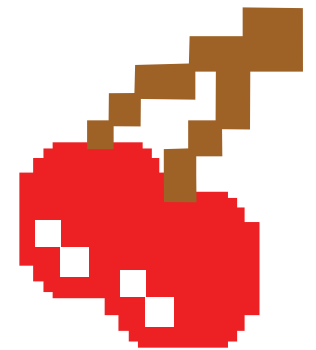
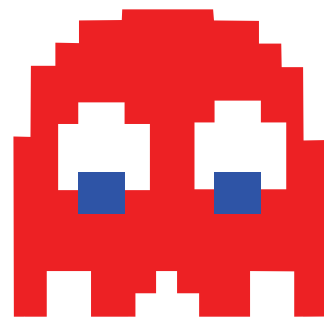
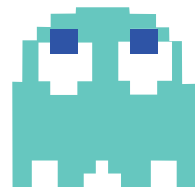


PAC-MAN, el rei dels videojocs clàssics



Grau de Multimèdia - Alfons Serrano Carpinell



Aquesta obra està subjecte a una licència de Reconeixement-No-Comercial-SenseObraDerivada3.0 Espanya de CreativeCommons



1. OBJECTIUS

- Posar en pràctica els coneixements de **disseny gràfic, edició, animació, muntatge i composició digital**, adquirits al llarg de la titulació.
- Adquirir competència en la **planificació** de totes les fases d'un projecte.
- Adquirir experiència en la **gestió d'obstacles** i la superació de reptes que poden aparèixer al llarg del projecte, posant en perill la possibilitat d'obtenir un projecte acabat.
- **Distribuir i publicar** adequadament el producte final, d'acord als canals de distribució i publicació com són Internet, xarxes, mitjans d'emmagatzemament, etc.
- Adquirir experiència i fluïdesa al treballar amb les eines del programari d'**Adobe Cloud**.
- **Assolir les fites** planificades i els objectius establerts, en cadascuna de les fases del projecte i dins del temps establert o consensuat.

2. TARGET

criteris sociodemogràfics:

Homes i dones d'entre 18 – 80 anys, amb un nivell cultural mitjà i un nivell d'estudis des de pre-universitaris, fins a graduats, diplomats, etc.

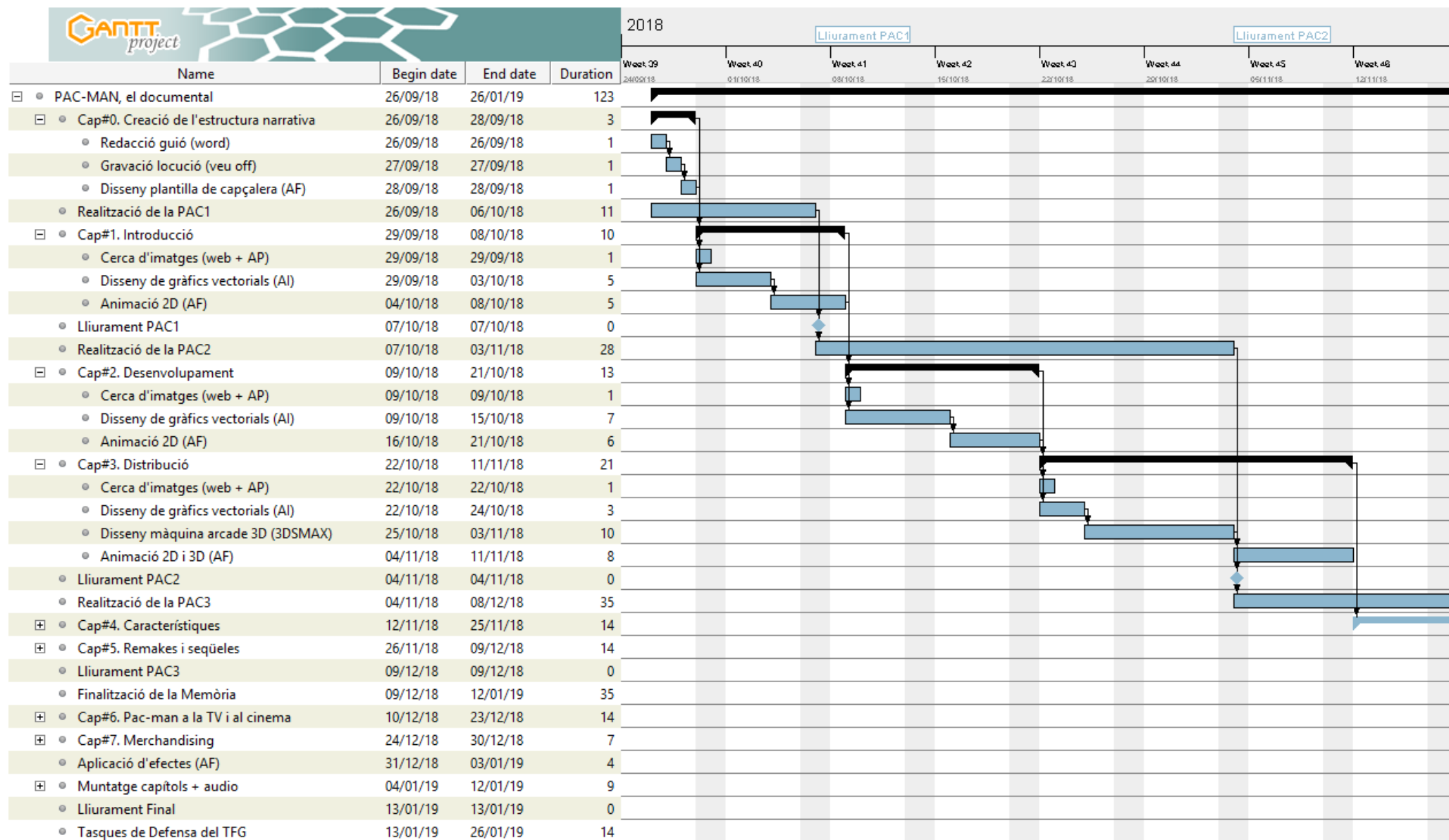
criteris socioeconòmics:

Homes i dones de classe social mitjana, amb qualsevol feina remunerada i/o amb un nivell d'ingressos a partir de 800€/mes.

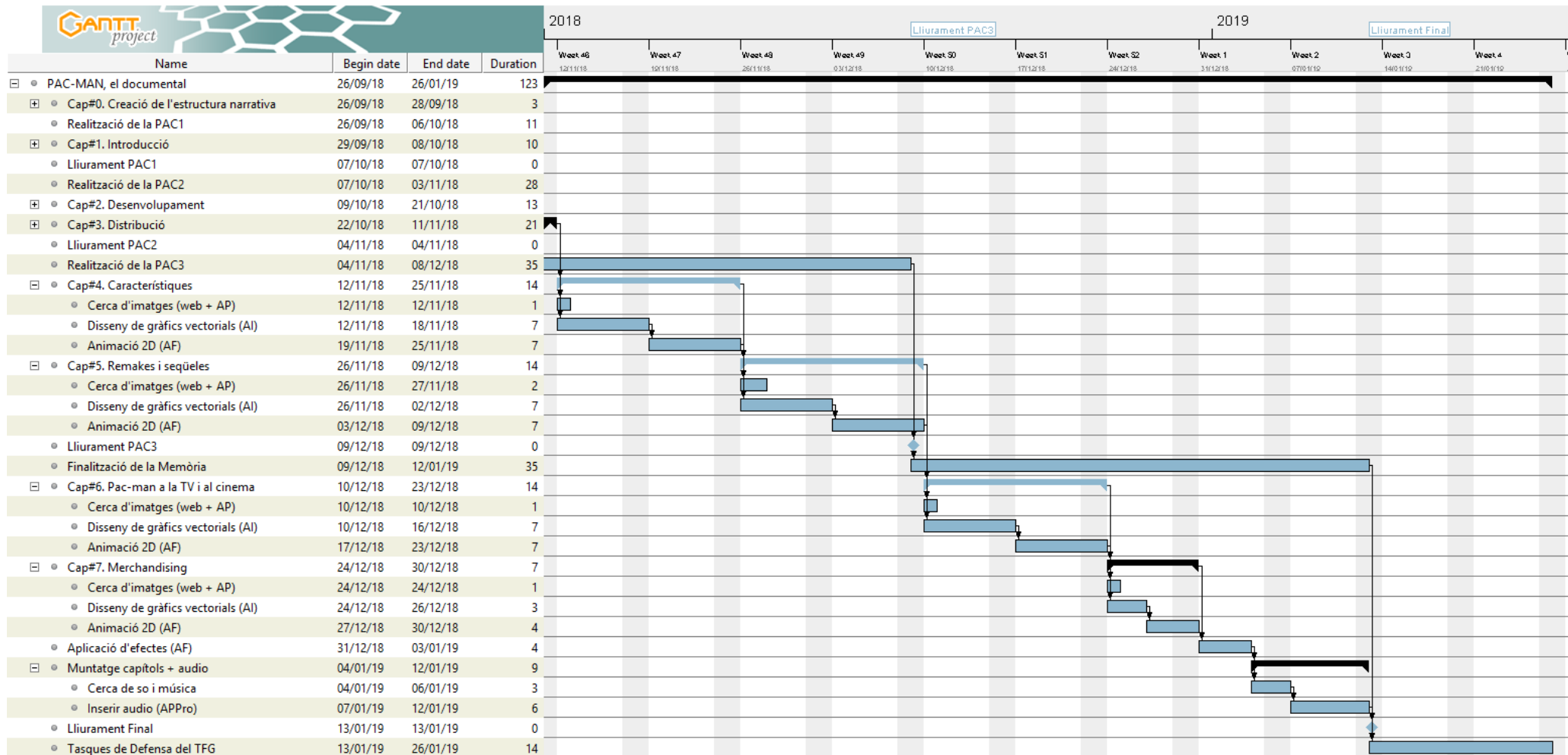
criteris psicològics:

Homes i dones que tenen afició per qualsevol producte audiovisual ja sigui veure una pel·lícula al cinema o un documental a la televisió; que els interessa el món dels videojocs, l'art i/o el disseny, i amb un cert grau de sensibilitat amb l'estètica retro.

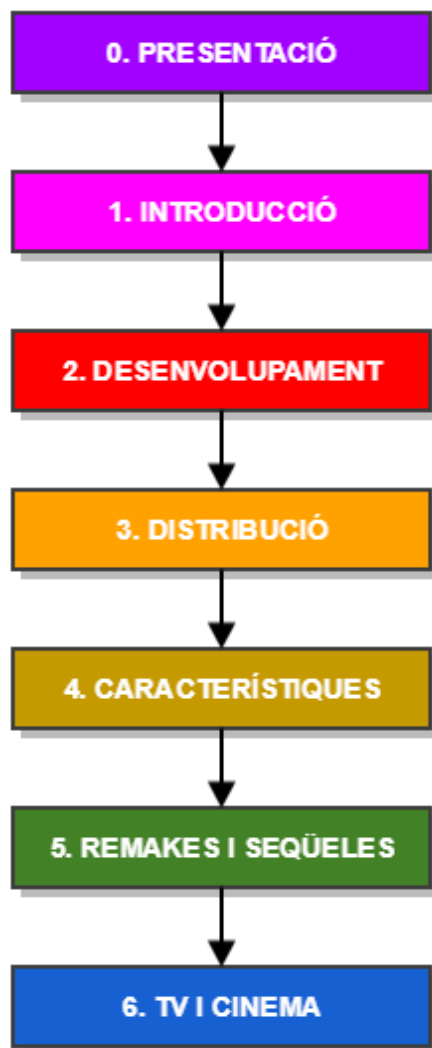
3. PLANIFICACIÓ



3. PLANIFICACIÓ



4. GUIÓ ARGUMENTAL



Presentació

- Capçalera principal del documental
- Informació de l'autoria, titulació acadèmica, universitat (logo UOC) i llicència CC utilitzada
- Duració: 15 seg.
- Objectius: Documentar l'autoria i la llicència a efectes legals.

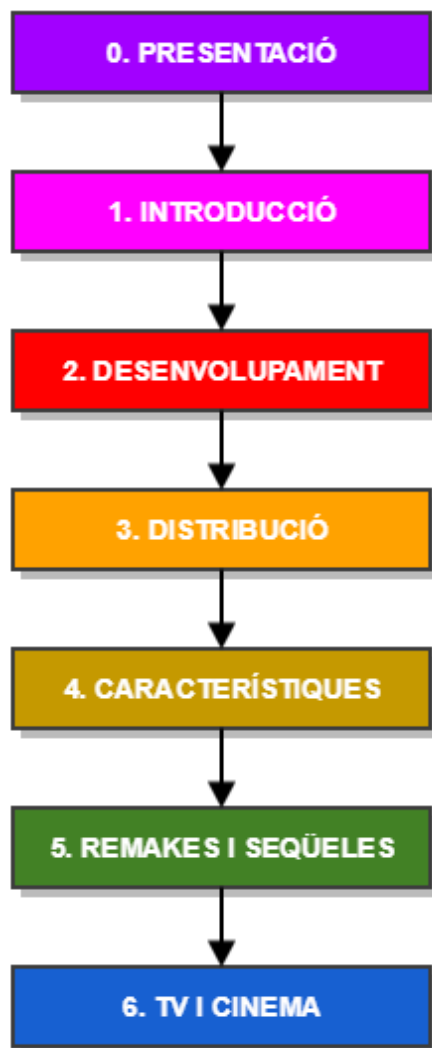
Capítol 1: Introducció

- Antecedents del videojoc original del Pac-Man
- Marc sociocultural de la època
- Necessitat de mercat per a la creació d'un nou videojoc que no fos bèl·lic
- Duració: 31 seg.
- Objectius: Justificar la motivació de l'aparició d'un videojoc alternatiu i diferent

Capítol 2: Desenvolupament

- Orígens del videojoc Pac-Man
- Nom original i provenença
- Primer esbós gràfic del Pac-Man i el seu significat
- Duració: 46 seg.
- Objectius: Definir els orígens del nom original del Pac-Man i del seu disseny, el seu significat i evolució.

4. GUIÓ ARGUMENTAL



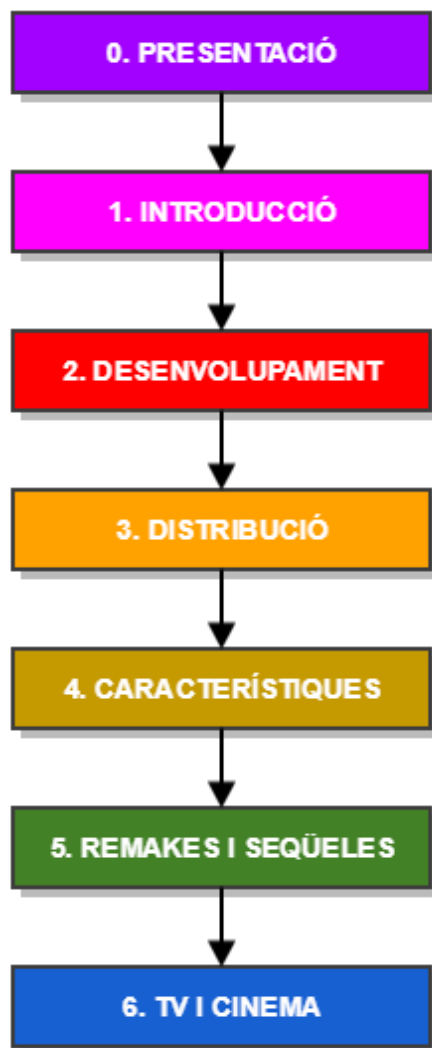
Capítol 3: Distribució

- Primer llançament del videojoc al mercat japonès
- Distribució al mercat americà amb el conseqüent canvi de nom
- Acollida i repercussió econòmica
- Duració: 38 seg.
- Objectius: Explorar les diferències gràfiques en el disseny de les màquines d'arcade (disseny japonès vs. Americà, definir la motivació del canvi de nom i establir la seva posició en el mercat.

Capítol 4: Característiques

- Enemics del Pac-Man
- Objectiu del joc
- Definició de “partida perfecte”
- Error al nivell màxim 256
- Duració: 71 seg.
- Objectius: Definir les principals característiques del videojoc (personatges, dinàmica, objectius, etc.)

4. GUIÓ ARGUMENTAL



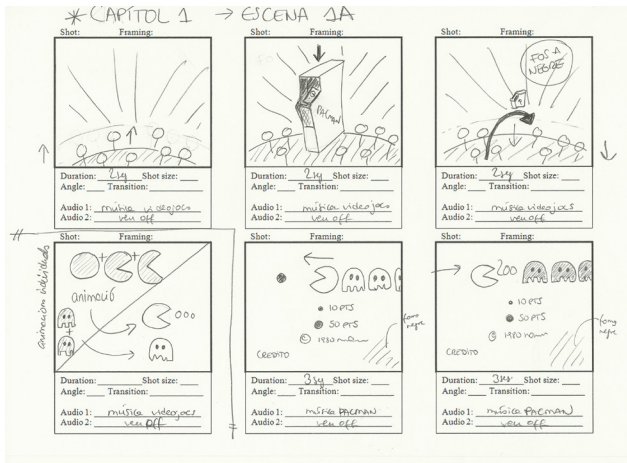
Capítol 5: Remakes i seqüeles:

- Primeres seqüeles en format de màquina arcade
- Seqüeles en format de PC, videoconsola i consola portàtil
- Seqüeles en format iOS i Android.
- Aparicions com a personatge secundari en altres jocs
- Duració: 143 seg.
- Objectius: Presentar l'aparició del Pac-Man en altres videojocs, plataformes o sistemes

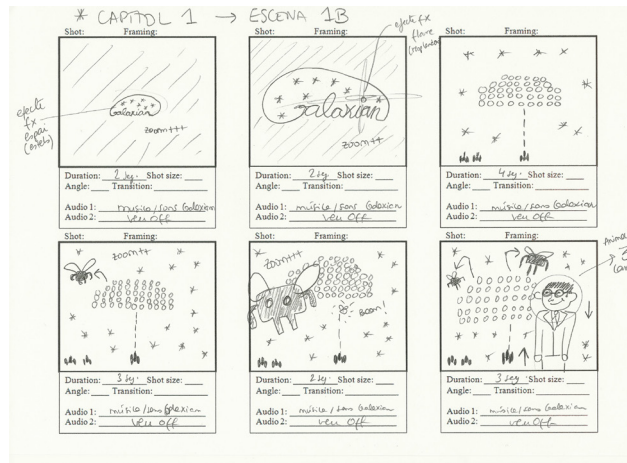
Capítol 6: TV i cinema:

- Dibuixos animats del Pac-Man de Hanna Barbera (1982)
- Sèrie d'animació moderna en 3D del Pac-Man (2013) Pac-Man al cinema
- Aparició del Pac-Man a la pel·lícula "Pixels" (2015)
- Aparició del Pac-Man a la pel·lícula "Kamen Rider Heisei Generations" (2016)
- Aparició del Pac-Man a la pel·lícula "Guardians of the Galaxy 2" (2017)
- Duració: 62 seg.
- Objectius: Aportar informació de la creació dels principals projectes audiovisuals televisius realitzats i l'aparició del personatge en el món cinematogràfic.

5. STORYBOARDS



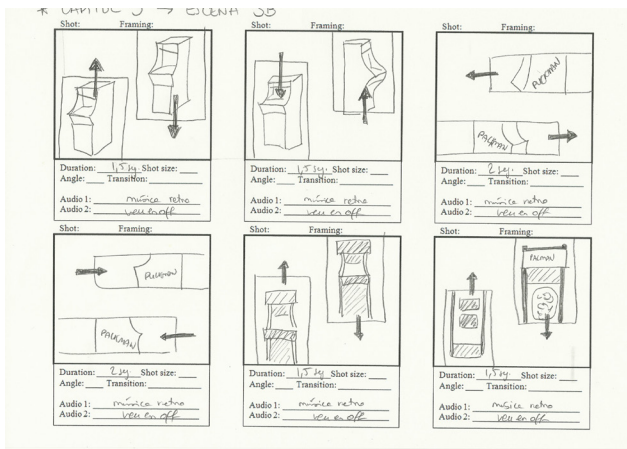
ESCENA 1A



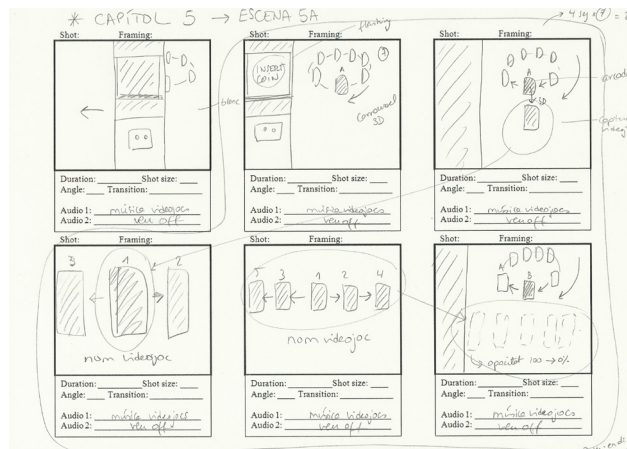
ESCENA 1B



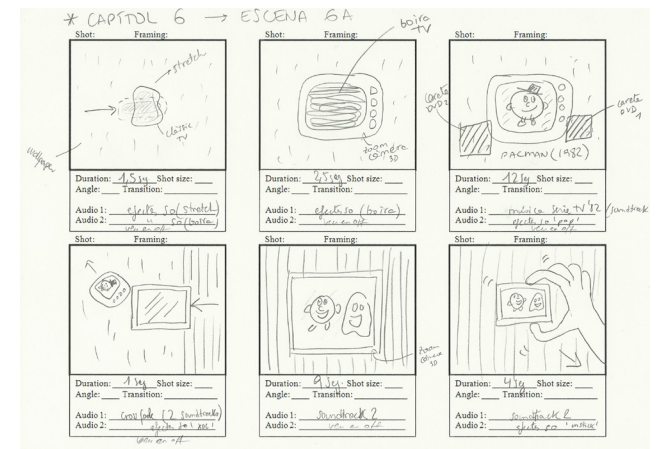
ESCENA 2A



ESCENA 3B



ESCENA 5A

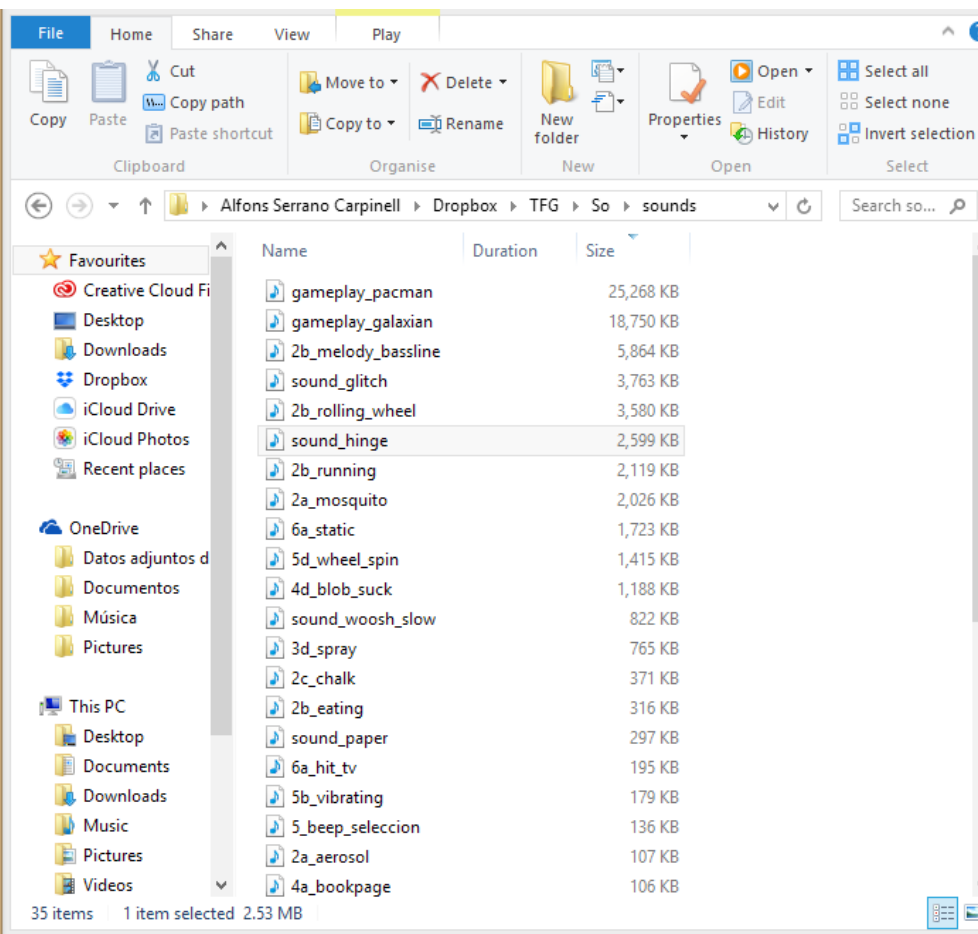
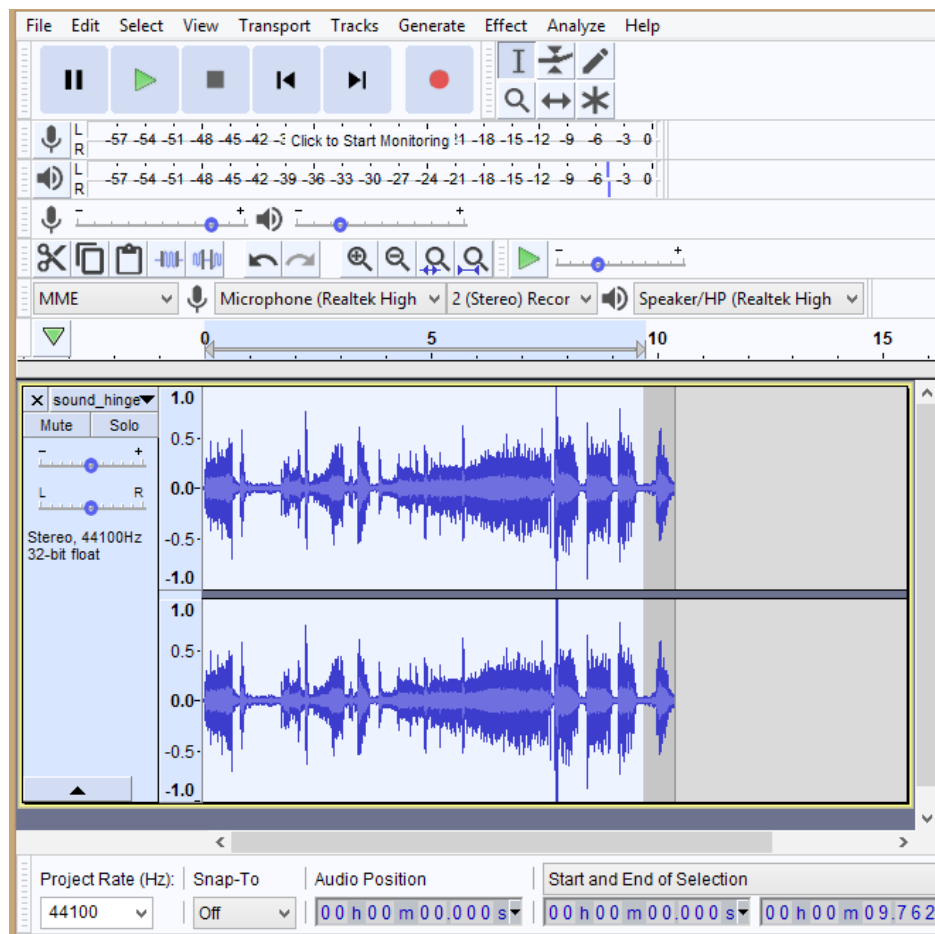


ESCENA 6A

6. ENREGISTRAMENT DE LA LOCUCIÓ



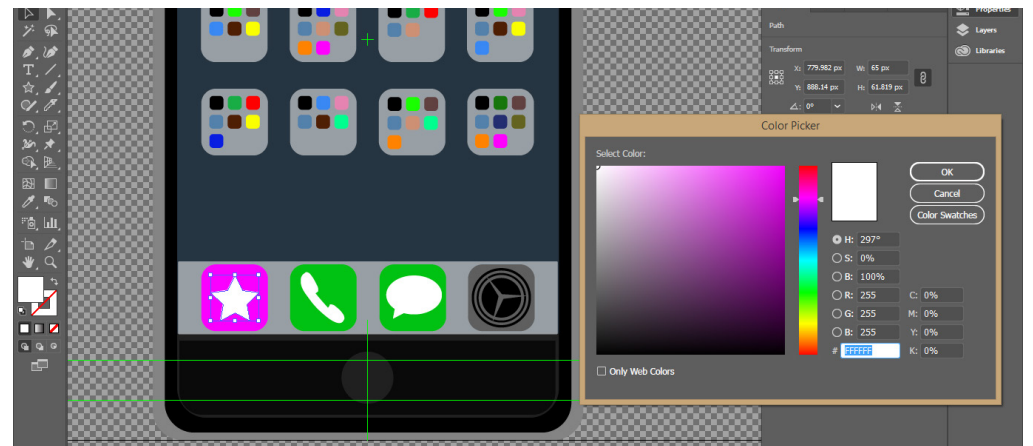
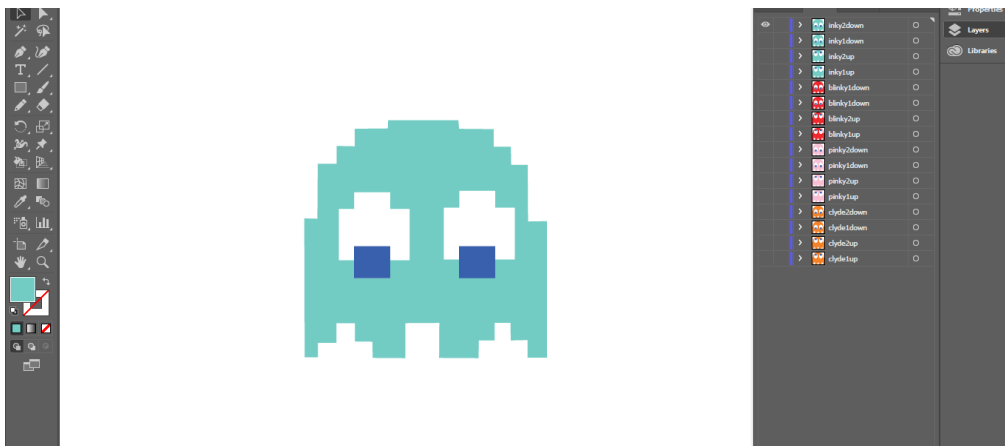
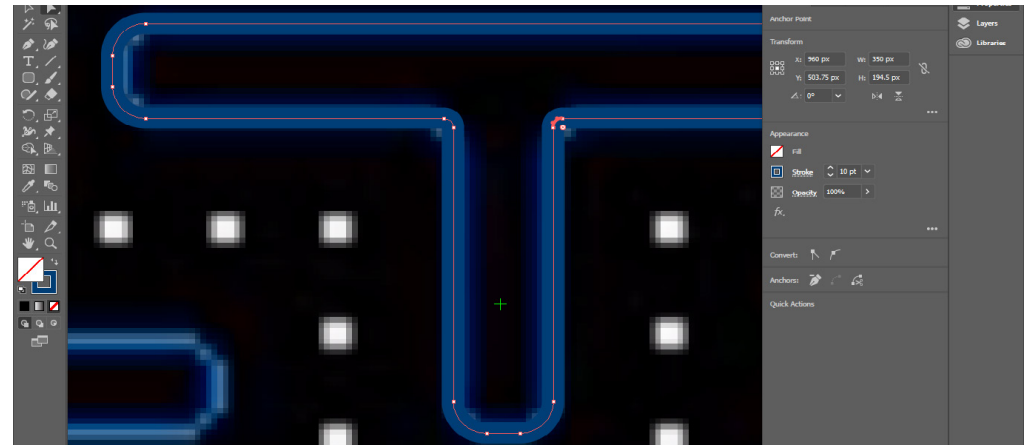
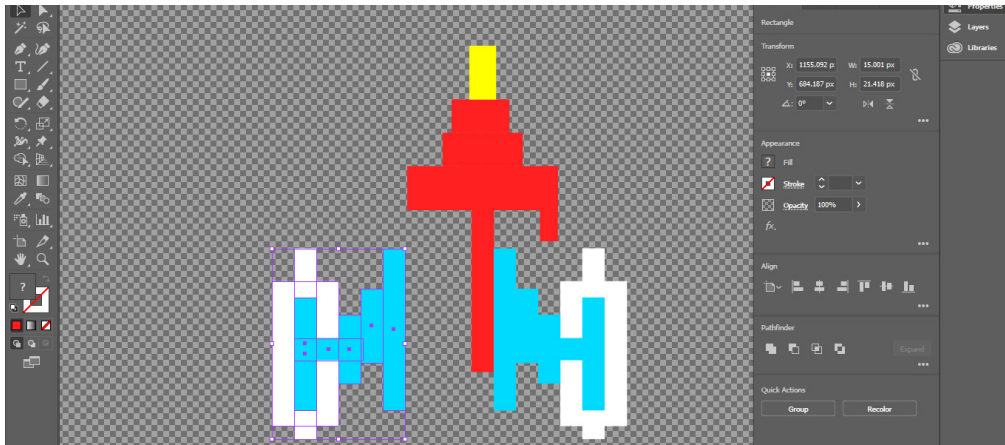
Amb l'ajuda del software Audacity, enregistrem cadascun dels apartats de cada capítol per separat i ho repetim tantes vegades com sigui necessari. Guardem el resultat final en un arxiu de àudio en format WAV de 32bit, canal stereo i 44100 Hz de freqüència.



7. DISSENY D'ELEMENTS GRÀFICS VECTORIALS



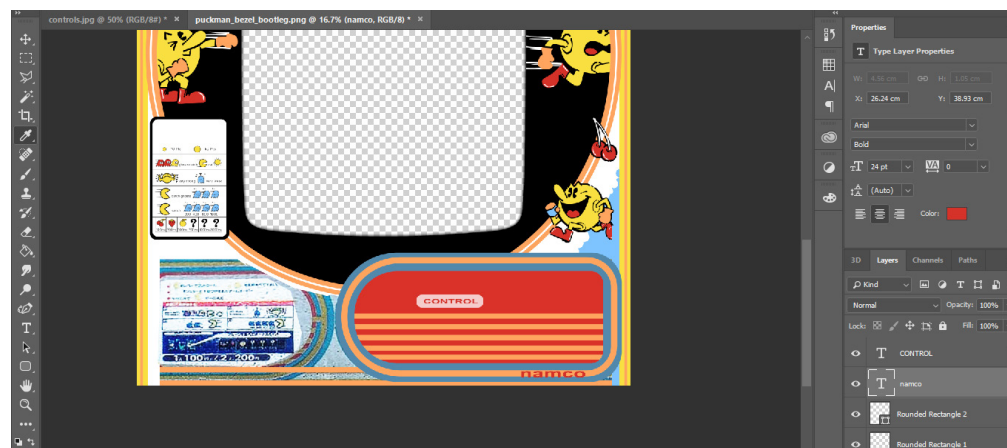
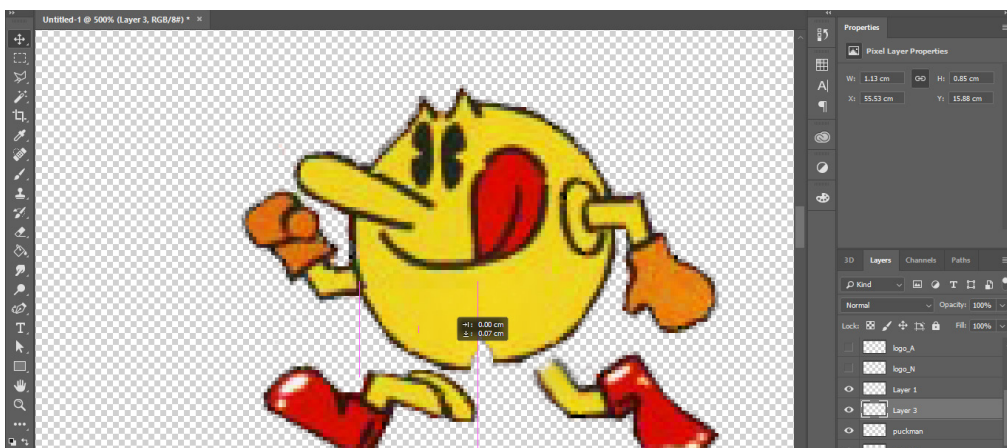
S'ha utilitzat el programari Adobe Illustrator (versió CC 2018) pel disseny i l'edició de diferents gràfics vectorials que apareixen en el documental (com els personatges dels videojocs del Pac-Man o del Galaxian).



8. DISSENY I EDICIÓ D'IMATGES



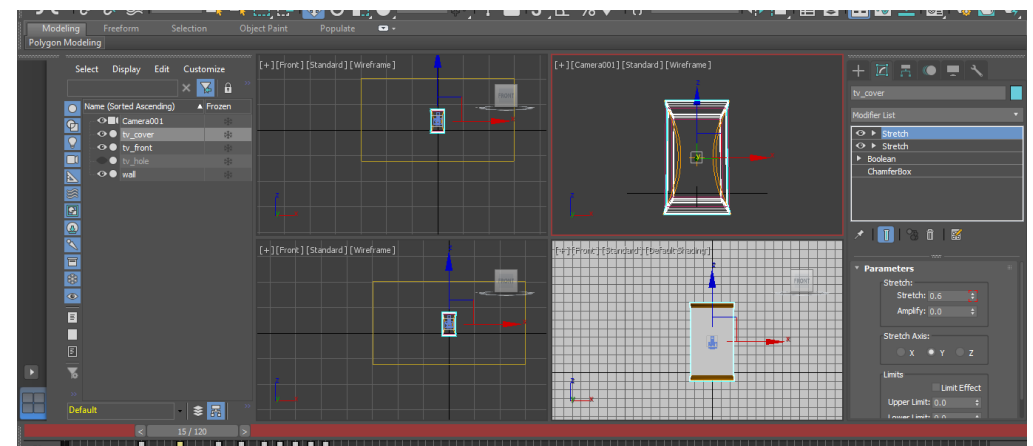
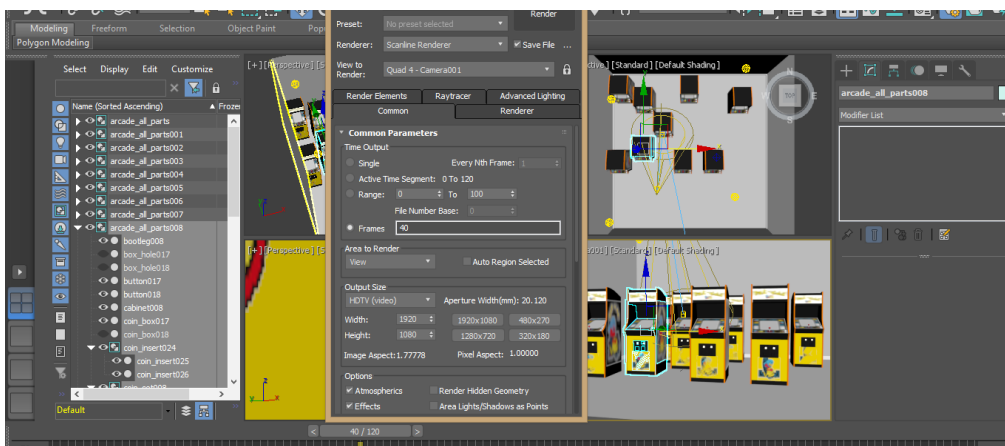
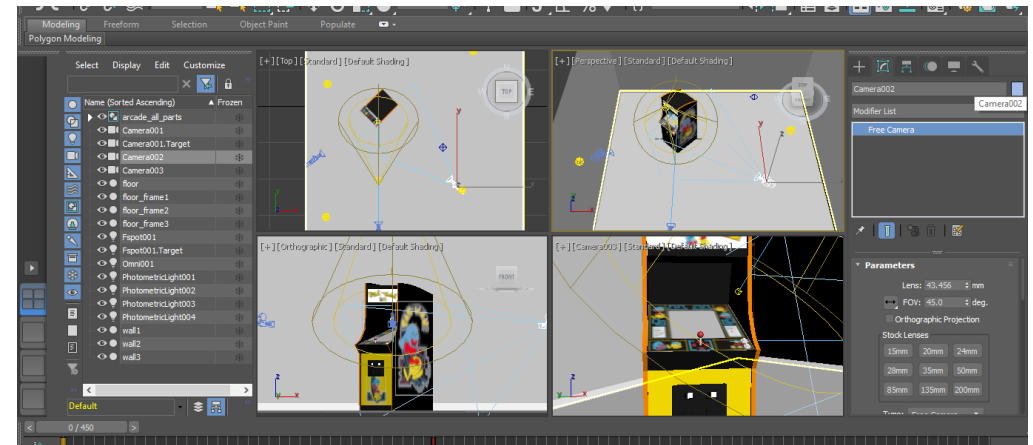
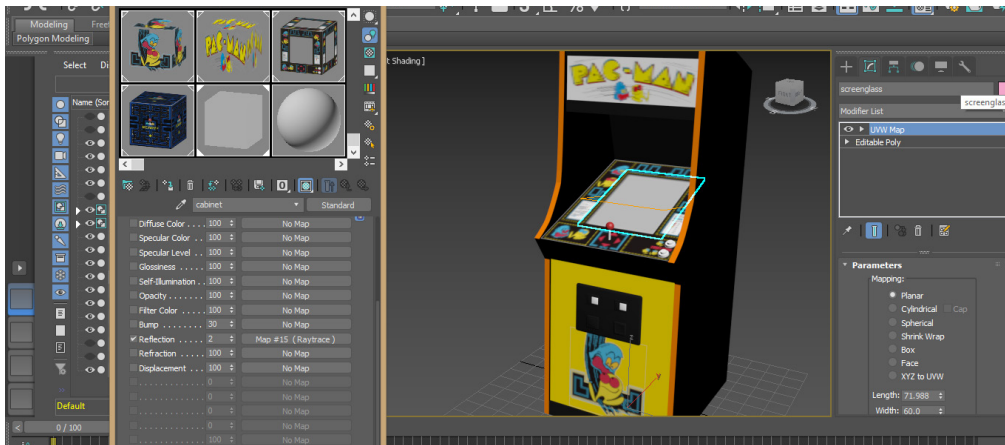
S'ha utilitzat el programari Adobe Photoshop (versió CC 2018) pel disseny i l'edició d'imatges fotogràfiques que apareixen en el documental (com les composicions que apareixen al capítol 2 i 5, i les textures dels elements 3D).



9. DISSENY I ANIMACIÓ D'ELEMENTS 3D



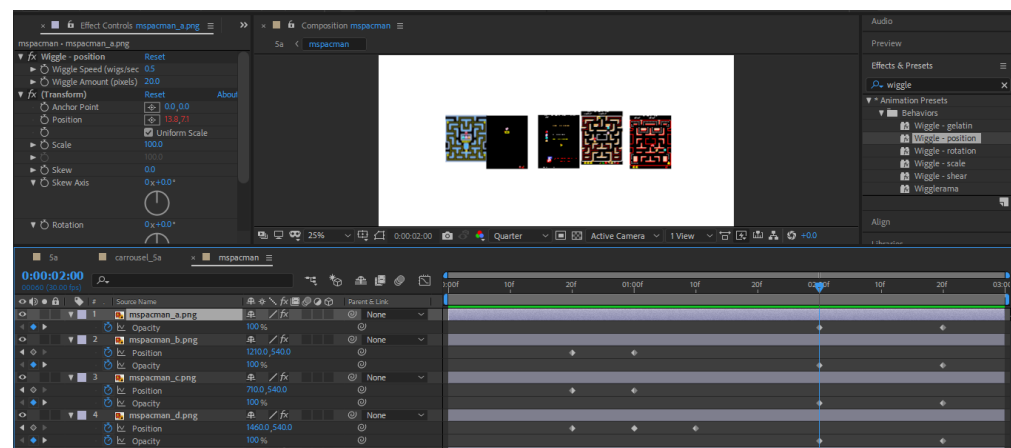
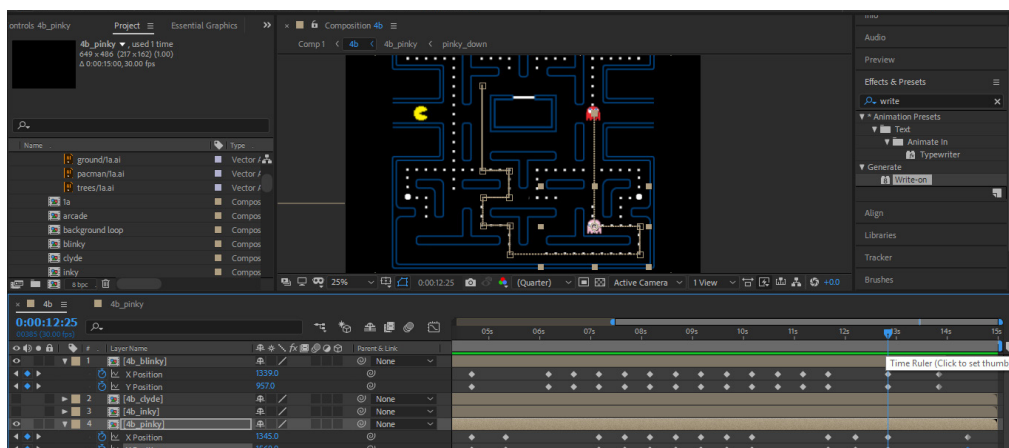
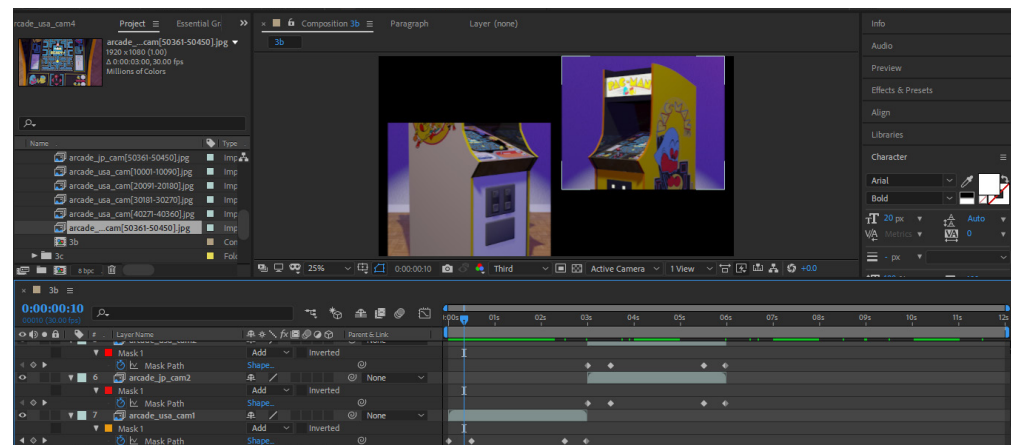
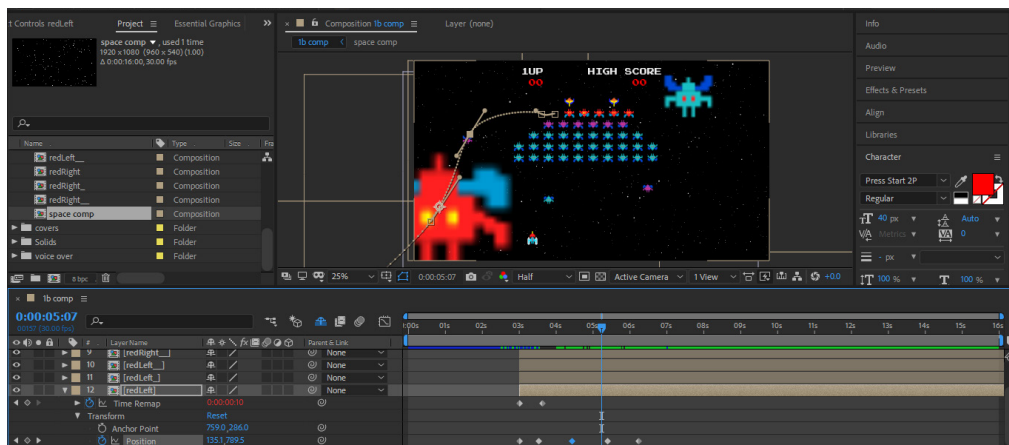
S'ha utilitzat el programari Autodesk 3ds Max (versió Student 2018) pel disseny i animació d'elements 3D (com les màquines arcade del Pac-Man i el Puck-Man; i el televisor antic) que apareixen en el documental.



10. COMPOSICIÓ DIGITAL I MOTION GRAPHICS



S'ha utilitzat el programari Adobe After Effects (versió CC 2018) per la realització dels motion graphics (és a dir, l'animació de tots els gràfics i altres elements presents en les capes i pre-composicions) i la realització de tots els efectes visuals.



11. CODIFICACIÓ EN VÍDEOS MP4



S'ha utilitzat el programari Adobe Media Encoder (versió CC 2018) per la codificació de totes les composicions (capítols del documental) en arxius de vídeo MP4 i poder-los així, importar a Adobe Premiere Pro per la realització del seu muntatge.

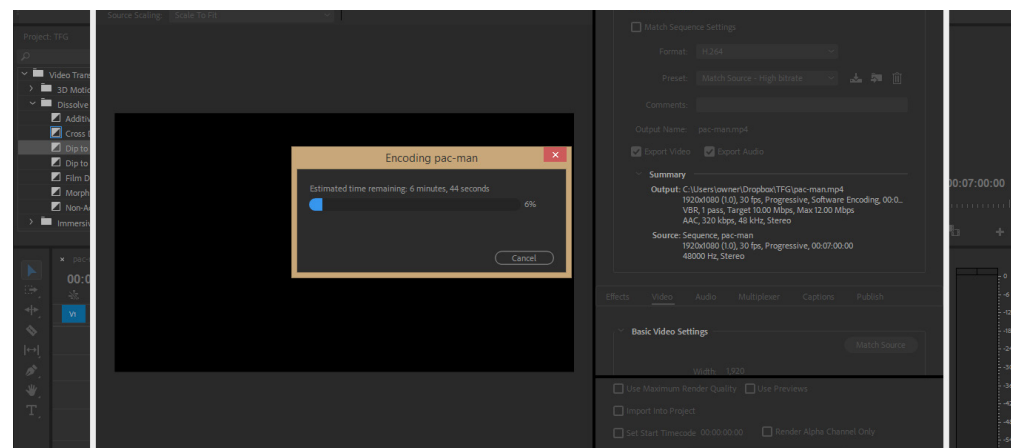
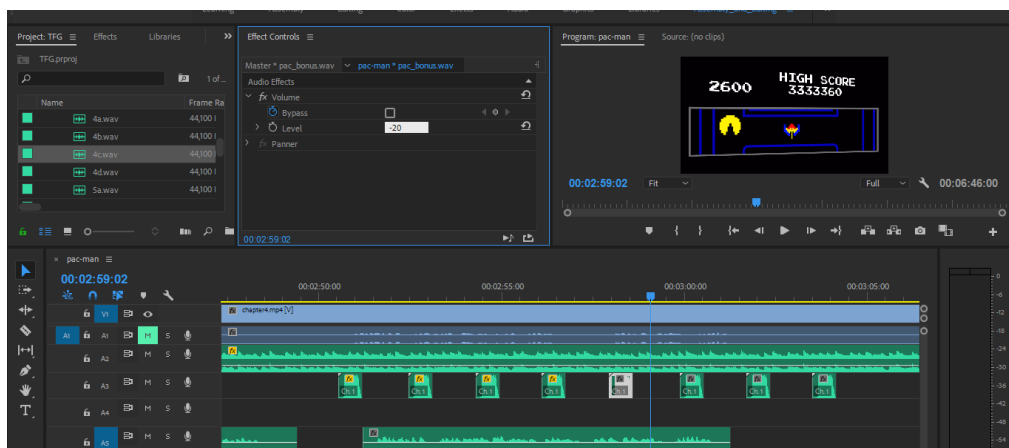
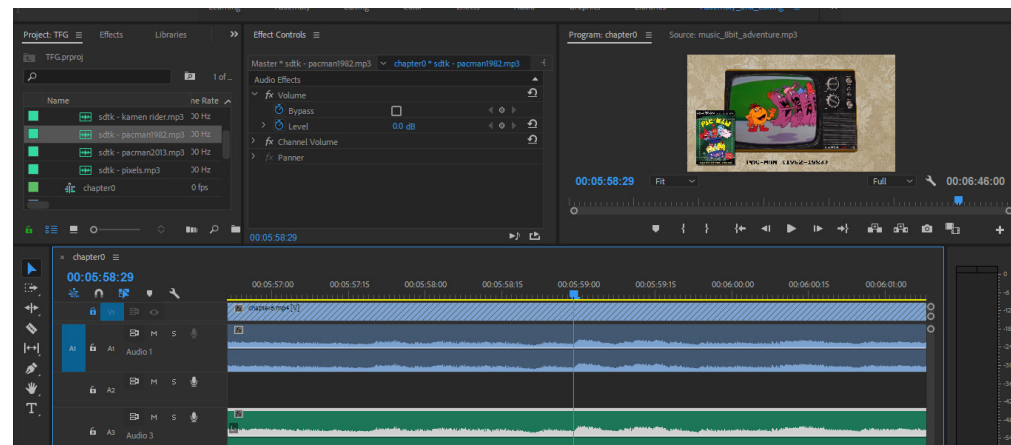
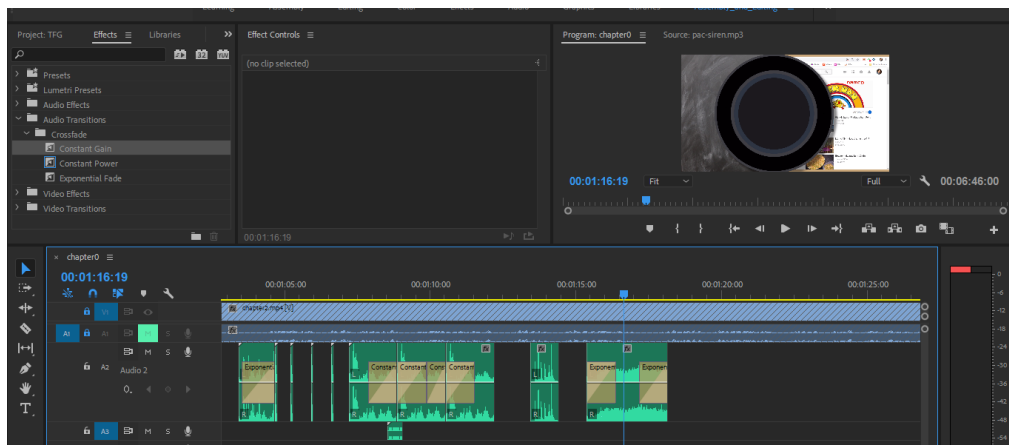
The screenshot displays the Adobe Media Encoder interface. On the left, the 'Media Browser' shows a tree view of local drives and network drives. A dialog box titled 'Import After Effects Composition' is open, showing a list of compositions including 'chapter0' through 'chapter6' and 'covers'. The 'Queue' panel on the right shows a list of video files being encoded, with columns for Format, Preset, Output File, and Status. The status for all items is 'Ready'. A small 'Add Items to Queue' dialog box is also visible, showing a progress bar and a 'Cancel' button. The bottom of the interface shows the 'Encoding' section with the text 'Not currently encoding.'

