

GUÍA DOCENTE

DISEÑO Y CREACION MULTIMEDIA

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

CURSO 2026-27

Fecha de publicación: 08-07-2026



I.-Identificación de la Asignatura	
Tipo	OBLIGATORIA
Período de impartición	3 curso, 1Q semestre
Nº de créditos	6
Idioma en el que se imparte	Castellano

II.-Presentación
La comunicación multimedia ha experimentado un crecimiento extraordinario en los últimos años hasta situarse como un fenómeno relevante tanto en dimensión científica, como en la profesional y académica. En estos momentos, la comunicación multimedia tiene una penetración social indiscutible, cubre una parte importante de la cuota de negocio y posee residencia en buena parte de los servicios que manejamos como usuarios. Económicamente su impacto es tal que en los últimos ejercicios el volumen global de negocio ha superado a otros sectores tradicionales de la información, la comunicación y el entretenimiento. Profesionalmente, el mercado de trabajo posee una fuerte y creciente demanda de profesionales formados en la creación, tratamiento, gestión y difusión de la comunicación digital. Estratégicamente, se ha convertido en la punta de lanza del proceso de introducción efectiva de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y, creativamente, la evolución tecnológica, la simplificación de sus procesos, el abaratamiento de sus costes, y la implicación de los profesionales de la Comunicación está impulsando un crecimiento sostenido de la ampliación del lenguaje y de las soluciones que aporta. El objetivo general de la asignatura de Diseño y Creación Multimedia es que el estudiante alcance los conocimientos necesarios para concebir y desarrollar productos de comunicación digital coherentes, funcionales y bien estructurados. Para ello, se hace hincapié en el aprendizaje de las técnicas de planificación, usabilidad, diseño, organización y generación de contenidos. Asimismo, se introduce al estudiante en los nuevos formatos de comunicación en la Red, con especial atención a los vinculados con el campo audiovisual. Estos contenidos se enlazan con los previos del módulo de Tecnología audiovisual, por cuanto integra el manejo de técnicas y lenguajes audiovisuales que forman parte del hipertexto, y tienen continuidad con la asignatura de Imagen sintética y videojuegos. La asignatura responde a necesidades específicas de formación y conocimiento de los perfiles profesionales básicos de Director, guionista y realizador audiovisual (Profesional especializado en tareas de guión y dirección-realización 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) y de 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).
II.B-Presentación en inglés



Multimedia communication has experienced extraordinary growth in recent years, establishing itself as a significant phenomenon in scientific, professional and academic spheres alike. At present, multimedia communication has undeniable social penetration, accounts for a significant share of the market and is integral to many of the services we use as consumers. Economically, its impact is such that, in recent years, the overall turnover has surpassed that of other traditional sectors within information, communication and entertainment. Professionally, the labour market is seeing strong and growing demand for professionals trained in the creation, processing, management and dissemination of digital communication. Strategically, it has become the spearhead of the process of effectively introducing Information and Communication Technologies; and, creatively, technological evolution, the simplification of its processes, the reduction in its costs, and the involvement of communication professionals are driving sustained growth in the expansion of the language and solutions it provides. The overall aim of the Multimedia Design and Creation module is for students to acquire the knowledge required to conceive and develop coherent, functional and well-structured digital communication products. To this end, emphasis is placed on learning techniques relating to planning, usability, design, organisation and content creation. Furthermore, students are introduced to new forms of online communication, with particular attention paid to those linked to the audiovisual field. This content builds on that covered in the Audiovisual Technology module, as it incorporates the use of audiovisual techniques and languages that form part of hypertext, and is a continuation of the Synthetic Image and Video Games module.

III.-Resultados de Aprendizaje

CG02. Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización de la producción multimedia
 CG15. Capacidad para aplicar procesos y técnicas implicadas en la organización y gestión de recursos técnicos en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes.
 CE01. Capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional
 CE05. Capacidad para asumir el liderazgo en proyectos que requieran recursos humanos y de cualquier otra naturaleza
 CE07. Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual
 CE08. Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas
 CE09. Creatividad
 CE10. Capacidad de adaptación a los cambios
 CE11. Práctica sistemática de autoevaluación, crítica de resultados
 CE12. Orden y método
 CE14. Toma de decisiones

- Leyenda para las titulaciones no adaptadas al RD 822/21: **CB** - competencias básicas, **CG** - competencias generales, **CE** - competencias específicas, **CT** - competencias transversales.
- Leyenda para las titulaciones adaptadas al RD 822/21: **CON** - conocimientos, **COM** - competencias, **HAB** - habilidades.



