



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Edición e Montaxe		Código	616G02007
Titulación				
Descriptorios				
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	Carpe Pérez, Inmaculada Concepció	Correo electrónico	i.carpe1@udc.es	
	Navarro Álvarez, Adriana		a.navarro@udc.es	
	Oliveros Mediavilla, Miguel		miguel.oliveros@udc.es	
Web				
Descrición xeral	O obxectivo da materia e formar ao alumnado nos rudimentos técnicos da edición audiovisual ao tempo que complementar e afondar na súa formación na linguaxe cinematográfica. 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 do título	
Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias do título		
Coñecer os elementos básicos dun programa informático de edición e montaxe.	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	
Coñecer e comprender o fluxo de traballo propio dunha edición audiovisual en todas as súas fases: adquisición de materiais, conformado, etc.		B13	
	A1	B1	C1
	A2	B2	C2
	A3	B3	C3
	A7	B4	C4
	A8	B5	
Entender os fundamentos básicos da montaxe: raccord, tamaños de plano, ángulos, sentido da dirección, tempo, ritmo e son.		B8	
	A1	B1	C1
	A2	B8	C2
	A13	B9	C3
	A28	B14	
	A35		
	A37		



Coñecer os distintos tipos de montaxe segundo o xénero audiovisual.	A3	B1	C1
	A5	B2	C3
	A10	B3	C4
	A37	B4	
		B5	
		B6	
		B7	
		B8	
		B9	
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
1. O proceso de traballo na sala de montaxe	2.1. O software de edición 2.2. Organización dos materiais
2. 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
3. Gramática da montaxe	3.1. A continuidade 3.2. O ritmo 3.3. As transicións
4. O traballo da montaxe en producións de animación e imaxe real	4.1. Equipo 4.2. Características 4.3. Fluxo de traballo
5. Etalonaxe	6.1. Conceptos básicos de corrección e gradación da cor 6.2. Ferramentas 6.3. Pasos de tratamento da cor
6. Edición de son	5.1. Equipo 5.2. Niveis 5.3. Mezcla 5.4. Sincronización 5.5. Postprodución

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / 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	Descrición	Cualificación
Aprendizaxe colaborativa	A3 A5 A7 A10 A13 A28 B8 B12 B13 B14 C3 C7 C9	Realización de diferentes prácticas	70
Proba mixta	A3 A10 A13 A35 A37 B6 C1 C2	Exame escrito da materia	30

Observacións avaliación
-A teoría supón o 30% da nota e a práctica un 70%. -Para superar a asignatura deben estar aprobadas as dúas partes (teoría e práctica). Cómpre aprobar cada unha das partes de forma independente para aprobar a totalidade da disciplina.- Para aprobar a materia, só poderán realizar un único exame na convocatoria de ordinaria, na data estipulada oficialmente, para o que deberán haber presentado as prácticas requiridas durante o curso (mínimo 80% de las prácticas) e aprobar o exame teórico (30% da nota), cos mesmos criterios que se marcan na avaliación.-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	
Bibliografía básica	- Atienza Muñoz, Pau (2013). Historia y evolución del montaje audiovisual. De la moviola a Youtube. Barcelona, UOC - Kinder, Bill; O'Steen Bobbie (2022). Making the Cut at Pixar: The Art of Editing Animation. Routledge - Morales Morante, Fernando (2013). Montaje audiovisual. Teoría, técnica y métodos de control. Barcelona, UOC - Peláez Barceló, Antonio (2015). Montaje y postproducción audiovisual.. Tarragona, Altaria



Bibliografía 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
------------------------------------	---

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais/616G02002

Dirección e Realización/616G02005

Deseño Sonoro/616G02008

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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías