



Guía Docente				
Datos Identificativos				2024/25
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	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	Correo electrónico	manuel.viqueirac@udc.es	
Profesorado	Fiaño Salinas, Carlota	Correo electrónico	carlota.fsalinas@udc.es	
	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro		manuel.viqueirac@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 / 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 vangarda 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. 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
6. Edición de son	5.1. Equipo 5.2. Niveis 5.3. Mezcla 5.4. Sincronización 5.5. Postprodución



5. Etalonaxe	6.1. Conceptos básicos de corrección e gradación da cor 6.2. Ferramentas 6.3. Pasos de tratamento da cor
7. Xéneros audiovisuais e montaxe	7.1 Informativos 7.2 Publicidade 7.3 Videoclip y motion graphics 7.4 Documental

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	26	10	36
Proba mixta	A3 A10 A13 A35 A37 B6 C1 C2	2	22	24
Obradoiro	A3 A5 A7 A10 A28 A35 A37 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C3 C7 C9	16	5	21
Traballos tutelados	A3 A5 A7 A10 A13 A28 A35 A37 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C3 C7 C9	14	54	68
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.
Proba mixta	Exame/s da materia
Obradoiro	Desenrolo en clases presenciais de diversos traballos que se explicarán máis coidadosamente ao comezo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). Estes traballos son:  - Prácticas curtas para elaborar en clase. Preparación e aplicación do temario teórico. - Habrá prácticas individuais e grupais. - Estas prácticas deberán ser entregadas polo campus virtual (Moodle)
Traballos tutelados	Desenrolo de tres traballos complexos coas diferentes entregas intermedias do proceso de creación que se explicarán máis coidadosamente ao comezo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle).  Os tres traballos son obrigatorios.

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



## Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A3 A5 A7 A10 A13 A28 A35 A37 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C3 C7 C9	Traballos en grupo e individuais no que se valora tanto o resultado como o proceso.  A calificación de cada alumno integrante do grupo podería ser diferente en función da súa aportación e compromiso.  A participación neste traballo é obligatoria para optar á avaliación da materia.	70
Proba mixta	A3 A10 A13 A35 A37 B6 C1 C2	Exame da materia.  Tipo test e preguntas curtas sobre a teoría e casos prácticos realizados nas sesións de taller.  É necesario aprobar esta parte para que a súa calificación faga media coas outras probas e traballos previstos nesta avaliación.  Se non se aproba, la materia resulta automáticamente suspensa.  Se non se superou o apartado de obradoiro, terás que realizar un exame práctico xunto co exame teórico	30

## Observacións avaliación

- A proba mixta supón o 30% da nota e a práctica un 70 %. - Para superar a asignatura deben estar aprobadas as tres partes: proba mixta, taller e traballos titorizados. É necesario aprobar cada unha das partes de forma independente para aprobar a totalidade da asignatura. A parte de taller é necesario superala de maneira presencial, se non se aproba o 80% das prácticas de taller, deberá superarse co exame práctico.- Só se admitirán as prácticas entregadas en tempo e forma. Para ter en conta a entrega débese asistir á sesión correspondente. De non ser así, a entrega pasaría a considerarse como non entregada. O incumprimento destes requisitos implicará a anulación da entrega e, polo tanto, da súa valoración (zero puntos).-Aquel alumnado que entregase como mínimo o 80% de prácticas das sesións interactivas e teña suspensa algunha delas (ou tivese algunha falta xustificada a algunha das sesións) poderá recuperala no periodo de avaliación da convocatoria ordinaria.- O alumnado que non entregue o mínimo de 80% das prácticas do Obradoiro, deberá facer o examen práctico tanto na segunda coma na segunda convocatoria. - O alumnado deberá consultar diariamente o Campus Virtual de la UDC (Moodle), porque a través deste espazo docente se lles comunicará toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e calificacións.- Toda exposición oral ou escrita terá que respectar os usos e normas desta demarcación xeográfica da Real Academia Galega ou da Real Academia Española para que poida ser correctamente entendida e, por conseguinte, avaliada.

- 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.- Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.?

- O alumnado que goce de dispensa académica deberá ponerse en contacto con o profesor da materia antes do día 12 de Febreiro, a fin de acordar un itinerario personalizado que supla as ausencias ás aulas. Fora desta data no serán atendidas peticións deste tipo.

## Fontes de información



<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Murch, Walter.; Saludos, Michael (2007). El arte del montaje: una conversación entre Walter Murch y Michael Ondaatje.. Madrid : Sinopsis</li> <li>- Murch, Walter (2021). En el momento del parpadeo : una perspectiva sobre el montaje cinematográfico. Madrid : ECAM Escuela de Cinematografía y del Audiovisual de la Comunidad de Madrid</li> <li>- Atienza Muñoz, Pau (2013). Historia y evolución del montaje audiovisual. De la moviola a Youtube. Barcelona, UOC</li> <li>- Kinder, Bill; O'Steen Bobbie (2022). Making the Cut at Pixar: The Art of Editing Animation. Routledge</li> <li>- Morales Morante, Fernando (2013). Montaje audiovisual. Teoría, técnica y métodos de control. Barcelona, UOC</li> <li>- Peláez Barceló, Antonio (2015). Montaje y postproducción audiovisual.. Tarragona, Altaria</li> <li>- Reisz, Karel.; Millar, Gavin (2007). Técnica del montaje cinematográfico. Madrid : Plot</li> <li>- Brown, Blain (2008). Cinematografía : teoría y práctica : la creación de imágenes para directores de fotografía, directores y operadores de vídeo. Barcelona: Omega</li> <li>- Apple, Wendy (2004). The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing. <a href="https://www.imdb.com/title/tt0428441/">https://www.imdb.com/title/tt0428441/</a></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  
 Modelaxe 1/616G02015  
 Produción da Animación e o Videoxogo/616G02001  
 Animación 1/616G02018

### 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



Espérase que

os estudantes posúan coñecementos previos no manexo da ferramenta Autodesk Maya, xa que se utilizará como recurso fundamental para o desenvolvemento da materia. O alumnado

deberá consultar a plataforma Moodle, porque a través deste espazo docente virtual comunicáraselles toda a información necesaria sobre a materia:

documentos, avisos e cualificacións. A materia

segue estes puntos establecidos por Green Campus: 1.- A entrega

dos traballos documentais que se realicen nesta materia: 1.1.

Solicítase en formato virtual e/ou soporte informático 1.2.

Realízase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos 1.3. De se

realizar en papel: - Non se

empregarán plásticos. -

Realízanse impresións a dobre cara. - Empregarase

papel reciclado. - Evítase a

impresión de borradores. 2.- Débese

facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural 3.- Débese

ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da

sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais 4.- Segundo

se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria

deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non

sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciárase a

intervención en clase de alumnos e alumnas...) 5.-

Trabállase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e

influírase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e

igualdade 6. Deberanse

detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporárase accións

e medidas para corrixilas 7.

Facilítase a plena integración do alumnado que por razóns físicas, sensoriais,

psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado,

igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(\*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