

Matia del Mar Ramírez Alvarado  
Jorge Clemente Mediavilla  
(coordinadores)

# Docencia & Investigación

en  
**COMUNICACIÓN**  
en  
España

Observatorio  
ATIC, n.º 3

COMUNICACIÓN SOCIAL  
artículos y publicaciones

las mayores tasas de rendimiento de la Universidad Complutense de Madrid (por encima todos ellos del 70%), así como la tercera mayor tasa de eficiencia de los egresados (número de créditos matriculados por créditos aprobados) de la Universidad, con una media de los tres títulos del 85%.

Respecto al profesorado, esta facultad ha sido en las tres últimas ediciones el centro con mayor número de profesores reconocidos con la excelencia docente por el programa de evaluación Docente UCM, acreditado por la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (ANECA).

La facultad de Ciencias de la Información quiere ser un referente no solo de prestigio y calidad sino también de innovación. Muchas cosas se deben seguir mejorando y la facultad tiene el compromiso de apostar por la innovación en sus planteamientos y actividades docentes con un enfoque nuevo, más práctico, conectado con la realidad social y la profesión, abordando un ambicioso plan de renovación de titulaciones en el que se trabaja intensamente desde hace dos años. Junto a ello, se han acometido mejoras sustanciales tanto en las instalaciones como en los servicios, se está elaborando un ambicioso y pionero Plan de Comunicación Institucional y, tanto desde la facultad como desde los Departamentos, Secciones y Unidades Departamentales, se está trabajando para atraer el mejor talento docente, con la incorporación de nuevos profesores.

### Referencias bibliográficas

- Civil i Serra, M. (2018). Los estudios universitarios de comunicación en España (2017). Análisis de la situación actual para un debate abierto sobre su futuro estratégico. En Postigo, I. & Recoder, M.J. (eds) *Los y las «tics» en los estudios de Comunicación* (págs. 15-84). Madrid: Asociación Española de Universidades con Titulaciones de Información y Comunicación (ATIC).
- Ministerio de Educación y Ciencia. (1971). Decreto 2070/1971, de 13 de agosto, por el que se regulan los estudios de Periodismo y demás medios de comunicación social en la Universidad. Boletín Oficial del Estado, 14944-14945. Obtenido de <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1971-1180>
- Ministerio de Educación y Ciencia. (1971). Decreto 2478/1971, de 17 de septiembre, de creación de Facultades de Ciencias de la Información. Boletín Oficial del Estado, 16658-16658. Obtenido de <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1971-1298>
- Pérez de Armiñán García-Fresca, C., Clemente Mediavilla, J., Rubio Moraga, A., Cáceres Zapatero, D., Real Rodríguez, E., García Carrizo, Jennifer, Alhama Riego, A. (2017). Seguimiento de estudiantes egresados de las titulaciones de periodismo, comunicación audiovisual y publicidad y relaciones públicas. Madrid: Proyecto de Innovación Docente-Universidad Complutense de Madrid. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/43772/>
- Quacquarelli Symonds. (Abril de 2019). *University Rankings*. Obtenido de Top Universities: <https://www.topuniversities.com/university-rankings>
- Universidad Complutense de Madrid. (2019). *Grupos de Investigación*. Obtenido de facultad de Ciencias de la Información: <https://ccinformacion.ucm.es/grupos/grupos-centros-orden/19>

## La Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidade da Coruña

Luis Antonio Hernández Ibáñez  
[luis.hernandez@udc.es]

José Juan Videla Rodríguez  
[videla@udc.es]

### 1. Contextualización histórica de la Facultad: fundación, crecimiento, sedes

La Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de A Coruña fue creada en el año 2003 por el desarrollo del mapa de titulaciones de Comunicación elaborado por la Xunta de Galicia. Sin embargo, las previsiones iniciales del gobierno gallego sufrieron variaciones con respecto al plan original; inicialmente estaba fijado que la Universidad de A Coruña impartiera en exclusiva la licenciatura en Comunicación Audiovisual, de la misma forma que las universidades de Santiago de Compostela y Vigo impartían Periodismo y Publicidad y Relaciones Públicas respectivamente.

Los intereses y las presiones de todo tipo llevaron a la Xunta a aprobar una licenciatura en Comunicación Audiovisual compartida entre Santiago y Vigo y una licenciatura de segundo ciclo en la Universidad de A Coruña. La realidad fue que finalmente hubo tres licenciaturas en Comunicación Audiovisual en el sistema universitario gallego, dos de ciclo completo en Santiago y Vigo, y otra tercera en A Coruña.

Los estudios de segundo ciclo de Comunicación Audiovisual se transformaron en grado, cuyo primer curso comenzó a impartirse en el año 2009. En el año 2014 hubo un proyecto para unificar las facultades de Sociología y Ciencias de la Comunicación como parte de un proceso para adelgazar las estructuras docentes de la Universidad de A Coruña. La férrea oposición de estudiantes y profesores del centro fue valorada por el equipo rectoral, que desechó el plan inicial. En 2019 ha comenzado el primer curso del nuevo grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos.

La Facultad de Ciencias de la Comunicación está situada desde el año 2007 en el campus de Elviña, en la ciudad de A Coruña. Comparte instalaciones con la Facultad de Sociología. Anteriormente, desde su creación en el año 2003 y hasta su traslado ocupó parte de las dependencias de la antigua Escuela de Magisterio.

2. Titulaciones de grado, máster y doctorado que se imparten en la actualidad

La facultad imparte dos grados, un máster oficial y un máster título propio. Los grados son el de Comunicación Audiovisual y el de Creación Digital, Animación y Videojuegos.

El máster oficial es el de Producción Periodística y Audiovisual, que se desarrolla en las instalaciones del Grupo Voz, y el título propio es el Máster en Comunicación Deportiva, que se imparte en colaboración con varias instituciones privadas. Durante varios años también se podía cursar un curso de especialización en Protocolo, Comunicación e Imagen Corporativa.

2.1. Grado en Comunicación Audiovisual

La Universidad de A Coruña se planteó desde el principio establecer un programa de estudios enfocado hacia las nuevas formas de creación y producción audiovisual y la comunicación interactiva y online. Esta premisa ya se aplicó en el inicial plan de estudios de la licenciatura y se desarrolló y profundizó cuando se transformó en un grado como consecuencia de la reforma universitaria implementada a través del Plan Bolonia, tal como se puede comprobar en el cuadro que se reproduce a continuación. El primer curso de grado comenzó a impartirse en el bienio 2009/2010.

Tabla 1.

MÓDULO	ECTS	Asignaturas y carácter		Rama de Conocimiento
Tecnologías de los medios audiovisuales y multimedia	36	Informática audiovisual	Formación básica	Ingeniería y Arquitectura
		Informática para la creación de web y vídeo	Formación básica	Ingeniería y Arquitectura
		Fundamentos tecnológicos de los medios audiovisuales	Formación básica	Ingeniería y Arquitectura
		Herramientas de creación multimedia	Obligatoria	Ingeniería y Arquitectura
		Multimedia sobre dispositivos móviles	Optativa	Ingeniería y Arquitectura
		Herramientas webs avanzadas	Optativa	Ingeniería y Arquitectura

Organización y producción audiovisual y multimedia	18	Empresa	Formación básica	Ciencias Sociales y Jurídicas
		Organización y producción audiovisual	Obligatoria	Ciencias Sociales y Jurídicas
		Taller de creación multimedia	Optativa	Ingeniería y Arquitectura
Escritura y expresión oral	18	Comunicación oral y escrita	Formación básica	Ciencias Sociales y Jurídicas
		Uso profesional del gallego	Optativa	Arte y Humanidades
		Uso profesional del inglés	Optativa	Arte y Humanidades
Estructura y políticas de la comunicación audiovisual	24	Derecho	Formación básica	Ciencias Sociales y Jurídicas
		Sector audiovisual	Obligatoria	Ciencias Sociales y Jurídicas
		Estudio de la audiencia	Obligatoria	Ciencias Sociales y Jurídicas
Procesos de ideación y narrativa audiovisual	24	Comunicación e industrias culturales	Formación básica	Ciencias Sociales y Jurídicas
		Periodismo audiovisual	Obligatoria	Ciencias Sociales y Jurídicas
		Formatos de televisión y nuevos medios	Obligatoria	Ciencias Sociales y Jurídicas
		Ficción audiovisual	Obligatoria	Ciencias Sociales y Jurídicas
Teoría e Historia de los medios audiovisuales y nuevos soportes multimedia	24	Guión	Obligatoria	Ciencias Sociales y Jurídicas
		Historia del cine y la animación	Formación básica	Ciencias Sociales y Jurídicas
		Historia de la radio, la televisión y la multimedia	Formación básica	Ciencias Sociales y Jurídicas
		Teoría y práctica de la edición y el montaje	Obligatoria	Ciencias Sociales y Jurídicas
		Estrategias de comunicación multimedia	Optativa	Ciencias Sociales y Jurídicas
Análisis de los discursos audiovisuales y de sus efectos sociales	18	Análisis audiovisual	Obligatoria	Ciencias Sociales y Jurídicas
		Comunicación corporativa	Obligatoria	Ciencias Sociales y Jurídicas
		Publicidad audiovisual	Obligatoria	Ciencias Sociales y Jurídicas

Técnicas y procesos creativos de producción, realización y posproducción	36	Diseño de producción	Obligatoria	Ciencias Sociales y Jurídicas
		Dirección de fotografía: cámara e iluminación	Obligatoria	Ciencias Sociales y Jurídicas
		Ambientación sonora y musical	Obligatoria	Ciencias Sociales y Jurídicas
		Audio	Obligatoria	Ingeniería y Arquitectura
		Realización audiovisual	Obligatoria	Ciencias Sociales y Jurídicas
		Posproducción digital	Obligatoria	Ciencias Sociales y Jurídicas
Proyecto Fin de Grado	18	Proyecto fin de Grado	Obligatoria	Ciencias Sociales y Jurídicas
Diseño y Animación	60	Expresión gráfica	Formación básica	Ingeniería y Arquitectura
		Diseño aplicado	Formación básica	Ingeniería y Arquitectura
		Animación 3D 1	Obligatoria	Ingeniería y Arquitectura
		Animación 3D 2	Obligatoria	Ingeniería y Arquitectura
		Infografía 3D 1	Obligatoria	Ingeniería y Arquitectura
		Infografía 3D 2	Obligatoria	Ingeniería y Arquitectura
		Videojuegos	Optativa	Ingeniería y Arquitectura
		Interacción 3D	Optativa	Ingeniería y Arquitectura
		Efectos especiales en animación	Optativa	Ingeniería y Arquitectura
		Actuación de personajes animados	Optativa	Ciencias Sociales y Jurídicas

La aplicación de este plan de estudios tiene como objetivo egresar a profesionales con los siguientes perfiles:

1. Director, guionista y realizador audiovisual. Profesional especializado en tareas de guion 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.

Desde el inicio, los estudios de Comunicación Audiovisual de la Universidad de A Coruña gozaron de alta demanda a pesar de ser un segundo ciclo, es decir, una opción por la que se decantaban alumnos que ya habían cursado otra carrera con anterioridad. El grado fijó un número de cincuenta alumnos de nueva matriculación en el primer curso, pero desde el principio esa cifra se ha superado, con una media de 65 alumnos de nueva matriculación por año.

En 2016 se produjo la primera verificación del título, que superó sin problemas, destacando por parte de la comisión evaluadora como puntos fuertes, entre otros, los siguientes:

- Se valora positivamente la implicación del Centro y de su equipo directivo con la mejora continua de la calidad.
- La demanda del título es elevada, permite cubrir todas las plazas y justifica la existencia y sostenibilidad del título.
- Se aprecia un interés por mantener actualizado el título, manteniendo la vinculación con el mundo profesional, tanto desde el punto de vista de la empleabilidad como del estudio y de las contribuciones dirigidas a la adaptación o mejora del plan de estudios.
- Las capacidades adquiridas por los alumnos: versatilidad, multitarea, formación en un abanico amplio de competencias que se necesita en muchas empresas.

- Se valora positivamente la página web con iniciativas bien valoradas: la gestión online de reservas de material.
- En general las instalaciones se consideran adecuadas y permiten desarrollar la actividad docente.

## *2.2. Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos*

En el curso 2019-2020, la facultad impartirá el nuevo Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos. Esta titulación responde al deseo de la universidad de actualizar y potenciar su oferta formativa en el ámbito audiovisual dentro del espacio de los contenidos generados íntegramente mediante computador. Hasta ahora, las iniciativas encaminadas a formar titulados en este ámbito en la universidad pública española eran muy escasas, y ubicadas únicamente en la zona centro y levante, por lo que la UDC asume la responsabilidad de llenar el hueco en la formación en estas disciplinas en el noroeste español. Para ello, se ha planteado un programa formativo que aúna los aspectos comunicativos, técnicos, artísticos y empresariales, conformando una enseñanza completa y transversal para las industrias de la Animación y de los Videojuegos, dentro del marco general de la Creación Digital que da servicio a éstas y otras industrias afines.

El Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos se plantea como un programa formativo de cuatro años académicos de duración. En el diseño de su plan de estudios se abarca el proceso completo de producción de animación y videojuegos desde diferentes puntos de vista, incluyendo el creativo, técnico, artístico y comercial. Para llevar a cabo este planteamiento, se organiza cronológicamente de manera que el alumno adquiera progresivamente los conocimientos que le permitan diseñar y desarrollar los diferentes contenidos que se irán integrando dentro del proceso global de producción.

Se ha intentado comenzar en etapas tempranas del plan de estudios con aquellos contenidos que, por sus características, dificultad, o curva de aprendizaje, requieren de un cierto tiempo de práctica y maduración para adquirir la habilidad suficiente como para conseguir resultados aceptables dentro de una producción. De esta forma, al llegar a los cursos finales el alumno estará dotado con las habilidades necesarias para realizar los proyectos que se plantean en el plan de estudios y especialmente el Trabajo Final de Grado.

Las asignaturas más orientadas a la industria, aspectos legales, y empresa, se han ubicado en los cursos finales, puesto que será el momento en que el alumno tenga un grado de madurez más adecuado para asimilar esos conocimientos, además de estar más próximo a su salida al mercado laboral, y por tanto el nivel de interés en estos temas será mayor.

En el primer curso se comienza con las bases teóricas y una visión global del proceso de producción de animación y videojuegos donde irán enca-

jando las diferentes piezas que se distribuyen en las asignaturas a lo largo de los cursos. También se comienza en este curso con las bases artísticas y técnicas para la creación de contenidos digitales (dibujo, modelado, iluminación, programación), comunes tanto a producciones de animación como videojuegos, que en cursos posteriores se especializarán para aplicarlas a cada campo.

El segundo curso se centra en la producción de animación, de forma que se estudia el proceso completo desde la ideación hasta el montaje de una pieza de animación. Al finalizar el curso, los alumnos habrán realizado un proyecto de animación completo, donde habrán puesto en práctica los contenidos de diferentes asignaturas dentro de una producción real.

El tercer curso se orienta a la creación de contenidos interactivos, especialmente videojuegos. Apoyándose en todos los conocimientos y habilidades adquiridos en los cursos anteriores, se profundiza en las diferentes tareas que componen el diseño y desarrollo de videojuegos, finalizando con un proyecto jugable. Los conceptos utilizados en animación son adaptados a la producción de videojuegos, con lo que se completa la visión general de ambas industrias analizando sus similitudes y particularidades.

El cuarto y último curso se orienta en tres direcciones. Por un lado, la especialización que decidirá el alumno mediante la elección de asignaturas optativas, que complementan y amplían los contenidos estudiados en los tres primeros cursos. Por otra parte, la asignatura de empresa y emprendimiento, junto con las prácticas externas (ambas obligatorias) prepararán al alumnado para enfrentarse al mundo profesional, ya sea mediante el autoempleo o el trabajo por cuenta ajena. Finalmente se desarrollará el Trabajo Final de Grado, consistente en una producción de animación o un videojuego. Dadas las características y la potencial escala de los proyectos a realizar, se fomentará la realización de los TFG en grupo, aunque se admitirá la posibilidad de presentar trabajos individuales.

La tabla 1 ilustra la organización del plan de estudios. (Véase tabla 1).

Este grado dotará a sus egresados de una formación completa, generalista y multidisciplinar, que permita conocer en profundidad todo este proceso de desarrollo, y en consecuencia poder abordar desde su concepción hasta su implementación final y comercialización cualquier proyecto de creación digital en los campos de la animación y los videojuegos. Su educación en las facetas artística, narrativa, técnica y de producción les permitirá expandir sus capacidades y talento en cualquiera de esas líneas, a la vez que les dotará de un lenguaje común para relacionarse con especialistas de estos sectores, para desarrollar la actividad profesional tanto como miembros de un equipo de trabajo como en una faceta de tipo emprendedor, impulsando nuevos proyectos empresariales de este sector.

Tabla 1.

PRIMER CUATRIMESTRE					
Básica de la Rama	Básica de la rama	Básica de la rama	Básica		
Producción de la animación y el videojuego	Lenguaje y narrativa gráfico y audiovisual	Historia de animación y los videojuegos	Dibujo Anatómico	Modelado 1	
1	SEGUNDO CUATRIMESTRE				
	Básica		Básica	Básica	
Dibujo de entornos y arte de concepto	Animación 1	Materiales e Iluminación	Fundamentos de programación	Gráficos por computador	
2	PRIMER CUATRIMESTRE				
	Básica de la Rama	Básica de la Rama			
	Guion	Dirección y realización	Diseño de producción	Modelado 2	Animación 2
	SEGUNDO CUATRIMESTRE				
	Básica de la Rama				
Programación orientada a objetos	Animación de personajes	Edición y montaje	Diseño sonoro	Proyecto de animación	
3	PRIMER CUATRIMESTRE				
	Diseño de niveles y jugabilidad	Diseño Narrativo y de Interfaces	Postproducción 3d y efectos visuales	Sector de la animación y el videojuego	Desarrollo de videojuegos 1
	SEGUNDO CUATRIMESTRE				
	Programación de videojuegos	Desarrollo de videojuegos 2	Sonido	Desarrollo de personajes	Proyecto de videojuegos

PRIMER CUATRIMESTRE							
		Optativa	Optativa	Optativa	Optativa	Optativa	
4	Empresa y emprendimiento	Inglés profesional	Precios y distribución de animación y vj	Videojuegos 2D	Arte digital y electrónico	Inteligencia Artificial	Interpretación de personajes animados
			Optativa	Optativa	Optativa	Optativa	Optativa
			Modelado escultórico	Animación 2d	Públicos y jugadores	Shading	Rigging facial
4	SEGUNDO CUATRIMESTRE						
	Optativa	Optativa	Optativa	9 créditos		12 créditos	
	Dispositivos avanzados y Captura de movimiento	Efectos especiales en animación	Técnicas avanzadas de render	Prácticas externas		Trabajo Fin de Grado	
	Optativa	Optativa	Optativa	Obligatorias: 6 créditos (Excepto Trabajo Fin de Grado: 12 c. y Prácticas Externas: 9 c.) Optativas: 4,5 créditos (6 a elegir entre 16)			
Juegos serios	Marco legal de la animación y los videojuegos	Promoción y publicidad de animación y vj					

### 2.3. Máster en Producción Periodística y Audiovisual

El Máster, dirigido a graduados y licenciados interesados en la industria de la Comunicación y la Producción Audiovisual, incluye dos especialidades: Producción Ejecutiva Audiovisual, y Periodismo Avanzado Multiplataforma.

La especialidad de Producción Ejecutiva Audiovisual ofrece a sus alumnos los conocimientos indispensables para que sean capaces de tomar decisiones creativas e intelectuales sobre cualquier producto audiovisual, y les da las herramientas necesarias para que aprendan a gestionar empresas que contribuyan a crear un tejido empresarial estable en este sector.

En Periodismo Avanzado Multiplataforma los alumnos obtendrán las herramientas necesarias para adaptarse e implementar las nuevas estrategias de cambio en el sector. Para ello, contarán con la presencia de expertos que trabajarán en las aulas con casos reales, lo que permitirá a los alumnos tener un contacto de primera mano con profesionales de la industria y una formación eminentemente práctica.

