

Curso académico: 2025/26

## 200289 - Edición e Montaxe

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.

### Información da Guía Docente

**Código materia:** 200289

**Titulación:** 10014 - Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos

**Tipo:** Formación Básica

**Curso:** 2

**Número de ECTS:** 6.0

**Periodo:** Segundo cuatrimestre

**Idiomas:**

**Coordinación titulación:** Patricia Comesaña Comesaña

**Coordinación materia:** Inmaculada Concepción Carpe Pérez

**Profesorado:** Inmaculada Concepción Carpe Pérez, Miguel Oliveros Mediavilla

### 1. Descrición xeral

O obxectivo deste curso é formar o alumnado nos fundamentos técnicos da edición de vídeo, á vez que complementa e afonda nos seus coñecementos da linguaxe audiovisual.

Centrarase especificamente en demostrar as diferenzas entre a edición e o montaxe nunha produción de imaxe real e nunha produción animada, examinando os procedementos empregados en cada unha destas disciplinas.

### 2. Resultados de formación e aprendizaxe (titulacións RD 822/2021) ou competencias (titulacións RD 1393/2007)

#### Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[B01]** 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
- **[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, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
- **[C03]** 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.
- **[C04]** CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
- **[C07]** 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.
- **[C08]** CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
- **[C09]** CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

## 2.1. Resultados de aprendizaxe (titulacións RD 1393/2007)

| Resultados de aprendizaxe                                                                                                                    | Competencias / Resultados do título                   |                                                                    |                                        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| Cofecer os elementos básicos dun programa informático de edición e montaxe.                                                                  | A1<br>A2<br>A3<br>A5<br>A7<br>A8<br>A10<br>A13<br>A37 | B1<br>B2<br>B3<br>B4<br>B5<br>B6<br>B7<br>B10<br>B11<br>B12<br>B13 | C1<br>C2<br>C3<br>C6<br>C7<br>C8<br>C9 |
| Cofecer e comprender o fluxo de traballo propio dunha edición audiovisual en todas as súas fases: adquisición de materiais, conformado, etc. | A1<br>A2<br>A3<br>A7<br>A8                            | B1<br>B2<br>B3<br>B4<br>B5<br>B8                                   | C1<br>C2<br>C3<br>C4                   |
| Entender os fundamentos básicos da montaxe: raccord, tamaños de plano, ángulos, sentido da dirección, tempo, ritmo e son.                    | A1<br>A2<br>A13<br>A28<br>A35<br>A37                  | B1<br>B8<br>B9<br>B14                                              | C1<br>C2<br>C3                         |
| Cofecer os distintos tipos de montaxe segundo o xénero audiovisual.                                                                          | A3<br>A5<br>A10<br>A37                                | B1<br>B2<br>B3<br>B4<br>B5<br>B6<br>B7<br>B8<br>B9                 | C1<br>C3<br>C4                         |

|                                                                                                            |                                                  |          |                |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|----------|----------------|
| Entender as diferencias da edición e montaxe nunha produción en imaxe real e nunha produción de animación. | A2<br>A3<br>A5<br>A7<br>A10<br>A28<br>A35<br>A37 | B2<br>B6 | C1<br>C2<br>C3 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|----------|----------------|

### 3. Contidos

| Unidade de contido | Descrición                                                                                                                                                           | Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias | Metodoloxías docentes e actividades formativas | Sistemas de avaliación |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|------------------------------------------------|------------------------|
| Tema               | 1. O proceso de traballo na sala de montaxe:<br>1.1. O software de edición<br>1.2 Organización dos materiais                                                         |                                                         |                                                |                        |
| Tema               | 2. A linguaxe da montaxe:<br>2.1. Concepto de edición e montaxe<br>2.2. Historia da montaxe<br>2.3. A articulación do espazo-tempo do filme<br>2.4. Tipos de montaxe |                                                         |                                                |                        |
| Tema               | 3. Gramática da montaxe:<br>3.1. A continuidade<br>3.2. O ritmo<br>3.3. As transicións                                                                               |                                                         |                                                |                        |
| Tema               | 4. O traballo da montaxe en producións de animación e imaxe real:<br>4.1. Equipo<br>4.2. Características<br>4.3. Fluxo de traballo                                   |                                                         |                                                |                        |
| Tema               | 5. Edición de son:<br>5.1. Equipo<br>5.2. Niveis<br>5.3. Mezcla<br>5.4. Sincronización<br>5.5. Postproducción                                                        |                                                         |                                                |                        |
| Tema               | 6. Etalonaxe:<br>6.1. Conceptos básicos de corrección e gradación da cor<br>6.2. Ferramentas<br>6.3. Pasos de tratamento da cor                                      |                                                         |                                                |                        |
| Tema               | 7. Xéneros audiovisuais e montaxe:<br>7.1 Informativos<br>7.2 Publicidade<br>7.3 Videoclip y motion graphics<br>7.4 Documental                                       |                                                         |                                                |                        |

### 4. Metodoloxías docentes e actividades formativas

Modalidade Presencial

| Metodoloxía                    | Descrición                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Horas lectivas presenciais | Horas lectivas virtuais | Horas de traballo autónomo | Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias     |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|-------------------------|----------------------------|-------------------------------------------------------------|
| Atención personalizada [MAG00] | O persoal docente da materia estará dispoñible para as dúbidas que xurdan por parte do alumnado en relación coas diferentes metodoloxías. Estas poderán ser plantexadas nas horas de titoría e a través de correo electrónico.                                                                                                                                                                                   | 1,00                       | 0,00                    | 0,00                       |                                                             |
| Obradoiro [MAG16]              | Desenrolo en clases presenciais de diversos traballos que se explicarán máis coidadosamente ao comezo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle).<br>Estos traballos son:<br>- Prácticas curtas para elaborar en clase.<br>Preparación e aplicación do temario teórico.<br>- Haberá prácticas individuais e grupais.<br>- Estas prácticas deberán ser entregadas polo campus virtual (Moodle) | 12,00                      | 0,00                    | 6,00                       | B09, B10, B11, B12, B13, C03, C07, C09.                     |
| Proba mixta [MAG32]            | Exame/s da materia                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 2,00                       | 0,00                    | 20,00                      | B06, C01.                                                   |
| Sesión maxistral [MAG39]       | 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.                                                                                                                                                                                                      | 20,00                      | 0,00                    | 10,00                      | B01, B02, B03, B04, B05, B07, B09, B10, B11, C04, C06, C08. |
| Traballos tutelados [MAG42]    | 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).<br><br>Os tres traballos son obrigatorios.                                                                                                                                                      | 16,00                      | 0,00                    | 63,00                      | B09, B10, B11, B12, B13, C03, C07, C09.                     |
| <b>Suma de horas por tipo</b>  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <b>51,00</b>               | <b>0,00</b>             | <b>99,00</b>               |                                                             |
| <b>Horas totais</b>            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                            |                         | <b>150,00</b>              |                                                             |

## 5. Avaliación

| Modalidade Presencial       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                 |                                                         |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|---------------------------------------------------------|
| Sistema de avaliación       | Descrición                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Ponderación (%) | Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias |
| Proba mixta [SEG32]         | Exame da materia.<br>Tipo test e preguntas curtas sobre a teoría e casos prácticos realizados nas sesións de taller.<br>É necesario aprobar esta parte para que a súa calificación faga media coas outras probas e traballos previstos nesta avaliación.<br>Se non se aproba, la materia resulta automaticamente suspensa.<br><br>Se non se superou o apartado de obradoiro, terás que realizar un exame práctico xunto co exame teórico | 30,00           | B06, C01.                                               |
| Traballos tutelados [SEG42] | Traballos en grupo e individuais no que se valora tanto o resultado como o proceso.<br><br>A calificación de cada alumno integrante do grupo podría ser diferente en función da súa aportación e compromiso.<br>A participación neste traballo é obligatoria para optar á avaliación da materia.                                                                                                                                         | 70,00           | B09, B10, B11, B12, B13, C03, C07, C09.                 |

| Sistema de avaliación | Descrición | Ponderación (%) | Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias |
|-----------------------|------------|-----------------|---------------------------------------------------------|
|                       | Total (%)  | 100,00          |                                                         |

Todos os aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación ao estudo, permanencia e fraude académica rexeranse de acordo coa [normativa académica](#) vixente na UDC.

### 5.1. Primeira oportunidade

A proba mixta representa o 30 % da nota e o exame práctico o 70 %.

Para aprobar a materia, é preciso aprobar as tres partes: a proba mixta, o obradoiro e os traballos tutelados.

Cada parte debe aprobarse de forma independente para aprobar a totalidade da materia. A sección de obradoiros debe aprobarse en persoa; se non se aproba o 80 % dos traballos de obradoiros, débese aprobar o exame práctico.

Só se aceptarán os traballos prácticos entregados a tempo e de forma correcta. Para que a entrega sexa tida en conta, o alumnado debe asistir á sesión correspondente. Se non o fai, a entrega será invalidada e, polo tanto, a súa avaliación (cero puntos).

O alumnado que teña presentado polo menos o 80 % dos exercicios prácticos das sesións interactivas e suspenda algún deles (ou teña unha ausencia xustificada dalgunha das sesións) poderá recuperar o traballo durante o período de avaliación da sesión ordinaria.

O alumnado que non presente polo menos o 80 % dos exercicios prácticos do Obradoiro deberá realizar o exame práctico tanto na primeira como na segunda sesión.

O alumnado deberá consultar diariamente o Campus Virtual da UDC, xa que é onde recibirá toda a información necesaria sobre o curso: documentos, notificacións e cualificacións.

Todas as presentacións, escritas ou orais, deberán axustarse aos costumes e normas da Real Academia Galega ou da Real Academia Española nesta área xeográfica para que poidan ser correctamente comprendidas e avaliadas.

A realización fraudulenta de sesións prácticas, probas ou actividades de avaliación, unha vez probada, suporá directamente unha cualificación de "0" na materia na correspondente convocatoria, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación da convocatoria extraordinaria.

Todos os aspectos relacionados coa "exención académica", a "dedicación ao estudo", a "permanencia" e a "fraude académica" rexeranse pola normativa académica vixente da UDC.

### 5.2. Segunda oportunidade

Igual ca na primeira oportunidade.

O alumno debe superar o 80 % das prácticas e realizar un exame teórico.

### 5.3. Oportunidade adiantada

Seguindo a normativa da UDC, o profesorado considerará adiantar o exame, especialmente para aqueles estudantes que precisen facelo en novembro ou en circunstancias xustificadas.

### 5.4. Dispensa académica

O alumnado que goce de exención académica deberá contactar co profesorado da materia antes do 12 de febreiro, para acordar un itinerario personalizado que compense as ausencias das aulas. Fóra desta data non se atenderán solicitudes deste tipo.

Actividades que non son susceptibles de exención: Prácticas presenciais obrigatorias (laboratorios, clínicas...).

Avaliacións continuas ou finais de imposible adaptación.

Obradoiros/seminarios con participación activa imprescindible.

Prácticas externas en empresas ou institucións que requiran asistencia física.

TFG/TFM sen autorización expresa da dirección do centro.

Calquera actividade ou crítica indivisible para determinar os resultados da 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. Recomendacións**

O software principal para o curso será DaVinci Resolve. Recoméndase que o alumnado o instale nos seus ordenadores persoais.

Recoméndase que o alumnado teña completado ou estea a cursar as seguintes materias para complementar os coñecementos impartidos na guía do curso:

Lingua e narrativa, gráficos e audiovisuais/616G02002

Guión/616G02004

Dirección e produción/616G02002

Son/616G02034