



Guía docente				
Datos Identificativos				2024/25
Asignatura (*)	Edición y Montaje	Código	616G02007	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptorios				
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	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				
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 / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados 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 / Resultados 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
2. El proceso de trabajo en la sala de montaje	2.1. El software de edición 2.2. Organización de los materiais
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
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. Xéneros audiovisuais e montaxe	7.1 Informativos 7.2 Publicidade 7.3 Videoclip e motion graphics 7.4 Documental

Planificación				
Metodoloxías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas traballo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A1 A2 A8 A10 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B7 B9 B10 B11 C4 C6 C8	26	10	36
Prueba mixta	A3 A10 A13 A35 A37 B6 C1 C2	2	22	24
Taller	A3 A5 A7 A10 A28 A35 A37 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C3 C7 C9	16	5	21
Trabaios 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

(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión magistral	Exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuais a través de ferramentas online, síncrona o asíncrona, con finalidade de transmitir los conocimientos teóricos enmarcados dentro de la asignatura.
Prueba mixta	Exámenes de la materia.
Taller	Desarrollo en clases presenciales de diversos traballos que se explicarán más detalladamente al comienzo del curso en la ficha completa subida al Campus Virtual (Moodle). Estos traballos son: Prácticas cortas para elaborar en clase. Preparación y aplicación del temario teórico. Habrá prácticas individuales y grupales. Estas prácticas deberán ser entregadas por el campus virtual (Moodle).
Trabaios tutelados	Desarrollo de tres traballos complejos con las diferentes entregas intermedias del proceso de creación que se explicarán más detalladamente al comienzo del curso en la ficha completa subida al Campus Virtual (Moodle). Los tres traballos son obligatorios.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
	Los alumnos necesitarán atención personalizada para resolver las dudas en la realización de las prácticas.



Evaluación

Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Trabajos tutelados	A3 A5 A7 A10 A13 A28 A35 A37 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C3 C7 C9	<p>Trabajos en grupo e individuais en los que se valora tanto el resultado como el proceso.</p> <p>La calificación de cada alumno integrante del grupo podría ser diferente en función de su aportación y compromiso.</p> <p>La participación en este trabajo es obligatoria para optar a la evaluación de la materia.</p>	70
Prueba mixta	A3 A10 A13 A35 A37 B6 C1 C2	<p>Tipo test y preguntas cortas sobre la teoría y casos prácticos realizados en las sesiones de taller.</p> <p>Es necesario aprobar esta parte para que su calificación haga media con las otras pruebas y trabajos previstos en esta evaluación.</p> <p>Si no se aprueba, la materia resulta automáticamente suspendida.</p> <p>Si no se ha superado el apartado de taller, tendrás que realizar un examen práctico junto con el examen teórico.</p>	30

Observaciones evaluación



- La prueba mixta supone el 30% de la nota y la práctica un 70%. - Para superar la asignatura deben estar aprobadas las tres partes: prueba mixta, taller y trabajos tutelados. Es necesario aprobar cada una de las partes de forma independiente para aprobar la totalidad de la asignatura. La parte de taller es necesario superarla de la manera presencial, si no se aprueba el 80% de las prácticas de taller, se deberá superar con el examen práctico.-

Solo se

admitirán las prácticas entregadas en tiempo y forma. Para tener en cuenta la entrega se debe asistir a la sesión correspondiente. De no ser así, la entrega pasaría a considerarse como no entregada. El incumplimiento de estos requisitos implicará la anulación de la entrega y, por lo tanto, de su valoración (cero puntos).

- Aquel

alumnado que haya entregado como mínimo el 80% de prácticas de las sesiones interactivas y tenga alguna de ellas suspendida (o haya tenido alguna falta justificada en alguna de las sesiones) podrá recuperarla en el periodo de evaluación de la convocatoria ordinaria.

- El alumnado

que no entregue el mínimo del 80% de las prácticas del Taller, deberá hacer el examen práctico tanto en la primera como en la segunda convocatoria.

- Los alumnos deberán consultar diariamente el Campus Virtual de la UDC (Moodle), porque a través de este espacio docente se les comunicará toda la información necesaria sobre la asignatura: documentos, avisos y calificaciones.

- Todo escrito o exposición oral tendrá que atenerse a los usos y normas en esta demarcación geográfica de la Real Academia Galega o de la Real Academia Española para que pueda ser correctamente entendido y en consecuencia evaluado.

- 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.- Todos los aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación al estudio?, ?permanencia? y ?fraude académico? se regirá de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.- El alumnado que goce de dispensa académica deberá ponerse en contacto con el profesorado de la asignatura antes del día 12 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.

Fuentes de información

<p>Básica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Murch, Walter.; Saludos, Michael (2007). El arte del montaje: una conversación entre Walter Murch y Michael Ondaatje.. Madrid : Sinopsis - 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 - 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 - Reisz, Karel.; Millar, Gavin (2007). Técnica del montaje cinematográfico. Madrid : Plot - Brown, Blain (2008). Cinematografía : teoría y práctica : la creación de imágenes para directores de fotografía, directores y operadores de vídeo. Barcelona: Omega - Apple, Wendy (2004). The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing. https://www.imdb.com/title/tt0428441/
----------------------	---



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
-----------------------	---

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Lenguaje y Narrativa Gráficos y Audiovisuales/616G02002
Dirección y Realización/616G02005
Diseño Sonoro/616G02008
Modelado 1/616G02015
Producción de la Animación y el Videojuego/616G02001
Animación 1/616G02018

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

Se espera que los estudiantes posean conocimientos previos en el manejo de la herramienta Autodesk Maya, ya que se utilizará como recurso fundamental para el desenvolvimiento de la materia. El alumnado deberá consultar la plataforma Moodle, porque a través de este espacio docente virtual se comunicará toda la información necesaria sobre la materia: documentos, avisos y calificaciones. La materia sigue estos puntos de Green Campus: 1.- La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia será a través de Moodle: 1.1. De realizarse en papel: - No se emplearán plásticos. - Se realizarán impresiones a doble cara. - Se empleará papel reciclado. - Se evitará la impresión de borradores. 2.- Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural, de acuerdo a los principios de sostenibilidad ambiental. 3.- Se debe tener en cuenta la importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales. 4.- Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas...). 5.- Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas y racistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad. 6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas. 7. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimenten dificultades a un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la vida universitaria.

(*) 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