

Curso Académico: 2025/26

200289 - Edición y Montaje

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

Información de la Guía Docente

Código asignatura: 200289

Titulación: 10014 - Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos

Tipo: Formación Básica

Curso: 2

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Segundo cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación asignatura: Inmaculada Concepció Carpe Pérez

Profesorado: Inmaculada Concepció Carpe Pérez, Miguel Oliveros Mediavilla

1. 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.

2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[B01]** 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
- **[B02]** 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
- **[B03]** 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
- **[B04]** CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

- **[B05]** CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- **[B06]** 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.
- **[B07]** 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.
- **[B09]** 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.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- **[C03]** 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.
- **[C04]** CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
- **[C07]** 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.
- **[C08]** CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
- **[C09]** CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Conocer los elementos básicos de un programa informático de edición y montaje.	A1 A2 A3 A5 A7 A8 A10 A13 A37	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B10 B11 B12 B13	C1 C2 C3 C6 C7 C8 C9
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 de 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	C1 C3 C4

		B9	
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

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	1. El proceso de trabajo en la sala de montaje: 1.1 El software de edición 1.2 Organización de los materiales			
Tema	2. El lenguaje del montaje: 2.1 Concepto de edición y montaje 2.2 Historia del montaje 2.3 La articulación del espacio-tiempo de un film 2.4 Tipos de montaje			
Tema	3. Gramática del montaje: 3.1 La continuidad 3.2 El ritmo 3.3 Las transiciones			
Tema	4. El trabajo de montaje en producciones de imagen real y de animación: 4.1. Equipo 4.2. Características 4.3. Flujo de trabajo			
Tema	5. Edición de sonido: 5.1. Equipo 5.2. Niveles 5.3. Mezcla 5.4. Sincronización 5.5. Postproducción			
Tema	6. Corrección de color y gradación de color: 6.1. Conceptos básicos 6.2. Herramientas 6.3. Pasos tratamiento del color			
Tema	7. Géneros audiovisuales e montaje: 7.1 Informativos 7.2 Publicidad 7.3 Videoclip e motion graphics 7.4 Documental			

4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial

Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Atención personalizada [MAG00]	El personal docente de la materia estará disponible para las dudas que surjan por parte del alumnado en relación con las diferentes metodologías. Estas podrán ser planteadas en horas de tutoría a través de correo electrónico.	1,00	0,00	0,00	
Taller [MAG16]	Desarrollo en clases presenciales de diversos trabajos que se explicarán más detalladamente al comienzo del curso en la ficha completa subida al Campus Virtual (Moodle). Estos trabajos 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).	12,00	0,00	6,00	B09, B10, B11, B12, B13, C03, C07, C09.
Prueba mixta [MAG32]	Exámenes de la materia.	2,00	0,00	20,00	B06, C01.
Sesión magistral [MAG39]	Exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales a través de herramientas online, síncrona o asíncrona, con finalidad de transmitir los conocimientos teóricos enmarcados dentro de la asignatura.	20,00	0,00	10,00	B01, B02, B03, B04, B05, B07, B09, B10, B11, C04, C06, C08.
Trabajos tutelados [MAG42]	Desarrollo de tres trabajos 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 trabajos son obligatorios.	16,00	0,00	63,00	B09, B10, B11, B12, B13, C03, C07, C09.
Suma de horas por tipo		51,00	0,00	99,00	
Horas totales				150,00	

5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Prueba mixta [SEG32]	Tipo test y preguntas cortas sobre la teoría y casos prácticos realizados en las sesiones de taller. Es necesario aprobar esta parte para que su calificación haga media con las otras pruebas y trabajos previstos en esta evaluación. Si no se aprueba, la materia resulta automáticamente suspendida. Si no se ha superado el apartado de taller, tendrás que realizar un examen práctico junto con el examen teórico.	30,00	B06, C01.
Trabajos tutelados [SEG42]	Trabajos en grupo e individuales en los que se valora tanto el resultado como el proceso. La calificación de cada alumno integrante del grupo podría ser diferente en función de su aportación y compromiso. La participación en este trabajo es obligatoria para optar a la evaluación de la materia.	70,00	B09, B10, B11, B12, B13, C03, C07, C09.

Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
	Total (%)	100,00	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

5.1. Primera oportunidad

- 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 pasará 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 Online de la UDC**, 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 registrará de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC."

5.2. Segunda oportunidad

Igual que la primera oportunidad. El alumno debe superar el 80 por ciento de las prácticas y realizar un examen teórico.

5.3. Oportunidad adelantada

Siguiendo la normativa de la UDC, el profesorado considerará un adelanto de examen, en especial para aquellos alumnos que necesiten examinarse en Noviembre, o en circunstancias justificadas.

5.4. Dispensa académica

- 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.
- Actividades que non son susceptibles de dispensa:
- Prácticas obrigatorias presenciais (laboratorios, clínicas...).
- Avaliacións continua ou final imposibles de adaptar.
- Obradoiros/seminarios cunha participación activa esencial.
- Prácticas externas en empresas ou institucións que requiran asistencia física.
- TFG/TFM sen autorización expresa da dirección do centro.
- Calquera actividade indivisible ou crítica para acadar os resultados de aprendizaxe

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- - (2023). DaVinci Resolve 18.5. Blackmagic Design Pty Ltd. Libro. [\[URL\]](#)
- Arnheim, Rudolf. (2002). Arte y percepción visual: psicología del ojo creador. Alianza, 2ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)

- Bacher, Hans, P. (2007). Dream Worlds: Production Design in Animation. Routledge. Libro.
- Benenzon, Rolando O., Wagner, Gabriela, coaut.; Hemsy de Gainza, Violeta, coaut. (1997). Sonido, comunicación, terapia. Amarú. Libro. [\[URL\]](#)
- Bordwell, David., Thompson, Kristin, coaut. (1995). El arte cinematográfico : una introducción. Paidós. Libro. [\[URL\]](#)
- Dondis, D.A. (2017). La sintaxis de la imagen : introducción al alfabeto visual. Gustavo Gili, 2ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Feldman, Simón. (1997). La composición de la imagen en movimiento. Gedisa, 2ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Glebas, Francias (2012). The Animator's Eye: Adding Life to Animation with Timing, Layout, Design, Color and Sound. Routledge. Libro.
- Joseph Campbell (2025). On the Hero's Journey. New World Library. Libro. [\[URL\]](#)
- Kinder, Bill (Film editor), author., O'Steen, Bobbie, 1952- author. (2022). Making the cut at Pixar : the art of editing animation. Routledge. Libro. [\[URL\]](#)
- Nick Fancher (2018). Chroma: A Photographer's Guide to Lighting with Color. Rocky Nook. Libro. [\[URL\]](#)
- Thomas, Frank., Johnston, Ollie. (1995). The illusion of life Disney animation. Disney Editions. Libro. [\[URL\]](#)

Bibliografía Complementaria

- Arnheim, Rudolf. (1986). El pensamiento visual. Paidós. Libro. [\[URL\]](#)
- García, Lidia. (2003). Tu voz, tu sonido. Diaz de Santos. Libro. [\[URL\]](#)
- Jennifer Van Sijll (2005). Cinematic Storytelling: The 100 Most Powerful Film Conventions Every Filmmaker Must Know. Michael Wiese Productions. Libro. [\[URL\]](#)

7. Recomendaciones

El software principal de la asignatura será DaVinci Resolve. Se recomienda su instalación en los ordenadores personales del alumnado.

Se recomienda al alumnado haber cursado, o cursar, las siguientes asignaturas para complementar los conocimientos que contempla la guía docente:

Lenguaje y Narrativa Gráficos y Audiovisuales/616G02002

Guion/616G02004

Dirección y Realización/616G02002

Sonido/616G02034