IV.-Contenido

IV.A.-Temario de la asignatura

Bloque temático I.- Formatos de Comunicación Multimedia

Tema 1. Formatos de comunicación multimedia: generales y audiovisuales

Tema 2. Soportes, medios y lenguajes

Bloque temático II.- Arquitectura de proyectos multimedia

Tema 3. Diseño centrado en experiencia de usuario

Tema 4. Estructura de los contenidos multimedia

Bloque temático III. Planificación y diseño de proyectos multimedia

Tema 5. Diseño de producción multimedia

Bloque temático IV. Desarrollo de proyectos multimedia

Tema 6. Procesos y equipo de producción multimedia

Tema 7. Creación de contenidos (*)

Bloque temático V. Tecnologías aplicadas al desarrollo de proyectos multimedia (*)

Tema 8. Sistemas, herramientas, aplicaciones y servicios.

(*) El Tema 7 y el Bloque V son transversales, por lo que sus contenidos se desplegarán a lo largo de todo el semestre vinculado con el resto de bloques y temas.

IV.B.-Actividades formativas

Tipo	Descripción
Laboratorios experimentales y/o tecnológicos	Creación de contenidos asociados al proyecto multimedia.
Laboratorios experimentales y/o tecnológicos	Experimentación con diferentes recursos multimedia, interactivos e hipertextuales.
Laboratorios experimentales y/o tecnológicos	Creación de un proyecto multimedia aplicado a la comunicación audiovisual.
Laboratorios experimentales y/o tecnológicos	Creación de contenidos multimedia aplicados a la comunicación audiovisual.
Otras actividades	Seminarios, Jornadas, Conferencias o Congresos (fuera del aula).
Tutorías académicas	Tutorías personalizadas (dentro y fuera del aula).
Asistencia a clases teóricas	Debates (dentro del aula).
Otras actividades	Visitas externas (fuera del aula).
Laboratorios experimentales y/o tecnológicos	Planificación y diseño de un proyecto multimedia aplicado a la comunicación audiovisual para su publicación en Red o en otros soportes digitales.



Laboratorios experimentales y/o tecnológicos

Desarrollo y publicación en Red o en otros soportes digitales de un proyecto multimedia aplicado a la comunicación audiovisual.

V.-Tiempo de trabajo del alumnado (30h grado y 25h máster)

Clases teóricas	24
Clases de resolución de ejercicios, problemas, casos, etc.	6
Prácticas en laboratorios experimentales, tecnológicos, clínicos, campo, etc.	24
Realización de pruebas	6
Tutorías académicas	36
Actividades relacionadas: jornadas, seminarios, etc.	12
Preparación de clases teóricas	14
Preparación de prácticas/ejercicios/casos	46
Preparación de pruebas	12
Total de horas de trabajo del alumnado	180

VI.-Metodología y plan de trabajo

Tipo	Periodo	Contenido
Resolución de ejercicios, problemas, casos	Semana 2 a Semana 14	Planteamientos de ejercicios prácticos en horario de clase y entrega de tareas y foros a través de Aula virtual. Además, el alumnado dispondrá de comentarios de apoyo visual y recursos, como ejercicios y problemas, que podrá utilizar para preparar los contenidos de cada tema.
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 14	Clase enfocada a los contenidos teóricos que permitirán la elaboración del proyecto de Laboratorio. Además, el alumnado dispondrá de comentarios de apoyo visual y recursos, como ejercicios y problemas, que podrá utilizar para preparar los contenidos de cada tema.
Laboratorios experimentales y/o tecnológicos	Semana 2 a Semana 14	Experimentación en el Laboratorio de informática con diferentes recursos multimedia, interactivos e hipertextuales. Además, el alumnado dispondrá de comentarios de apoyo visual y recursos, como ejercicios y problemas, que podrá utilizar para preparar las prácticas de cada tema.



VII.-Método de evaluación

El modelo de evaluación general es la evaluación continua, tal como establece el Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

Deberán utilizarse todos los sistemas de evaluación establecidos para la asignatura en la memoria de la titulación, excepto aquellos que tuviesen una ponderación mínima del 0%, que podrán utilizarse en los cursos académicos en los que el profesorado lo considere oportuno. Cada uno de los sistemas de evaluación podrá ser aplicado mediante una o más actividades de evaluación, coherentes con ese sistema. Ninguna de las actividades de evaluación podrá superar individualmente el 60% de la calificación global de la asignatura.

