CESAG

COMILLAS UNIVERSIDAD PONTIFICIA

GUÍA DOCENTE 2026 - 2027

FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre completo	Comunicación Audiovisual y Multimedia
Código	E000012636
Título	Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato por la Universidad Pontificia Comillas [CESAG-MUPESB 22]
Impartido en	Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato [Primer Curso]
Nivel	Posgrado Oficial Master
Cuatrimestre	Anual
Créditos	5,0 ECTS
Carácter	Obligatoria
Departamento / Área	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
Responsable	Ricard Mamblona
Horario	18:15h a 20:30h A disposición en: https://www.cesag.org/master-profesor-secundaria-bachillerato/
Horario de tutorías	15:00h - 15:30h
Descriptor	La asignatura "Comunicación Audiovisual y Multimedia" del Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato ofrece a los estudiantes una comprensión integral de los elementos fundamentales del lenguaje audiovisual y las herramientas multimedia. En ella, se explorarán las fases clave de la creación audiovisual, así como el uso de redes sociales y tecnologías digitales en el entorno educativo. Los estudiantes desarrollarán habilidades técnicas, creativas y colaborativas, capacitándolos para aplicar eficazmente estos conocimientos en su futura labor docente. Además, se enfatizará el uso y aprendizaje de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), permitiendo a los estudiantes integrar estas herramientas de manera efectiva en sus prácticas pedagógicas.

Datos del profesorado	
Profesores de laboratorio	
Profesor	
Nombre	Ricardo Mamblona Agüera
Departamento / Área	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
Despacho	Despacho 21
Correo electrónico	rmamblona@cesag.comillas.edu

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura

Aportación al perfil profesional de la titulación

La asignatura "Comunicación Audiovisual y Multimedia" contribuye de manera significativa al perfil profesional del Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato.

Los estudiantes adquirirán conocimientos y habilidades relacionadas con el lenguaje audiovisual, la producción audiovisual y la edición de contenidos multimedia. Estas competencias les permitirán utilizar de manera efectiva los medios audiovisuales y las herramientas multimedia en su práctica docente, mejorando así la calidad de la enseñanza y el aprendizaje.

La asignatura ayudará a desarrollar las competencias digitales de los estudiantes, lo que les permitirá adaptarse y utilizar de manera efectiva las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en su práctica docente. Esto es especialmente relevante en el contexto actual, donde el uso de herramientas digitales y de redes sociales es cada vez más común en el entorno educativo. Además, se promoverá el aprendizaje y aplicación de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), enfocadas en mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje a través del uso innovador de tecnologías.

A través de la realización de proyectos audiovisuales y la colaboración en actividades grupales, los estudiantes desarrollarán habilidades de trabajo en equipo, liderazgo y gestión de proyectos. Estas habilidades son fundamentales para el trabajo en el ámbito educativo, en el que a colaboración y la coordinación resultan esenciales para lograr resultados exitosos.

Prerrequisitos

No se requieren conocimientos técnicos previos en producción audiovisual o multimedia. Sin embargo, se recomienda que el alumnado tenga un manejo básico del entorno digital, actitud proactiva hacia el aprendizaje de herramientas tecnológicas y disposición para el trabajo en equipo. Asimismo, será beneficioso contar con capacidad de organización, curiosidad creativa y una actitud reflexiva sobre el papel de la comunicación audiovisual en contextos educativos.

Competencias - Objetivos

Competencias

GENERALES	
CGI01	Capacidad de análisis y síntesis
CGI03	Capacidad de organización y planificación
CGI04	Habilidades de gestión de la información proveniente de fuentes diversas
CGI06	Comunicación oral y escrita en la propia lengua
CGP08	Trabajo en equipo
CGP09	Capacidad crítica y autocrítica
CGS11	Capacidad de aprender
CGS13	Capacidad para trabajar de forma autónoma
CGS14	Preocupación por la calidad
ESPECÍFICAS	
CET13	Conocer el valor formativo y cultural de las materias correspondientes a la especialización y los contenidos que se cursan en las respectivas enseñanzas

CET14	Conocer la historia y los desarrollos recientes de las materias y sus perspectivas para poder transmitir una visión dinámica de las mismas
CET15	Conocer contextos y situaciones en las que se usan o aplican los diversos contenidos curriculares

BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

Contenidos – Bloques Temáticos

Módulo 1: Taller Audiovisual

1- Introducción al lenguaje audiovisual *(Teorías de la enseñanza y aprendizaje: aplicaciones en las etapas de educación secundaria obligatoria y bachillerato)*

-Gramática y sintaxis

-Tipos de plano

-Movimientos de cámara

-Transiciones

2- Fases de la Producción Audiovisual

-Preproducción

-Producción o rodaje

-Postproducción o montaje

3- Herramientas básicas de la producción audiovisual *(Programas y herramientas para la creación de los materiales TIC)*

-Guion literario

-Guion técnico o storyboard

-Plan de rodaje

-Plan de producción

-Localizaciones, casting, permisos y arte

3- Roles y especializaciones en la producción audiovisual

-Dirección y guion

-Dirección de Fotografía

-Producción

-Dirección Artística

4- Edición

-Nociones básicas de montaje

-Música y sonido

-Textos y gráficos

-Retoques y efectos digitales

TRABAJO PRÁCTICO

Creación de campaña creativa en vídeo, desde la idea inicial hasta el montaje final.

Módulo 2: Redes Sociales y herramientas multimedia en Educación *(Innovación educativa e investigación en las materias correspondientes a la especialidad)*

1. Introducción al entorno digital y redes sociales (0,5h)

- Breve panorama de las principales RRSS: TikTok, Instagram, YouTube, X (Twitter).
- Comportamiento digital de los adolescentes.
- RRSS como entorno de aprendizaje no formal.

2. Introducción a la Inteligencia Artificial (1h)

- Conceptos clave: IA, machine learning, modelos generativos.
- Herramientas actuales aplicables a la docencia (ChatGPT, Copilot, DALL·E, Canva IA, etc.).
- Ética y uso responsable de la IA en educación.

3. Aplicaciones de la IA en la práctica docente (1h) *(La competencia "tratamiento de la información y la competencia TIC" en la ESO y el Bachillerato)*

- Diseño de actividades educativas con IA.
- Creación de materiales didácticos con IA.
- Evaluación, personalización del aprendizaje y retroalimentación.

4. Elaboración de prompts efectivos para IA generativa (1h)

- Qué es un prompt y por qué es clave.
- Estructura de un buen prompt (contexto, tarea, estilo, formato).
- Práctica guiada: mejora progresiva de un prompt.

5. El Pódcast como recurso educativo (0,5h)

- El podcast como herramienta didáctica: ventajas y limitaciones.
- Tipologías de podcast: informativo, narrativo, conversacional, educativo.
- Ejemplos de buenas prácticas en centros educativos.

CASO PRÁCTICO *(Elaboración de materiales educativos de las materias correspondientes a su especialidad)*

1. Actividad educativa con IA (individual)

- Uso de herramientas de IA para generar una actividad didáctica destinada a alumnos de Primaria o Bachillerato.
- Debe incluir: objetivo pedagógico, instrucciones para el alumnado, recursos generados con IA y rúbrica de evaluación.
- Entrega en PDF o presentación.

2. Pódcast educativo (en grupo)

- Creación, grabación y edición de un episodio de podcast de aproximadamente y 10 minutos.
- Temática educativa (libre elección).
- Entrega: audio final, guion y breve memoria explicativa del proceso.

METODOLOGÍA DOCENTE

Aspectos metodológicos generales de la asignatura

La asignatura se basa en una metodología que combina la parte teórica con la práctica, proporcionando a los estudiantes la oportunidad de aplicar los conceptos aprendidos a través de talleres prácticos y ejercicios, tanto individuales como en grupo. La metodología se aplicará de manera consistente en los dos módulos, fomentando la participación activa, el trabajo en equipo y la aplicación de los conocimientos teóricos en la práctica.

