

CV Live!

Currículum Vitae animat per a
candidats del món laboral

Memòria de Projecte Final de Grau



Grau de Multimèdia
Narratives Visuals 2D i 3D

autor **Aureli Vàllez i Sànchez**

consultor **Llogari Casas Torres**
professor **Antoni Marín Amatller**

COPYRIGHT / LLICÈNCIA

El conjunt tant del treball com de la present memòria, així com també de tots els elements que la integren estan supeditats i sotmesos a la següent llicència de *Creative Commons* (www.creativecommons.org) :

- **Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International** (CC BY-NC-ND 4.0)



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

En qualsevol cas, tant la memòria com el propi projecte en si, tots els elements que en formen part i el treball resultant s'emmarquen única i exclusivament dins l'àmbit educatiu de caràcter universitari.

La present memòria pot contenir imatges que es reproduïxen a collint-se al dret de citació o ressenya (art. 32 LPI).

ABSTRACT

La finalitat d'aquest Treball Final de Grau (Grau de Multimèdia) consisteix en la creació d'un videocurrículum promocional animat per al servei (CV Live!) que oferirà una empresa. Aquest videocurrículum inclourà elements gràfics i tipografia en moviment, majoritàriament en 2D. A tal efecte, s'utilitzarà un candidat d'exemple dins l'àrea professional de les noves tecnologies, audiovisuals i la creació digital. Així mateix, s'inclourà l'animació del logotip CV Live!.

L'Objectiu principal és el de mostrar el CV d'un candidat del món laboral en sis apartats diferents: presentació, formació, habilitats, idiomes, experiència i contacte. Finalment, s'entregaran els lliurables corresponents a l'empresa responsable del servei CV Live! i, a part, es penjarà el videocurrículum a Vimeo.

En resum, l'abast del projecte consistirà en la creació del següent:

- **Logotip animat del servei (CV Live!)** que oferirà aquesta empresa.
- **Videocurrículum promocional animat** d'exemple del servei CV Live!.

Les tècniques principals que s'utilitzaran seran: edició de video i àudio, composició digital (no només) per a l'animació 2D i 3D, així com programes de retoc fotogràfic, disseny gràfic i connectors específics.

PARAULES CLAU: multimèdia, TFG, narratives 2D/3D, Treball Final de Grau, memòria, currículum, món laboral, videocurrículum, CV Live!, animació

INDEX

01. <u>Introducció/Prefaci</u>	06
1.1. Resum descriptiu	06
1.2. Defensa del projecte	07
02. <u>Descripció</u>	08
2.1. Definició	08
2.2. Plantejament	08
03. <u>Objectius</u>	09
3.1. Principals	09
3.2. Secundaris	09
04. <u>Marc teòric/Escenari</u>	10
05. <u>Continguts</u>	11
5.1. Descripció	11
5.2. Estructura	11
06. <u>Metodologia</u>	13
6.1. Fase inicial	13
6.2. Fase de producció	13
6.3. Fase de post-producció	13
6.4. Fase final	13
07. <u>Plataforma de desenvolupament</u>	14
7.1. Programari	14
7.2. Maquinari	15
08. <u>Planificació</u>	18
8.1. Dates clau i Fites	18
8.2. Diagrama de Gantt	19
09. <u>Procés de treball/Desenvolupament</u>	20
10. <u>Storyboard, Animàtica i Música – Banda sonora</u>	25
10.1. <i>Storyboard</i> , justificació i modificacions	25
10.2. Animàtica	60
10.3. Música – Banda sonora	60
11. <u>Perfil d'usuari</u>	61
12. <u>Instruccions i requisits per a la implantació</u>	62
13. <u>Projecció a futur</u>	63
14. <u>Pressupost</u>	64
15. <u>Conclusions</u>	65
16. <u>Annexos</u>	66
16.1. Colors, tipografia i justificacions	66
16.2. Lliurables del projecte	72
16.3. Bibliografia	72
16.4. Vita	74

FIGURES I TAULES

01. Figures

Figura.1. Adobe Creative Suite	14
Figura.2. PC Compaq	15
Figura.3. Monitor Fujitsu	16
Figura.4. Micròfon d'escriptori	16
Figura.5. Altaveus NGS	17
Figura.6. Planificació	19
Figura.7. <i>Brainstorming</i>	20
Figura.8.1. Croquis inicials	21
Figura.8.2. Croquis inicials	22
Figura.9. Colors principals	66
Figura.10. Color text logotip	66
Figura.11. Color text <i>entrepà</i>	67
Figura.12. Color resta de textos	67
Figura.13. Tipografia logotip	69
Figura.14. Tipografia <i>entrepà</i> videocurrículum	69
Figura.15. Tipografia resta de textos del videocurrículum	70

02. Taules

Taula.1. Fites principals	18
Taula.2. Pressupost	64

01. INTRODUCCIÓ/PREFACI

1.1 RESUM DESCRIPTIU

El TFG (Treball Final de Grau) es troba circumscrit dins l'àrea de Narratives Visuals en 2D/3D i consisteix en la realització d'un videocurrículum promocional animat. La dimensió d'aquest projecte pressuposa l'existència d'una empresa fictícia que explotará el servei CV Live! i per a la qual es realitzarà l'esmentat videocurrículum promocional.

La finalitat del treball comprèn la realització d'un videocurrículum promocional animat utilitzant les dades curriculars d'un candidat fictici d'exemple corresponent a l'àrea professional de les noves tecnologies, audiovisuals i la creació digital. Així mateix, es desenvoluparà l'animació del logotip referent al servei CV Live!.

En la història recent els currículums suposaven únicament cartes escrites a mà o amb la ja gairebé gens utilitzada màquina d'escriure. Amb el pas dels anys, aquests es van passar a enviar per fax fins que amb l'aparició d'internet es van poder començar a enviar per correu electrònic; primer en *paper* digital sense format, i més tard en PDF o en un document creat amb un processador de textos. Darrerament, la presència de portfolis en línia, a través, bàsicament, de webs ha permès donar una major vistositat i dinamisme als antics CV estàtics escrits en tinta negra damunt d'un paper de fons blanc.

Així doncs, aquest videocurrículum promocional animat presentarà el CV d'un candidat del món laboral en sis apartats diferents: presentació, formació, habilitats, idiomes, experiència i contacte. La finalitat és la de donar resposta a una necessitat informativa i promocional per mitjà d'un videocurrículum animat que inclourà tipografia i gràfics en moviment.

Metafòricament, el currículum del candidat d'exemple cobrarà vida dins d'un ecosistema totalment digital gràcies a l'animació, sobretot, en 2D combinada amb altres eines multimèdia (il·lustració digital, edició de vídeo i àudio, composició digital, etc).

En darrer terme, els lliurables adients seran entregats a l'empresa responsable de l'explotació del servei CV Live! i, paralelament, el videocurrículum serà *penjat* a Vimeo. Així mateix, el videocurrículum promocional animat permetrà opcions de desenvolupament posterior que seran explicades degudament en els apartats corresponents de la present memòria del Treball Final de Grau.

1.2 DEFENSA DEL PROJECTE

La principal raó que m'ha mogut a triar aquest projecte ha estat una emoció, tenint en compte que cadascuna de les nostres accions va precedida d'una emoció inicial.

Així mateix, el meu interès ha estat el de posar en pràctica i desenvolupar un projecte que em permeti utilitzar coneixements i habilitats tractats al llarg del Grau.

A més a més, el treball respon a unes necessitats de promoció i comunicació plantejades per l'empresa que desenvoluparà el servei CV Live!.

02. DESCRIPCIÓ

2.1 DEFINICIÓ

El treball consisteix en la realització d'un videocurrículum promocional animat realitzat, sobretot, en 2D on es mostraran les principals competències, habilitats i experiència d'un candidat fictici d'exemple. La difusió d'aquest CV serà a través de Vimeo. Així mateix, es desenvoluparà l'animació del logotip referent a CV Live!.

2.2 PLANTEJAMENT

El treball té una finalitat primària que consisteix en la necessitat de comunicar i informar a través de la realització d'un videocurrículum promocional animat basat en un candidat d'exemple aspirant a l'obtenció d'un lloc de treball dins del món laboral.

Per al videocurrículum promocional animat es realitzarà un video-presentació multimèdia d'una duració màxima de 180 segons. En primer lloc es recorrerà a un procés de recollida d'informació d'un candidat fictici, dins l'àrea professional de les noves tecnologies, audiovisuals i la creació digital, pel què fa a: presentació, formació, habilitats, idiomes, experiència i contacte. La recollida d'aquesta informació serà, principalment, a través d'internet i/o inventada.

En segon lloc, es dissenyarà un pla de treball en funció de les diferents tasques implicades (disseny, animació, eines necessàries, *timing*, etc) per a la seva realització i, finalment, es posarà en marxa el desenvolupament del projecte en base a la planificació que s'hagi definit prèviament.

Pel què fa al logotip CV Live!, aquest tindrà una duració màxima de 20 segons. Es definirà una línia gràfica coherent i homogènia per tal de donar una imatge de conjunt des del punt de vista de la imatge corporativa. Al mateix temps, les tasques necessàries per a la seva creació també s'integraran dins del pla de treball (o *planning*) anteriorment citat. A partir de la informació obtinguda, es determinaran les eines específiques necessàries per al seu desenvolupament i es realitzarà tant l'*storyboard* com l'animàtica de les animacions gràfiques i textuais.

A continuació, es crearan els elements gràfics (cortineta de transició, per exemple) que posteriorment formaran part de l'animació. La composició digital serà l'element integrador principal dels diferents elements multimèdia (imatges, videos, elements gràfics, animacions, efectes, etc). Finalment, es realitzarà una post-producció final que incorporarà el logotip, el videocurrículum i una música d'acompanyament. Finalment, el videocurrículum serà publicat a Vimeo.

03. OBJECTIUS

3.1 PRINCIPALS

- Desenvolupament d'un producte multimèdia (videocurrículum promocional animat) que suposi satisfer unes necessitats de promoció i comunicació.
- Animació del logotip CV Live!.
- Desenvolupament de coneixements i habilitats adquirides durant el Grau de Multimèdia, i molt especialment aquells relacionats amb la Menció de Comunicació visual i creativitat.

3.2 SECUNDARIS

- Aprofundir en l'ús i pràctica de programari específic i afrontar el repte d'un projecte que podria perfectament ser real.
- Resoldre reptes específics, i aprendre a resoldre les dificultats que es puguin presentar al llarg de tot el projecte.
- Oferir diverses possibilitats de desenvolupament posterior.

04. MARC TEÒRIC / ESCENARI

El projecte, com ja s'ha comentat anteriorment, es circumscriu en el marc de la realització d'un videocurrículum promocional animat que serà explotat i usat per una empresa per a donar visibilitat al seu servei CV Live!. El contexte en el qual se situa aquest projecte és similar al dels videocurrículums que es poden trobar en plataformes de publicació i distribució de vídeos tals com Vimeo o YouTube.

En alguns dels actuals videocurrículums, hi ha una utilització predominant de la imatge real gravada, per damunt dels gràfics digitals, com es pot veure en aquest exemple: <https://www.youtube.com/watch?v=XBDENPt2g0A#t=30> Deixant de banda que (entre d'altres aspectes), aquest videocurrículum té problemes en la qualitat del so de la locució, bé sigui per una mala captació, o bé, per una manca d'edició posterior del mateix, acaba resultant un vídeo força monòton i d'escassa qualitat creatiu-comunicativa.

També hi han altres casos en què, a priori, s'utilitzen millor les tècniques i els gràfics digitals, com n'és aquest cas: <https://vimeo.com/86196986> Tanmateix, presenta problemes comunicacionals, com en el cas del *frames* relatius als paraigües amb punxa on un d'ells es torna de colors i representa diferents programes de l'empresa Adobe. Hi ha un excés de càrrega comunicativa iconogràfica difícil de descodificar amb el ritme de reproducció del vídeo. A part d'això, també combina imatge real amb digital.

També cal diferenciar el videocurrículum del portfoli, doncs en el segon cas, no implica obligatòriament que es tracti d'un currículum, tal i com es pot desprendre de la següent definició:

"Portfolio digital, en términos generales, se refiere a una recopilación de documentos que pueden mostrar diferentes aspectos globales o parciales de una persona (personales, académicos, profesionales...) o de una organización (objetivos, organigrama, productos...) los cuales han estado seleccionados y organizados de forma reflexiva y deliberada y presentados en formato digital (texto, imágenes, animaciones, simulaciones, audio y vídeo); podríamos decir que es una manera de presentar una identidad en forma digital."

Font: Wikipedia [12 Març 2015] http://es.wikipedia.org/wiki/Portfolio_digital

En base als raonaments anteriors, el videocurrículum fruit d'aquest projecte contindrà, fonamentalment, animació, gràfics animats i tipografia en moviment. Pel què fa als aspectes comunicatius aquests seran clars i senzills, més que no pas basats en l'excés de contingut o en tècniques com la persuasió.

05. CONTINGUTS

5.1 DESCRIPCIÓ

Els continguts del projecte són els següents:

Logotip CV Live!

El logotip CV Live! estarà compostat per una animació 2D primària de caire metafòric i el text CV Live!. La seva durada serà no superior als vint segons i contindrà música d'acompanyament. La imatge en moviment consistirà en un bol/peixera que es va omplint d'aigua i on hi cau un peixet al seu interior. A continuació, amb un *zoom* frontal de càmera, desapareixerà la peixera, donant pas al text CV Live!

Videocurrículum promocional animat

El videocurrículum promocional animat estarà basat en un candidat fictici d'exemple corresponent a l'àrea professional de les noves tecnologies, audiovisuals i la creació digital. Així doncs, es mostrarà el CV d'un candidat del món laboral en sis apartats diferents: presentació, formació, habilitats, idiomes, experiència i contacte.

La transició entre cadascun d'aquests sis apartats es realitzarà per mitjà d'una animació (cortineta). Aquesta animació (*animated shapes*) consistirà en una combinació de vàries formes geomètriques combinades que realitzaran diferents moviments i canvis de tamany 2D i tindrà una duració no superior als cinc segons.

5.2 ESTRUCTURA

El videocurrículum presentarà la següent estructura dividida en sis apartats:

- **Presentació**: Es mostrarà la versió animada (personatge creat a l'illustrator) del candidat en PG. Aquest es presentarà i saludarà mirant a càmera per mitjà de l'entrepà textual. Apareixerà també un iPad en moviment, a l'interior del qual, un text animat, mostrarà un resum informatiu del candidat.

- **Formació**: Apareixerà la versió animada del candidat realitzant algun moviment amb els braços i les cames, mirant a càmera en PG. El text verbal es representarà també per mitjà de l'entrepà textual. Apareixerà un cub realitzat en 3D en moviment, on cadascuna de les seves sis cares contindrà el nom d'un títol formatiu obtingut pel candidat. Aquest cub animat anirà mostrant una per una cadascuna de les sis cares.

- **Habilitats:** Apareixerà la versió animada del candidat realitzant algun moviment amb els braços i les cames, mirant a càmera en PG. El text verbal es representarà també per mitjà de l'entrepà textual. S'animaran sis cercles que mostraran els percentatges de domini de programes específics tals com: Photoshop, After Effects, Dreamweaver, Premiere, 3Ds MAX i Illustrator.

- **Idiomes:** Apareixerà la versió animada del candidat en PM frontal a càmera en un lateral del quadre. El text verbal es representarà també per mitjà de l'entrepà textual. S'animarà visualment el *waveform* de l'àudio de manera coordinada. L'àudio consistirà en tres locucions verbals en tres idiomes diferents: anglès, xinès i japonès. Cadascuna es mostrarà també escrita en el seu idioma i traducció al català. Tant els textos com els gràfics implicats es mostraran per mitjà de l'animació 2D.

- **Experiència:** Apareixerà la versió animada del candidat mirant a càmera en PG. De la part superior caurà un *smartphone* i a la pantalla es mostrarà de manera seqüencial tres etapes de l'experiència del candidat i exemples dels seus treballs: 1999-2007 Programador web; 2008-2010 Dissenyador web i gràfic; 2011-2015 Compositor Digital.

- **Contacte:** Apareixerà la versió animada del candidat realitzant algun moviment amb els braços i les cames, mirant a càmera en PG. El text verbal es representarà també per mitjà de l'entrepà textual. Es mostraran de manera animada els textos i gràfics relatius a les dades bàsiques de contacte (incloent-hi les xarxes socials amb els seus logotips corresponents) i un codi QR final sobreimpressionat per a poder descarregar el CV en PDF del candidat directament a un dispositiu mòbil.

06. METODOLOGIA

6.1 FASE INICIAL (PRE-PRODUCCIÓ)

Aquesta fase consistirà, fonamentalment, en la recollida d'informació, fonamentalment, a través d'internet. Es plantejaran les primeres idees a desenvolupar a través de croquis i anotacions informals al respecte de la informació que es vol mostrar i com es vol mostrar. És a dir, decisions prèvies relatives a la línia gràfica, l'estil de les animacions i la post-producció. També es determinaran les necessitats tècniques tant de programari com de maquinari i també aquelles tasques específiques que s'inclouran dins del *planning* general del projecte. Al final d'aquesta fase es disposarà de l'*storyboard* i l'animàtica de les animacions.

6.2 FASE DE PRODUCCIÓ

En concordança amb la planificació definida es passaran a realitzar a la pràctica les animacions gràfiques i textuais amb el programa específic de composició digital (After Effects). També es crearan elements gràfics a través de programes de disseny (illustrator i Photoshop) que posteriorment s'integraran a l'animació dins de l'After Effects. Al final d'aquesta fase es disposarà d'una primera versió del videocurrículum d'exemple i del logotip CV Live! per separat.

6.3 FASE DE POST-PRODUCCIÓ

En aquesta fase, i sempre seguint la planificació prevista, es realitzarà l'edició final del video-presentació multimèdia a l'Adobe Premiere i s'hi incorporarà la música com a banda sonora d'acompanyament, així com el logotip CV Live! que acompanyarà el videocurrículum promocional animat. La música (llicència CC) d'acompanyament serà editada amb l'Audacity i/o directament a l'Adobe Premiere amb les eines dissenyades per a tal efecte. En aquest punt, s'hi poden aplicar possibles transicions o efectes per polir el resultat final. S'exportarà el video resultant amb les codificacions òptimes necessàries per a ser difós a Vimeo. Al final d'aquesta fase, el videocurrículum promocional animat i l'animació del logotip CV Live! ja estaran acabats i integrats en un únic video preparat per ser difós a Vimeo.

6.4 FASE FINAL (IMPLEMENTACIÓ)

Finalment, disposant ja del producte multimèdia acabat (video) per tal de ser difós, es procedirà a *penjar-lo* a la plataforma de publicació i distribució Vimeo.

07. PLATAFORMA DE DESENVOLUPAMENT

7.1 PROGRAMARI



Figura 1 – Adobe Creative Suite

- **Edició i post-producció de video:** Adobe Premiere CS5
<http://www.adobe.com/es/products/premiere.html>
- **Composició digital i animació 2D/3D:** Adobe After Effects CS5
<http://www.adobe.com/es/products/aftereffects.html>
- **Reproducció d'àudio i video:** Videolan
<http://www.videolan.org/vlc/>
- **Edició d'àudio:** Audacity i Adobe Premiere CS5
<http://audacity.sourceforge.net/?lang=es>
<http://www.adobe.com/es/products/premiere.html>
- **Retoc i edició d'imatges:** Adobe Photoshop CS5
<http://www.adobe.com/es/products/photoshop.html>

- **Creació d'imatges vectorials:** Adobe Illustrator CS5
<http://www.adobe.com/es/products/illustrator.html>
- **Memòria:** Apache Openoffice writer
<https://www.openoffice.org/es/>
- **Navegador web:** Mozilla Firefox
<https://www.mozilla.org/es-ES/firefox/new/>
- **Diagramas de Gantt:** Gantt Project
<http://www.ganttproject.biz>
- **Connector After Effects (física):** Motion Boutique Newton 2
<http://www.motionboutique.com/newton/>
- **Connector After Effects (animació):** Duik – Duduf IK Tools
http://duduf.net/?page_id=97
- **Connector After Effects (efectes):** Ease and Wizz
<http://aescrpts.com/ease-and-wizz/>

7.2 MAQUINARI

- Compaq PC Intel Core 2 Duo



Figura 2 – PC Compaq

- **Monitor 24" Fujitsu**



Figura 3 – Monitor Fujitsu

- **Micròfon de PC**



Figura 4 – Micròfon d'escriptori

- **Altaveus NGS**



Figura 5 – Altaveus NGS

08. PLANIFICACIÓ

8.1 DATES CLAU I FITES

ANY 2015		
DATES CLAU (<i>Inici</i> → Final)	FITES	
25 Feb → 10 Mar	PAC1	Fase Inicial (Pre-producció)
11 Mar → 08 Abr	PAC2	Fase Inicial (Pre-producció)
09 Abr → 12 Mai	PAC3	
<ul style="list-style-type: none"> • 09 Abr → 04 Mai 		Fase de Producció
<ul style="list-style-type: none"> • 05 Mai → 12 Mai 		Fase de Post-producció
13 Mai → 16 Jun	PAC Final	Fase Final

Taula 1 – Fites principals

8.2 DIAGRAMA DE GANTT

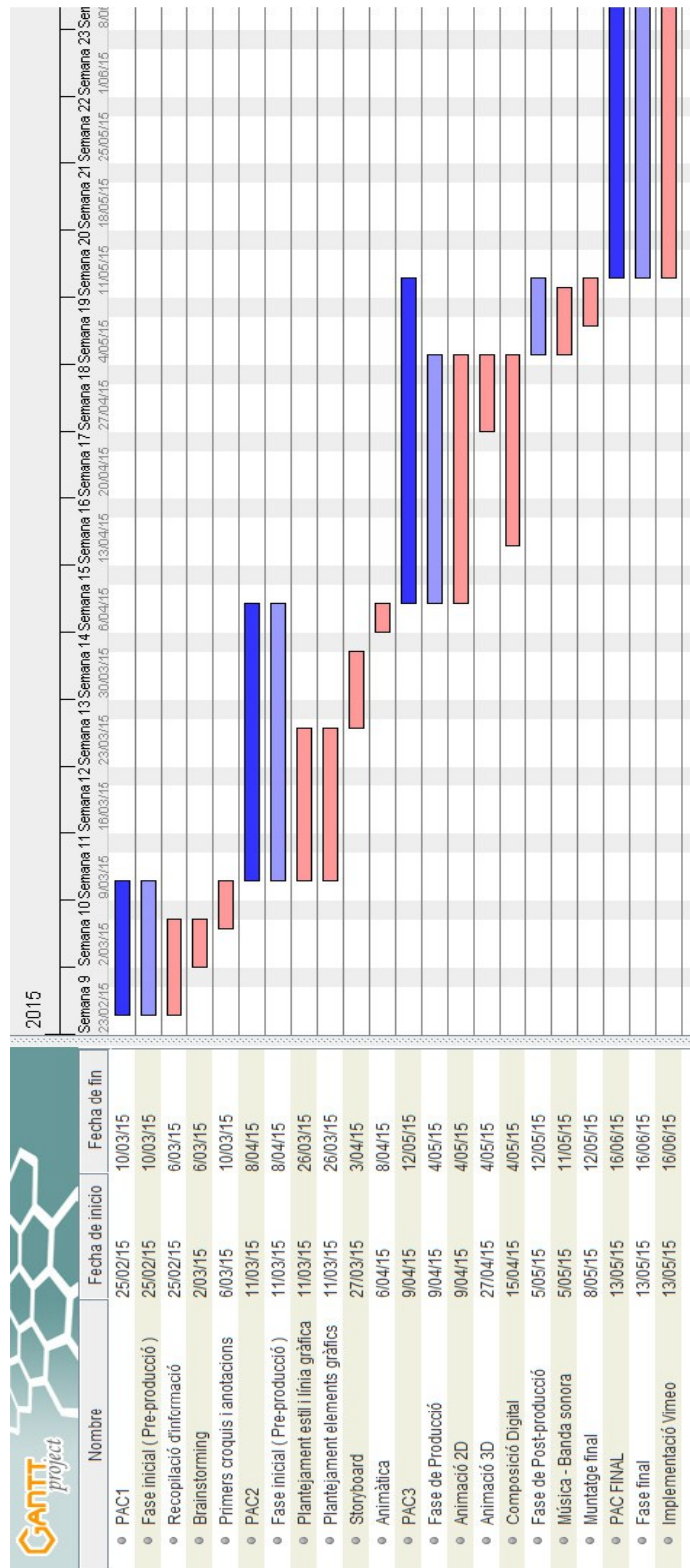


Figura 6 - Planificació

09. PROCÉS DE TREBALL / DESENVOLUPAMENT

FASE INICIAL (PRE-PRODUCCIÓ)

Recollida d'informació

Inicialment, es va començar un procés de recerca a través d'internet per veure la situació actual d'alguns dels videocurrículums existents. Aquesta recerca es va realitzar, fonamentalment, a les plataformes de publicació i distribució de videos en línia YouTube, Vimeo i Dailymotion. A l'apartat "04. Marc Teòric / Escenari" de la present memòria es fa esment i es comenta part d'aquesta fase inicial d'anàlisi i recerca. Al mateix temps, es van anar anotant idees i guardant algunes imatges que conceptualment podien servir d'inspiració per a un possible desenvolupament posterior.



Figura 7 - [Brainstorming](#)

Brainstorming, primers croquis i anotacions

A partir del material visualitzat i recollit, es va realitzar un procés de pluja d'idees per a la recerca no estructurada de solucions creatives per a mostrar tant el videocurrículum com el logotip CV Live! Fruit de l'anterior en va resultar tota una sèrie de croquis inicials i anotacions alguns dels quals es mostren a continuació:

Presentació ①

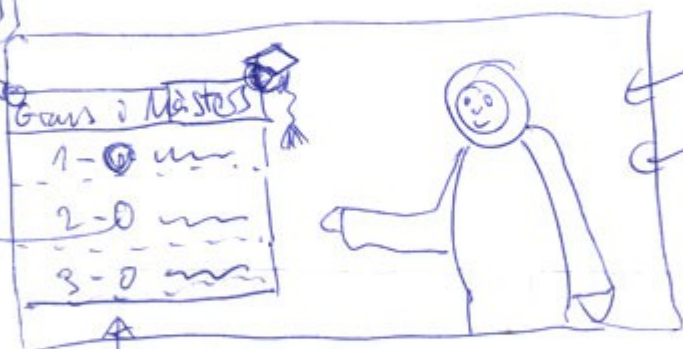


Full 1 + Full 2
 (+x+1) (+x+2)

Grans i Màsters

logo uic + txh grau

②



Mà entra i treu
 Diplomes ②
 Grans i màsters ①

desplegable
 en 3 parts (Grau 1 + Grau 2 + Grau 3)

Monogràfic

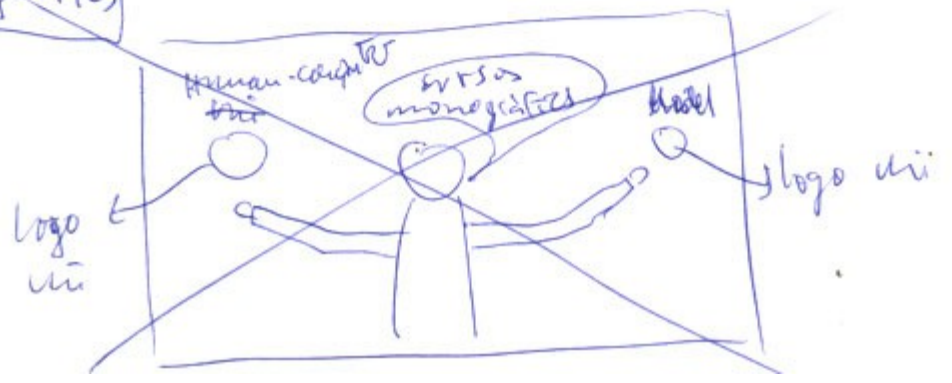


Figura 8.1 – Croquis inicials

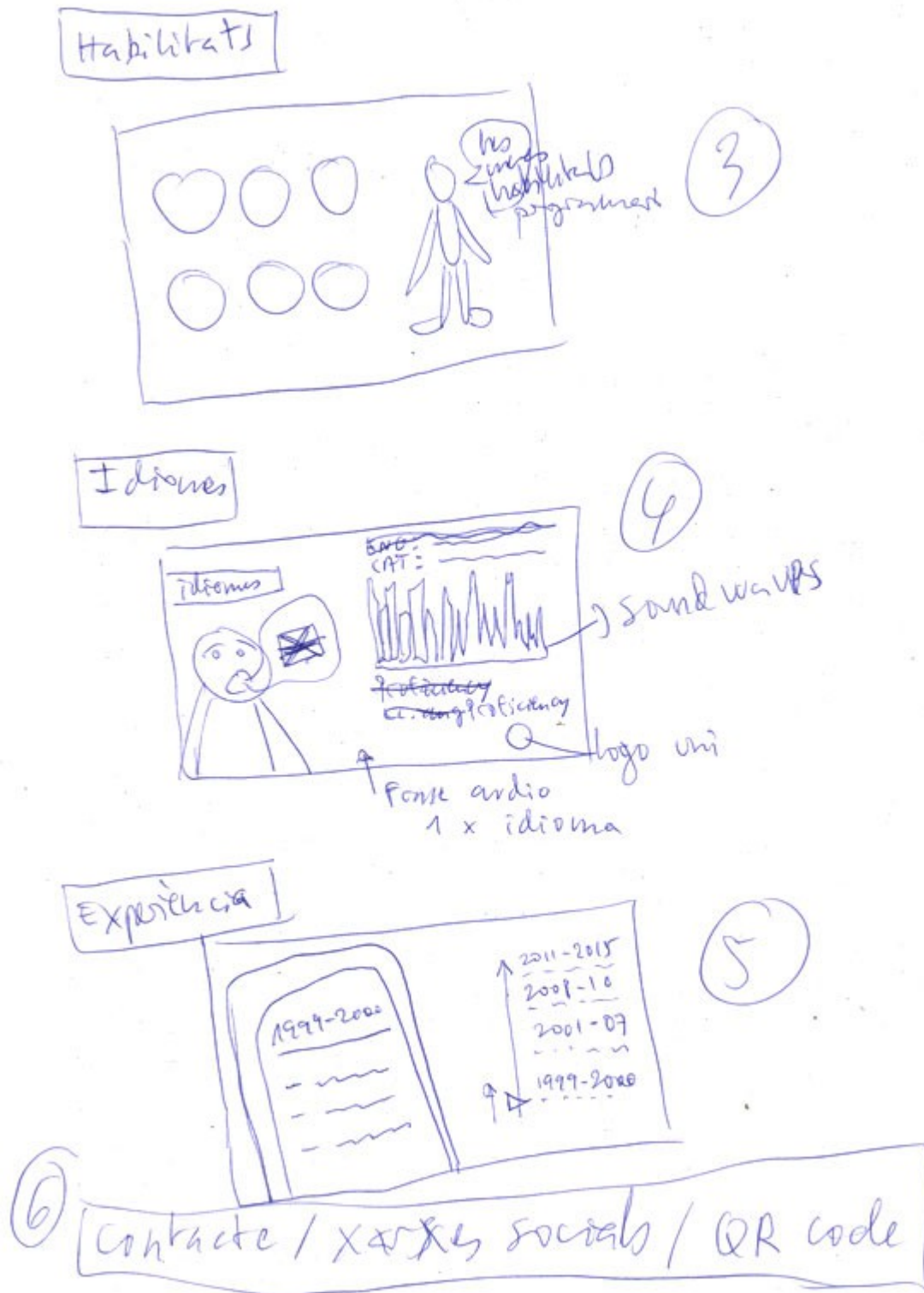


Figura 8.2 – Croquis inicials

Plantejament estil, línia gràfica i elements gràfics

En aquest punt, es van prendre les primeres decisions referents als colors i a la tipografia que s'utilitzarien. A l'annex "16.1. Colors i Tipografia" de la present memòria es mostren de manera més detallada les decisions preses.

Pel què fa a l'estil gràfic es va decidir utilitzar la claredat, la simplicitat i el minimalisme tant com fós possible. L'Objectiu comunicatiu principal es va determinar que fós, principalment, el d'informar sense recórrer a codis visuals difícils de descodificar. També es va prescindir de l'excés d'informació per tal de no sobrecarregar els diferents *frames* que componen el videocurrículum promocional animat. També es va decidir aportar dinamisme i una connotació moderna a l'animació.

Storyboard i Animàtica

Un cop van estar definits els conceptes i les idees que es volien mostrar es va començar el procés de desenvolupament l'*storyboard* per tal de concretar molt més els diferents elements que formarien part de cada quadre i les animacions que es realitzarien. L'Animàtica es va realitzar a partir de l'*storyboard* per mitjà del programari Adobe Premiere. Tant l'*storyboard* com l'animàtica es desenvolupen en els apartats 10.1 i 10.2 respectivament de la present memòria.

FASE de PRODUCCIÓ

Creació del personatge

A partir de l'*storyboard* es va començar per la creació del personatge d'exemple (Albert) al programa Adobe Illustrator. Aquest es va desenvolupar per mitjà de capes independents per tal que es pogués animar posteriorment al programa Adobe After Effects.

Creació dels clips (apartats videocurrículum)

Un cop es va tenir el personatge creat, es va passar a crear la cortineta de separació d'apartats a l'After Effects, tot seguint l'esquema definit a l'*storyboard*. Els elements que es van utilitzar van ser les formes en moviment, en combinació amb diferents paràmetres específics d'execució i animació. A continuació es va crear el primer apartat, el de "Presentació" tot creant els diferents elements directament a l'After Effects o bé important-los; alguns dels quals van ser tractats prèviament amb l'Adobe Photoshop per a una millor integració. Seguidament, es va procedir a l'animació del personatge, tot important-lo de l'Adobe Illustrator. Per a la seva animació es va recórrer al connector *Duik* que en va facilitar la realització. Al mateix

temps, es va recórrer a l'animació manual en els casos, per exemple, del moviment de la boca i l'acció d'obrir i tancar els ulls.

A partir de tot l'anterior, es van crear la resta d'animacions i desplaçaments tot tenint cura d'executar-los de manera coordinada seguint l'ordre pre-definit a l'*storyboard*. Cal remarcar que l'animació de l'entrepà textual de manera coordinada amb els moviments de la boca del personatge s'entén des del primer *frame* en què apareix l'entrepà fins al darrer *frame* en el qual ja desapareix. Finalment, es va crear la primera versió del clip (apartat "Presentació" i cortineta/transició), es van realitzar alguns reajustaments i es va tornar a renderitzar per obtenir una primera versió provisional.

En el cas particular de l'apartat referent a "Idiomes", prèviament es va cercar la pronunciació fonètica de les frases corresponents a cada idioma. A continuació es van gravar amb la gravadora de sons de Windows 7 i el micròfon d'escriptori. Seguidament, el so gravat es va editar i equalitzar a l'Audacity per a millorar-ne la qualitat i donar-li *color* (volum, greus i aguts, neteja de soroll, etc). L'àudio resultant es va insertar al timeline corresponent de l'After Effects i per mitjà dels filtres corresponents es van sincronitzar per a la seva correcta representació gràfica. La resta d'apartats es van crear de manera molt similar als processos anteriorment explicats.

Creació de l'animació del logo CV Live!

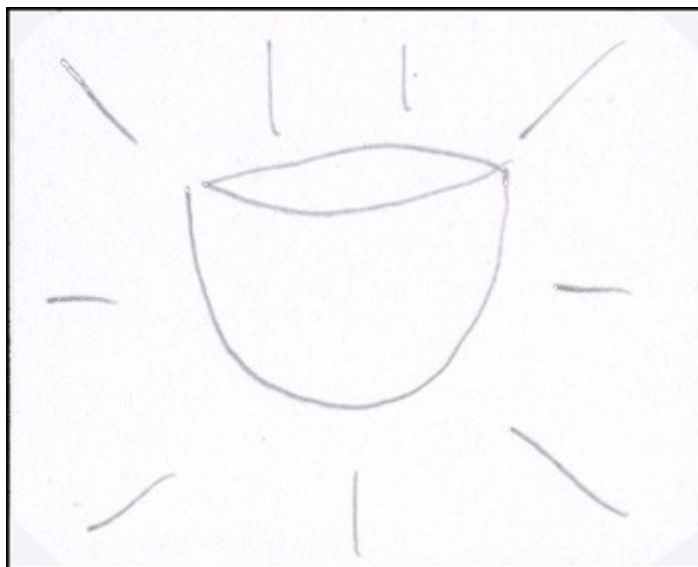
L'animació del logo CV Live! es va crear íntegrament a l'After Effects per mitjà d'una combinació d'efectes i filtres que el mateix programa incorpora: CC Sphere, CC Mr. Mercury, CC Griddler, etc., i manipulant diferents paràmetres dins de les opcions de cadascun d'ells. També es van utilitzar tècniques com les màscares i altres pròpies d'aquest programari. El peix és una imatge a la qual se li han aplicat mínimes distorsions donant la sensació de moviment. L'Exportació final es va realitzar per mitjà d'una seqüència d'imatges en PNG (sense compressió) per tal d'obtenir la major qualitat possible.

FASE de POST-PRODUCCIÓ

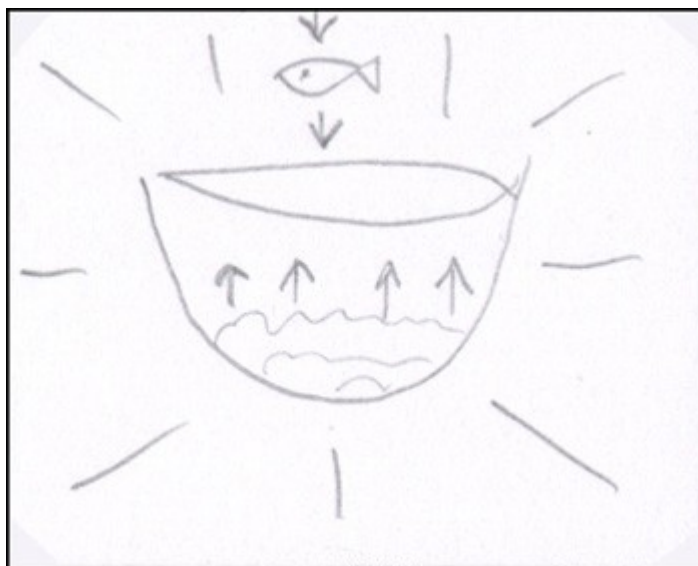
Un cop s'han obtingut tots els clips per separat, aquests han estat importats al programa Adobe Premiere per tal de realitzar l'edició final. Al mateix temps, s'ha incorporat la música que ha estat editada i ajustada en funció del *timeline* del video. També s'han incorporat les transicions i foses a negre en els talls corresponents i s'ha intentat sincronitzar la música amb l'acabament del video (moment en el qual apareix el codi QR). Finalment, s'ha exportat el video amb els paràmetres adequats i detallats a l'apartat corresponent d'aquesta memòria.

10. STORYBOARD, ANIMÀTICA I MÚSICA-BANDA SONORA

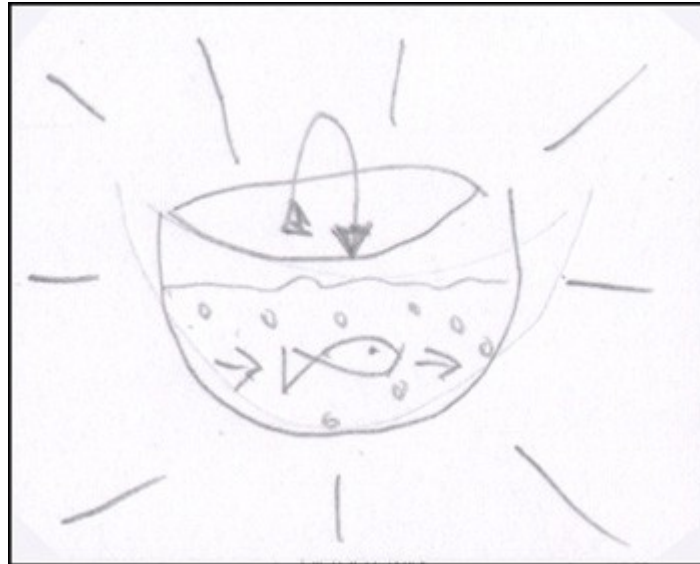
10.1 STORYBOARD, JUSTIFICACIÓ I MODIFICACIONS



Inici del logo CV Live! Apareix un bol de vidre transparent.



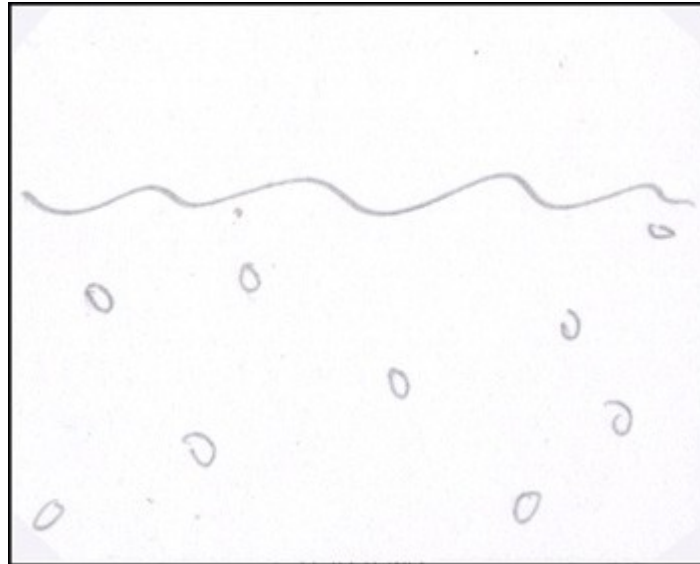
El bol es comença a omplir d'aigua des del fons i, a continuació, hi cau dins un peix des de la part superior.



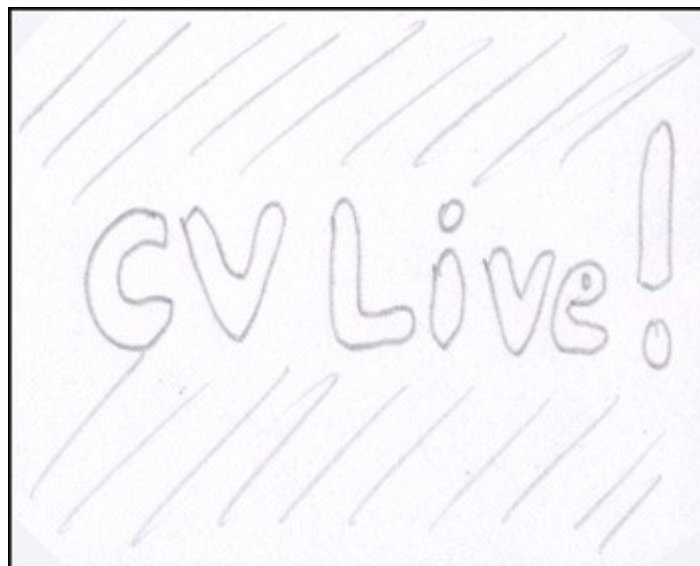
El peix fa un petit “rebot” a l'impactar amb l'aigua i torna a caure-hi a dintre. El peix es desplaça per l'interior del bol.



