



FoTotoro

Autoinforme de evaluación sobre el uso de las competencias transversales

Proyecto Final de Grado

Grado Multimedia

Área de Creatividad y estética

Autor: Fernando de Valenzuela Bandín

Consultor: Francesc Morera Vidal

Profesor: Roser Beneito Montagut e Irma Vilà Òdena

24/06/2014

Resumen

Autoinforme de evaluación sobre el uso de las competencias transversales para la realización del proyecto final de grado.

Índice

1. Comunicación escrita	4
2. Uso aplicación TIC	5
3. Legua extranjera	6
4. Trabajo Equipo Red	7
5. Adaptación	8
6. Innovación.....	9

1. Comunicación escrita

Este Trabajo Final de Carrera consiste en la creación de una fotocomposición basada en una de las obras del creador Hayao Miyazaki. Para la elaboración de este proyecto se han realizado una serie de documentos (memoria, e-mails de comunicación con el tutor, presentación para el público y el autoinforme) que reflejan el proceso de elaboración del mismo, mostrando las propuestas iniciales, el desarrollo de las mismas y las conclusiones. La memoria relata las distintas fases del trabajo, en la que se razonan los cambios e ideas que fueron surgiendo en el tiempo de creación de la composición fotográfica y se hace hincapié en todos los aspectos relevantes del tema.

Para la redacción de todos estos textos se ha hecho uso en todo momento de un vocabulario técnico, tanto de la rama fotográfica, como del tratamiento digital de imágenes, cuidando rigurosamente la ortografía, la sintaxis y los signos de puntuación; otorgando seriedad y profesionalidad al texto.

El discurso se plantea de forma ordenada, clara y lógica, dividiendo el trabajo en distintos apartados, desde los que se va vertebrando el texto.

Las publicaciones en esta rama visual son prácticamente inexistentes, por lo que el soporte de documentación para la elaboración del trabajo se ha centrado fundamentalmente en material conseguido a través de internet. A lo largo del trabajo se hacen referencias a links vinculados con el tema, respetando en todo momento los criterios académicos.

En los distintos textos se hace uso de diferentes recursos tipográficos para señalar los encabezados o los fragmentos destacados, así como también para remarcar en cursiva todos los anglicismos (muy extendidos dentro del sector multimedia) empleados en el discurso.

2. Uso aplicación TIC

Se trata de la realización de una ilustración utilizando la fotografía y las imágenes generadas por ordenador, por lo que el desarrollo del trabajo es principalmente basado en la práctica, empleando herramientas y recursos TIC.

Para la documentación del trabajo se ha realizado un rastreo en internet tanto del estudio Ghibli, como de los materiales que se han hecho sobre la película "Mi vecino Totoro". Por otro lado se ha hecho una labor de investigación acerca de los precedentes en este tipo de trabajos, en los que se combina la fotografía y el 3D. Todo este material se presenta indicando las fuentes de procedencia de la información y el enlace con los sitios web a los que se hace referencia.

Para la búsqueda siempre se utilizó google images con la opción de tamaño, para coger imágenes de alta resolución.

El almacenamiento se realiza con copia de seguridad en la nube a través del sistema propio de Western Digital. Se dispone de SAI para evitar cortes inesperados de red. La red WIFI está protegida con clave WEP larga y que se cambia periódicamente. A su vez están sólo habilitadas ciertas MAC para poder conectarse al WIFI.

Se realizan versiones del trabajo cada cierto tiempo o cambio importante pues el archivo puede quedar corrupto.

Se compartirá el trabajo una vez finalizado en redes sociales populares como facebook o linked in. Como el objetivo es realizar una exposición no se mostrará toda la obra, sino que en baja resolución se mostrará una de ellas (que puede ser esta obra piloto).

El vídeo también fue realizado aprovechando las TIC haciendolo para poder ser publicado en la nube, ya sea en VIMEO o Youtube.

Se trabajó con metadatos para las fotografías tomadas.

Es un trabajo individual, una obra personal, por lo que apenas hay trabajo en equipo. Sí lo hay con el contacto con el consultor que se realizó a través de e-mail y con la modelo y sus padres y la maquilladora.

3. Lengua extranjera

Para la elaboración de este proyecto se han empleado muchos materiales profesionales y técnicos sobre fotografía y 3D, tanto escritos, como audiovisuales en inglés para lo que ha sido imprescindible la comprensión del idioma.

El mismo manual de ayuda de Maya es inglés. Los libros consultados también están en este idioma.

Se ha utilizado para su comprensión, sobre todo escrita.

No fue necesario escribir o hablar en inglés para la realización del proyecto.

4. Trabajo Equipo Red

El trabajo se ha desarrollado fundamentalmente de forma individual, contando con el asesoramiento del tutor.

La única fase del proyecto que ha tenido lugar de forma grupal ha sido el momento de las capturas fotográficas en el estudio, para la que se ha contado con el asesoramiento de la maquilladora a la hora de seleccionar el look de la modelo, así como también de la colocación más adecuada del vestuario.

Su aportación fue fundamental para lograr la calidad final en la imagen.

Pero en cuanto al trabajo en red, se habló directamente por teléfono las necesidades con padres de la modelo, maquilladora y costurera (la cual no dispone de internet, por lo que se mostró en papel lo que se quería).

5. Adaptación

Para la realización del proyecto la adaptación fue clave, pues el software era una actualización del utilizado y a su vez éste dio problemas.

El auto aprendizaje también ha sido necesario pues el FUR no es algo que se toque a menudo por lo que la necesidad de formación on-line y a través de libros fue básica.

También fue necesario autogestionarse el tiempo tras el problema laboral para poder cumplir tiempos.

6. Innovación

La innovación en cuanto a tecnología no es el fuerte de la propuesta de este proyecto, pero sí la innovación artística. Esa es la base de este proyecto. Se trata de innovar como nuevo producto artístico para lo cual hizo falta previamente ver qué se había realizado anteriormente y buscar un sitio dónde encajase este trabajo.

Tal vez el punto más interesante del proyecto y sobre el que más se trabajó, pues la búsqueda de estilo de un artista es algo complejo que necesita mucho estudio tanto de obra ajena como de la creatividad y realización personal de uno mismo.