

Autoinforme de Competencias  
Transversales

Creación Visual

Grado Multimedia

# Resurgimiento de la marca Blockbuster

**Autor:** Alberto Fernández Marchán

**Consultor:** Francesc Morera Vidal

---

**Fecha de entrega:** Junio 2015

## Índice

1. Capacidad de comunicación escrita en el ámbito académico y profesional.....	2
2. Uso y aplicación de las TIC en el ámbito académico y profesional.....	3
3. Capacidad de comunicación en lengua extranjera.....	4
4. Trabajo en equipo .....	5
5. Capacidad para adaptarse a las tecnologías y a los futuros entornos .....	6
6. Capacidad para innovar y generar nuevas ideas .....	7

# 1. Capacidad de comunicación escrita en el ámbito académico y profesional

- Aplicación de la competencia - Ejemplos: redacción de la memoria, redacción de la documentación del producto, preparación de la presentación, respuesta a las preguntas del tribunal.
- Recursos utilizados - Ejemplos: diccionarios, tesaurus, correctores ortográficos, materiales de la asignatura competencia comunicativa,....

Esta competencia ha sido desarrollada durante todo el proyecto. Su mayor y mejor ejemplo es la realización de la memoria. En ella hemos podido exponer todo lo aprendido en el Grado a través de todos los entregables ya realizados, y por supuesto también se ha desarrollado lo aprendido en la asignatura de CCPTIC.

No solo en todas los entregables escritos se ha desarrollado esta competencia, incluso también en la realización del video presentación, en el que un guion con todos los aspectos importantes a tratar fue vital.

**VALORACIÓN:** Deseable

## 2. Uso y aplicación de las TIC en el ámbito académico y profesional

- Aplicación de la competencia - Ejemplos: herramientas TIC utilizadas a lo largo del trabajo, buenas prácticas en el uso de las TIC (copias de seguridad,...), gestión de las referencias bibliográficas.
- Recursos utilizados - Ejemplos: software de ofimática, preparación de un vídeo para la presentación, software de copias de seguridad y de seguridad básica,...

El uso y aplicación de las TIC ha estado muy relacionado al desarrollo del proyecto. Esta competencia se puede observar en todas las fases del proyecto, desde la generación de la imagen visual de la marca, hasta la realización de los wireframes y del video explicativo.

A lo largo de todo el proyecto, y en sus diferentes entregas, se han ido renombrando los documentos para tener un control de versiones que nos permitiera dar marcha atrás en cualquier momento. Estos documentos también estaban alojados en la nube, concretamente en el Dropbox para poder acceder a ellos en cualquier momento, desde cualquier equipo y utilizándolo como copia de seguridad.

**VALORACIÓN:** Excelente

### 3. Capacidad de comunicación en lengua extranjera

- Aplicación de la competencia - Ejemplos: uso de fuentes de información y recursos en inglés, elaboración de documentos en inglés (código, manuales, producto, artículo científico...), redacción en inglés.
- Recursos utilizados - Ejemplos: diccionarios, correctores ortográficos, traductores automáticos, libros de ortografía y gramática inglesa,...

Esta competencia no ha tenido gran peso en el TFG pero si a lo largo de todo el Grado.

Lo he usado tanto en la búsqueda de documentación como en el uso de las aplicaciones, ya que trabajo siempre con ellas con el idioma inglés como predeterminado.

**VALORACIÓN:** Deseable

## 4. Trabajo en equipo

Esta competencia no se ha desarrollado en este trabajo.

## 5. Capacidad para adaptarse a las tecnologías y a los futuros entornos

- Aplicación de la competencia - Ejemplos: aprendizaje de nuevas tecnologías como parte del trabajo final.
- Recursos utilizados - Ejemplos: tutoriales, manuales, HOWTOs, FAQs, bibliografía,...

El TFG tiene una unión muy importante con esta competencia. Su principal objetivo ha sido dotar a la compañía Blockbuster de la capacidad necesaria para adaptarse a los cambios futuros y a las nuevas tecnologías, cosa que no tuvo en su momento.

Para ello hemos tenido que leer mucha información sobre comercio electrónico, sobre todo enfocado a la venta y alquiler de medios audiovisuales, cine, música, videojuegos...

**VALORACIÓN:** Excelente

## 6. Capacidad para innovar y generar nuevas ideas

- Aplicación de la competencia - Ejemplos: actividades realizadas para conocer el estado del arte en el tema del trabajo, alternativas innovadoras que se han explorado y análisis de los riesgos que comportaban, aspectos del trabajo que se consideran destacables por su carácter innovador.
- Recursos utilizados - Ejemplos: buscadores de referencias, base de datos Gartner,...

Es otra de las competencias con más relación con la idea del proyecto. Hemos desarrollado un logotipo e imagotipo que poco tiene que ver con los anteriores y una web con un diseño moderno y actual.

**VALORACIÓN:** Excelente