



Guía docente

Guía docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Edición y Montaje		Código	616G02007
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Segundo	Formación básica	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador/a	Navarro Álvarez, Adriana	Correo electrónico	a.navarro@udc.es	
Profesorado	Fiaño Salinas, Carlota	Correo electrónico	carlota.fsalinas@udc.es	
	Navarro Álvarez, Adriana		a.navarro@udc.es	
Web				
Descripción general	El objetivo de la materia es formar al alumnado en los fundamentos técnicos de la edición de vídeo al tiempo que complementar y ahondar en su formación en el lenguaje audiovisual. Se centrará de forma especial en mostrar las diferencias de la edición y montaje en una producción de imagen real y en una producción de animación, viendo los procedimientos en cada una de estas disciplinas.			

Competencias del título

Código	Competencias del 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 los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
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, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C2	CT2 - Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje		Competencias del título	
Conocer los elementos básicos de un programa informático de edición y montaje.	A1	B1	C1
	A2	B2	C2
	A3	B3	C3
	A5	B4	C6
	A7	B5	C7
	A8	B6	C8
	A10	B7	C9
	A13	B10	
	A37	B11	
		B12	
		B13	



Conocer y comprender el flujo de trabajo propio de una edición audiovisual en todas sus fases: adquisición de materiales, conformado, etc.	A1 A2 A3 A7 A8	B1 B2 B3 B4 B5 B8	C1 C2 C3 C4
Entender los fundamentos básicos del montaje: raccord, tamaños de plano, ángulos, sentido da dirección, tiempo, ritmo y sonido.	A1 A2 A13 A28 A35 A37	B1 B8 B9 B14	C1 C2 C3
Conocer los distintos tipos de montaje según el género audiovisual.	A3 A5 A10 A37	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9	C1 C3 C4
Entender las diferencias de la edición y el montaje en una producción en imagen real y en una producción de animación.	A2 A3 A5 A7 A10 A28 A35 A37	B2 B6	C1 C2 C3

Contenidos	
Tema	Subtema
1. El lenguaje del montaje	1.1. Concepto de edición y montaje 1.2. Historia del montaje 1.3. La articulación del espacio-tiempo de un film 1.4. Tipos de montaje
2. El proceso de trabajo en la sala de montaje	2.1. El software de edición 2.2. Códecs y contenedores de vídeo 2.3. Flujos de trabajo 2.4. Organización de los materiais
3. Gramática del montaje	3.1. La continuidad 3.2. El ritmo 3.3. Las transiciones
4. El trabajo de montaje en producciones de imagen real y de animación	4.1. Equipo 4.2. Características 4.3. Flujo de trabajo



5. Edición de sonido	5.1. Equipo 5.2. Niveles 5.3. Mezcla 5.4. Sincronización 5.5. Postproducción
6. Corrección de color y gradación de color	6.1. Conceptos básicos 6.2. Herramientas 6.3. Pasos tratamiento del color
7. Exportación y masterización	7.1. Formatos de salida 7.2. Conformado del master final

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A1 A2 A8 A10 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B7 B9 B10 B11 C4 C6 C8	19	11	30
Aprendizaje colaborativo	A3 A5 A7 A10 A13 A28 B8 B12 B13 B14 C3 C7 C9	30	65	95
Prueba mixta	A3 A10 A13 A35 A37 B6 C1 C2	2	22	24
Atención personalizada		1	0	1
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuais a través de herramientas online, síncrona o asíncrona, con finalidad de transmitir los conocimientos teóricos enmarcados dentro de la asignatura.
Aprendizaje colaborativo	Actividades prácticas presenciales siguiendo las pautas definidas por el docente.
Prueba mixta	Exámenes de la materia.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Aprendizaje colaborativo	Los alumnos necesitarán atención personalizada para resolver las dudas en la realización de las prácticas.

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Aprendizaje colaborativo	A3 A5 A7 A10 A13 A28 B8 B12 B13 B14 C3 C7 C9	Realización de diferentes prácticas	60
Prueba mixta	A3 A10 A13 A35 A37 B6 C1 C2	Exame escrito da materia	40

Observaciones evaluación



-La teoría supone el 40% de la nota y la práctica un 60%. -Para superar la asignatura deben estar aprobadas las dos partes (teoría y práctica). Para superar la parte práctica tienen que estar aprobadas cada una de las prácticas finales, además de entregadas en fecha y superadas, todas y cada una de las prácticas de clase.-El alumnado que goce de dispensa académica deberá ponerse en contacto con el profesorado de la asignatura antes del día 11 de febrero, a fin de acordar un itinerario personalizado que supla las ausencias a las aulas. Fuera de esta fecha no serán atendidas peticiones de este tipo. -La realización fraudulenta de las prácticas y de las pruebas o actividades de evaluación, una vez comprobada, implicará directamente la cualificación de suspenso "0" en la materia en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquiera cualificación obtenida en todas las actividades de evaluación de cara a la convocatoria extraordinaria.

Fuentes de información

Básica	- 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 - Wells, Paul (2007). Fundamentos de la animación. Barcelona: Parramón
Complementaria	- 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

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Lenguaje y Narrativa Gráficos y Audiovisuales/616G02002
 Dirección y Realización/616G02005
 Diseño Sonoro/616G02008
 Producción de la Animación y el Videojuego/616G02001

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Diseño de Producción para Animación y Videojuegos/616G02006
 Animación de Personajes/616G02020
 Proyecto de Animación/616G02021

Asignaturas que continúan el temario

Postproducción 3D y Efectos Visuales/616G02022

Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías