



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

GUÍA DOCENTE

2025 - 2026

FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre completo	Comunicación Audiovisual y Multimedia
Código	E000012636
Impartido en	Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato [Primer Curso]
Nivel	Postgrado 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 15
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

COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE ASOCIADOS:

CGI1 - Capacidad de análisis y síntesis (RA1; RA2)

CGI3 - Capacidad de organización y planificación (RA1; RA2)

CGI4 - Habilidades de gestión de la información proveniente de fuentes diversas (RA1; RA2; RA3)

CGI5 - Conocimientos generales básicos sobre el área de estudio (RA2; RA3)

CGI6 - Comunicación oral y escrita en la propia lengua (RA1; RA2; RA3; RA4; RA5)

CGP7 - Habilidades interpersonales (RA1; RA2)

CGP8 - Trabajo en equipo (RA1; RA2; RA5)

CGP9 - Capacidad crítica y autocrítica (RA1; RA2; RA3)

CGP10 - Compromiso ético (RA1; RA2; RA3; RA5)

CGS11 - Capacidad de aprender (RA1; RA2; RA3)

CGS12 - Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones (RA1; RA2; RA3)

CGS14 - Preocupación por la calidad (RA1; RA2)



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CET15 - Conocer contextos y situaciones en las que se usan o aplican los diversos contenidos curriculares (RA1; RA2)

CET17 - Conocer los desarrollos teóricos-prácticos de la enseñanza y el aprendizaje de la materia correspondiente (RA1)

CET18 - Transformar los currículos en programas de actividades y de trabajo (RA1)

CET19 - Adquirir criterios de selección y elaboración de materiales educativos (RA1; RA3)

CET20 - Fomentar un clima que facilite el aprendizaje ponga en valor las aportaciones de los estudiantes (RA2)

CET21 - Integrar la formación en comunicación audiovisual y multimedia en el proceso de enseñanza y aprendizaje (RA1; RA2; RA3)

CET22 - Conocer estrategias y técnicas de evaluación y entender la evaluación como un instrumento de regulación y estímulo al esfuerzo (RA1)

CET24 - Analizar críticamente el desempeño de la docencia, de las buenas prácticas y de la orientación utilizando indicadores de calidad (RA1; RA2; RA3)

De forma detallada, las competencias que se desarrollan en la asignatura "Comunicación Audiovisual y Multimedia" dentro del Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato incluyen:

- **Competencia en comunicación audiovisual:** Los estudiantes adquirirán conocimientos y habilidades relacionadas con el lenguaje audiovisual, la producción audiovisual y la edición de contenidos multimedia. Serán capaces de comprender y utilizar los elementos fundamentales de la comunicación audiovisual, como la composición visual, el montaje, el sonido y la narrativa.
- **Competencia en el uso de herramientas multimedia:** Los estudiantes desarrollarán habilidades prácticas en el manejo de herramientas y tecnologías multimedia, incluyendo software de edición de video, diseño gráfico, plataformas de redes sociales y aplicaciones relacionadas. Serán capaces de utilizar estas herramientas para crear y compartir contenido educativo multimedia.
- **Competencia digital:** Los estudiantes desarrollarán competencias digitales para el uso efectivo de las tecnologías de la información y la comunicación en el entorno educativo. Esto incluye la capacidad de buscar, evaluar y utilizar recursos digitales, así como la habilidad de comunicarse y colaborar en entornos digitales.
- **Competencia en el uso de las TAC:** Se enfatizará el aprendizaje de tecnologías enfocadas en la mejora del proceso educativo, promoviendo estrategias pedagógicas innovadoras mediante el uso de herramientas digitales avanzadas.
- **Competencia en el diseño y desarrollo de actividades educativas:** Los estudiantes aprenderán a diseñar y desarrollar actividades educativas utilizando medios audiovisuales y herramientas multimedia. Serán capaces de adaptar estas actividades a las necesidades y características de los estudiantes, fomentando la participación activa y el aprendizaje significativo.
- **Competencia en el trabajo en equipo y la colaboración:** Los estudiantes desarrollarán habilidades de trabajo en equipo, comunicación efectiva y colaboración con sus compañeros. Serán capaces de participar en proyectos grupales, compartir responsabilidades y contribuir de manera constructiva al logro de objetivos comunes.

Resultados de Aprendizaje

Recogidos y enlazados en el apartado anterior.

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

Lecciones magistrales: 20 horas

Trabajos prácticos en grupo (Trabajo grupal fuera del aula y Actividades intra-aula): 40 horas

Trabajos prácticos individuales (Trabajo grupal fuera del aula y Actividades intra-aula): 50 horas

Exposición de trabajos (Actividades intra-aula): 10 horas

Retroalimentación y autocritica (Actividades intra-aula): 30 horas

Total horas: 150 horas (5 créditos)

EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Trabajos y exposiciones: 40%

Evaluación continua y formativa de las actividades realizadas fuera del aula: 30%

Evaluación continua y formativa de las actividades del aula: 30%

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	30/10/2025	11/11/2025
Módulo 2: Redes Sociales y Herramientas Multimedia en Educación	4/11/2025	13/11/2025
Examen (Memoria final)	18/11/2025	18/11/2025



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



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

GUÍA DOCENTE
2025 - 2026

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>