



Teaching Guide

| Identifying Data | | | | | 2021/22 |
|---------------------|--|--------|--|---------|---------|
| Subject (*) | Editing | Code | 616G02007 | | |
| Study programme | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos | | | | |
| Descriptors | | | | | |
| Cycle | Period | Year | Type | Credits | |
| Graduate | 2nd four-month period | Second | Basic training | 6 | |
| Language | SpanishGalician | | | | |
| Teaching method | Hybrid | | | | |
| Prerequisites | | | | | |
| Department | Socioloxía e Ciencias da Comunicación | | | | |
| Coordinador | Navarro Álvarez, Adriana | E-mail | a.navarro@udc.es | | |
| Lecturers | Garcia Torre, Manuel Navarro Álvarez, Adriana | E-mail | manuel.garcia.torre@udc.es a.navarro@udc.es | | |
| Web | | | | | |
| General description | O obxectivo da materia e formar ao alumnado nos rudimentos técnicos da edición de vídeo ao tempo que complementar e afondar na súa formación na linguaxe audiovisual. 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. | | | | |
| Contingency plan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Modifications to the contents 2. Methodologies <ul style="list-style-type: none"> *Teaching methodologies that are maintained *Teaching methodologies that are modified 3. Mechanisms for personalized attention to students 4. Modifications in the evaluation <ul style="list-style-type: none"> *Evaluation observations: 5. Modifications to the bibliography or webgraphy | | | | |

Study programme competences / results

| Code | Study programme competences / results |
|------|--|
| 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 - Adequate oral and written expression in the official languages. |
| C2 | CT2 - Mastering oral and written expression in a foreign language. |
| C3 | CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning. |
| C4 | CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective. |
| C6 | CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines. |
| C7 | CT7 - Developing the ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams in order to offer proposals that can contribute to a sustainable environmental, economic, political and social development. |
| C8 | CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society. |
| C9 | CT9 - Ability to manage times and resources: developing plans, prioritizing activities, identifying critical points, establishing goals and accomplishing them. |

Learning outcomes



| Learning outcomes | Study programme competences / results | | |
|--|---|--|--|
| Coñecer os elementos básicos dun programa informático de edición e montaxe. | 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 |
| 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 |

| Contents | |
|-----------------------|---|
| Topic | Sub-topic |
| A linguaxe da montaxe | Concepto de edición e montaxe Historia da montaxe A articulación do espazo-tempo do filme Tipos de montaxe |



| | |
|--|---|
| O proceso de traballo na sala de montaxe | O software de edición Códexs e contenedores de vídeo Fluxos de traballo Organización dos materiais |
| Gramática da montaxe | A continuidade O ritmo As transicións |
| O traballo da montaxe en producións de imaxe real e de animación | Equipo Características Fluxo de traballo |
| Edición de son | Equipo Niveis Mezcla Sincronización Posproducción |
| Corrección de cor e gradación da cor | Conceptos básicos Ferramentas Pasos tratamento da cor |
| Exportados e masterización | Formatos de saída Conformado do máster final |

| Planning | | | | |
|---------------------------------|--|--------------------------------------|-------------------------------|-------------|
| Methodologies / tests | Competencies / Results | Teaching hours (in-person & virtual) | Student?s personal work hours | Total hours |
| Guest lecture / keynote speech | A1 A2 A8 A10 A35 B5 B10 B11 C4 C6 C8 | 15 | 24 | 39 |
| Collaborative learning | A3 A5 A7 A13 A28 B8 B12 B13 B14 C3 C7 C9 | 30 | 45 | 75 |
| Workshop | A13 A28 A37 B1 B2 B3 B4 B6 B7 B9 | 6 | 12 | 18 |
| Mixed objective/subjective test | A3 A10 A13 A35 A37 B6 C1 C2 | 2 | 15 | 17 |
| Personalized attention | | 1 | 0 | 1 |

(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

| Methodologies | |
|---------------------------------|---|
| Methodologies | Description |
| Guest lecture / keynote speech | 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. |
| Collaborative learning | Actividades prácticas presenciais seguindo as pautas definidas polo/a docente. |
| Workshop | Actividades presenciais que se realizarán individualmente ou en grupo. |
| Mixed objective/subjective test | Exame/s da materia |

| Personalized attention | |
|------------------------|-------------|
| Methodologies | Description |
| | |



| | |
|---------------------------------|--|
| Collaborative learning Workshop | Os alumnos necesitarán atención personalizada para resolver as dúbidas na realización das prácticas. |
|---------------------------------|--|

| Assessment | | | |
|---------------------------------|--|-------------------------------------|---------------|
| Methodologies | Competencies / Results | Description | Qualification |
| Collaborative learning | A3 A5 A7 A13 A28 B8 B12 B13 B14 C3 C7 C9 | Realización de diferentes prácticas | 40 |
| Workshop | A13 A28 A37 B1 B2 B3 B4 B6 B7 B9 | Traballos tutelados | 20 |
| Mixed objective/subjective test | A3 A10 A13 A35 A37 B6 C1 C2 | Exame escrito da materia | 40 |

| Assessment comments |
|--|
| -A teoría supón o 40% da nota e a práctica un 60%. -Para superar a asignatura deben estar aprobadas as dúas partes (teoría e práctica). Para superar a parte práctica, deben estar aprobadas cada unha das prácticas finais, ademais de entregadas en data e superadas, todas e cada unha das prácticas de clase.-O alumnado que goce de dispensa académica deberá porse en contacto co profesorado da asignatura antes do día 11 de febreiro, a fin de acordar un itinerario personalizado que supla as ausencias ás aulas. Fóra desta data non serán atendidas peticións deste tipo. |

| Sources of information | |
|------------------------|--|
| Basic | <ul style="list-style-type: none"> - Peláez Barceló, Antonio (2015). Montaje y postproducción audiovisual.. Tarragona, Altaria - Atienza Muñoz, Pau (2013). Historia y evolución del montaje audiovisual. De la moviola a Youtube. Barcelona, UOC - Morales Morante, Fernando (2013). Montaje audiovisual. Teoría, técnica y métodos de control. Barcelona, UOC - Selby, Andrew (2013). La animación. Barcelona, Blume - Wells, Paul (2007). Fundamentos de la animación. Barcelona: Parramón |
| Complementary | <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 |

| Recommendations |
|--|
| Subjects that it is recommended to have taken before |
| Graphic and Audiovisual Language and Narrative/616G02002 Directing/616G02005 Sound Design/616G02008 Animation and Video Game Production/616G02001 |
| Subjects that are recommended to be taken simultaneously |
| Production Design for Animation and Video Games/616G02006 Character Animation/616G02020 Animation Project/616G02021 |
| Subjects that continue the syllabus |
| 3D Postproduction and Visual Effects/616G02022 |



| |
|----------------|
| Other comments |
| |

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.