



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|--|--------------------|----------------------------|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2020/21 |
| Asignatura (*) | Edición e Montaxe | Código | 616G02007 | |
| Titulación | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos | | | |
| Descritores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Grao | 2º cuatrimestre | Segundo | Formación básica | 6 |
| Idioma | CastelánGalego | | | |
| Modalidade docente | Híbrida | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Socioloxía e Ciencias da Comunicación | | | |
| Coordinación | García Torre, Manuel | Correo electrónico | manuel.garcia.torre@udc.es | |
| Profesorado | García Torre, Manuel | Correo electrónico | manuel.garcia.torre@udc.es | |
| Web | | | | |
| Descrición xeral | O obxectivo da materia e formar aos alumnos nos rudimentos técnicos da edición de vídeo ao tempo que complementar e afondar na súa formación na linguaxe audiovisual. Centrarase de forma especial en amosar a diferenza da edición e montaxe nunha produción de imaxe real e nunha produción de animación, vendo os procedementos en cada unha destas disciplinas. | | | |
| Plan de continxencia | <p>1. Modificacións nos contidos: Non se realizarán cambios.</p> <p>2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen: Mantéñense todas as metodoloxías docentes pero adaptación á docencia non presencial. *Metodoloxías docentes que se modifican</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado: -Moodle: é a canle oficial de información aos estudantes con todas as cuestións que afectan á materia. Publicarase diferente información segundo avance a asignatura. -Correo electrónico personalizado: dispoñible en horario laboral. -Microsoft Teams: titorías persoais ou grupais. Sempre que os estudantes o soliciten ou o docente o considere necesario.</p> <p>4. Modificacións na avaliación: Proba mixta: Exame a través de Moodle. Mantense a necesidade de aprobar para que esta cualificación faga media coas outras probas e traballos previstos na avaliación. Se non se alcanza este mínimo, a materia resulta automaticamente suspensa. A avaliación da aprendizaxe colaborativa e do obradoiro non varía. *Observacións de avaliación: No caso de problemas de conexión, conectividade telemática ou de acceso ao ordenador o día da entrega ou celebración das probas de avaliación, buscaranse alternativas con estes/as estudantes con posibilidade de realizar esta/s proba/s en distintos horarios ou en distinta modalidade.</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía: Se é necesario, as fontes de información poñeranse ao dispor dos estudantes en formato dixital.</p> | | | |

Competencias / Resultados do título

| Código | Competencias / Resultados do título |
|--------|-------------------------------------|
|--------|-------------------------------------|



| | |
|-----|---|
| A1 | CE1 - Conocer y saber aplicar los aspectos teóricos y prácticos de todas las cuestiones jurídicas relacionadas con los videojuegos y los productos de animación. |
| A2 | CE2 - Conocer y tener la capacidad de analizar el sector de la animación y del videojuego en su vertiente creativa y en su vertiente industrial, así como su evolución histórica. |
| A3 | CE3 - Capacidad para comprender y diferenciar los diversos enfoques del lenguaje audiovisual. |
| A5 | CE5 - Habilidad para seleccionar, comunicar y dar forma a diferentes mensajes así como para planificar su difusión a través de diversos medios gráficos, audiovisuales y multimedia, atendiendo a las normas de su lenguaje y narrativa. |
| A7 | CE7 - Capacidad para analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear digitalmente los elementos visuales de una animación o videojuego. |
| A8 | CE8 - Diseñar personajes animados con la personalidad y comportamiento definidos a partir de una historia. |
| A10 | CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global. |
| A13 | CE13 - Conocer los fundamentos y principios básicos de la generación de gráficos por computador, así como los formatos de imagen y vídeo. |
| A28 | CE28 - Grabar, editar y mezclar piezas de audio e insertarlas en animaciones y videojuego. |
| A35 | CE35 - Conocer, comprender y aplicar las técnicas y fundamentos de dirección y realización audiovisual aplicadas a productos de animación. |
| A37 | CE37 - Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnologías necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de los diferentes productos audiovisuales y multimedia. |
| B1 | CB1 - Que os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguardia do seu campo de estudo |
| B2 | CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio |
| B3 | CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética |
| B4 | CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado |
| B5 | CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía |
| B6 | CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego. |
| B7 | CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación. |
| B8 | CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio. |
| B9 | CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas. |
| B10 | CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas. |
| B11 | CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas. |
| B12 | CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo. |
| B13 | CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos. |
| B14 | CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación o videojuego. |
| C1 | CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma. |
| C2 | CT2 - Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro. |



| | |
|----|---|
| C3 | CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida. |
| C4 | CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero. |
| C6 | CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables. |
| C7 | CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social. |
| C8 | CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade. |
| C9 | CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos. |

| Resultados da aprendizaxe | | | |
|--|---|--|--|
| Resultados de aprendizaxe | Competencias / Resultados do título | | |
| Coñecer os elementos básicos dun programa informático de edición e montaxe. | A1 A2 A3 A5 A7 A8 A10 A13 A37 | B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B10 B11 B12 B13 | C1 C2 C3 C6 C7 C8 C9 |
| Coñecer e comprender o fluxo de traballo propio dunha edición audiovisual en todas as súas fases: adquisición de materiais, conformado, etc. | A1 A2 A3 A7 A8 | B1 B2 B3 B4 B5 B8 | C1 C2 C3 C4 |
| Comprender os fundamentos básicos da montaxe: raccord, tamaños de plano, ángulos, sentido da dirección, tempo, ritmo e son. | A1 A2 A13 A28 A35 A37 | B1 B8 B9 B14 | C1 C2 C3 |
| Coñecer os distintos tipos de montaxe segundo o xénero audiovisual. | A3 A5 A10 A37 | B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 | C1 C3 C4 |



