



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
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	Carpe Pérez, Inmaculada Concepció Navarro Álvarez, Adriana Oliveros Mediavilla, Miguel	Correo electrónico	i.carpe1@udc.es a.navarro@udc.es 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
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 do título		
	A	B	C
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	
		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. 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. Postproducción
-------------------	---

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	<ul style="list-style-type: none">- 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	<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
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 dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías