

## INFORME D'AUTOAVALUACIÓ – TREBALL FINAL DE GRAU

DADES DEL TREBALL	
NOM I COGNOMS DE L'ESTUDIANT	<b>Daniel Sariego Alvarez</b>
NOM DE L'ÀREA DE TFG	TFG Narrativas visuales 2D y 3D
PROFESSOR COL·LABORADOR	Andreu Gilaberte Redondo
PROFESSOR	Antoni Marín Amatller
TÍTOL DEL TREBALL	Video reportaje XIX jornades solidarias "Ayudar Jugando"
PARAULES CLAU (màx. 3) <i>(Tria les paraules clau que identifiquen el teu treball final)</i>	Audiovisual, Composición digital, Motion Graphics
DATA	15/06/2020

		C-	C+	B	A
LLIURABLE	INDICADOR	No arriba al mínim	Mínim exigible	Desitjable	Excel·lència
<b>MEMÒRIA DEL TREBALL</b>	El <b>pla de projecte</b> té uns objectius adequats, clars i concrets i una planificació apropiada del treball a fer.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	S'identifiquen els <b>aspectes rellevants</b> del problema a resoldre i de la solució desitjada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	S'escullen i <b>utilitzen les eines TIC</b> adequades en cada moment (planificació, desenvolupament i presentació). .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Es desenvolupa la solució triada seguint els <b>critèris, normatives i bones pràctiques pròpies de l'àrea del TFG.</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	La <b>memòria</b> del treball està redactada de forma correcta, clara i sintètica i segueix l'estructura predeterminada. Inclou l'abstract en anglès.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>PRODUCTE /RESULTAT (que pot estar inclòs a la memòria)</b>	S'assoleix un <b>producte final de qualitat</b> , que respon als objectius inicials amb un grau de dificultat raonable <b>d'acord amb els criteris propis de l'àrea de TF.</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>PRESENTACIÓ</b>	La <b>presentació</b> dels resultats del treball és visual, concisa i amena.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



### VALORACIÓ FINAL DEL TREBALL (Comentaris detallats)

#### PLA DE TREBALL (Definició dels objectius, pla de treball, ...)

Los objetivos determinados en el proyecto son:

- Cumplir los objetivos marcados por el cliente: no lo puedo valorar
- Alcanzar un producto de calidad profesional, ya sea en la propia imagen, la narrativa o el aspecto de cada animación, cubriendo el espectro de la posproducción de una pieza audiovisual: cumplido
- Afianzar los conceptos adquiridos durante el Grado: cumplido
- Obtener difusión del producto en las plataformas proyectadas: no se puede valorar

- Satisfacción por parte del público: no se puede valorar
- Ampliar la experiencia en el sector audiovisual: cumplido
- Obtener un producto con personalidad propia: cumplido

El plan de trabajo desarrollado es el propio de cualquier obra del ámbito audiovisual, pero por las características del encargo, su fuerte se centra en la fase de postproducción.

**DESENVOLUPAMENT DEL TREBALL** (Seguiment del projecte, revisió periòdica de la planificació, justificació dels canvis, progressió del treball, incorporació de correccions i suggeriments rebuts, ...).

Debido a imprevistos y a la situación del estado de alarma, ha sido muy complicado poder seguir la planificación original. Además, se han dado otras circunstancias de valor:

- Cambio del proyecto inicial: mi idea original si bien entra dentro del mismo ámbito, debería haber abarcado la realización plena de todas las etapas de producción audiovisual. Su fuerte se centraba en la experimentación para aplicar técnicas de rotoscopia. A razón del estado de alarma, la grabación se hizo imposible. Así que acepte la nueva propuesta con gusto, pero se perdió todo el trabajo desarrollado hasta ese momento y el tiempo era más crítico.
- Problemas técnicos: una avería grave del ordenador freno por completo el ritmo de trabajo, fue una semana larga sin el equipo, y perdida del trabajo desarrollado e información en el proceso de cambio
- Problemas con Premiere para encapsular los archivos de cara al entregable. Daba error por culpa de los renders. Si bien soluciono el problema, me complico la fecha de entrega.

Desde el foro se valora una primera versión de la cabecera, aspecto muy importante ante la presencia de puntos negativos, puesto que me sirvió para orientar de manera más eficiente el producto hacia un público más focalizado y atendiendo igualmente a los valores de la asociación.

Además, en comunicación con el profesor colaborador, ha realizado propuestas y opiniones para aplicar mejoras en ciertos detalles, que al final, son los que dan la calidad extra a cualquier producto.

**MEMÒRIA** (Estructura, organització, contingut, redactat, presentació, longitud, abstract en anglès,...).

Se ha seguido la pauta establecida para la estructura, cumplimentando los capítulos que atienden a un proyecto de estas cualidades.

Se redacta con un tono formal y fácil comprensión, atendiendo al vocabulario técnico, e incorporando imágenes que ayuden a seguir los procesos de trabajo. Una gran debilidad es la propia escritura, lo intento, pero a veces soy redundante dando datos.

La memoria cuenta con una longitud de 120 páginas, y tiene el abstract tanto en español como en inglés.

**PRODUCTE** (Qualitat, grau d'assoliment dels objectius, dificultat, documentació i manuals).

El producto final tiene la calidad suficiente para ser utilizado como originalmente se pensó (promoción del evento por redes sociales) ya que tiene claridad, imagen de identidad, y el contenido se ajusta al modelo del público objetivo (un matiz: no es al público más “jugón”, se trata del público seguidor de la cultura “alternativa” que realiza vida familiar, ya sean los propios hijos o con amigo. No está enfocado al jugador más competitivo, quizás esta aclaración no haya quedado bien reflejada en la memoria). La estructura del mensaje atiende al modelo clásico, y tiene un fin persuasivo, con un final que saca el partido a la imagen con mayor potencia, para cautivar al espectador.

La dificultad ha sido media, con más tiempo y una mejor planificación, hubiera alterado algunos procesos para que estuvieran mejor adaptados (por ejemplo, ya tenía una idea nueva para la cabecera, con un tono un poco más desenfadado), y se podría haber trabajado más a fondo con entornos 3D. Uno de los mayores problemas que he afrontado ha sido el rediseño del guion para adaptar la narrativa al contenido que tenía. Por eso uno de los procesos no planificados al inicio (pero si se estipula en la memoria) ha sido el de adaptar el guion a una narrativa más acotada o el desarrollo de escenas extras con Motion Graphics

En líneas generales, estoy satisfecho con el producto obtenido y su relación con los objetivos que puedo valorar objetivamente (otros no se pueden valorar porque son dependientes de la aprobación por parte del cliente para su distribución)

**PRESENTACIÓ** (Capacitat de síntesi, aspectes visuals, longitud, redactat, ...).

La presentación de defensa, si bien sigue las pautas de la memoria, se ha tratado como un mensaje alternativo para no solapar tanta información con el contenido del documento. Ha sido una oportunidad para enfocar el tema de una manera más generalista, pero mirando más por el aspecto personal que por explicar procedimientos, por ejemplo.