



## Teaching Guide

Identifying Data					2020/21
Subject (*)	Directing		Code	616G02005	
Study programme	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descriptors					
Cycle	Period	Year	Type	Credits	
Graduate	1st four-month period	Second	Basic training	6	
Language	SpanishGalician				
Teaching method	Hybrid				
Prerequisites					
Department	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	E-mail	manuel.viqueirac@udc.es		
Lecturers	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	E-mail	manuel.viqueirac@udc.es		
Web					
General description	<p>O director é o responsable da posta en escena, é o responsable do que ve o espectador. É a cabeza narrativa da produción.</p> <p>A persoa responsable de dirección está presente en todas as fases do proceso especialmente, por exemplo, nas áreas de Guión, Storyboard, Cinematografía, Actuación/Animación, Arte conceptual, Color e Iluminación, Edición e Postprodución, etc.</p>				
Contingency plan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Modifications to the contents</li> <li>2. Methodologies               <ul style="list-style-type: none"> <li>*Teaching methodologies that are maintained</li> <li>*Teaching methodologies that are modified</li> </ul> </li> <li>3. Mechanisms for personalized attention to students</li> <li>4. Modifications in the evaluation               <ul style="list-style-type: none"> <li>*Evaluation observations:</li> </ul> </li> <li>5. Modifications to the bibliography or webgraphy</li> </ol>				

## 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.
A6	CE6 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de una animación o videojuego, de cara a la creación de la documentación de arte de concepto.
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.
A20	CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
A35	CE35 - Conocer, comprender y aplicar las técnicas y fundamentos de dirección y realización audiovisual aplicadas a productos de animación.
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.
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.
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 e comprender o fluxo de traballo nunha produción de animación ou nun videoxogo desde o apartado da dirección.	A1	B1	C1
	A2	B2	C3
	A3	B3	C4
	A5	B4	C6
	A6	B5	C7
	A7	B6	C8
	A8	B7	C9
	A10	B8	
	A20	B10	
	A35	B11	
		B12	
		B13	
		B14	
	Coñecer os recursos materiais e humanos precisos para a dirección de proxectos de animación e de videoxogo.	A1	B1
A2		B2	C3
A3		B3	C4
A5		B4	
A6		B5	
A7		B6	
A8		B7	
A10		B8	
A20		B10	
A35		B11	
		B12	
		B13	
		B14	

Contents	
Topic	Sub-topic
O proceso da dirección e a figura do/a director/a nas diferentes etapas dunha produción de animación	-Desenvolvemento -Preprodución -Produción -Postprodución
O proceso da dirección e a figura do/a director/a nas diferentes etapas da produción dun videoxogo	-Desenvolvemento -Preprodución -Produción -Postprodución

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A1 C8 C7	25	25	50
Collaborative learning	A2 A3 A5 A6 A7 A8 A10 A20 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	30	40	70
Mixed objective/subjective test	A3 A6 A10 A35	4	25	29
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	Clases expositivas online, síncronas ou asíncronas, nas que se explicarán os conceptos principais dos diferentes bloques temáticos que conforman o temario da materia.
Collaborative learning	Elaboración de diferentes prácticas presencias e online por parte do alumnado co obxectivo de comprender os conceptos vistos nas sesións maxistras.
Mixed objective/subjective test	Exames sobre a materia.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Collaborative learning	O persoal docente da materia estará dispoñible para as dúbidas que xurdan por parte do alumnado en relación coas diferentes medoloxías. Estas poderán ser plantexadas nas horas de titoría e a través de correo electrónico.

Assessment			
Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Mixed objective/subjective test	A3 A6 A10 A35	Exame ou exames da materia. É necesario aprobar esta parte para que a súa cualificación faga media coas outras probas e traballos previstos na avaliación. Se non se supera, a materia resulta automaticamente suspensa.	50
Collaborative learning	A2 A3 A5 A6 A7 A8 A10 A20 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Actividades de carácter práctico. A participación neste traballo é obrigatoria para optar á avaliación da materia.	50

Assessment comments
<p>É necesario superar cada unha das partes para aprobar a asignatura.</p> <p>O alumnado deberá consultar a plataforma Moodle, porque a través deste espazo docente virtual comunicáraselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións.</p> <p>Na presentación da materia concretaranse os aspectos da avaliación.</p>

Sources of information	
<b>Basic</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selby, Andrew (2013). La animación. Barcelona, Blume</li> <li>- Sáenz Valiente, Rodolfo (2006). Arte y técnica de la animación. Buenos Aires: Ediciones de la flor</li> <li>- Rodríguez, Alberto (2010). Proyectos de animación 3D. Madrid: Anaya Multimedia</li> <li>- Hart, John. (2001). La técnica del storyboard : guión gráfico para cine, televisión y animación. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión</li> <li>- Castillo, José María (2016). Televisión, realización y lenguaje audiovisual.. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión</li> </ul>
<b>Complementary</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Andrew Chong (2010). Animación digital. Barcelona, Blume</li> <li>- Delgado Cavilla, Pedro (2019). Animación : de Betty Boop a Tim Burton. Madrid, Diávolos Ediciones</li> </ul>



## Recommendations

### Subjects that it is recommended to have taken before

Graphic and Audiovisual Language and Narrative/616G02002

History of Animation and Video Games/616G02003

Animation and Video Game Production/616G02001

### Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Scriptwriting/616G02004

Production Design for Animation and Video Games/616G02006

Animation 2/616G02019

### Subjects that continue the syllabus

Editing/616G02007

### Other comments

O alumnado deberá consultar a plataforma Moodle, porque a través deste espazo docente virtual comunicaráselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións.

(\*)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.