



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 Agüera
Horario	18:15h a 20:30h
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. 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.

Datos del profesorado	
Profesor	
Nombre	Iker Olabe Goxencia
Departamento / Área	Departamento de Ciencias de la Comunicación
Correo electrónico	iolabe@cesag.comillas.edu
Profesores de laboratorio	
Profesor	
Nombre	Ricardo Mamblona Agüera
Departamento / Área	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
Despacho	Despacho 9
Correo electrónico	rmamblona@cesag.comillas.edu
Profesor	
Nombre	Xiskya Lucía Valladares Paguaga
Departamento / Área	Departamento de Lenguas
Correo electrónico	xlvalladares@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 en su práctica docente. Esto es especialmente relevante en el contexto actual, donde el uso de herramientas digitales y redes sociales es cada vez más común en el entorno educativo.

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, donde la colaboración y la coordinación son esenciales para lograr resultados exitosos.

Competencias - Objetivos

Competencias

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 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

- Comprender los elementos básicos del lenguaje audiovisual: Los estudiantes serán capaces de comprender los conceptos fundamentales de la comunicación audiovisual, incluyendo la composición visual, el montaje, el sonido y la narrativa audiovisual.
- Aplicar los conocimientos teóricos en la práctica audiovisual: Los estudiantes podrán aplicar los conocimientos adquiridos en la creación de proyectos audiovisuales, desde la fase de preproducción hasta la postproducción. Serán capaces de utilizar



herramientas y técnicas adecuadas para cada etapa del proceso creativo.

- Utilizar herramientas multimedia en el entorno educativo: Los estudiantes serán capaces de utilizar herramientas y tecnologías multimedia en el contexto educativo para diseñar y desarrollar actividades, proyectos y recursos educativos que promuevan la participación activa y el aprendizaje significativo de los estudiantes.
- Integrar la comunicación audiovisual en la práctica docente: Los estudiantes podrán integrar de manera efectiva la comunicación audiovisual en su práctica docente, utilizando medios audiovisuales y herramientas multimedia para enriquecer la enseñanza y el aprendizaje en el aula.
- Desarrollar habilidades colaborativas y de resolución de problemas: Los estudiantes desarrollarán habilidades de trabajo en equipo, colaboración y resolución de problemas a través de la realización de proyectos audiovisuales y actividades grupales. Serán capaces de comunicarse y colaborar de manera efectiva con sus compañeros para lograr objetivos comunes.
- Reflexionar críticamente sobre la influencia de los medios audiovisuales: Los estudiantes desarrollarán habilidades críticas para analizar y evaluar la influencia de los medios audiovisuales en la sociedad y en el entorno educativo. Serán capaces de reflexionar sobre cuestiones éticas, sociales y culturales relacionadas con la comunicación audiovisual.

BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

Contenidos – Bloques Temáticos

Módulo 1: Taller Audiovisual

1- Introducción al lenguaje audiovisual

-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

-Guión literario

-Guión 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

1. Contexto: Inevitable convivencia con las RRSS.

- Aspectos legales: Leyes y competencias de las empresas.
- Peligros, límites y realidades.
- ¿Qué implica crecer en un mundo digital? Cómo se relacionan los menores con la tecnología.
- Tipos de contenido en RRSS: Actualidad y tendencias en herramientas y tipos de contenidos.

2. El educador.

- Debate: ¿Son compatibles las RRSS y una "buena" educación? La digitalización escolar ¿una mejora o un empeoramiento de la educación?
- Lenguaje. ¿Hablamos el mismo idioma?
- Herramientas: Canales y oportunidades del educador.
- Ideas de contenido para RRSS en educación.

3. "Súper" herramientas.

- Uso de herramientas digitales en educación.
- Debate: ¿Puede afectar la IA en el aprendizaje o en la interiorización de la materia?
- La Inteligencia Artificial. Uso y actualidad.

- IA evolución o fin del mundo.
- Herramientas IA para profesorado y alumnado.

CASO PRÁCTICO

1. Creación de contenido dinámico para la presentación de conceptos o partes del temario de una asignatura mediante herramientas de IA y herramientas digitales para educadores (Bootcamp).
2. Examen online sobre el temario impartido en esta parte de la asignatura.

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

Actividades interactivas en línea: Diseñar actividades interactivas en línea, como cuestionarios, ejercicios de práctica, debates en foros, colaboración en documentos compartidos, entre otros. Estas actividades permiten la participación activa de los estudiantes y fomentan la interacción y el intercambio de ideas.

Tutorías virtuales: Programar sesiones de tutorías individuales o en grupo a través de videoconferencias para proporcionar orientación adicional, resolver dudas y brindar retroalimentación personalizada a los estudiantes.

Evaluación en línea: Utilizar herramientas y plataformas en línea para la evaluación de los estudiantes, como la entrega de trabajos, la realización de exámenes en línea o la evaluación de proyectos audiovisuales presentados en formato digital.

RESUMEN HORAS DE TRABAJO DEL ALUMNO

Clases teóricas: 30%

Trabajos prácticos en grupo: 30%

Trabajos prácticos individuales: 20%

Exposición de trabajos: 10%

Retroalimentación y autocrítica: 10%

Total horas: 150 horas (5 créditos)

EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Módulo 1: Taller Audiovisual (50%)

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

Módulo 2: Redes Sociales y Herramientas Multimedia en Educación (50%)

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

Módulo 1: Taller Audiovisual (50%)

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 (50%)

Tarea individual: 20%

Trabajo en grupo: 50%

Rendimiento individual: 30%

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

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



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

GUÍA DOCENTE

2023 - 2024

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>