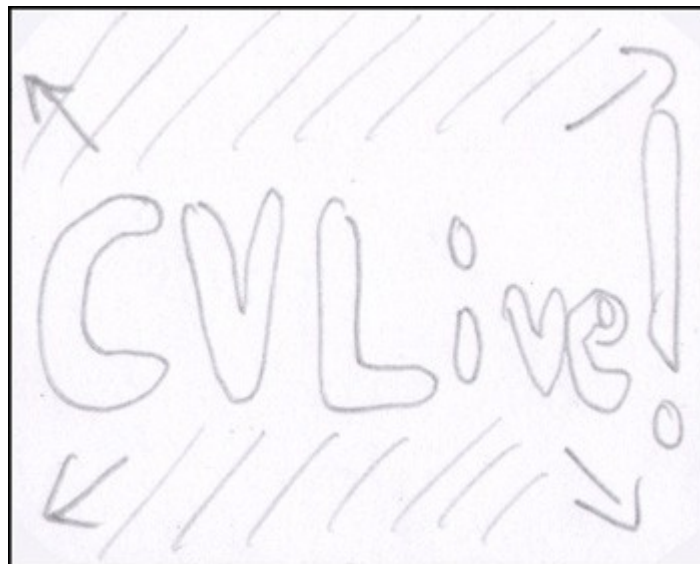
Zoom-In de càmera en l'eix Z (profunditat) 3D en frontal.



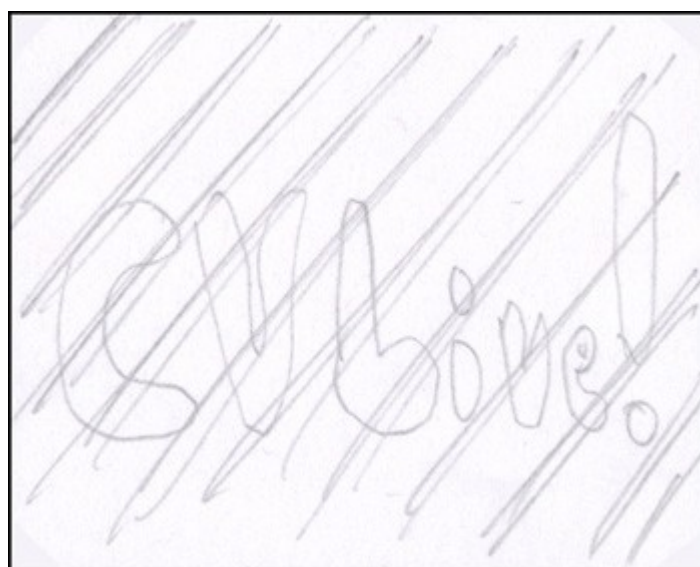
Continuació del *zoom-in* de càmera en l'eix Z (profunditat) 3D en frontal.



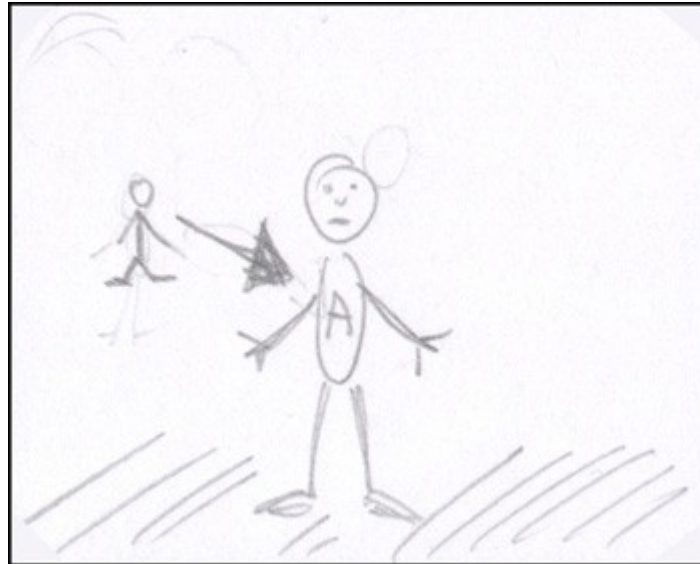
Apareix el títol CV Live!



Petit zoom-in de càmera en frontal.



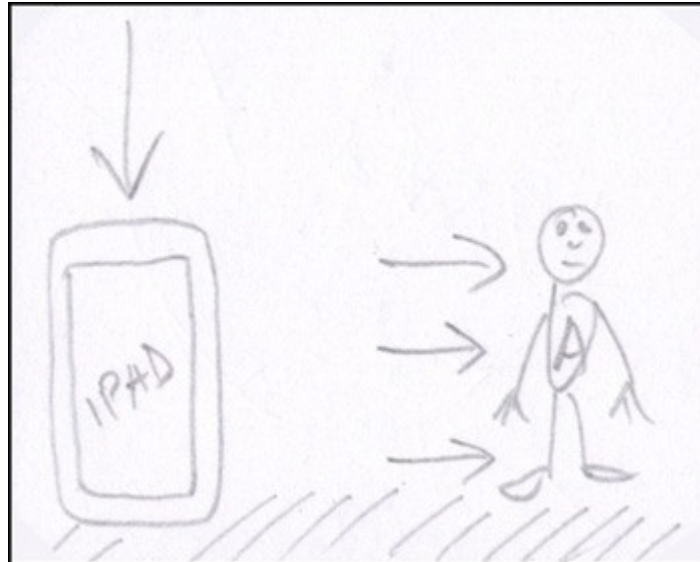
Final del logo CV Live! que desapareix mitjançant transició.



El personatge d'exemple (Albert) es desplaça des del fons a la posició central de manera molt ràpida.



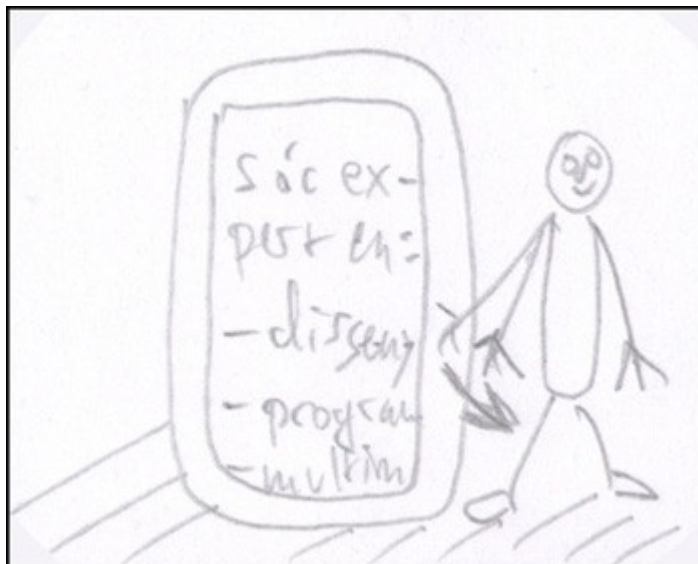
Saluda movent un braç fent l'acció de saludar i es presenta.



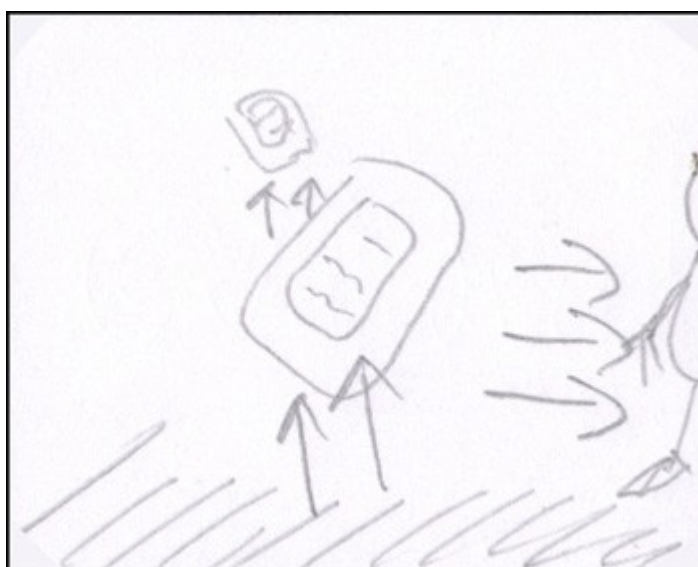
Cau un iPad des de la part superior a la vegada que A es desplaça al costat dret del quadre.



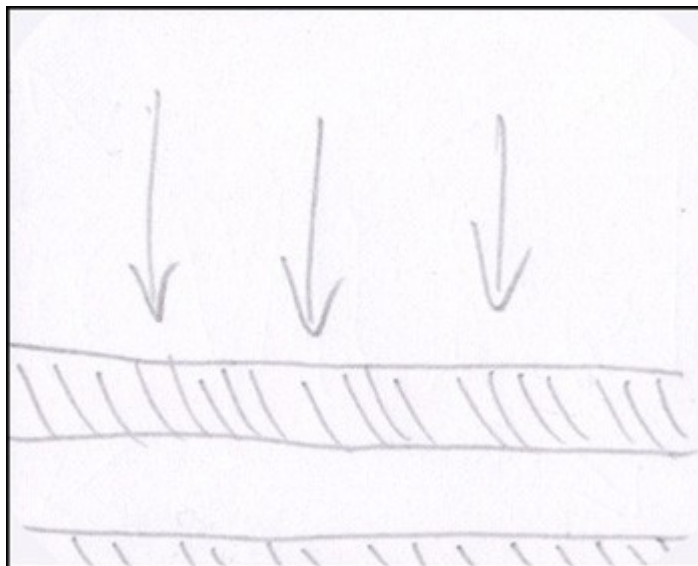
Ambdós elements es desplacen al centre. A senyala amb el braç la pantalla i comença a mostrar-se (i animar-se) un text que mostra un resum de les competències de A.



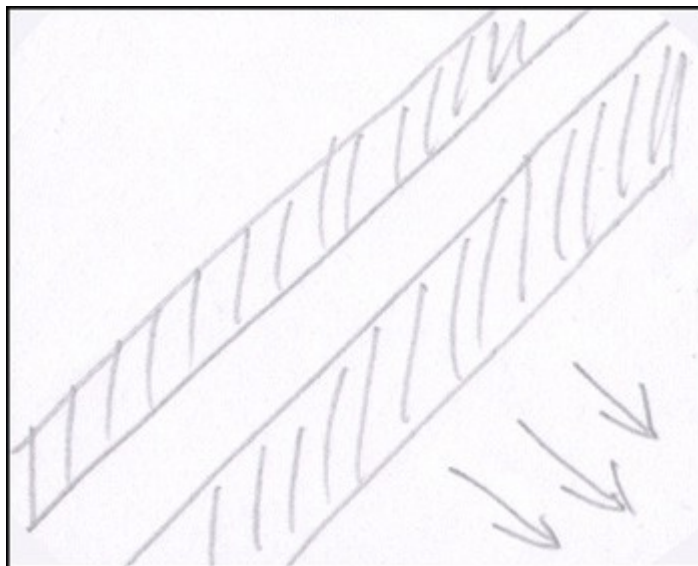
Un cop acaba de mostrar-se tot el text, A abaixa el braç fins a la posició anterior.



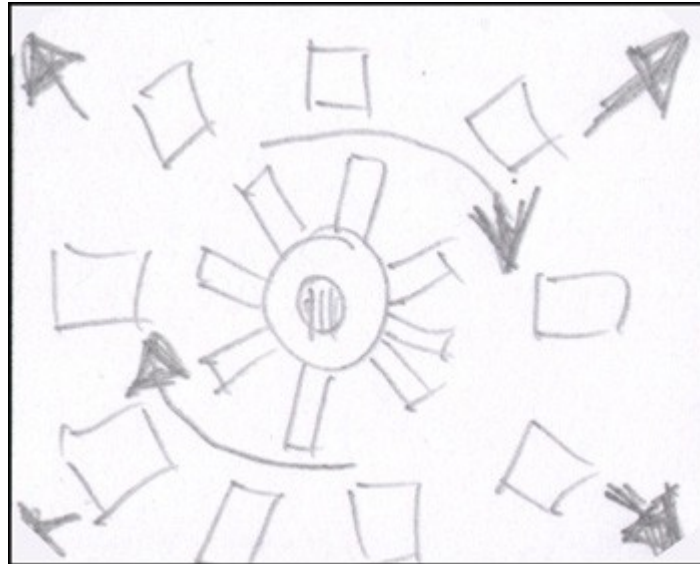
L'iPad desapareix en rotació frontal a càmera i en retrocés de manera molt ràpida al mateix temps que A desapareix pel costat dret del marc.



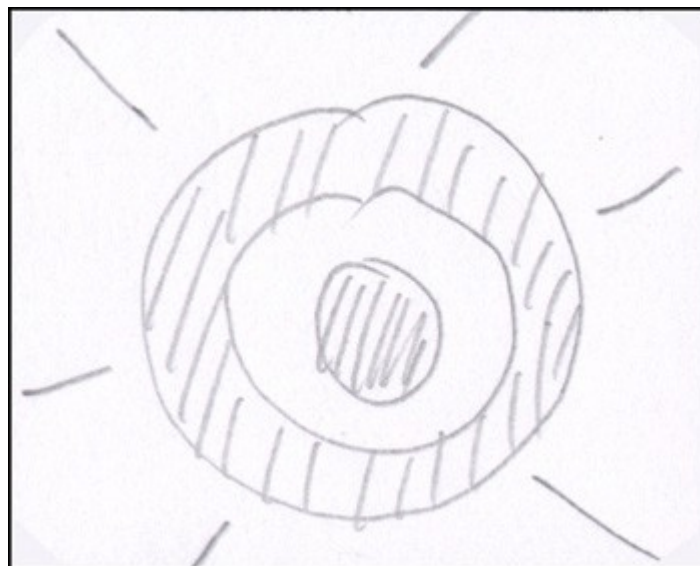
Inici de la cortineta que separarà els diferents apartats del videocurrículum. Baixen en la posició que indiquen les fletxes unes barres.



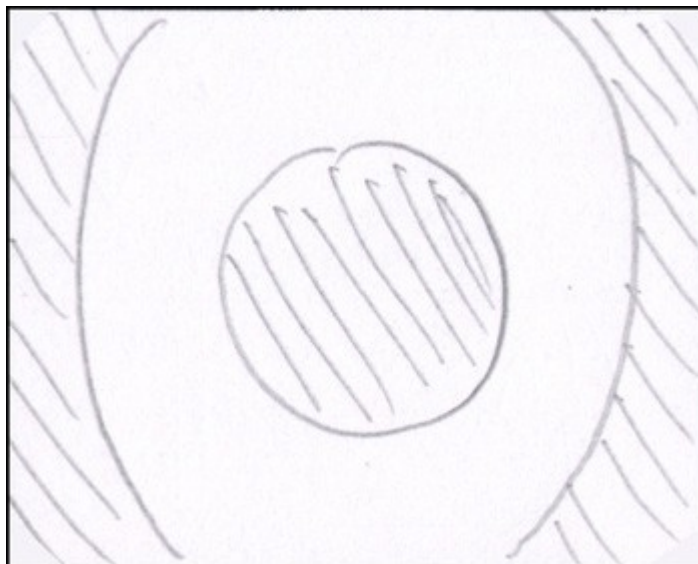
Les barres giren fins a la posició diagonal i, a continuació, es desplacen tal i com mostren les fletxes.



Apareixen vàries formes que es mouen de manera coordinada.



Les formes s'apropen a la pantalla frontalment coincidint amb els cercles centrals.



Els cercles centrals animats continuen apropant-se a la pantalla.



Els cercles centrals animats ocupen quasi tota la pantalla.



Final de la cortineta de separació d'apartats.



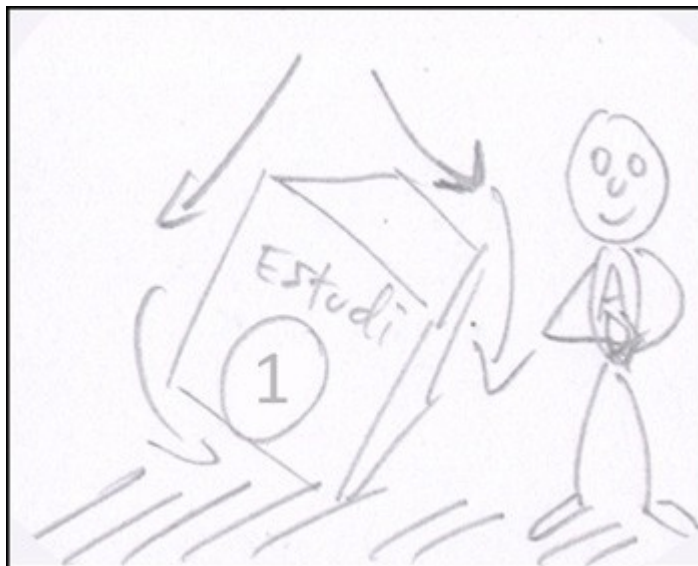
A apareix des de la part inferior i s'eleva per un canvi (augment d'escala fins al 100%) de tamany.



A presenta el nou apartat i fa uns moviments d'acompanyament amb els braços.



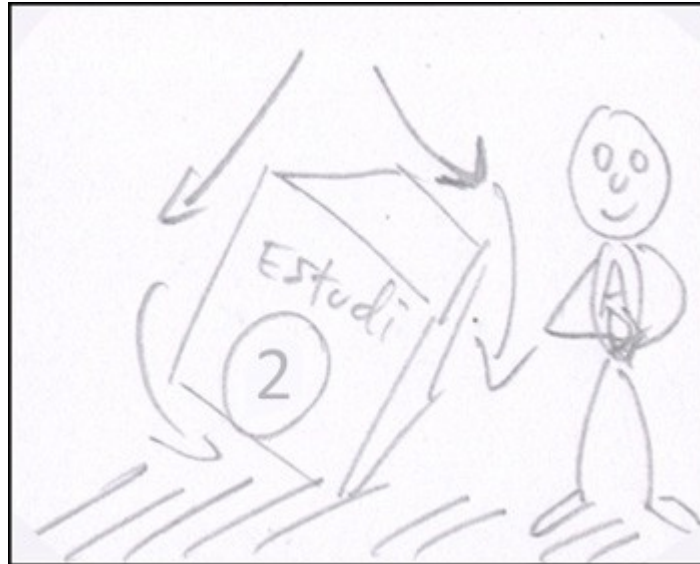
A es desplaça al cantó dret del marc i darrera seu apareix un petit cub en suspensió i petits moviments irregulars. A fa petits moviments amb la seva cama dreta.



El cub s'apropa a càmera i fa varies rotacions fins mostrar l'estudi 1. A segueix fent petits moviments d'acompanyament.



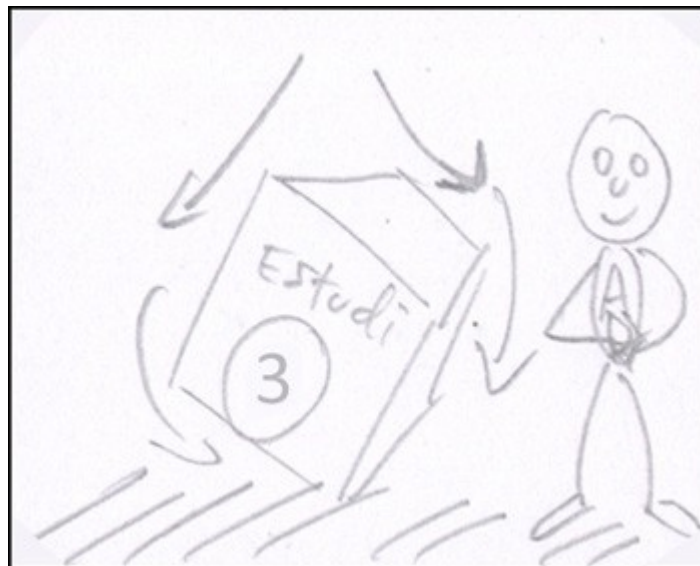
Es mostra l'estudi 1 en perspectiva. A segueix fent petits moviments d'acompanyament.



El cub fa varies rotacions fins mostrar l'estudi 2. A segueix fent petits moviments d'acompanyament.



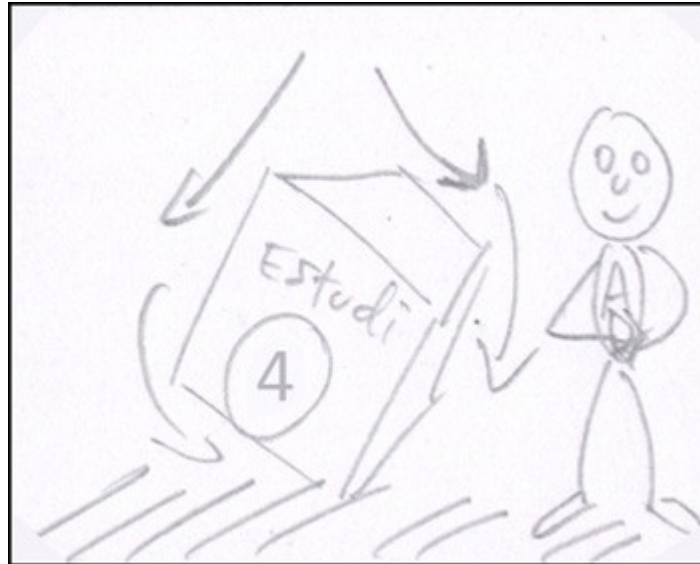
Es mostra l'estudi 2 en perspectiva. A segueix fent petits moviments d'acompanyament.



El cub fa varies rotacions fins mostrar l'estudi 3. A segueix fent petits moviments d'acompanyament.