La suma de las actividades de evaluación no revaluables no podrá superar el 40% de la calificación global de la asignatura y, en general, no deberían tener nota mínima (salvo en el caso de actividades de carácter práctico en las que, estrictamente, no pudieran reproducirse en la convocatoria extraordinaria las condiciones de evaluación de la convocatoria ordinaria).

El alumnado que no consiga superar la asignatura en la convocatoria ordinaria, o no se hayan presentado, podrán presentarse a la convocatoria extraordinaria únicamente a las actividades de evaluación revaluables no superadas.

El uso de herramientas basadas en inteligencia artificial está prohibido en cualquier ejercicio y prueba de evaluación de la asignatura salvo que el profesor lo indique de forma explícita en el enunciado o en el material de esta. En caso de que esté permitido, se darán indicaciones precisas de qué usos están permitidos y cuáles no.

La distribución y características de las actividades de evaluación son las que se describen a continuación.

VII.A.- Descripción de las actividades de evaluación y su ponderación

Procedimientos de evaluación

1. SE1. Prueba de conocimiento teórico (Actividad evaluadora 1)

- Nota mínima: 5.0 sobre 10 (es necesario obtener la nota mínima para que su calificación se sume a la obtenida en los otros procedimientos de evaluación).
- Ponderación: 30%
- Contenido: Prueba escrita, contenidos teóricos de todos los temas del temario (incluyendo lecturas obligatorias que se indiquen en sesión de clase) con posibilidad de incluir análisis de casos.
- Asistencia obligatoria. El control se realizará mediante la verificación de presencialidad por lista y/o mediante otros procedimientos que el docente comunicará de forma anticipada y explícita.
- El examen se realizará mediante una prueba escrita presencial.
- Evaluación en convocatoria ordinaria. Revaluable en convocatoria extraordinaria.
- Periodo: se realizará en las fechas oficiales establecidas en el calendario académico, tanto en convocatoria ordinaria como extraordinaria.

2. SE3. Evaluación de competencia práctica en espacios técnicos (Actividades evaluadoras 2 y 3)

- Ponderación: 60%
- Asistencia obligatoria del 70%. El control se realizará mediante la verificación de presencialidad por lista y/o mediante otros procedimientos que el docente comunicará de forma anticipada y explícita.
- Se compone de dos actividades evaluadoras:
- Actividad evaluadora 2. Prueba de conocimiento práctico.**
 - Nota mínima: 5.0 sobre 10 (es necesario obtener la nota mínima para que su calificación se sume a la obtenida en los otros procedimientos de evaluación).
 - Ponderación: 40%
 - Contenido: Evaluación de los contenidos prácticos de la asignatura mediante el desarrollo y entrega de un proyecto de diseño de carácter multimedia.
 - Asistencia obligatoria.
 - La tutorización de esta actividad se realizará de manera presencial y su desarrollo y entrega, bien de forma presencial o a través del Aula Virtual, indistintamente.
 - Evaluación en convocatoria ordinaria. Revaluable en convocatoria extraordinaria.
 - Periodo: se realizará en las fechas oficiales establecidas en el calendario académico, tanto en convocatoria ordinaria como extraordinaria.
- Actividad evaluadora 3. Prácticas en espacios informáticos.**
 - Nota mínima: no tiene.
 - Ponderación: 20 % considerado el conjunto o suma de los diferentes tipos de pruebas/ejercicios, cuyo valor concreto en este porcentaje determinará el docente responsable de la asignatura en cada caso, informado de ello con carácter previo al alumnado.
 - Contenido: conjunto de ejercicios de adiestramiento que implican la exploración de herramientas y procesos de diseño en laboratorio informático.
 - Asistencia obligatoria, cuyo control se verificará bien mediante mención por lista de clase y/o la propia entrega en tiempo y forma de los ejercicios.
 - La tutorización de los ejercicios englobados en esta actividad se realizará de manera presencial y su entrega, bien en presencial o a través del Aula Virtual, indistintamente.
 - Periodo: evaluación continua a lo largo del periodo lectivo (semanas 1 a 14). Actividades no reproducibles fuera del lapso temporal indicado y, por lo tanto, no revaluables.

