y programación multimedia
3. Desarrollo de aplicaciones interactivas y videojuegos
4. Creación de DVD multimedia y sitios web interactivos
5. Técnicas de animación 2D

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

24

Denominación de la
asignatura

Multimedia sobre dispositivos móviles

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

3º-2ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

40%

Prácticas

30%

Tutoría en grupo

30%

Carácter

Optativa

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Prácticas de laboratorio.
 3. Tutoría de grupo. Supervisión y soporte de Trabajos Globales
- Relación con las competencias: E2, E7, E8

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Tecnología de los dispositivos móviles
2. Adaptación de contenidos audiovisuales e interactivos a la movilidad
3. Formatos y normas de transmisión
4. Interacción producción-usuario
5. Almacenamiento y realimentación
6. Relaciones usuario-usuario

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

25

Denominación de la
asignatura

Herramientas web avanzadas

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

3º-2ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

30%

Prácticas

40%

Tutoría en grupo

30%

Carácter

Optativa

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Prácticas a través de TIC
 3. Tutoría de grupo. Supervisión y soporte de Trabajos Globales
- Relación con las competencias: E2, E7, E8

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Herramientas de gestión de contenido
2. Estrategias de posicionamiento en la red
3. Transmisión en tiempo real de video y audio a través de la internet.
4. Base de datos multimedia.

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Organización y producción audiovisual y multimedia

El módulo de organización y producción tiene la perspectiva de la empresa productora, por tanto incluye la formación básica de Empresa y las asignaturas obligatorias de organización y producción. Se complementa con una formación optativa de proyecto multimedia con metodología de taller de creación. El módulo está orientado a la demanda de mercado. Las asignaturas son las siguientes:

27

Denominación de la
asignatura

Empresa

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

1º- 2ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Exposición

30%

Prácticas

60%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Formación básica

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Estudio del caso
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E3, E6, E10

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Dirección económico-administrativa
2. Plan de negocio
3. Contabilidad
4. Operaciones de financiación
5. Marketing

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

28

Denominación de la
asignatura

Organización y producción audiovisual

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

4º-1ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Exposición

30%

Prácticas

60%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Visionado de contenidos y análisis bibliográfico
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias: E2, E3, E6, E7, E9, E10, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. El proceso de producción
2. Productora y personal
3. Producción ejecutiva: diseño, creación y dirección de proyectos
4. Dirección de producción, gestión de recursos y organización del trabajo
5. Herramientas de gestión de la producción
6. Estrategias de comercialización

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

29

Denominación de la
asignatura

Taller de creación multimedia

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

4º-2ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

30%

Prácticas

40%

Tutoría en grupo

30%

Carácter

Optativa

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Laboratorios de creación multimedia
 3. Tutoría de grupo. Supervisión y soporte de Trabajos Globales
- Relación con las competencias: E1, E2, E3, E7, E8, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Herramientas de creación de contenidos multimedia: Adobe Director
2. Programación con Lingo
3. Características y tipologías.
4. Planificación, el equipo de trabajo.
5. Plan de pruebas.
6. Soporte documental y herramientas de colaboración on line para la gestión de proyectos multimedia

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Escritura y expresión oral

Además de los contenidos mínimos descritos en el Libro Blanco, el módulo se plantea para cubrir necesidades de formación en habilidades personales de comunicación, exposición oral, presentación de proyectos, argumentación, elocuencia y comunicación no verbal, que se ofrece como formación básica y que se impartirá en español y gallego. El uso correcto de las lenguas propias requiere una formación normativa y práctica en gallego de cara a los medios de comunicación que utilizan este idioma. En el caso de la formación más profesionalizante en inglés responde a una demanda del sector y de los alumnos. Las asignaturas son las siguientes:

31

Denominación de la
asignatura

Comunicación oral y escrita

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

1º-1ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

20%

Prácticas

70%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Formación Básica

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Presentación oral, defensa de proyectos
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E1, E7, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Escribir para hablar
2. Locución, entonación y presentación
3. Oratoria, elocuencia y argumentación
4. Comunicación no verbal
5. Aplicación a los medios de comunicación
6. Aplicación a los soportes multimedia

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

32

Denominación de la
asignatura

Uso profesional del gallego

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

4º-2ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

40%

Prácticas

50%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Optativa

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Presentación oral, redacción.
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, conversación profesional, asistencia.
- Relación con las competencias E1, E2, E7, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Normativa lingüística gallega
2. Dicción
3. Vocabulario técnico
4. Entonación y locución
5. Interpretación y diálogos
6. Conversación profesional

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

33

Denominación de la
asignatura

Uso profesional del inglés

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

3º-2ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

40%

Prácticas

50%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Optativa

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Presentación oral, redacción.
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, conversación profesional, asistencia.
- Relación con las competencias E1, E2, E7, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Terminología audiovisual. Lectura.
2. Traducción de textos técnicos y normativos
3. Preparación de documentación técnica escrita
4. Ámbitos de uso profesional del inglés: ferias
5. Material comercial. Exposición oral: pitching
6. Conversación profesional

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Estructura y políticas de la comunicación audiovisual

Además de los contenidos mínimos descritos en el Libro Blanco, el módulo incluye la formación básica en Derecho con una clara orientación hacia el Derecho Constitucional y Administrativo, además de incluir una referencia al marco legislativo y deontológico. En el módulo se utiliza la perspectiva del sector audiovisual entendido como la oferta y su entorno y el estudio de la demanda, en este caso de las audiencias. Asimismo se incluye aquí una materia básica que proporciona formación sobre el gran marco referencial donde se mueve la comunicación audiovisual junto con otros sectores como el editorial, discográfico, periodístico, videojuegos, el ocio cultural y en general el hipersector de la comunicación y la cultura.

Las asignaturas son las siguientes:

35

Denominación de la
asignatura

Derecho

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

1º-1ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

40%

Prácticas

50%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Formación Básica

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Estudio del caso
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E3, E10

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Derecho constitucional
2. Legislación contractual
3. Derecho de la comunicación en la UE
4. Legislación en seguridad e higiene
5. Códigos deontológicos
6. Derechos de autor

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

36

Denominación de la
asignatura

Industrias culturales

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

1º-2ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

40%

Prácticas

50%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Formación básica

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Visionado de contenidos y análisis bibliográfico
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E3, E4, E6, E9

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Hipersector de la comunicación y políticas culturales
2. La industria discográfica
3. La industria del libro
4. Industria periodística: periódicos y revistas
5. La industria del videojuego
6. La industria del ocio cultural: museos, parques temáticos y eventos.