| | | | |
|--|-----|----|----|
| Entender as diferencias da edición e montaxe nunha produción en imaxe real e nunha produción de animación. | A2 | B2 | C1 |
| | A3 | B6 | C2 |
| | A5 | | C3 |
| | A7 | | |
| | A10 | | |
| | A28 | | |
| | A35 | | |
| | A37 | | |

| Contidos | |
|---|---|
| Temas | Subtemas |
| A linguaxe da montaxe | Concepto de montaxe Historia da montaxe A articulación do espazo-tempo do filme |
| O proceso de traballo na sala de montaxe | O software de edición Códexs e contenedores de vídeo Fluxos de traballo Organización dos materiais |
| Gramática da montaxe | A continuidade O ritmo Edición de son As transicións |
| O traballo da montaxe en producións de animación/videoxogos | Características Desenvolvemento |
| Exportación e masterización | Formatos de saída Conformado do master final |

| Planificación | | | | |
|--------------------------|--|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias / Resultados | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
| Sesión maxistral | A1 A2 A8 A10 A35 B5 B10 B11 C4 C6 C8 | 15 | 24 | 39 |
| Aprendizaxe colaborativa | A3 A5 A7 A13 A28 B8 B12 B13 B14 C3 C7 C9 | 30 | 45 | 75 |
| Obradoiro | A13 A28 A37 B1 B2 B3 B4 B6 B7 B9 | 6 | 12 | 18 |
| Proba mixta | A3 A10 A13 A35 A37 B6 C1 C2 | 2 | 15 | 17 |
| Atención personalizada | | 1 | 0 | 1 |

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

| Metodoloxías | |
|--------------------------|---|
| Metodoloxías | Descrición |
| Sesión maxistral | Exposición oral complementada co uso de medios audiovisuais a través de ferramentas online, sincrónica ou asíncrona, coa finalidade de transmitir os coñecementos teóricos enmarcados dentro da asignatura. |
| Aprendizaxe colaborativa | Actividades prácticas presenciais seguindo as pautas definidas polo/a docente. |



| | |
|-------------|--|
| Obradoiro | Actividades presenciais que se realizarán individualmente ou en grupo. |
| Proba mixta | Exame/s da materia |

Atención personalizada

| Metodoloxías | Descrición |
|---------------------------------------|--|
| Aprendizaxe colaborativa Obradoiro | Os alumnos necesitarán atención personalizada para resolver as dúbidas na realización das prácticas. |

Avaliación

| Metodoloxías | Competencias / Resultados | Descrición | Cualificación |
|--------------------------|--|-------------------------------------|---------------|
| Aprendizaxe colaborativa | A3 A5 A7 A13 A28 B8 B12 B13 B14 C3 C7 C9 | Realización de diferentes prácticas | 40 |
| Obradoiro | A13 A28 A37 B1 B2 B3 B4 B6 B7 B9 | Traballos tutelados | 20 |
| Proba mixta | A3 A10 A13 A35 A37 B6 C1 C2 | Exame escrito da materia | 40 |

Observacións avaliación

-A teoría supón o 40% da nota e a práctica un 60%. -Para superar a asignatura deben estar aprobadas as dúas partes (teoría e práctica). Para superar a parte práctica, deben estar aprobadas cada unha das prácticas feitas ao longo do curso.*Na presentación da materia darase máis información sobre a avaliación.

Fontes de información

| | |
|------------------------------------|--|
| Bibliografía básica | <ul style="list-style-type: none"> - Peláez Barceló, Antonio (2015). Montaje y postproducción audiovisual.. Tarragona, Altaria - Atienza Muñoz, Pau (2013). Historia y evolución del montaje audiovisual. De la moviola a Youtube. Barcelona, UOC - Morales Morante, Fernando (2013). Montaje audiovisual. Teoría, técnica y métodos de control. Barcelona, UOC - Selby, Andrew (2013). La animación. Barcelona, Blume |
| Bibliografía complementaria | <ul style="list-style-type: none"> - Freire Sánchez, Alfonso e Vidal Mestre, Montserrat (2015). Manual de montaje y composición audiovisual. Tarragona, Altaria - Marimón, Joan (2016). El montaje cinematográfico. Del guion a la pantalla. Barcelona : Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona - Sánchez Biosca, Vicente. (2001). El montaje cinematográfico teoría y análisis. Barcelona: Paidós |

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais/616G02002
Dirección e Realización/616G02005
Producción da Animación e o Videoxogo/616G02001

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Deseño de Producción para Animación e Videoxogos/616G02006
Animación de Personaxes/616G02020
Proxecto de Animación/616G02021

Materias que continúan o temario

Postproducción 3D e Efectos Visuais/616G02022



| |
|--------------|
| Observacións |
| |

(*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías