

INFORME DE AUTOEVALUACIÓN – TRABAJO FINAL DE GRADO

DATOS DEL TRABAJO	
NOMBRE Y APELLIDOS DEL ESTUDIANTE	Antonio Jesús Rodríguez Vicente
NOMBRE DEL ÀREA DE TFG	Comunicación visual y creatividad
NOMBRE DEL PROGRAMA	Narrativas visuales 2D y 3D
TÍTULO DEL TRABAJO	Animación 2D y realidad virtual. Game Over: cambio climático
PALABRAS CLAVE (máx. 3) <i>(Elige las palabras que identifican mejor tu trabajo final)</i>	Realidad virtual, animación 2D, ilustración 360
FECHA	Enero de 2020

		C-	C+	B	A
ENTREGA	INDICADOR	No llega al mínimo	Mínimo exigible	Deseable	Excelencia
MEMORIA DEL TRABAJO	El plan de proyecto tiene unos objetivos adecuados, claros y concretos y una planificación apropiada del trabajo a hacer.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Se identifican los aspectos relevantes del problema a resolver y de la solución deseada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Se escogen y utilizan las herramientas TIC adecuadas en cada momento (planificación, desarrollo y presentación). .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Se desarrolla la solución elegida siguiendo los criterios, normativas y buenas prácticas propias del área del TFG .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	La memoria del trabajo está redactada de forma correcta, clara y sintética y sigue la estructura predeterminada. Incluye el abstract en inglés .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
PRODUCTO /RESULTADO (que puede estar incluido en la memoria)	Se logra un producto final de calidad , que responde a los objetivos iniciales con un grado de dificultad razonable de acuerdo con los criterios propios del área de TFG .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PRESENTACIÓN	La presentación de los resultados del trabajo es visual, concisa y amena.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

VALORACIÓN FINAL DEL TRABAJO (Comentarios detallados)

PLAN DE TRABAJO (Definición de los objetivos, plan de trabajo, ...)

El plan de trabajo elaborado en este proyecto contiene todos los elementos indispensables para su concepción y gestión. Para ello se ha seguido la metodología y métodos de gestión de referencia propuestos en la asignatura “Desarrollo de proyectos en red”, procurando atender a todos aquellos apartados que razonablemente resultan de aplicación en este trabajo en cuanto a sus características. El resultado es la planificación de la dimensión del proyecto a través de sus tres etapas básicas: preproducción, producción y postproducción. El proyecto ha sido analizado en todos sus aspectos: análisis de

la plataforma de desarrollo, análisis exhaustivo de contenidos, análisis de los medios técnicos disponibles, análisis de las técnicas y métodos aplicables (métodos relacionados con la realidad virtual, la animación 2D, la ilustración, la ilustración 360, edición de audio y composición digital), factores de riesgo del proyecto, dimensión, alcance, aspectos económicos, gestión del tiempo, división exhaustiva de las etapas en las tareas a ejecutar reflejadas en el EDT y el diagrama de Gannt, etc. Así mismo la planificación refleja las dos vertientes del proyecto: por una parte, la orientación profesional, y, por otra, la exploración e investigaciones de algunas de las capacidades trabajadas. Esto último tiene su reflejo en la planificación, de manera que se destinan recursos de tiempo a la formación, la búsqueda de información, el estudio de lenguajes estéticos y narrativos y la exploración de técnicas o métodos innovadores que se detallan en el apartado <<proceso de trabajo>> de la memoria.

Además, la planificación ha tenido en cuenta, de acuerdo a las posibles contingencias que pudiesen surgir y reflejadas en los riesgos del proyecto, posibles imprevistos añadiendo un margen temporal extra en el plan de trabajo. La planificación también tiene en cuenta el tiempo necesario para la gestión del proyecto, así como las tareas necesarias para la documentación del mismo y su seguimiento y control. En este sentido, han surgido situaciones personales externas a la universidad que han supuesto la imposibilidad de desarrollar la totalidad del proyecto, desbordando el margen extra reflejado en el plan de trabajo. Así ha sido comunicado en todo momento con el consultor (Jesús del Campo) y entre ambos hemos dialogado en todas las situaciones para encontrar la mejor solución posible y finalizar el proyecto.

Los aspectos negativos que es necesario mejorar como puntos débiles en este apartado es la necesidad de ser más pesimista en la distribución de recursos materiales y temporales, y también, un exceso de ambición en los objetivos teniendo en cuenta el tiempo disponible (limitado) y el hecho de que el proyecto trabaja técnicas poco documentadas y en general los conocimientos en la materia eran escasos por mi parte. Por todo ello, como lección aprendida es posible citar aquí la necesidad de ser más realista en la medición de los esfuerzos y en las posibilidades para acometer un proyecto de esta dimensión.

Los aspectos positivos han sido la definición de una planificación muy detallada y extensa, cubriendo todos los aspectos de una producción de este tipo de forma eficaz, que además se ha revelado como ciertamente acertada y precisa en todos los aspectos que ha sido posible cubrir y desarrollar. También otro aspecto positivo ha sido la comunicación con el tutor y el diálogo para buscar y encontrar soluciones en situaciones difíciles que han permitido salvar el proyecto con cierta solvencia. Por tanto, son fortalezas personales una buena visión de proyecto, el cuidado de los detalles, una buena capacidad para concebir y planificar etapas y procesos, capacidad de comunicación y trabajo en equipo y la capacidad para reaccionar ante imprevistos y buscar soluciones alternativas.

DESARROLLO DEL TRABAJO (Seguimiento del proyecto, revisión periódica de la planificación, justificación de los cambios, progresión del trabajo, incorporación de correcciones y sugerencias recibidas, ...)

El desarrollo del trabajo ha seguido en general la línea propuesta en el plan de trabajo y la planificación. Sin embargo, ha evolucionado desde una perspectiva centrada en lo profesional hasta una perspectiva más centrada en la exploración e investigación. Esto tiene su justificación en el hecho del descubrimiento que ha supuesto conocer nuevas técnicas relacionadas con la realidad virtual y la experimentación con animaciones o ilustraciones en 360. Por ello se ha creído de gran interés explorar esta vía y buscar formas de emplearlas en el conjunto del proyecto como parte del proceso, siempre inacabado, del diseñador multimedia de adquirir nuevas competencias o habilidades relacionadas con las nuevas tecnologías y los nuevos medios.

Los procesos de trabajo aplicados se han basado por tanto en parte en las metodologías existentes y en parte en la propia experiencia para cubrir aspectos carentes de información. Ello ha tenido influencia en el plan de trabajo, ya que lógicamente en ocasiones es necesario destinar tiempo extra a formarse en nuevas técnicas o aspectos desconocidos.

Tal como se ha comentado en el apartado anterior, son varios los aspectos externos que han afectado al desarrollo del proyecto. Estas circunstancias han sido comunicadas en su debido momento al tutor y se han acatado en consenso las proposiciones y sugerencias de este, que han resultado ser acertadas y juiciosas. Aquellos aspectos revisados de la memoria han sido corregidos de acuerdo a las valoraciones obtenidas. El feedback recibido ha sido positivo en todo momento y ha supuesto una fuente de motivación para continuar con el proyecto hasta el final.

Los aspectos negativos han sido las reacciones poco eficaces ante grandes imprevistos, falta de planificación personal y cierta apatía o desánimo por ceder ante lo planificado retrasando el cumplimiento de algunos objetivos.

Los aspectos positivos son la capacidad para comunicar situaciones y acordar soluciones, el compromiso con las mismas y la disciplina y el desempeño personal buscando afrontar tareas complejas, con buena capacidad de trabajo y salir de la zona de confort para afrontar nuevos retos.

MEMORIA (Estructura, organización, contenido, redactado, presentación, longitud, abstract en inglés,...)

La memoria ha sido redactada de forma paralela al desarrollo del proyecto, documentando cada paso o apartado, de acuerdo a las recomendaciones y referencias dadas a través del aula de la asignatura. Así mismo han sido tenidas en cuenta las directrices acerca de su redacción (normas para redactar textos científico-técnicos), el uso de las citas bibliográficas, extensión máxima, aspectos formales, el uso de figuras y tablas o la configuración de los diferentes apartados que la componen. Por otra parte, teniendo en cuenta la plantilla facilitada por la universidad, se ha adaptado de una forma visualmente más eficaz mediante el software InDesign, creando una plantilla de maquetación específica, con estilos de color, tipografía, párrafo y especialmente sistemas de rejillas obtenidos a partir de los métodos expuestos en la obra "Sistemas de rejillas" de J. Müller-Brockmann.

La memoria trata de ser exhaustiva y completa respecto a los apartados más críticos del proyecto como la planificación, el proceso de trabajo o el marco teórico de este. Por otra parte, trata de ser visualmente atractiva, empleando técnicas de maquetación profesionales y creando un estilo visual coherente en todos los documentos escritos entregables. Por último, reseñar que la memoria refleja detalladamente aquellos aspectos de importancia desde el punto de vista de la investigación, como son los flujos de trabajos para la creación de animaciones 2D e ilustraciones 360 dentro de entornos de realidad virtual y que están basados en parte en la experiencia personal con este tipo de tecnologías.

Los aspectos negativos de la memoria a mejorar son ser más conciso en algunas secciones, tratando de resumir los contenidos y seleccionar los detalles priorizándolos por importancia. Por otra parte, es necesario emplear más tiempo en su corrección y revisión.

Los aspectos positivos son redactar de forma completa y detallada todos los apartados, especialmente los considerados como críticos. También seguir razonablemente todas las directrices y recomendaciones. Por último, tratar de ir un paso más allá y buscar aplicar técnicas y habilidades aprendidas durante el grado relativas a la maquetación de documentos, el diseño gráfico y la creatividad para obtener un entregable eficaz en lo visual y lo informacional.

PRODUCTO (Calidad, grado de logro de los objetivos, dificultad, documentación y manuales)

El producto obtenido es una nuestra visual de 3 minutos de extensión de parte del guion del proyecto que combina animaciones 2D, ilustraciones 360 y otros medios tales como ilustración, fotografía y audio en un entorno de realidad virtual inmersivo explorable en 360 grados. El producto supone una solución de

compromiso entre lo planificado y la realidad del proyecto influida negativamente por los factores externos que han afectado a la planificación. La calidad del producto es satisfactoria y consigue eficazmente los objetivos planteados en cuanto sus aspectos visuales y expresivos. En cierto modo ha sido más que satisfactoria tratándose de técnicas novedosas y desconocidas por mi parte. Los resultados visuales resultan armoniosos, combinando eficientemente el color y las formas dentro del espacio 3D, junto con el movimiento aportado por las animaciones y los ciclos 2D. El conjunto es atractivo visualmente por la explosión de color o la atmósfera que proporcionan los efectos visuales aplicados. El resultado es coherente con el arte conceptual diseñado y con los aspectos expuestos en el libro de estilo del proyecto. La combinación de planos de color intensos y simples en sus formas, junto texturas de puntos y líneas definiendo objetos reducidos a su mínima expresión, pero identificables funcionan ciertamente bien en la experiencia de visualización. En este sentido se ha logrado conseguir el objetivo de definir un estilo visual profesional y atractivo y ser capaz de documentarlo.

Por otra parte, la creación de ilustraciones y animaciones 2D entrañan cierta dificultad técnica. Esta dificultad aumenta cuando se ve sometida a los aspectos relativos a los espacios virtuales y sus deformaciones. Exige tener un cierto dominio de las perspectivas, capacidad técnica para animar objetos y aplicar efectos visuales (sistemas de partículas, por ejemplo) y tomar decisiones adecuadas en cuanto al flujo de trabajo a seguir. También entraña dificultad técnica la aplicación de técnicas de composición digital, especialmente dentro el espacio 3D. Hablamos de manejar técnicas y métodos muy distintos a través de diferentes programas de software muy complejos.

Los procesos de trabajo han sido bien documentados escrita y visualmente. En este sentido la mayor dificultad reside en la falta de metodologías o documentación en lo relativo al trabajo con realidad virtual. A través de plataformas como Youtube es posible obtener información y métodos de calidad, pero estos, en muchos casos sólo representan partes del proceso y están inconexos. También es necesario tener en cuenta la falta de experiencia en la producción de este tipo de productos visuales en realidad virtual, lo cual, lógicamente tiene cierta influencia en el desempeño y la calidad del trabajo final. Los aspectos negativos que se pueden citar son pueden citar son poblar o animar la muestra con mayor número de objetos o ciclos de animación, aunque el tiempo disponible tampoco permitía incrementos a este nivel.

Los aspectos positivos residen en el uso de un estilo visual atractivo y personal, documentación del estilo y métodos, emplear tecnologías innovadoras y resultados de calidad satisfactorios.

PRESENTACIÓN (Capacidad de síntesis, aspectos visuales, longitud, redactado, ...)

La presentación personal del proyecto se ha diseñado tratando de aunar lo visual y lo informacional. Sigue el esquema de información propuesto en el aula - introducción, motivación, desarrollo, decisiones y conclusiones – y explica con mayor o menor detalle los diferentes aspectos del trabajo. Al tratarse de un proyecto con cierta complejidad, tiene una duración extensa, pero ha respetado el límite de 15 minutos especificado en el aula.

La presentación alterna visualmente la propia información narrada por el autor con imágenes o videos explicativos de aquello que se está comentando en cada momento, de forma que el espectador se pueda hacer una idea más exacta de lo que se está diciendo y sirva también para hacer más amena y variada la presentación. Por ello incorpora capturas de pantalla estáticas y en movimiento, así como imágenes explicativas o representativas.

La dicción se puede calificar como satisfactoria, gracias a la buena captación de sonido y la información es sintética y completa en cuanto a los diferentes aspectos del proyecto. El sonido y la imagen han sido cuidados y tratados con corrección y profesionalidad. Las tomas han sido grabadas por un equipo con calidad profesional estándar y en un estudio con focos y croma incluido. Es aspecto visual es agradable y el sonido audible correctamente. Los textos y los medios empleados incorporan animaciones para amenizar el contenido.

Los aspectos negativos de la presentación son crear un guion más eficiente, mejorar la expresión corporal y la dicción, así como crear capturas de video de la pantalla más eficaces para explicar los contenidos.

Los aspectos positivos son estructurar correctamente la presentación, información completa y detallada del proyecto, alternar presentación personal con contenidos explicativos, buen sonido y aspecto visual, buscar una estética innovadora y agradable.