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

37

Denominación de la
asignatura

Sector audiovisual

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

2º-1ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

40%

Prácticas

50%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Visionado de contenidos y análisis bibliográfico
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E3, E4, E6, E9, E10

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Mercado audiovisual
2. Grupos audiovisuales
3. Políticas públicas del audiovisual
4. Distribución, difusión y exhibición
5. El sector de la animación y videojuegos
6. El sector audiovisual en la red

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.

TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.

TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.

TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.

TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.

TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.

TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.

TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

38

Denominación de la
asignatura

Estudio de la audiencia

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

2º-2ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

30%

Prácticas

60%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Visionado de contenidos y análisis bibliográfico
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E4, E6, E8, E11

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Definición de audiencia. Estudios de recepción y análisis de audiencias
2. Técnicas de investigación cuantitativas
3. Técnicas de investigación cualitativas
4. Tipologías de audiencias y público objetivo
5. Formas, estrategias y tendencias de consumo de medios
6. Modelos de usuarios interactivos

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Procesos de ideación y narrativa audiovisual

Además de los contenidos mínimos descritos en el Libro Blanco, el módulo proporciona formación sobre dos códigos esenciales para la creación de mensaje audiovisual: el informativo y el de ficción, tanto desde el punto de vista narrativo como de creación de formatos. Con este módulo el alumno toma contacto con la creación de contenidos para televisión, cine, radio (en este caso como optatividad) y para el periodismo..

Las asignaturas son las siguientes:

40

Denominación de la
asignatura

Periodismo audiovisual

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

2º-1ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

40%

Prácticas

50%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Visionado de contenidos y análisis bibliográfico
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E1, E2, E7, E10, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. La noticia
2. Entrevista y tertulia
3. Reportaje y documental
4. Organización de la Redacción
5. Dirección y edición de informativos
6. Ética informativa

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

41

Denominación de la
asignatura

Formatos de televisión y nuevos medios

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

2º-1ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

40%

Prácticas

50%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Visionado de contenidos y análisis bibliográfico
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E1, E2, E6, E7, E8, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Estructura de la televisión
2. Programación
3. Géneros televisivos
4. Formatos televisivos
5. Digitalización y convergencia
6. Contenidos televisivos para los nuevos soportes.

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

42

Denominación de la
asignatura

Ficción audiovisual

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

2º-1ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

40%

Prácticas

50%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Visionado de contenidos y análisis bibliográfico
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E1, E2, E7, E8, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. La ficción cinematográfica: lenguaje y análisis fílmico
2. Actores y directores
3. Equipo técnico
4. Proceso de elaboración artística de una película
5. Géneros y corrientes cinematográficas actuales

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

43

Denominación de la
asignatura

Guión

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

2º-2ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

30%

Prácticas

55%

Tutoría en grupo

15%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Visionado de contenidos y análisis bibliográfico
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias: E1, E2, E7, E8, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Guión original
2. Guión adaptado
3. Guión de programas
4. Guión multimedia
5. Guión técnico
6. Herramientas informáticas para el desarrollo de guiones

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Teoría e Historia de los medios audiovisuales y nuevos soportes multimedia

Además de los contenidos mínimos descritos en el Libro Blanco, el módulo proporciona formación básica sobre Historia del cine, la animación, la radiotelevisión y el multimedia, formación obligatoria sobre la gramática del montaje y la edición y optativa sobre las estrategias comunicativas que permiten los entornos multimedia.

Las asignaturas son las siguientes:

Denominación de la
asignatura

Historia del cine y la animación

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

1º-2ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

40%

Prácticas

50%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Formación Básica

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Visionado de contenidos y análisis bibliográfico
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E4, E5, E11

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Historia del cine norteamericano
2. Historia del cine europeo
3. Historia del cine español
4. Otras cinematografías
5. Historia de la animación mundial
6. Historia de la animación española y gallega

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

46

Denominación de la
asignatura

Historia de la radiotelevisión y la multimedia

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

1º-1c

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

40%

Prácticas

50%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Formación Básica

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Visionado de contenidos y análisis bibliográfico
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E4, E5 y E11

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Historia de la radio mundial
2. Historia de la radio en España y en Galicia
3. Historia de la televisión en el mundo
4. Historia de la televisión en Europa
5. Historia de la televisión en España y Galicia
6. Historia de la Multimedia

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual
- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Denominación de la
asignatura

Teoría y práctica de la edición y el montaje

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

4º-1ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

30%

Prácticas

60%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Optativa

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Visionado de contenidos y análisis bibliográfico
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias: E1, E2, E7, E8

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Planos
2. Elementos del montaje: motivación, información, composición, sonido, ángulo de cámara y continuidad
3. Corte, encadenado y fundido
4. Tipos de montaje. Desarrollo histórico y panorama actual
5. Técnicas de montaje
6. Software de edición de vídeo

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual
- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

48

Denominación de la
asignatura

Estrategias de comunicación multimedia

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

4º-2ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Exposición

30%

Prácticas

60%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Optativa

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Visionado de contenidos y análisis bibliográfico
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias: E1, E2, E6, E7, E8, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Formatos y tendencias de comunicación multimedia
2. Comunidades multimedia
3. Estrategias de comunicación viral
4. Estrategias de comunicación integradas: cross media
5. Estrategias de comunicación de guerrilla
6. Comunicación multimedia en espacios y eventos

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual
- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Análisis de los discursos audiovisuales y de sus efectos sociales

El módulo proporciona metodologías para el análisis de los mensajes audiovisuales, desde un punto de vista de efectos, intenciones y crítica, y aproxima al alumno a la publicidad y las relaciones públicas entendidas como comunicación en las organizaciones.