### 2.3. Máster en Comunicación Deportiva

Este máster, título propio de la Universidad de A Coruña, tiene como objetivos formar a profesionales para desarrollar una carrera profesional en los medios de comunicación audiovisuales, escritos, radiofónicos o digitales, dominar las herramientas necesarias para desarrollar la profesión en el ámbito de la comunicación institucional deportiva, conocer el funcionamiento de los medios de comunicación y los recursos disponibles para elaborar información deportiva, y gestionar presupuestos y objetivos de publicidad y patrocinios deportivos.

### 3. Perfil de los estudiantes

Desde el centro se ha potenciado la proyección pública y la difusión del título, con el fin de captar alumnado con intereses y aptitudes relacionadas con las características del grado, a través de la web del centro, las redes sociales, las jornadas de orientación universitaria y la participación en los programas de promoción organizados por la propia UDC.

El número de alumnos total del centro es de 343, de los cuales el 37.3% son hombres y el 62.7% son mujeres. Analizando por titulación, en el Grado en Comunicación Audiovisual están matriculados 298 estudiantes, 111 son hombres y 187 son mujeres. Con respecto al Máster Universitario en Producción Periodística y Audiovisual están matriculados 45 estudiantes, de los cuales 17 son hombres y 28 son mujeres.

La demanda del título es elevada, con un número de matrículas superior al límite de plazas ofertadas, lo que indica su grado de interés dentro del público objetivo. Durante el presente curso, los estudiantes de nuevo ingreso son 68, de los cuales el 67% son mujeres y 33% son hombres. El porcentaje de ocupación del título por preinscripción fue del 136%, con un 92% de los alumnos provenientes de bachillerato y el resto desde ciclos formativos vinculados a la comunicación audiovisual o por traslado de expediente desde otras universidades.

Algunos datos de interés:

- La gran mayoría de los estudiantes ha realizado el bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales (63%), seguido por los bachilleratos de Ciencias y Tecnología (18%) y Artes (13%).
- El 51% eligió el Grado de Comunicación Audiovisual de la UDC por el temario y la orientación específica de las enseñanzas, mientras el 39% lo hizo por la ubicación del centro y sólo el 8% por la nota de corte.
- El 47% de los estudiantes conoció el grado a través de internet, el 30% por familiares o conocidos y el 11% por la orientación desde los institutos previo acceso a la universidad.

### 3.1. Antiguos alumnos destacados

Los alumnos egresados de Comunicación Audiovisual por la Universidad de A Coruña han recibido varios premios Mestre Mateo, los galardones del audiovisual gallego semejantes a nivel estatal a los premios Goya. También son numerosos los que han estado nominados.

### 4. Perfil del profesorado: elementos destacados en la docencia e investigación

El periodo de recortes y contención del gasto provocado por la grave recesión de los años 2011-2017 interfirió en la consolidación y expansión del profesorado de los departamentos adscritos al centro (además de provocar problemas en la gestión, mantenimiento y adquisición de las infraestructuras materiales e inmateriales del centro).

Por lo que respecta al profesorado, se redujo al máximo la contratación de nuevo profesorado, y las nuevas figuras docentes fueron plazas con una carga lectiva de trescientas horas. Con este volumen de horas de docencia para los nuevos profesores se vio mermada su capacidad investigadora, al tiempo que se les obligó a impartir hasta siete asignaturas (completas o compartidas) durante un año académico.

Por otra parte, la carrera académica de los profesores más jóvenes se vio estancada por la aplicación de la reducida tasa de reposición; no pudieron progresar en consonancia con los méritos que iban adquiriendo, de tal manera que los indicadores de excelencia investigadora de la facultad se vieron resentidos porque estos profesores no lograban acceder a figuras que pudieran obtener sexenios o quinquenios.

Solo en los dos últimos años se ha producido un cierto avance que ha permitido consolidar a estos profesores en figuras estables o se les ha abierto el camino para acceder a ellas.

El profesorado de la facultad se nutre de los siguientes departamentos:

- Computación.
- Derecho Privado.
- Derecho Público.
- Empresa.
- Ingeniería Civil.
- Humanidades.
- Letras.
- Sociología y Ciencias de la Comunicación.

El mayor número de profesores provienen de los departamentos de Sociología y Ciencias de la Comunicación, Ingeniería Civil y Computación. La presencia de estos dos departamentos de la rama de Ingeniería y Arquitectura

se explica por los contenidos y orientación de las dos titulaciones que se imparten en el centro, ambas adscritas a la rama de Ciencias Sociales y Jurídicas.

Los profesores se integran en cinco grupos de investigación:

El grupo Cultura y Comunicación Interactiva tiene como ámbitos fundamentales de investigación, según los códigos UNESCO, la televisión, la publicidad, la cinematografía, comportamiento del consumidor, información y prensa; ofrece servicios de Consultoría y Asesoría de comunicación, Producción audiovisual interactiva, 3D y convencional, Estudios de usabilidad, Desarrollo de productos interactivos, y Diseño de estrategias de comunicación.

El grupo de Visualización Avanzada y Cartografía (Videalab/Cartolab) centra sus líneas de investigación en Visualización Aplicada a la construcción y al territorio, sistemas de información geográfica y cartografía; simulación, realidad virtual y arqueología virtual; oferta servicios de generación de modelos digitales tridimensionales para la presentación y el análisis, elaboración de contenidos audiovisuales infográficos, desarrollo de aplicaciones de simulaciones en tiempo real, desarrollo de aplicaciones e instalaciones de realidad virtual inmersiva y desarrollo de aplicaciones GIS para el análisis, la gestión y representación del territorio.

Los profesores del ámbito de la Computación están integrados en dos grupos:

Redes de Neuronas Artificiales y Sistemas Adaptativos, llevan a cabo trabajos y proyectos de investigación relacionados con la Inteligencia Artificial, especialmente en el Área de Sistemas Conexionistas, aplicando las Redes de Neuronas Artificiales a la resolución de problemas complejos del mundo real, y abarcando, sobre todo, el área de la medicina.

El Laboratorio Interdisciplinar de Aplicaciones de la Inteligencia Artificial, que investiga en el análisis y diseño de sistemas de información en tiempo real y arquitectura en red que implica la integración de técnicas de monitorización (adquisición, procesado digital de señales y visualización), almacenamiento y análisis de información (supervisión inteligente, sistema de ayudas de toma de decisiones, análisis de señales digitales).

##### *5. Infraestructura del Centro y otros proyectos de interés*

El centro cuenta con las instalaciones propias de una titulación en Comunicación Audiovisual, pero por la particular orientación del grado hay una significativa infraestructura informática.

La facultad cuenta con aulas preparadas para la docencia expositiva y seminarios para la actividad de los grupos de prácticas. Hay cinco laboratorios, uno de ellos dotado en exclusiva con ordenadores Apple, equipados con software profesional para el desarrollo de los trabajos prácticos pertinentes.

Los ordenadores, así como cámaras de estereoscopía, equipo de captura de movimiento y un Eye-tracker fueron incorporados a los equipamientos

gracias a la participación del centro en el programa Profesionales Digitales, desarrollado por Red.es en colaboración con las universidades españolas.

Por lo demás, se cuenta con plató y su correspondiente control, estudio de sonido/radio, cabinas de audio y servicio de gestión del equipamiento audiovisual que se pone a disposición de los alumnos.

Como consecuencia de la implantación del nuevo grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos está previsto que se dote al centro con un nuevo laboratorio con equipos informáticos y una ampliación de las dependencias de docencia, investigación y despachos de profesorado.

##### *6. Conclusiones*

La Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de A Coruña es un claro caso de éxito a la luz de su trayectoria histórica y su actual presente. El centro nació en 2003 con un panorama externo e interno desfavorable. Por una parte tuvo que hacerse un hueco en una oferta académica en el ámbito de la Comunicación en Galicia centrada en las universidades de Santiago de Compostela y Vigo. En Santiago se impartía en exclusiva Periodismo y en Vigo, en su campus de Pontevedra, Publicidad y Relaciones Públicas. Sin embargo, la titulación que se le adjudicó a A Coruña no fue en exclusiva, sino compartida con las otras dos universidades.

Hoy en día, tras dieciséis años de trabajo, el centro está consolidado, como se recoge en el informe de verificación de la ANECA, supera las expectativas y la oferta de nueva matriculación cada año, desde 2019 ha incorporado un nuevo grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos que enriquece la orientación de la facultad y tiene un máster oficial y otro título propio en su oferta docente.