Format	Preset	Output File	Status
H.264	Match Source - High bitrate	C:\Users\owner\Dropbox\TFG\chapter0.mp4	Ready
H.264	Match Source - High bitrate	C:\Users\owner\Dropbox\TFG\chapter1.mp4	Ready
H.264	Match Source - High bitrate	C:\Users\owner\Dropbox\TFG\chapter2.mp4	Ready
H.264	Match Source - High bitrate	C:\Users\owner\Dropbox\TFG\chapter3.mp4	Ready
H.264	Match Source - High bitrate	C:\Users\owner\Dropbox\TFG\chapter4.mp4	Ready
H.264	Match Source - High bitrate	C:\Users\owner\Dropbox\TFG\chapter5.mp4	Ready

12. MUNTATGE I EXPORTACIÓ A MP4

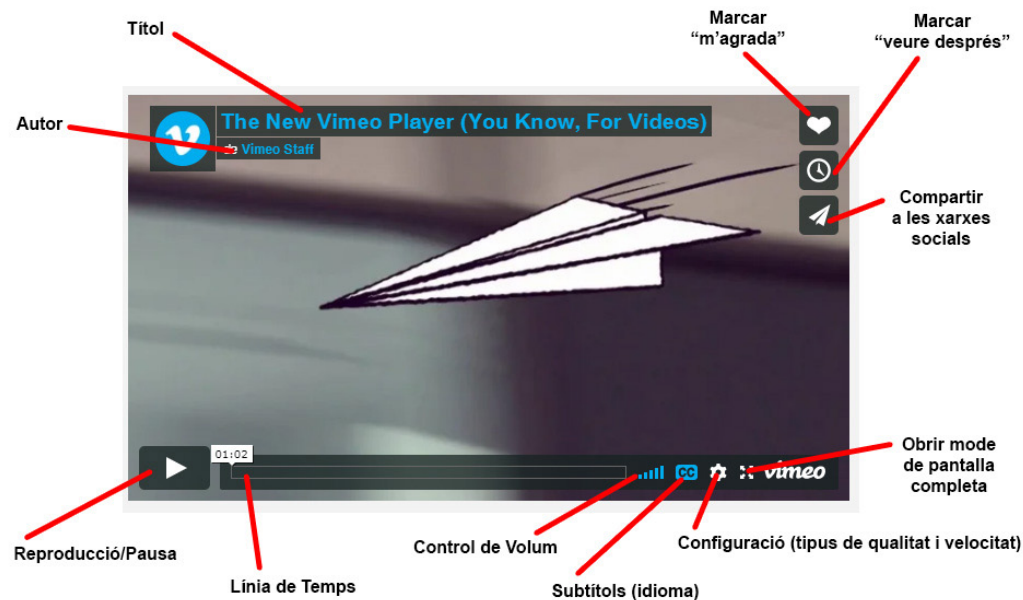


S'ha utilitzat el programari Adobe Premiere Pro (versió CC 2018) per l'edició de totes les composicions (capítols del documental) i la realització del seu muntatge, afegint a més, els efectes de so, la música, etc.



13. INSTRUCCIONS D'ÚS

Per a reproduir el vídeo, l'usuari haurà d'entrar al canal de **Vimeo** anomenat “*Canal TFG*” (<https://vimeo.com/channels/1425719>), on hi trobarà el documental anomenat “*Pac-Man, el rei dels videojocs*”, en un reproductor de vídeo amb les següents característiques i funcionalitats:



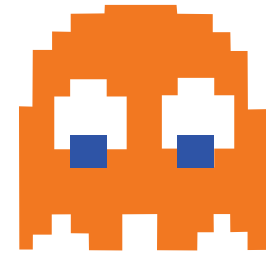
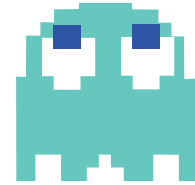
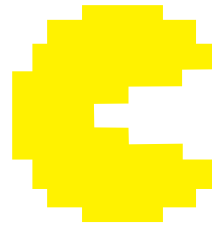
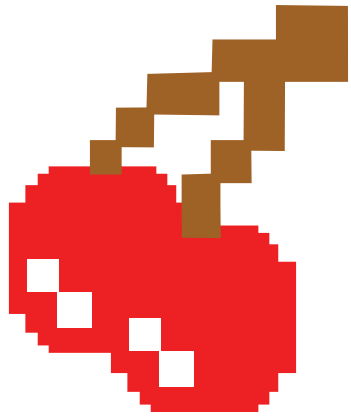
El documental està dividit per capítols per tant l'usuari visualitzarà el vídeo de forma continua (fent pausa si s'escau) però s'aconsella no saltar d'un punt a un altre, sinó seguir la narració de forma sencera i lineal perquè tingui sentit.

Cada capítol consta d'unes característiques i una duració determinada. En cadascun d'aquests s'explica a l'usuari una particularitat del videojoc Pac-Man, seguint un fil argumental de forma cronològica.

L'usuari pot tornar a l'inici de la reproducció en qualsevol moment, tant si ha finalitzat o no, el vídeo.

14. PROJECCIÓ DE FUTUR

- Incloure traduccions (narració) a altres idiomes, con l'anglès i el francès.
- Afegir un capítol de cloenda que parli de la difusió d'elements de merchandising o inspirats en el personatge o el videojoc del Pac-Man.
- Afegir un capítol addicional que presenti informació d'altres personatges que pertanyen a l'imaginari del Pac-Man (ja sigui a causa de remakes, seqüeles o sèries d'animació)
- Crear una interfície on l'usuari pugui interaccionar i reproduir el capítols en l'ordre que desitgi.
- Elaboració de nous teasers i banners interactius per a promociar el vídeo



GAME OVER