Los aspectos metodológicos clave de la asignatura incluyen:

Parte teórica: Los estudiantes recibirán clases teóricas en las que se presentarán y analizarán los conceptos fundamentales de la comunicación audiovisual y el uso de herramientas multimedia en el entorno educativo.

Talleres prácticos: Después de la parte teórica, se llevarán a cabo talleres prácticos en los que los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos. Realizarán ejercicios y proyectos tanto individuales como en grupo para desarrollar habilidades en la creación audiovisual, el uso de herramientas multimedia y la aplicación de estrategias educativas.

Trabajo en equipo: Se fomentará el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes, ya sea en proyectos grupales o en actividades prácticas. Se promoverá la comunicación efectiva, la resolución de problemas y el intercambio de ideas entre los miembros del grupo.

Retroalimentación y evaluación formativa: Se brindará retroalimentación constante a los estudiantes para ayudarles a mejorar sus habilidades y conocimientos. La evaluación se realizará de manera formativa, permitiendo a los estudiantes aprender de sus errores y

realizar ajustes en su trabajo.

Recursos didácticos: Se utilizarán recursos didácticos como materiales audiovisuales, ejemplos prácticos, software de edición de video, plataformas en línea y herramientas digitales relevantes para la comunicación audiovisual y el uso de herramientas multimedia.

Metodología Presencial: Actividades

Clases teóricas: Los estudiantes recibirán clases teóricas en las que se presentarán y analizarán los conceptos fundamentales de la comunicación audiovisual y el uso de herramientas multimedia en el entorno educativo.

Talleres prácticos: Se llevarán a cabo talleres prácticos en los que los estudiantes aplicarán los conocimientos adquiridos. Realizarán ejercicios y proyectos tanto individuales como en grupo para desarrollar habilidades en la creación audiovisual, el uso de herramientas multimedia y la aplicación de estrategias educativas.

Trabajo en equipo: Se fomentará el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes, ya sea en proyectos grupales o en actividades prácticas. Se promoverá la comunicación efectiva, la resolución de problemas y el intercambio de ideas entre los miembros del grupo.

Recursos didácticos: Se utilizarán recursos didácticos como materiales audiovisuales, ejemplos prácticos, software de edición de video, plataformas en línea y herramientas digitales relevantes para la comunicación audiovisual y el uso de herramientas multimedia.

Metodología No presencial: Actividades

Trabajo grupal fuera del aula (documentación, ejercicios, proyectos...)

Trabajo individual extra-aula (documentación, estudio, ejercicios...)

RESUMEN HORAS DE TRABAJO DEL ALUMNO

HORAS PRESENCIALES	
Lecciones magistrales	Actividades intra-aula (individuales y/o grupales)
8.00	17.00
HORAS NO PRESENCIALES	
Trabajo individual extra-aula (documentación, estudio, ejercicios...)	Trabajo grupal fuera del aula (documentación, foros, ejercicios, proyectos...)
40.00	60.00
CRÉDITOS ECTS: 5,0 (125,00 horas)	

EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El uso de IA para crear trabajos completos o partes relevantes, sin citar la fuente o la herramienta o sin estar permitido expresamente en la descripción del trabajo, será considerado plagio y regulado conforme al Reglamento General de la Universidad.

Calificaciones

Módulo 1: Taller Audiovisual (40%) *(Evaluación continua y formativa de las actividades del aula; Evaluación continua y formativa de las actividades realizadas fuera del aula)*

1. Taller audiovisual [Trabajo en grupo]
2. Rendimiento individual

Trabajo en equipo: 50%

Rendimiento individual: 50% - Se tendrá en cuenta la asistencia, la participación, iniciativa y trabajo en equipo.

Es imprescindible aprobar esta parte para hacer media con la nota del trabajo en equipo.

Nota: Es obligatorio el 80% de asistencia a las clases para superar el módulo.

Módulo 2: Redes Sociales y Herramientas Multimedia en Educación (40%) *(Evaluación continua y formativa de las actividades del aula; Evaluación continua y formativa de las actividades realizadas fuera del aula)*

1. Creación de podcast [Trabajo en grupo]
2. Ejercicio teórico-práctico [Individual]
3. Rendimiento individual

Tarea individual: 20%

Trabajo en grupo: 50%

Rendimiento individual: 30%

Nota: Es obligatorio el 80% de asistencia a las clases para superar el módulo.

Memoria final (20%) *(Evaluación continua y formativa de las actividades del aula)*

- Evaluación de la profundidad y claridad de la descripción de las tareas y roles asumidos en cada módulo, y la integración de experiencias y reflexiones de ambos módulos.
- Evaluación de la reflexión crítica sobre el aprendizaje y la aplicación de las TIC y las TAC durante la asignatura, y cómo planean aplicar estos conocimientos en su futura práctica docente.

PLAN DE TRABAJO Y CRONOGRAMA

Actividades	Fecha de realización	Fecha de entrega
Módulo 1: Taller Audiovisual	28/10/2026	11/11/2026

Módulo 2: Redes Sociales y Herramientas Multimedia en Educación	12/11/2026	19/11/2026
Examen (Memoria final)	23/11/2026	23/11/2026

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Bibliografía Básica

AUDIOVISUAL

ARIJON, Daniel. Gramática del lenguaje audiovisual. Andoain: Escuela de cine y video.

CHION, Michel. Cómo se escribe un guión. Colección Signo e imagen. Madrid: Ed. Cátedra

FERNANDEZ, J. L. y NOHALES, T. Postproducción digital. Andoain: Escuela de cine y video

FERNÁNDEZ, F. y MARTINEZ, J.: Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Barcelona: Paidós

SÁNCHEZ NAVARRO, J.: Narrativa audiovisual. Barcelona: UOC

SEGER, Linda: Cómo convertir un buen guión en un guión estupendo (6a edición) Madrid: Ed. Rialp

THOMPSON, Roy: El Lenguaje del plano. Madrid: Ed. IORTV

RR.SS. / MULTIMEDIA

Carpenter, J. P., Morrison, S. A., Craft, M., & Lee, M. (2020). How and why are educators using Instagram? Teaching and teacher education, 96, 103149. https://doi.org/10.1016/j.tate.2020.103149

Ab Rashid, R., Yahaya, M. F., Rahman, M. F. A. & Yunus, K. (2016). Teachers' Informal Learning via Social Networking Technology. International Journal of Emerging Technologies in Learning, 11(10), 76–79. https://doi.org/10.3991/ijet.v11i10.5908

Cruz Pichardo, I. M. (2016). Percepciones en el uso de las redes sociales y su aplicación en la enseñanza de las matemáticas. Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación, 48, 165-186. https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61700/37710

Bibliografía Complementaria

AGIRRE, I.: Teorías y Prácticas en Educación Artística. Pamplona: Universidad Pública de Navarra

CASTILLO, José María: Televisión y lenguaje audiovisual. Madrid: Ed. IORTV

GUTIÉRREZ, Begoña: Teoría de la narración audiovisual. Colección Signo e imagen. Madrid: Ed. Cátedra

KINCHELOE, J.L.: Hacia una revisión crítica del pensamiento docente. Barcelona: Octaedro

LOVENFELD, Viktor. Desarrollo de la capacidad creadora. Ed. Kapelusz.

REISZ, KAREL: Técnica del montaje cinematográfico. Madrid: Ed. Taurus

TORÁN, Enrique: Tecnología Audiovisual. Madrid: Ed. Síntesis

Carpenter, J. P., Morrison, S. A., Craft, M., & Lee, M. (2020). How and why are educators using Instagram? Teaching and teacher education, 96, 103149. https://doi.org/10.1016/j.tate.2020.103149

Ab Rashid, R., Yahaya, M. F., Rahman, M. F. A. & Yunus, K. (2016). Teachers' Informal Learning via Social Networking Technology. International Journal of Emerging Technologies in Learning, 11(10), 76–79. https://doi.org/10.3991/ijet.v11i10.5908

Cruz Pichardo, I. M. (2016). Percepciones en el uso de las redes sociales y su aplicación en la enseñanza de las matemáticas. Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación, 48, 165-186. https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61700/37710