Las asignaturas son las siguientes:

50

Denominación de la
asignatura

Análisis audiovisual

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

3º-1ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

30%

Prácticas

60%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Visionado de contenidos y análisis bibliográfico
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias: E1, E4, E5, E6, E11, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Metodologías de análisis de los mensajes audiovisuales
2. Análisis del mensaje informativo
3. Análisis del mensaje persuasivo
4. Estrategias de manipulación y desinformación
5. Influencia de los medios audiovisuales
6. Crítica audiovisual

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual
- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

51

Denominación de la
asignatura

Comunicación corporativa

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

2º-2ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen

40%

Prácticas

50%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Visionado de contenidos y análisis bibliográfico
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias: E1, E3, E7, E9, E10, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Estrategias
2. Identidad audiovisual y multimedia
3. Organización de eventos
4. Portavocía audiovisual
5. Auditoría de comunicación
6. Comunicación interna

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual
- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

52

Denominación de la
asignatura

Publicidad audiovisual

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

2º-1ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

20%

Prácticas

70%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Visionado de contenidos y análisis bibliográfico
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E1, E2, E3, E6, E7, E10, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Formatos y mensajes publicitarios
2. Técnicas de creatividad publicitaria
3. Estrategias publicitarias y creación de campañas
4. Estructura del mercado publicitario y las agencias de publicidad
5. Producción y realización de anuncios
6. Ética publicitaria

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
E2. Crear productos audiovisuales
E3. Gestionar proyectos audiovisuales
E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
E8. Conocer la tecnología audiovisual
E9. Conocer los modelos de gestión
E10. Conocer el marco legal y deontológico
E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual
TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Técnicas y procesos creativos de producción, realización y posproducción

El módulo tiene un carácter esencialmente aplicado, en el que se ofrece formación sobre los tres pilares técnicos de la Realización de una obra audiovisual: lo que se graba en imagen, es decir el diseño de producción; cómo se graba en imagen, es decir fotografía e iluminación; y la creación y la técnica del audio. Todo ello converge en el proceso de realización que a su vez conjuga la parte artística y técnica. El módulo concluye con una formación en la posproducción digital.

Las asignaturas son las siguientes:

Denominación de la
asignatura

Diseño de producción

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

3º-1ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

40%

Prácticas

50%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Visionado de contenidos y análisis bibliográfico
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E2, E3, E7

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Escenografía y escenotecnia
2. Estilos arquitectónicos y decoración
3. Escenarios, platós, sets y localizaciones
4. El Storyboard
5. Técnicas y materiales de construcción
6. Planos y maquetas

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual
- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Denominación de la
asignatura

Dirección de Fotografía e iluminación

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

3º-1ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

30%

Prácticas

60%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Visionado de contenidos y análisis bibliográfico
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias: E1, E2, E7, E8

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Óptica
2. El encuadre fijo y móvil
3. Las cámaras
4. La exposición
5. Color, textura y ambiente
6. Iluminación

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual
- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

56

Denominación de la
asignatura

Ambientación sonora y musical

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

3º-2ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

30%

Prácticas

60%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Audición de contenidos y análisis fonográfico
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias: E1, E2, E7, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Cultura musical
2. Lenguaje musical
3. Sonidos
4. Diálogos
5. Efectos
6. Diseño de paisaje sonoro

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual
- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Denominación de la
asignatura

Audio

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

3º-2ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

30%

Prácticas

40%

Tutoría en grupo

30%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Laboratorios de creación audiovisual
 3. Tutoría de grupo. Supervisión y soporte de Trabajos Globales
- Relación con las competencias: E1, E2, E7, E8, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Equipos de captación, edición, emisión procesado y mezcla de sonido
2. Grabación, procesado, mezcla y edición de sonido en soportes digitales
3. Procesos relacionados con el audio en cine, televisión, radio y multimedia
4. Fundamentos de audio, sonido y música

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual
- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

58

Denominación de la
asignatura

Realización

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

4º-1ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

20%

Prácticas

70%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Visionado de contenidos y análisis bibliográfico
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E1, E2, E7, E8, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Realización y lenguaje cinematográfico
2. Planificación de diálogos
3. Movimientos
4. Escenas de acción
5. Continuidad
6. La realización en plató de televisión

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual
- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

59

Denominación de la
asignatura

Postproducción digital

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

4º-1ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

45%

Prácticas

45%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Análisis de casos y creación de contenidos.
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E1, E2, E4, E5, E7, E8, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Tratamiento digital de vídeo
2. Efectos especiales en postproducción
3. Composición por capas. Máscaras. Croma y alfa
4. Sincronización de cámaras real y virtual
5. Seguimiento de elementos de la imagen
6. Integración de vídeo real y animación; personajes y escenarios

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual
- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Diseño y animación

El módulo concentra la formación básica de Expresión gráfica y todo lo referido al diseño digital y la animación, infografía e interacción 3D en formación obligatoria y optativa. Se trata del único módulo no incluido como tal en el Libro Blanco y que responde al perfil diferenciador del Grado como contenido propio de la Universidad respecto al resto de titulaciones en Comunicación Audiovisual.

Las asignaturas son las siguientes:

61

Denominación de la
asignatura

Expresión gráfica

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

1º-1ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

45%

Prácticas

45%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Análisis y creación de contenidos.
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E1, E2, E4, E7, E8, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Percepción. Análisis de formas.
2. Elementos morfológicos de la imagen
3. Teoría del color
4. Sintaxis de la imagen. Composición gráfica
5. Grafismo Digital: herramientas vectoriales
6. Grafismo Digital: herramientas raster

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual
- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Denominación de la
asignatura

Diseño aplicado

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

2º-1ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

30%

Prácticas

60%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Análisis y creación de contenidos.
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E1, E2, E4, E7, E8, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Hª. Diseño Gráfico
2. Diseño Gráfico y Comunicación
3. Fundamentos del diseño gráfico
3. Diseño gráfico práctico
4. Diseño de Interfaces Digitales
6. Usabilidad

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual
- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Denominación de la
asignatura

Animación 3D I

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

4º-1ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

30%

Prácticas

60%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Análisis de casos y creación de contenidos.
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E1, E2, E4, E5, E7, E8, E11, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Principios básicos de la animación
2. Técnicas y tipos de animación
3. Curvas de animación por claves
4. Animación por rutas
5. Animación mediante cinemática inversa
6. Animación de cámaras

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual
- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

64

Denominación de la
asignatura

Animación 3D II

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

4º-2ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

30%

Prácticas

60%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Análisis de casos y creación de contenidos.
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E1, E2, E3, E4, E5, E7, E8, E11, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Diseño de personajes
2. Modelado para animación
3. Preparación de personajes para animación
4. Animación de bípedos
5. Animación facial y sincronización labial
6. Animación no lineal

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual
- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Denominación de la
asignatura

Infografía 3D I

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

3º-1ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

30%

Prácticas

60%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Análisis de casos y creación de contenidos.
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E1, E2, E4, E7, E8, E11

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Sistemas de modelado 3D
2. Modelado poligonal
3. Modelado paramétrico
4. Interacción luz-objeto. Modelos de iluminación local
5. Características superficiales del material. Texturas
6. Mapeado de texturas.

