



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	<p>1. Modifications to the contents</p> <p>2. Methodologies</p> <p>*Teaching methodologies that are maintained</p> <p>*Teaching methodologies that are modified</p> <p>3. Mechanisms for personalized attention to students</p> <p>4. Modifications in the evaluation</p> <p>*Evaluation observations:</p> <p>5. Modifications to the bibliography or webgraphy</p>			

Study programme competences	
Code	Study programme competences
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		
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	Ordinary class hours	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	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 febrero, 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.