



Guía Docente				
Datos Identificativos				2022/23
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	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Navarro Álvarez, Adriana	Correo electrónico	a.navarro@udc.es	
Profesorado	Fiaño Salinas, Carlota Navarro Álvarez, Adriana	Correo electrónico	carlota.fsalinas@udc.es a.navarro@udc.es	
Web				
Descrición xeral	O obxectivo da materia e formar ao alumnado 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.			

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		
	A1	B1	C1
Coñecer os elementos básicos dun programa informático de edición e montaxe.	A2	B2	C2
	A3	B3	C3
	A5	B4	C6
	A7	B5	C7
	A8	B6	C8
	A10	B7	C9
	A13	B10	
	A37	B11	
		B12	
		B13	



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
Entender 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 A3 A5 A7 A10 A28 A35 A37	B2 B6	C1 C2 C3

Contidos	
Temas	Subtemas
1. A linguaxe da montaxe	1.1. Concepto de edición e montaxe 1.2. Historia da montaxe 1.3. A articulación do espazo-tempo do filme 1.4. Tipos de montaxe
2. O proceso de traballo na sala de montaxe	2.1. O software de edición 2.2. Códecs e contenedores de vídeo 2.3. Fluxos de traballo 2.4. Organización dos materiais
3. Gramática da montaxe	3.1. A continuidade 3.2. O ritmo 3.3. As transicións
4. O traballo da montaxe en producións de imaxe real e de animación	4.1. Equipo 4.2. Características 4.3. Fluxo de traballo



5. Edición de son	5.1. Equipo 5.2. Niveis 5.3. Mezcla 5.4. Sincronización 5.5. Posprodución
6. Corrección de cor e gradación da cor	6.1. Conceptos básicos 6.2. Ferramentas 6.3. Pasos tratamento da cor
7. Exportados e masterización	7.1. Formatos de saída 7.2. Conformado do máster final

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A1 A2 A8 A10 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B7 B9 B10 B11 C4 C6 C8	19	11	30
Aprendizaxe colaborativa	A3 A5 A7 A10 A13 A28 B8 B12 B13 B14 C3 C7 C9	30	65	95
Proba mixta	A3 A10 A13 A35 A37 B6 C1 C2	2	22	24
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.
Proba mixta	Exame/s da materia

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

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Aprendizaxe colaborativa	A3 A5 A7 A10 A13 A28 B8 B12 B13 B14 C3 C7 C9	Realización de diferentes prácticas	60
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 finais, ademais de entregadas en data e superadas, todas e cada unha das prácticas de clase.-O alumnado que goce de dispensa académica deberá porse en contacto co profesorado da asignatura antes do día 11 de febreiro, a fin de acordar un itinerario personalizado que supla as ausencias ás aulas. Fóra desta data non serán atendidas peticións deste tipo. -A realización fraudulenta das prácticas e das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso "0" na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación de cara a convocatoria extraordinaria.

## Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peláez Barceló, Antonio (2015). Montaje y postproducción audiovisual.. Tarragona, Altaria</li> <li>- Atienza Muñoz, Pau (2013). Historia y evolución del montaje audiovisual. De la moviola a Youtube. Barcelona, UOC</li> <li>- Morales Morante, Fernando (2013). Montaje audiovisual. Teoría, técnica y métodos de control. Barcelona, UOC</li> <li>- Selby, Andrew (2013). La animación. Barcelona, Blume</li> <li>- Wells, Paul (2007). Fundamentos de la animación. Barcelona: Parramón</li> </ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Freire Sánchez, Alfonso e Vidal Mestre, Montserrat (2015). Manual de montaje y composición audiovisual. Tarragona, Altaria</li> <li>- Marimón, Joan (2016). El montaje cinematográfico. Del guion a la pantalla. Barcelona : Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona</li> <li>- Sánchez Biosca, Vicente. (2001). El montaje cinematográfico teoría y análisis. Barcelona: Paidós</li> </ul>

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais/616G02002  
 Dirección e Realización/616G02005  
 Deseño Sonoro/616G02008  
 Produción da Animación e o Videoxogo/616G02001

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Deseño de Produción 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