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual
- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Denominación de la
asignatura

Infografía 3D II

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

3º-2ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

30%

Prácticas

60%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Obligatoria

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Análisis de casos y creación de contenidos.
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E1, E2, E4, E7, E8, E11, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Fuentes de luz
2. Sombras
3. Iluminación global
4. Cámaras y escena
5. Ambientación
6. Render

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual
- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Denominación de la
asignatura

Videojuegos

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

4º-2ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

30%

Prácticas

60%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Optativa

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Análisis de casos y diseño de contenidos.
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E11, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Historia, tipos y conceptos básicos
2. Diversión, jugabilidad y teoría de juegos
3. Proceso de producción de videojuegos
4. Diseño de videojuegos
5. Interacción y Storytelling
6. Creación de contenido digital para videojuegos

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual
- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

68

Denominación de la
asignatura

Interacción 3D

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

4º-1ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

30%

Prácticas

60%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Optativa

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Análisis de casos y creación de contenidos.
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias E1, E2, E4, E6, E7, E8, E11, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Visualización en tiempo real. Sistemas interactivos 3D
2. Creación de contenido digital para aplicaciones en tiempo real
3. Definición de comportamientos del contenido digital interactivo
4. Diseño de mundos virtuales interactivos. Comunidades on-line
5. Realidad virtual y aumentada
6. Interacción humano-computador

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual
- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

69

Denominación de la
asignatura

Efectos especiales de animación

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

4º-2ºc

Requisitos previos

Estar matriculado o haber aprobado la asignatura de Animación 3D I

Sistemas de evaluación

Examen teórico

30%

Prácticas

60%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Optativa

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
2. Clases prácticas. Análisis y resolución de casos. Creación de contenidos.
3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.

Relación con las competencias E2, E4, E7, E8, E11

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. Dinámica de cuerpos rígidos
2. Sistemas de partículas
3. Cuerpos deformables
4. Simulación de fluidos
5. Simulación de ropa
6. Simulación de pelo

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual
- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

70

Denominación de la
asignatura

Actuación de personajes animados

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

3º-2ºc

Requisitos previos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

40%

Prácticas

50%

Tutoría en grupo

10%

Carácter

Optativa

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

1. Actividades teóricas. Clases magistrales.
 2. Clases prácticas. Visionado de contenidos y análisis de caso
 3. Tutoría de grupo. Dinámica de grupo, comentarios, asistencia.
- Relación con las competencias: E1, E2, E7, E8, E12

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

1. La psicología del movimiento físico
2. Negociaciones dentro de una escena
3. Representar acciones, perseguir objetivos
4. El análisis del personaje
5. Transacciones de estado. Arcos/evolución del personaje. Historia
6. La empatía y el ghesto psicológico

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual
- TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
- TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
- TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
- TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

71

Denominación de la
asignatura

Proyecto fin de grado

Créditos ECTS

18

Unidad temporal

4º-2ºc

Requisitos previos

Tener superados 180 ECTS, incluidos los 120 ECTS de los dos primeros cursos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

0%

Prácticas

100%

Tutoría en grupo

0%

Carácter

Obligatorio

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Los proyectos estarán dirigidos por un profesor que dedicará, según indicación del Vicerrectorado de Profesorado, 10 horas presenciales de tutorías individuales por cada tres proyectos dirigidos.

Relación con las competencias: el proyecto fin de grado tiene relación con la totalidad de las competencias específicas, transversales y genéricas de la titulación.

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

El proyecto consiste en un trabajo donde el alumno demuestra su capacidad de aplicar el conocimiento adquirido a lo largo del grado en la planificación y el desarrollo de un proyecto concreto de comunicación audiovisual que abarque todos los procesos relacionados con el diseño, planificación y ejecución de un producto final.

El alumno pondrá en práctica las habilidades y competencia adquiridas en todo lo relativo a las enseñanzas impartidas en los ámbitos de la preproducción, producción realización, postproducción y difusión de un proyecto audiovisual

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.

TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.

TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.

TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.

TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.

TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.

TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.

TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

72

Denominación de la
asignatura

Prácticas

Créditos ECTS

6

Unidad temporal

4º-2ºc

Requisitos previos

Tener superados los 120 ECTS de los dos primeros cursos

Sistemas de evaluación

Examen teórico

0%

Prácticas

100%

Tutoría en grupo

0%

Carácter

Optativo

Actividades formativas con su contenido en ECTS, su metodología de enseñanza y aprendizaje, y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

En el centro habrá un tutor que velará por el adecuado cumplimiento del plan de trabajo que figura en el convenio correspondiente.

El estudiante entregará al acabar las prácticas una memoria explicativa del trabajo realizado.

Relación con las competencias: las prácticas optativas tienen relación con la totalidad de las competencias específicas, transversales y genéricas de la titulación.

Contenidos de módulo/asignatura. Observaciones

Las prácticas podrán realizar en empresas de comunicación, productoras, gabinetes, consultoras o laboratorios de investigación con los que exista convenio.

Igualmente podrán reconocerse los créditos por trabajos prácticos realizados aprobados por la comisión docente de la Facultad.

Relación de convenios consultable en
<http://bdi.udc.es/pubsivi/PUB/CC/consulta.html>

Descripción de las competencias

- E1. Comunicar mensajes audiovisuales
- E2. Crear productos audiovisuales
- E3. Gestionar proyectos audiovisuales
- E4. Investigar y analizar la comunicación audiovisual
- E5. Conocer las teorías y la historia de la comunicación audiovisual
- E6. Conocer el sector audiovisual: la oferta y las audiencias
- E7. Conocer las técnicas de creación y producción audiovisual
- E8. Conocer la tecnología audiovisual
- E9. Conocer los modelos de gestión
- E10. Conocer el marco legal y deontológico
- E11. Conocer las metodologías de investigación y análisis
- E12. Conocer los principales códigos del mensaje audiovisual

TG1. Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.

TG2. Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.

TG3. Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.

TG4. Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.

TG5. Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.

TG6. Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.

TG7. Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.

TG8. Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

6. Personal académico

6.1. Mecanismos

La contratación del profesorado y del personal de apoyo se realiza siguiendo la normativa de la Universidad de A Coruña que en todo caso respeta la igualdad entre hombres y mujeres y de no discriminación de personas con discapacidad.

Normativa que regula los concursos de acceso a cuerpos de funcionarios docentes universitarios, aprobada en Consejo de Gobierno de 29 de abril de 2005.

Normativa por la que se regula el procedimiento para la selección de personal docente e investigador interino y laboral contratado aprobada por Consejo de Gobierno del 28 de mayo de 2004 y modificada en las sesiones del 9 de marzo y de 28 de junio de 2007.

Procedimiento para cubrir temporalmente necesidades docentes, aprobado en el Consejo de Gobierno del 30 de junio de 2006)

Normativa para la contratación de profesores extranjeros como lectores para la enseñanza de idiomas.

Normativa de contratación de profesores eméritos, aprobada por el Consejo de gobierno en su reunión del día 14 de diciembre de 2004.

Ley de Funcionarios Civiles del Estado, aprobada por el Decreto 315/1964, de 7 de febrero

Real Decreto Legislativo 1/1995, de 24 de marzo, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley del Estatuto de los Trabajadores

Ley 4/1988, de 26 de mayo, de la Función Pública de Galicia, modificada por la Ley 4/1991, de 8 de marzo y por la Ley 3/1995, de 10 de abril

Decreto 95/1991, de 20 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de selección de personal de la Administración de la Comunidad Autónoma de Galicia.

Ley 7/2007, de 12 de abril, del Estatuto Básico del Empleado Público

6.2. Profesorado y otros recursos humanos necesarios y disponibles para llevar a cabo el plan de estudios propuesto

Personal académico disponible

El profesorado permanente obtuvo su plaza después de un concurso oposición en el que se justificó la adecuación a los perfiles de las plazas de la titulación de Comunicación Audiovisual, tanto a nivel docente como de investigación. El profesorado no permanente está contratado como personal de reconocido prestigio en el ámbito de su perfil.

	Categoría	Dedicación al Grado	Vinculación con la universidad	Adecuación a los ámbitos de conocimiento
1	Profesor asociado. Tipo 3	180	Laboral	Área de Comunicación Audiovisual y Publicidad
2	Profesor asociado. Tipo 3	150	Laboral	Área de Comunicación Audiovisual y Publicidad
3	Profesor asociado. Tipo 3	120	Laboral	Área de Comunicación Audiovisual y Publicidad
4	Profesor asociado. Tipo 3	90	Laboral	Área de Comunicación Audiovisual y Publicidad
5	Ayudante	TC (60 horas)	Laboral	Área de Comunicación Audiovisual y Publicidad
6	Profesor asociado. Tipo 3	90	Laboral	Área de Comunicación Audiovisual y Publicidad
7	Profesor titular de Universidad	TC. Decano	Funcionario	Área de Comunicación Audiovisual y Publicidad
8	Prof. Contratado Doctor	TC.	Laboral	Área de Comunicación Audiovisual y Publicidad
9	Prof. Contratado Doctor	TC Calidad	Laboral	Área de Periodismo
10	Profesor titular de Universidad	90 horas	Funcionario	Área de Periodismo
11	Profesor titular de Universidad	45 horas	Funcionario	Área de Comercialización e Investigación de Mercados.
12	Profesor titular de Universidad	40 horas	Funcionario	Área de Derecho Administrativo
13	Profesor titular de Universidad	35 horas	Funcionario	Área de Derecho Administrativo
14	Profesor titular de Universidad	80 horas	Funcionario	Área de Lengua Española
15	Profesor titular de Universidad	80 horas	Funcionario	Filología Española y Portuguesa
16	Profesor titular de Universidad	180. Vicedecano	Funcionario	Diseño gráfico y animación, adscritos al Área de Ingeniería cartográfica, geodésica y fotogrametría
17	Profesor colaborador	TC. Secretario	Laboral	Diseño gráfico y animación, adscritos al Área de Ingeniería cartográfica, geodésica y fotogrametría
18	Profesor asociado. Tipo 3	180 horas	Laboral	Diseño gráfico y animación, adscritos al Área de Ingeniería cartográfica, geodésica y fotogrametría
19	Profesor asociado. Tipo 3	180 horas	Laboral	Diseño gráfico y animación, adscritos al Área de Ingeniería cartográfica, geodésica y fotogrametría
20	Prof. Contratado Doctor	45 horas	Laboral	Informática multimedia, adscrita al Área de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial
21	Prof. Contratado Doctor	25 horas	Laboral	Informática multimedia, adscrita al Área de CC. de la Computación e Inteligencia Artificial
22	Prof. Contratado Doctor	150 horas	Laboral	Informática multimedia, adscrita al Área de CC. de la Computación e Inteligencia Artificial
23	Profesor asociado. Tipo 3	170 horas	Laboral	Ingeniería Telemática
24	Profesor asociado. Tipo 3	45 horas	Laboral	Ingeniería Telemática
25	Profesor asociado. Tipo 3	90 horas	Laboral	Informática multimedia, adscrita al Área de CC. de la Computación e Inteligencia Artificial

Personal académico necesario

Esta estimación está realizada partiendo de una carga docente de un profesor a tiempo completo de 15 créditos ECTS y sin tener en cuenta reducciones docentes por sexenios, proyectos de investigación o docencia en masters y tercer ciclo. Tampoco esta contabilizada la carga necesaria para la tutorización del proyecto fin de carrera.

Categoría	Experiencia	Tipo de vinculación con la universidad	Adecuación a los ámbitos de conocimiento
Profesor TC		Laboral/funcionario	Comunicación
Profesor TC		Laboral/funcionario	Comunicación
Profesor TC		Laboral/funcionario	Comunicación
Profesor TC		Laboral/funcionario	Comunicación
Profesor P6		Laboral/funcionario	Comunicación
Profesor TC		Laboral/funcionario	Informática
Profesor P3		Laboral/funcionario	Informática
Profesor P3		Laboral/funcionario	Inglés
Profesor P6		Laboral/funcionario	Diseño y animación
Profesor P6		Laboral/funcionario	Diseño y animación
Profesor P6		Laboral/funcionario	Diseño y animación

Otros recursos humanos disponibles

Tipo de vinculación con la universidad	Formación y experiencia profesional	Adecuación a los ámbitos de conocimiento
Funcionaria	Secretaria de Decanato	Tareas propias de secretaria de dirección
Funcionaria	Jefa de Negociado	Gestiona, controla y tramita el presupuesto de la facultad, departamentos y grupos de investigación
Funcionario	Puesto base	Control y gestión de alumnos
Funcionario	Directora de Biblioteca	Dirección de Biblioteca
Funcionaria	Bibliotecaria	Atención en la biblioteca y funciones de bibliotecario
Funcionaria	Bibliotecaria	Atención en la biblioteca y funciones de bibliotecario
Funcionario Interino	Auxiliar de Biblioteca	Atención en la biblioteca y funciones de bibliotecario
Funcionario Interino	Auxiliar de Biblioteca	Atención en la biblioteca y funciones de bibliotecario
Laboral fijo	Conserje	Organización y gestión de la conserjería
Laboral fijo	Auxiliar de servicios	Organización y gestión de la conserjería
Laboral temporal	Auxiliar de servicios	Organización y gestión de la conserjería
Laboral temporal	Auxiliar de servicios	Organización y gestión de la conserjería
Becario	Responsable laboratorio posproducción	Gestión y control de laboratorio
Becario	Responsable laboratorio posproducción	Gestión y control de laboratorio
Laboral Convenios	Responsable Aula Net	Gestión y control del Aula Net

Otros recursos humanos necesarios

Tipo de vinculación con la universidad	Formación y experiencia profesional	Adecuación a los ámbitos de conocimiento
Laboral/funcionario	Administrador	Control y gestión de alumnos
Laboral/funcionario	Técnico de medios audiovisuales, FP3 o superior	Conocimientos técnicos de Imagen y Sonido
Laboral/funcionario	Técnico informático, FP3 o superior	Conocimientos técnicos de mantenimiento de sistemas informáticos

6.2.2 Explicitar los mecanismos de que se dispone para asegurar que la contratación del profesorado se realizará atendiendo a los criterios de igualdad entre hombres y mujeres y de no discriminación de personas con discapacidad

La contratación del profesorado por los diferentes departamentos adscritos a la Facultad se rige por las tablas retributivas que se aplican en la Universidad de A Coruña que son las que se publican anualmente en los Presupuestos Generales del Estado, los cuales se aplican sin distinción alguna entre hombres y mujeres. La legislación específica de la Universidad de A Coruña en ningún caso irá en contra de la legislación autonómica o estatal por ser ésta de carácter básico.

La Universidad de A Coruña, con el objetivo de dar cumplimiento al principio de igualdad entre hombres y mujeres, aprueba en Consejo de Gobierno de 9 de marzo de 2007, el Reglamento de la Oficina para la igualdad de género de la Universidad de A Coruña. Este reglamento se crea con el objeto de eliminar cualquier forma de sexismo en la comunidad universitaria, para ello se establecen ocho acciones específicas:

- a. La promoción de estudios sobre la situación de género en la UDC.
- b. Amparar la introducción de la perspectiva de género en los distintos ámbitos del conocimiento.
- c. Fomentar la formación de investigación en estudios de género en las distintas áreas científicas.
- d. Desarrollar actividades de difusión y extensión, tanto en el seno de la comunidad universitaria como en el contorno social y cultural.
- e. Desarrollar acciones de sensibilización acerca de la igualdad de género.
- f. Impulsar acciones que garanticen las condiciones igualitarias para el acceso y promoción de mujeres y hombres en la actividad docente, investigadora, laboral y representativa de la UDC.
- g. Colaborar con las administraciones e instituciones gallegas, estatales e internacionales en la consecución de la igualdad de género.
- h. Conocer, informar y, en su caso, mediar en los posibles conflictos por discriminación de género en la actividad académica y laboral de la UDC.

Uno de los aspectos más destacados en la búsqueda de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres que se desea desarrollar dentro del ámbito universitario es el de garantizar en cada uno de los Departamentos adscritos a la Facultad la necesidad de respaldar el cumplimiento de la

Ley Orgánica 3/2007 de 22 de marzo que en relación a los criterios de actuación de los departamentos se encuentran:

- Promover la presencia equilibrada de mujeres y hombres en los órganos de selección y valoración
- Promover la representación equilibrada de hombres y mujeres en los tribunales de tesis, tesinas, etc...
- Promover el equilibrio de sexos en los órganos de dirección de los Departamentos
- Promover la igualdad de trato y de oportunidades en el acceso al empleo, en la formación y en la promoción profesionales, y en las condiciones de trabajo
- Promover la presencia equilibrada de mujeres y hombres en los nombramientos y designaciones de los cargos de responsabilidad que les corresponda

Desde la Vicerrectoría de Cultura y Comunicación, a través de la Oficina de Igualdad de Género, se está diseñando un plan de igualdad que garantice la implementación de las medidas necesarias en relación a la igualdad de trato y promoción así como la eliminación de la desigualdad entre hombres y mujeres en el colectivo del personal académico. Una vez elaborado el plan de igualdad éste será presentado a la comunidad universitaria para su discusión. Entre las propuestas a desarrollar por el plan de igualdad se encuentra:

- Elaboración de un informe-diagnóstico sobre la situación de las mujeres en los distintos ámbitos profesionales en la Universidad
- Detectadas, si las hubiere, desigualdades en relación a la presencia de mujeres: proponer acciones específicas con el objetivo de corregir dicha desigualdad
- Incentivar el equilibrio proporcional de hombres y mujeres en todas las categorías profesionales
- Presentar, desagregados por sexo, los datos sobre porcentaje de hombres y mujeres en cada departamento

7. Recursos materiales y servicios

7.1. Disponibilidad y adecuación de recursos materiales y servicios

Recursos disponibles

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

7.1.1. Aulas de propósito general

Actualmente, el número de aulas de que dispone la Licenciatura de Comunicación Audiovisual es el siguiente: 6 Aulas de propósito general, que disponen de 30 (aula 1), 64 (aula 3), 42 puestos (aula 4), 24 puestos (aula 5), 24 puestos (aula 6) y aula de visionado con 120 asientos. Todas ellas están equipadas con un ordenador con conexión a Internet, un reproductor de DVD y 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.

Dado que el edificio que acoge la Licenciatura dispone de dos entradas, ambas con rampas de acceso para minusválidos, no existen barreras arquitectónicas para discapacitados, y las infraestructuras son adecuadas.