Es mostra l'estudi 3 en perspectiva. A segueix fent petits moviments d'acompanyament.



El cub fa varies rotacions fins mostrar l'estudi 4. A segueix fent petits moviments d'acompanyament.



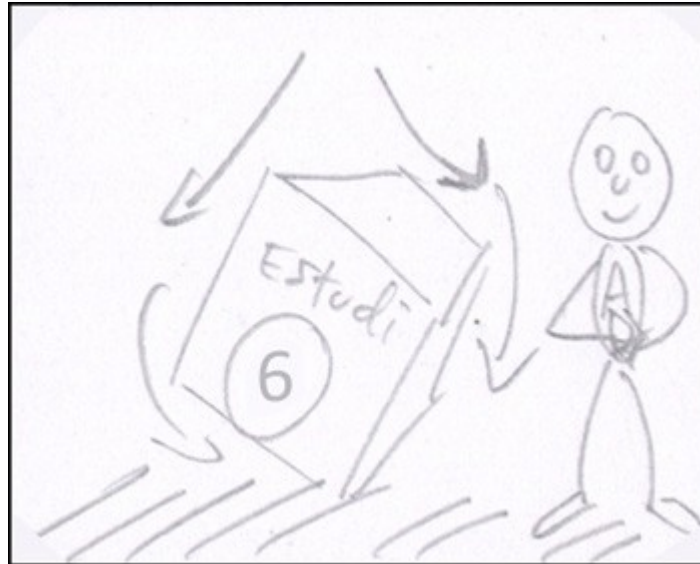
Es mostra l'estudi 4 en perspectiva. A segueix fent petits moviments d'acompanyament.



El cub fa varies rotacions fins mostrar l'estudi 5. A segueix fent petits moviments d'acompanyament.



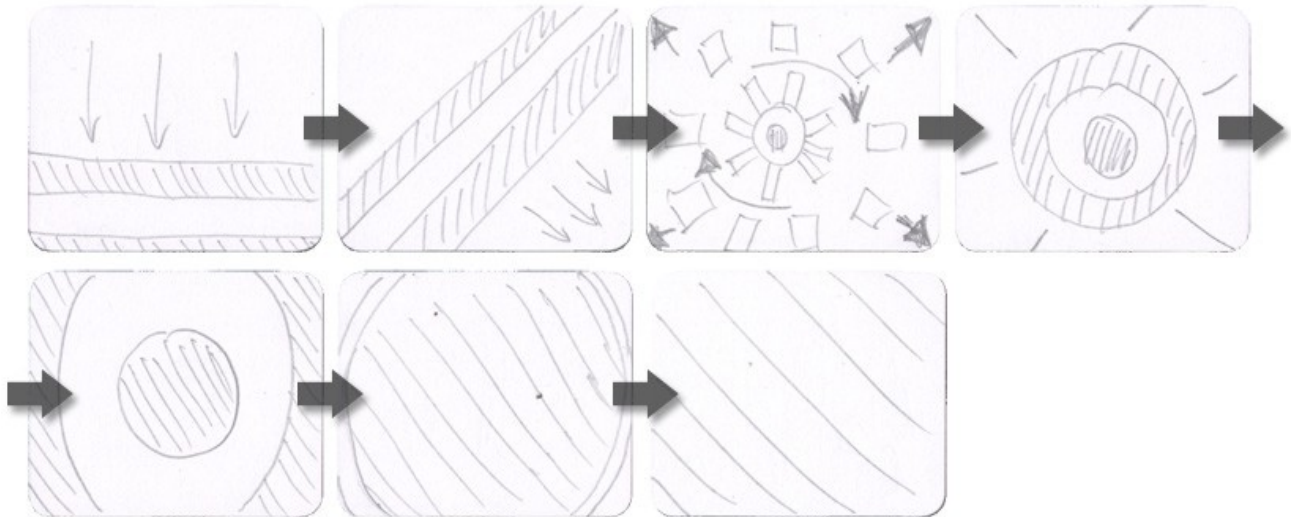
Es mostra l'estudi 5 en perspectiva. A segueix fent petits moviments d'acompanyament.



El cub fa varies rotacions fins mostrar l'estudi 6. A segueix fent petits moviments d'acompanyament.



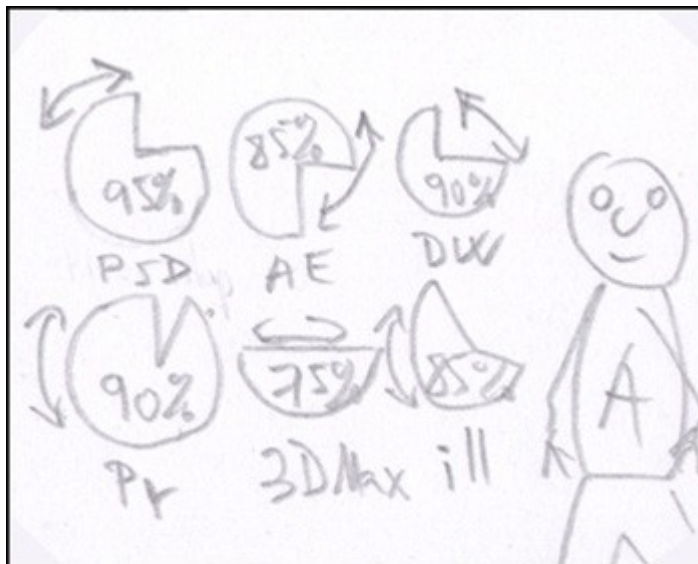
Es mostra l'estudi 6 en perspectiva. A segueix fent petits moviments d'acompanyament.



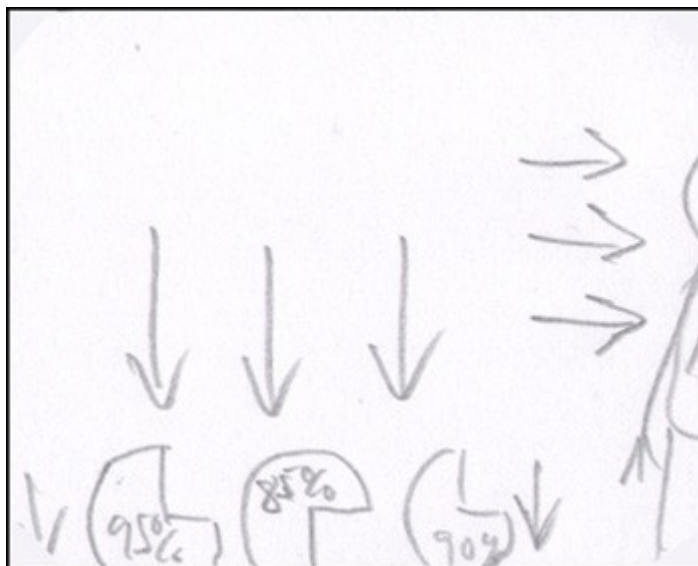
Apareix l'animació de la cortineta separadora (explicada anteriorment).



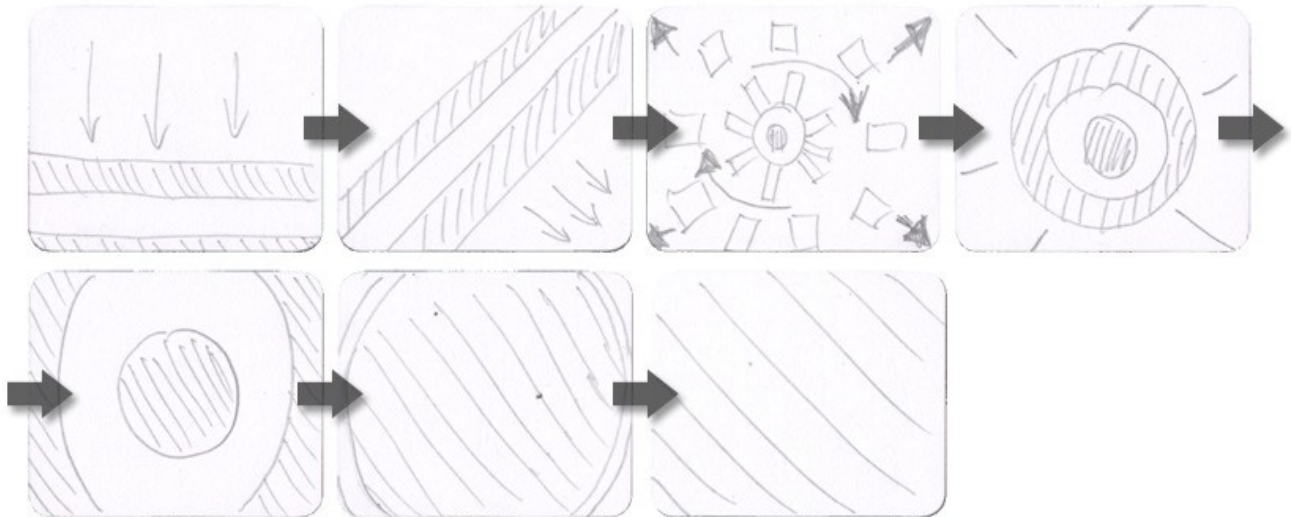
A apareix pel costat dret del marc i presenta el nou apartat.



Apareixen per mitjà d'animacions i de manera progressiva diferents cercles. Cadascun d'ells representa un programari i s'indica numèricament el % de domini específic.



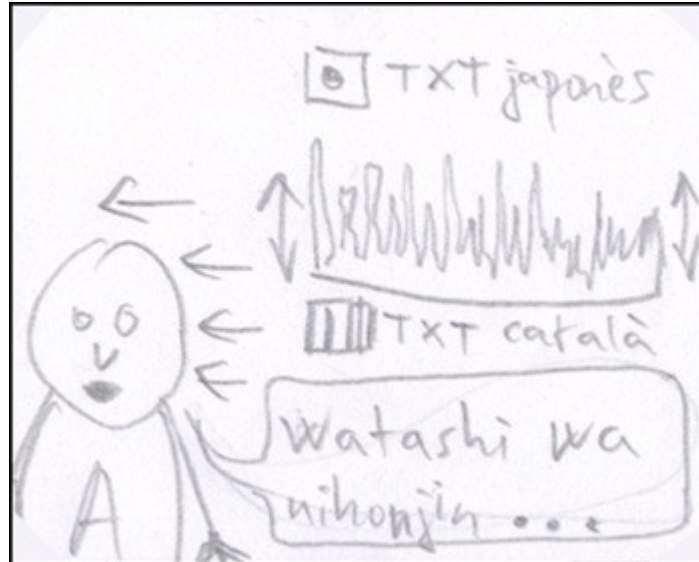
Els cercles cauen per la part inferior del marc a la vegada que A desapareix pel costat dret.



Apareix l'animació de la cortineta separadora (explicada anteriorment).



