



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

GUÍA DOCENTE

2024 - 2025

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

Competencias - Objetivos

Competencias

COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES

- CGI1 - Capacidad de análisis y síntesis
- CGI3 - Capacidad de organización y planificación
- CGI4 - Habilidades de gestión de la información proveniente de fuentes diversas
- CGI5 - Conocimientos generales básicos sobre el área de estudio
- CGI6 - Comunicación oral y escrita en la propia lengua
- CGP7 - Habilidades interpersonales
- CGP8 - Trabajo en equipo
- CGP9 - Capacidad crítica y autocrítica
- CGP10 - Compromiso ético
- CGS11 - Capacidad de aprender
- CGS12 - Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones
- CGS14 - Preocupación por la calidad

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CET15 - Conocer contextos y situaciones en las que se usan o aplican los diversos contenidos curriculares
- CET17 - Conocer los desarrollos teóricos-prácticos de la enseñanza y el aprendizaje de la materia correspondiente
- CET18 - Transformar los currículos en programas de actividades y de trabajo
- CET19 - Adquirir criterios de selección y elaboración de materiales educativos
- CET20 - Fomentar un clima que facilite el aprendizaje ponga en valor las aportaciones de los estudiantes



CET21 - Integrar la formación en comunicación audiovisual y multimedia en el proceso de enseñanza y aprendizaje

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

CET24 - Analizar críticamente el desempeño de la docencia, de las buenas prácticas y de la orientación utilizando indicadores de calidad

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

- **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.
- **Desarrollar competencias en el uso de TIC y TAC:** Los estudiantes aprenderán a utilizar y aplicar eficazmente las TIC y TAC en el



entorno educativo, diseñando estrategias y actividades que integren estas tecnologías para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

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.



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

GUÍA DOCENTE

2024 - 2025

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...)



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

GUÍA DOCENTE

2024 - 2025

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

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

Trabajos y exposiciones: 40%

Evaluación continua fuera del aula: 20%

Evaluación continua en el aula: 20%

Examen: 20%

Calificaciones

Módulo 1: Taller Audiovisual (40%)

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%)

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 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	30/10/2024	11/11/2024
Módulo 2: Redes Sociales y Herramientas Multimedia en Educación	18/11/2024	02/12/2024
Examen (Memoria final)	04/12/2024	04/12/2024

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>