4. SE4. Trabajos y análisis teórico-prácticos (Actividad evaluadora 4)

- Nota mínima: no tiene.
- Ponderación: 10 % considerado el conjunto o suma de los diferentes tipos de pruebas/ejercicios, cuyo valor concreto en este porcentaje determinará el docente responsable de la asignatura en cada caso, informado de ello con carácter previo al alumnado.
- Contenido: resolución de pruebas y ejercicios en las sesiones teóricas (lo que implicará la asistencia obligatoria a estas



sesiones), como análisis de casos y/u otras actividades complementarias dentro/fuera del aula que el docente establezca, previo aviso de las mismas.

- Asistencia obligatoria del 70%, cuyo control se verificará bien mediante mención por lista de clase y/o la propia entrega en tiempo y forma de los ejercicios.
- La tutorización de los ejercicios englobados en esta actividad se realizará de manera presencial y su entrega, bien en presencial o a través del Aula Virtual, indistintamente.
- Periodo: evaluación continua a lo largo del periodo lectivo (semanas 1 a 14).
- Actividades no reproducibles fuera del lapso temporal indicado y, por lo tanto, no revaluables.

Detalle de instrumentos y procedimiento de evaluación

Actividad evaluadora	Ponderación	Condiciones	Características y contenidos
1. Prueba de conocimiento teórico	30%	- Revaluable - Nota mínima: 5.0 sobre 10	Prueba escrita, contenidos teóricos de todos los temas del temario (incluyendo lecturas obligatorias que se indiquen en sesión de clase) con posibilidad de incluir análisis de casos.
2. Prueba de conocimiento práctico	40%	- Revaluable - Nota mínima: 5.0 sobre 10	Evaluación de los contenidos prácticos de la asignatura mediante el desarrollo y entrega de un proyecto de diseño de carácter multimedia.
3. Prácticas en espacios informáticos	20%	- No revaluable - Sin nota mínima	Conjunto de ejercicios de adiestramiento que implican la exploración de herramientas y procesos de diseño en laboratorio informático.
4. Trabajos y análisis teórico-prácticos	10%	- No revaluable - Sin nota mínima	Resolución de pruebas y ejercicios en las sesiones teóricas, como análisis de casos y/u otras actividades complementarias dentro/fuera del aula que el docente establezca, previo aviso de las mismas.



* Los periodos de evaluación son orientativos. Al inicio del curso el profesor, en función del calendario específico de cada grupo, establecerá y notificará a los estudiantes las fechas concretas.

**Al inicio del curso cada profesor comunicará a los alumnos posibles adaptaciones de los porcentajes de evaluación, estructura y desarrollo de la asignatura.

Consideraciones generales sobre el proceso de evaluación

Obligatoriedad de asistencia

La asignatura sigue el sistema de evaluación continua por lo que la asistencia a clase es OBLIGATORIA:

- Se establece un mínimo de asistencia a clase es del 70%.
- Aquellos estudiantes que no cumplan con dicho mínimo no podrán realizar las actividades evaluables en convocatoria ordinaria.

(Nota: para no admitir a una prueba a un estudiante por no cumplir con el mínimo de asistencia, se deberá poder justificar utilizando un sistema probatorio. Para ello el profesor o profesora utilizará la aplicación de asistencia de la URJC o la herramienta de asistencia de Aula Virtual, para proceder al correspondiente registro y justificación de faltas).

Sin menoscabo de los derechos y deberes de los estudiantes recogidos en el Estatuto del estudiante (RD 1791/2010), en los Estatutos de la URJC y en su Normativa interna, el alumno debe atender a las siguientes aclaraciones: **EVALUACIÓN Y REEVALUACIÓN**: Todos los alumnos tienen derecho a dos evaluaciones e aquellas pruebas que tengan el carácter de reevaluable. La primera de ellas, se realizará a lo largo del curso. Eso implica que el alumno será calificado sobre la base de las pruebas, trabajos y actividades realizadas durante el periodo docente y conforme a la ponderación y condiciones establecidas en esta guía.

1. En las actividades reevaluables con nota mínima establecida, si no se alcanza dicha nota mínima en los periodos especificados para ello (lectivo, ordinario y/o extraordinario), la nota obtenida no podrá hacer media o sumarse de forma ponderada al resto, y la calificación final de la asignatura será Suspenso. En el Acta constará como puntuación final la calificación obtenida en la parte no superada. La media global ponderada de todas las actividades de evaluación debe ser superior a 5.0 sobre 10 para poder superar la asignatura.
2. La segunda evaluación (convocatoria extraordinaria) sólo podrá utilizarse para evaluar al alumno de aquellas competencias que puedan ser reevaluables y que no haya superado en la primera evaluación (convocatoria ordinaria).
3. La segunda evaluación NO podrá utilizarse para "subir nota".
4. La calificación de NO PRESENTADO se dará únicamente en el caso de que no se realizado NINGUNA prueba o ejercicio de carácter reevaluable (exámenes y pruebas prácticas finales)