7.1.2. Laboratorios y aulas con dotación específica

- 1 aula de informática dedicada a las prácticas de laboratorio de las materias asociadas a multimedia, animación y edición de vídeo. Dispone de 20 puestos equipados con software y hardware específico para la edición de audio, vídeo y la creación de animaciones 3D y 2D, así como para la edición web.
- 1 Plató de televisión con el equipamiento específico para la realización de programas de televisión, tanto de programas informativos como de otros géneros. El plató tiene una superficie de 150 m².
- 1 laboratorio de edición de vídeo, con 8 equipos equipados con hardware y software específico.
- 3 cabinas individuales de grabación de audio equipadas con software y hardware para el registro y la edición de sonido.

7.1.3. Espacios de trabajo para estudiantes

- 1 Aula de informática de libre acceso de 25 puestos, con impresora y conexión a Internet. Esta aula se encuentra equipada con software para la realización de trabajos de multimedia, Internet, y edición de audio y vídeo. Cuenta con un cañón de vídeo, pantalla y un puesto para el profesor.
- Área wifi, tecnología con la que está equipado todo el edificio para el uso de sus propios equipos informáticos por parte de los alumnos.
- 1 zona de estudio para el alumnado, con 24 puestos. Esta zona de estudio se encuentra en las áreas comunes, para facilitar el desarrollo de las tareas de grupo. Cuentan con iluminación propia y conexión a red eléctrica para permitir el trabajo con los ordenadores portátiles.
- 1 zona de reunión con 2 puestos de trabajo para 6 personas cada uno. Su habilitación en zonas de conexión wifi permite el trabajo en Internet a los grupos.

7.1.4. Otros espacios disponibles

- Auditorio de 450 puestos dotado de servicio de megafonía y proyección audiovisual.
- 1 Salas de juntas de 20-25 puestos orientada a las actividades de los órganos colegiados del centro. 1 seminario para la realización de cursos de doctorado y actividades regladas por el centro.
- 1 Salón de Grados, con capacidad para 75 personas, con ordenador para proyecciones y exposiciones, servicios de megafonía, televisor, y reproductor de DVD.

71.5. Biblioteca

La Biblioteca de Ciencias da Comunicación cuenta con alrededor de 33.200 volúmenes de monografías y 260 títulos de publicaciones periódicas en papel y acceso electrónico a 4.000 revistas. Además, cuenta con una videoteca de unos 2.400 títulos en DVD. 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 metros cuadrados (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 tanto de libros como de revistas, los equipos informáticos y los despachos para el personal. En la segunda planta en la actualidad sólo hay puestos de lectura. Se dispone de 351 puestos de trabajo y de los siguientes medios para uso público:

- 4 PCs para consulta del catálogo (además de la consulta que se puede hacer on-line)
- 1 PC para consulta de CD-ROMs y DVDs.
- 3 TV y 2 lector de DVD y 1 reproductor de vídeos
- 1 lector de microfichas
- 2 impresoras

Hemeroteca

La Hemeroteca de la Facultad cuenta con 5 puestos de lectura para la consulta de prensa reciente y unas 30 revistas divulgativas. Tiene además 4 cabinas dotadas con equipamiento informático y audiovisual para la consulta de los materiales audiovisuales y multimedia y del catálogo de la UDC.

7.1.6. Otros servicios

La Facultad dispone de red inalámbrica de acceso a internet en todo el edificio.

Servicio de cafetería de libre acceso con 80 puestos.

Espacio para exposiciones en la zona de estudio del centro.

El servicio de reprografía cuenta con espacios y máquinas automáticas para su uso con tarjeta de prepago, además de prestar servicio asistido por personal de empresa.

Mecanismos para garantizar la revisión y el mantenimiento

El área de conserjería del centro es el encargado de garantizar el mantenimiento general de las instalaciones. La UDC dispone de varios servicios técnicos de reparación y mantenimiento, dependientes de la Vicerrectoría de infraestructuras.

Estos servicios son los siguientes:

Servicio de informática y comunicaciones (SIC):

<http://www.udc.es/servizos/ga/Servicio.asp?Servicio=931>

Servicio de arquitectura, urbanismo y equipamientos:

<http://www.udc.es/servizos/ga/Servicio.asp?Servicio=904>

Equipamiento científico:

<http://www.udc.es/equipamentocientifico/ga/index.html>

Centro de innovación tecnológica en edificación e ingeniería civil:

<http://www.udc.es/citeec/>

Servicios de medios audiovisuales:

<http://www.udc.es/recav/>

Servicio de prevención de riesgos laborales:

<http://www.udc.es/xerencia/ga/prevencionriscoslaborais/>

7.2. Previsión de adquisición de recursos materiales y servicios necesarios

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 alternativamente, para garantizar la adaptación del material de laboratorio a la tecnología más avanzada.

Para la adaptación al Grado se prevé la adecuación de 2 aulas más de informática con 20 puestos de ordenadores adecuados a la docencia impartida. También la adecuación de 2 aulas de unos 40 puestos para el desarrollo de la docencia magistral.

En la actualidad se está procediendo a la dotación completa del plató con el equipamiento específico para la realización de programas audiovisuales, contando además con 5 cabinas de edición de vídeo con software y hardware específico. Las cabinas suponen un total de 11 puestos de edición, conversión de formatos y visionado. Igualmente, se destinará un espacio utilizable como estudio de sonido, control de radio o sala de doblaje, que sirve para complementar las cabinas de audio. Dispone de dos estancias separadas por una pared de cristal.

8. Resultados previstos

8.1. Valores cuantitativos estimados para los siguientes indicadores y su justificación

Se toman como base para esta estimación los valores obtenidos en la actual titulación de Comunicación Audiovisual de la Universidade da Coruña. Esta titulación es un segundo ciclo, por lo que está formada por 2 cursos académicos más una serie de complementos de formación que deberán cursar los alumnos que provengan de otras titulaciones no afines.

En primer lugar se muestran las estimaciones solicitadas en el manual VERIFICA, esto es, "Tasa de Graduación" y "Tasa de Eficiencia VERIFICA" (la Universidade da Coruña emplea una tasa de eficiencia definida de forma diferente). Esta información ha sido proporcionada por la Unidad Técnica de Calidad (UTC).

	Tasa de Graduación	Tasa de Eficiencia VERIFICA
2006-2007	-	91.72%
2005-2006	11.80%	95.24%
2004-2005	24.32%	-
2003-2004	-	-

La Tasa de Abandono no ha podido ser obtenida ya que la implantación del título de comunicación Audiovisual en la Universidade da Coruña es un segundo ciclo, por lo que la Tasa de Abandono, tal y como está precisada en el manual VERIFICA no se puede calcular.

Es importante destacar que la Tasa de Graduación es el único indicador que se calcula teniendo en cuenta el proyecto final. Quizás, el mayor problema de la titulación en la actualidad sea el gran número de alumnos que optan por no realizar el proyecto final a continuación de las restantes asignaturas. En muchos casos, esta situación se debe a la inclusión del alumno en el mercado laboral. Por ello, muchos estudiantes finalizan la totalidad de las asignaturas y permanecen años realizando el proyecto final.

En el siguiente cuadro se muestra una serie de estimaciones empleadas por la Universidade da Coruña dentro de sus mecanismos de evaluación y control de calidad. Estos indicadores son la duración media de los estudios y las tasas de éxito y eficiencia (UDC) en los periodos observados. Esta información ha sido obtenida del Informe de Evaluación Institucional de la UDC, así como de informes realizados por la Unidad Técnica de Calidad (UTC).

	Duración Media	Tasa de Éxito	Tasa de Eficiencia UDC
2006-2007	2.6	95.51%	88.12%
2005-2006	2.81	95.06%	92.94%
2004-2005	2	96.31%	97.18%
2003-2004	-	90.83%	-

Se define la Duración Media de los estudios como: "Duración media en años que tardan los alumnos en superar los créditos de su titulación". La Tasa de éxito se define como: "Relación entre créditos superados y créditos presentados a examen en un curso académico". La tasa de eficiencia UDC es definida como "Relación porcentual entre el número total de créditos superados por los alumnos en un determinado curso académico y el número total de créditos en

los que han tenido que matricularse para superar éstos a los largo de sus estudios (éste y anteriores cursos académicos)". En estas tres medidas no se incluye la información relativa al proyecto fin de carrera.

Como se puede observar, los datos se muestran estables en diferentes años. Tanto las tasas de Éxito y Eficiencia UDC, como la tasa de eficiencia VERIFICA presentan valores elevados. El hecho puntual de que la duración media en el curso 2004-2005 fuese de 2 años se debe a que la titulación había sido creada 2 años antes.

El descenso en la tasa de eficiencia puede deberse a un creciente número de alumnos que compatibilizan el estudio con el ejercicio profesional (en muchos casos en labores relacionadas con la comunicación audiovisual). La duración media es coherente con la carga actual, que incluye las asignaturas de complementos de formación (con una carga de 30 créditos, casi la mitad de la carga de un curso académico actual) y con este alto porcentaje de alumnos que compatibilizan los estudios con desempeño de la profesión.

Cabe resaltar que los alumnos matriculados en complementos de formación deben matricularse a su vez en todas las asignaturas de tercero, lo que los obliga a matricularse de 105 créditos en tercero. Esto provoca una cierta sobrecarga que puede causar un descenso de la eficiencia.

Con el nuevo diseño del Grado, en el que se evalúa la participación, se espera obtener resultados ligeramente superiores en general. Se espera mejorar especialmente la tasa de graduación y la tasa de eficiencia debido a (i) la mayor exigencia de participación en clase, (ii) el reparto más uniforme de carga lectiva a lo largo de la titulación (eliminando la alta carga del actual tercer curso, que equivale a un curso y medio por la necesidad de cursar los complementos de formación) y (iii) la mayor integración del proyecto fin de carrera en la titulación. Además, respecto al proyecto fin de carrera, se facilitará la realización del mismo en el tiempo correspondiente mediante una definición de proyectos tipo y la integración del proyecto en prácticas y trabajos de distintas asignaturas.

Con estas medidas se pretende alcanzar los siguientes valores en las estimativas analizadas:

Tasa de Graduación	60%
Tasa de Abandono	20%
Tasa de Eficiencia VERIFICA	93%
Duración Media	4.75 años
Tasa de Éxito	96%
Tasa de Eficiencia UDC	93%

8.2 Progreso y resultados de aprendizaje

La UDC, a través de su Unidad Técnica de Calidad, dispone de un amplio programa informático de evaluación de la calidad de todos los aspectos relacionados con la docencia, la satisfacción de los alumnos y alumnas con los cursos, las materias y la titulación en general. Se realizan encuestas periódicas (cuatrimestrales) tanto a profesores como a alumnos sobre aspectos relacionados con las competencias adquiridas en cada asignatura y el desarrollo de las mismas.

El Sistema de "Garantía Interna de Calidad" de la facultad incluye procesos en los que se explican cómo se realiza la valoración del progreso y resultados del aprendizaje, garantizando su desarrollo.

9. Garantía de calidad

Información sobre el sistema de garantía de calidad

ARCHIVO PDF

Información adicional

10. Calendario de implantación

10.1. Cronograma de implantación de la titulación

Justificación

La implantación se hará de forma progresiva, año a año; teniendo en cuenta que la oferta de la actual Licenciatura se limita al segundo ciclo, parece lógico que se mantenga la actual vía de acceso al ciclo durante el curso 2009-2010, de manera coordinada con la implantación del nuevo acceso al Grado.

Curso de implantación: 2009-2010

Curso	Grado	Licenciatura	Oferta total de cursos
2009-2010	1º	Complementos, 3º y 4º	3 1/2
2010-2011	1º y 2º	3º, 4º	4
2011-2012	1º, 2º y 3º	4º	4
2012-2013	1º, 2º, 3º y 4º	-	4

En lo que se refiere al cómputo de convocatorias en las materias adaptadas, equivalencia de calificaciones y cualquier otro aspecto de gestión académica que sea de aplicación, se estará a lo que se establezca de carácter general en la Universidad de A Coruña.

En cuanto a los mecanismos que permitan a los estudiantes la superación de la enseñanzas una vez extinguidas, como se indica en el cronograma, la extinción se realizará progresivamente, de tal forma que aquellos estudiantes que inicien 3º curso de la licenciatura en el último curso en que se ofrezcan plazas de nuevo ingreso en la misma (2009-2010) tendrán derecho a docencia de todos los cursos de la licenciatura, siempre que progresen en la misma de acuerdo con establecido en el plan de estudios.

Una vez extinguida la docencia, se mantendrá el derecho a tutorías y examen, de acuerdo con las normas que con carácter general dicte la UDC, hasta el 30 de septiembre de 2015.

10.3 Enseñanzas que se extinguen por la implantación del correspondiente título propuesto

Licenciatura en Comunicación Audiovisual por la Universidade da Coruña.