VII.B.- Evaluación del alumnado con dispensa académica de asistencia a clase



La concesión de Dispensa Académica de Asistencia a Clase (DAAC) no implica que se quede automáticamente eximido de participar en las actividades de evaluación continua ni en las actividades formativas presenciales de asistencia obligatoria establecidas en la guía docente. Una vez concedida la dispensa, el alumnado deberá contactar con el docente, que podría proponerle las adaptaciones que considere convenientes, siempre que garanticen la adquisición y adecuada evaluación de los resultados de aprendizaje previstos. El alumnado deberá mantener a lo largo de curso una comunicación fluida con el docente para que este le proporcione información sobre las fechas en que se realizarán esas actividades formativas y de evaluación, en caso de que su programación no estuviese ya fijada y a disposición del alumnado en el momento de la concesión de la dispensa.

Asignatura con posibilidad de dispensa: Sí

VII.C.- Revisión y reclamación de las actividades de evaluación

Se realizará conforme al Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

VII.D.- Alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales

Con el fin de garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico, las adaptaciones curriculares para alumnado con discapacidad o con necesidades educativas especiales serán pautadas por la Unidad de Atención a Personas con Discapacidad, de acuerdo con la normativa que regula el servicio de Atención a Estudiantes con Discapacidad, aprobada por Consejo de Gobierno de la Universidad Rey Juan Carlos.

Para que esas adaptaciones puedan realizarse, será requisito la emisión de un informe de adaptaciones curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que el alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales deberán contactar con este servicio para analizar conjuntamente las distintas opciones.

VII.E.- Conducta académica, integridad y honestidad académica

La Universidad Rey Juan Carlos está plenamente comprometida con los más altos estándares de integridad y honestidad académica, por lo que estudiar en la URJC supone asumir y suscribir los valores de integridad y la honestidad académica recogidos en el Código Ético de la Universidad.

Para acompañar este proceso, la Universidad dispone de la Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos y de diferentes herramientas (antiplagio, supervisión) que ofrecen una garantía colectiva para el completo desarrollo de estos valores esenciales.

Las herramientas basadas en inteligencia artificial pueden mejorar la experiencia de aprendizaje, pero debe utilizarse de forma ética, legal, honesta y transparente. Por este motivo, deben seguirse las recomendaciones de uso adecuado indicadas por los docentes de la asignatura.



VIII.-Recursos y materiales didácticos

Bibliografía básica

- AAVV. (2014) Diseño de información y desarrollo web. www.alzado.org
- AAVV. (2017) Guía para el desarrollo de sitios web. Santiago de Chile: Secretaría General del Gobierno. Disponible en: www.guiaweb.gob.cl
- Clark, A. (2020). SEO: learn search engine optimization with smart internet marketing strategies.
- AAVV. (2018) Insights and inspiration for the user experience community. Disponible en: <https://www.uxmatters.com/>
- Alexander, B. (2017) The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media-Revised and Updated Edition, 2nd Edition. Santa Bárbara: Praeger.
- A List Apart. (2018) For People Who make websites. Disponible en; <http://www.alistapart.com/>
- CONSORCIO W3C (2012) Normas de accesibilidad. Disponible en: <http://www.w3c.es/Normas de accesibilidad>
- Contreras, F.; San Nicolás, C. (2001). *Diseño gráfico, creatividad y comunicación*. Madrid: Blur Ediciones.
- Enge, E.; Spencer. S.; Stricchiola, S. (2015) The Art of SEO: Mastering Search Engine Optimization. O'Reilly.
- Handler Miller, C. (2014) Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment. Focal Press.
- Nielsen, J.; Pernice, K. (2010) Eyetracking Web Usability. New Riders Press.
- NSU (2018) Revista multidisciplinar sobre diseño, personas y tecnología. Disponible en: <http://www.nosolousabilidad.com>
- Darley, A. (2002) Cultura visual digital. Paidós, Barcelona.
- Estrade, J.M.; Jordán, D.; Hernández, M.A. (2017) *Marketing Digital. Mobile Marketing, SEO y Analítica Web*. Madrid: Anaya.
- Garret, J.J. (2014) Blog de Jesse James Garret. Disponible en: <http://blog.jjg.net/>
- Norman Nielsen Group. (2018) Evidence-Based User Experience Research, Training, and Consulting. Disponible en: <https://www.nngroup.com/articles/>
- Ambrose, G. & Harris, P. (2010). *Metodología del diseño*. Parramón.
- Orozco G, Scolari, C.A , Torres Espinoza, G.TTVMorfofos 9: Inteligencia artificial en contenidos audiovisuales. TvMorfofos. Disponible en [PDF] TVMorfofos <https://www.perlego.com/es/book/2077731/tvmorfofos-9-inteligencia-artificial-en-contenidos-audiovisuales-pdf>
- Rosenfeld, L. y Morville, P. (2002) *Arquitectura de la información*. McGraw-Hill.
- Salmon, C. (2019). *Storytelling. La máquina de fabricar historias y formatear las mentes*. Península.
- Scolari, C. A. (2020). Cultura Snack. Lo bueno, si breve... La Marca.
- Scolari, C. A. (2018). *Las leyes de la interfaz. Diseño, ecología, evolución, complejidad*. Gedisa.
- Gitner, S. (2016) *Multimedia Storytelling for Digital Communicators in a Multiplatform World*. New York: Routledge.
- Hassan Moreno, Y. (2017) *Experiencia de usuario: principios y métodos. Independently published* (accesible versión 2015 en https://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf)

Krug, S. (2014) *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability* (3rd Edition) (Voices That Matter).

Bibliografía complementaria

IX.-Profesorado

Nombre y apellidos	ANA GONZÁLEZ CASERO
Correo electrónico	ana.gcasero@urjc.es
Departamento	Comunicación Audiovisual y Publicidad
Campus de impartición	Fuenlabrada
Categoría	Profesor Sustituto
Responsable de asignatura	No



Horario de tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	0
Nombre y apellidos	DANIEL COLLADO TIZÓN
Correo electrónico	daniel.collado.tizon@urjc.es
Departamento	Periodismo y Comunicación Corporativa
Campus de impartición	Fuenlabrada
Categoría	Profesor/a Asociado/a
Responsable de asignatura	No
Horario de tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	0
Nombre y apellidos	ENRIQUE VAQUERIZO DOMÍNGUEZ
Correo electrónico	enrique.vaquerizo@urjc.es
Departamento	Periodismo y Comunicación Corporativa
Campus de impartición	Madrid - Vicálvaro
Categoría	Profesor/a Ayudante Doctor/a
Titulación académica	Doctor
Responsable de asignatura	No
Horario de tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	0



Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	1
Nombre y apellidos	JOAQUÍN BASILIO LÓPEZ DEL RAMO
Correo electrónico	joaquin.lopezdelramo@urjc.es
Departamento	Periodismo y Comunicación Corporativa
Campus de impartición	Fuenlabrada
Categoría	Titular de Universidad
Titulación académica	Doctor
Responsable de asignatura	No
Horario de tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	4
Nº de Sexenios	3
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	3
Nombre y apellidos	JOSÉ MANUEL RUIZ MARTÍN
Correo electrónico	jose.ruiz.martin@urjc.es
Departamento	Comunicación Audiovisual y Publicidad
Campus de impartición	Fuenlabrada
Categoría	Profesor/a Permanente Laboral
Titulación académica	Doctor
Responsable de asignatura	Si
Horario de tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	1
Nº de Sexenios	1
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	2



Nombre y apellidos	JUAN MANUEL RUIZ PRIETO
Correo electrónico	juanmanuel.ruiz@urjc.es
Departamento	Comunicación Audiovisual y Publicidad
Campus de impartición	Madrid - Vicálvaro
Categoría	Profesor/a Asociado/a
Responsable de asignatura	No
Horario de tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	1
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	0
Nombre y apellidos	LUIS NAHUEL SANGUINET GARCÍA
Correo electrónico	luis.sanguinet@urjc.es
Campus de impartición	Madrid - Vicálvaro
Categoría	Investigador
Responsable de asignatura	No
Horario de tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	0
Nº de Sexenios	0
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	0
Nombre y apellidos	SAMUEL CALLE MENDOZA
Correo electrónico	samuel.calle@urjc.es
Departamento	Periodismo y Comunicación Corporativa
Campus de impartición	Fuenlabrada
Categoría	Profesor/a Ayudante Doctor/a
Titulación académica	Doctor

Responsable de asignatura	No
Horario de tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	1
Nº de Sexenios	1
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docencia	2