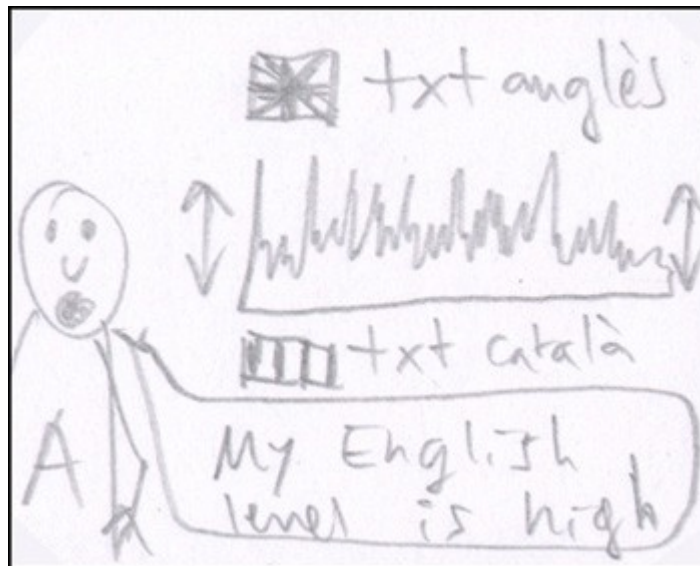
A apareix mitjançant escalat des de la part inferior. Presenta el nou apartat.



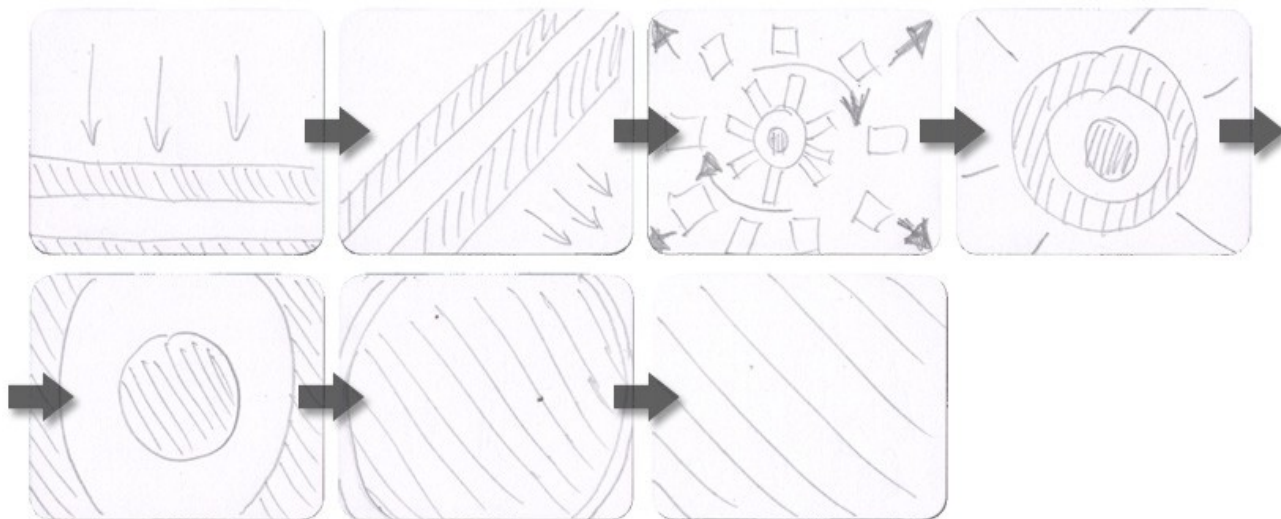
A es desplaça al lateral esquerra i parla (se sent l'àudio) en l'idioma corresponent. Es mostren els textos en japonès i l'equivalent en català. També surt animada la representació gràfica del so de manera coordinada amb el text oral.



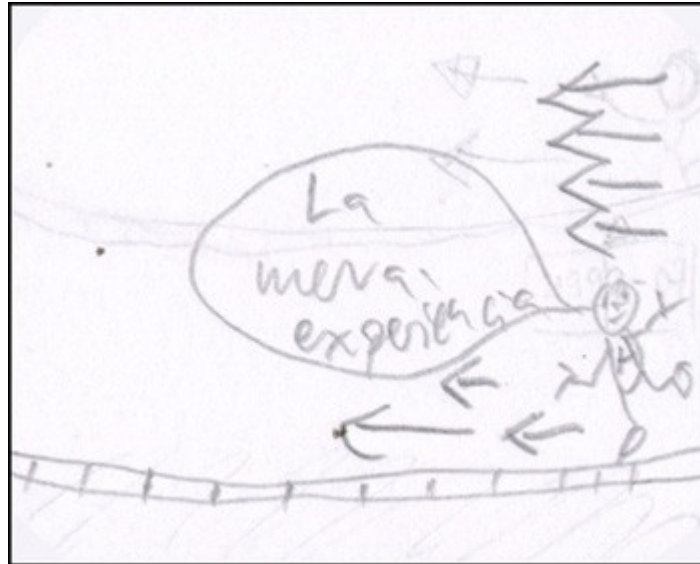
A parla (se sent l'àudio) en l'idioma corresponent. Es mostren els textos en xinès i l'equivalent en català. També surt animada la representació gràfica del so de manera coordinada amb el text oral.



A parla (se sent l'àudio) en l'idioma corresponent. Es mostren els textos en anglès i l'equivalent en català. També surt animada la representació gràfica del so de manera coordinada amb el text oral.



Apareix l'animació de la cortineta separadora (explicada anteriorment).



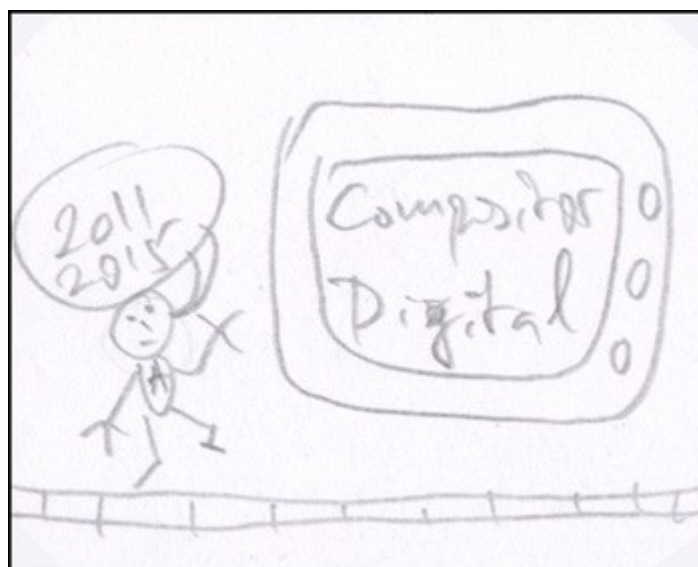
[Quadre modificat – veure al final d'aquest apartat] Apareix A pel lateral dret fent equilibris damunt una corda i presentant el nou apartat.



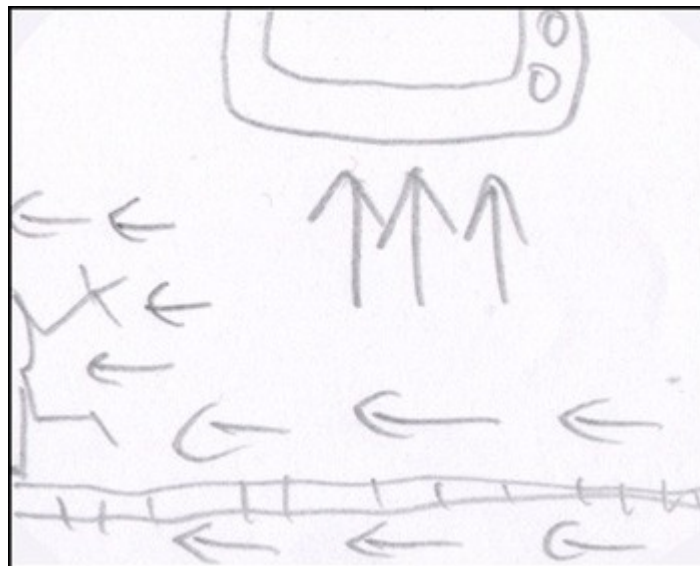
[Quadre modificat – veure al final d'aquest apartat] A es situa proper al lateral esquerra i cau una TV des del lateral superior. Aquesta està en suspensió i movent-se irregularment. La pantalla mostra imatges/videos referents a la professió de programador web i A diu els anys durant els quals va exercir-la. A fa petits moviments per mantenir l'equilibri.



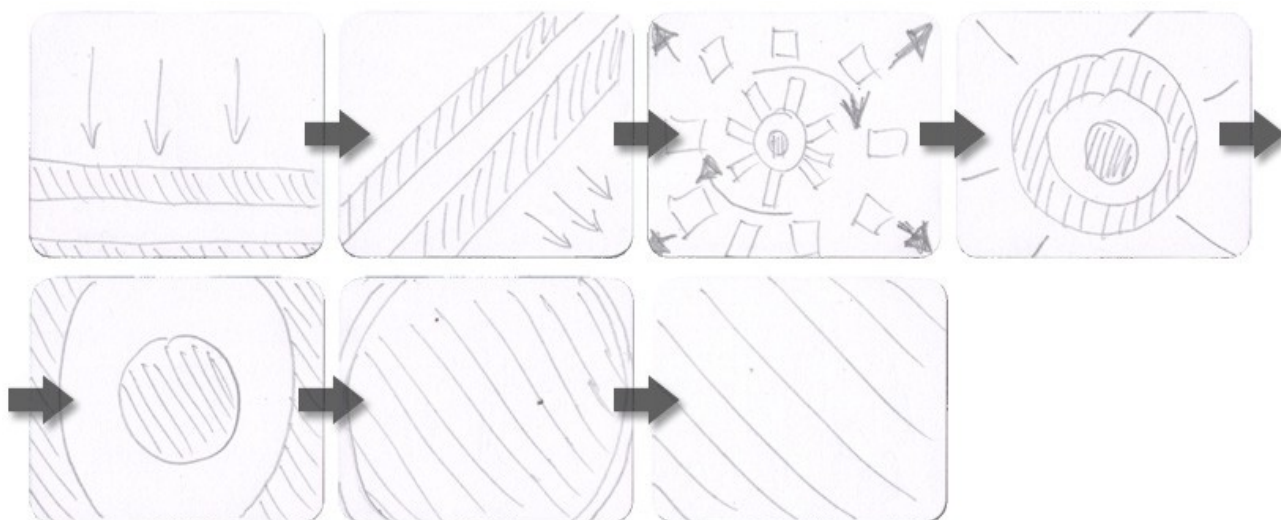
[**Quadre modificat – veure al final d'aquest apartat**] La pantalla canvia i mostra imatges/videos referents a la professió de dissenyador web i gràfic. A diu els anys durant els quals va exercir-la. A fa petits moviments per mantenir l'equilibri.



[**Quadre modificat – veure al final d'aquest apartat**] La pantalla canvia i mostra imatges/videos referents a la professió de compositor digital. A diu els anys durant els quals va exercir-la. A fa petits moviments per mantenir l'equilibri.



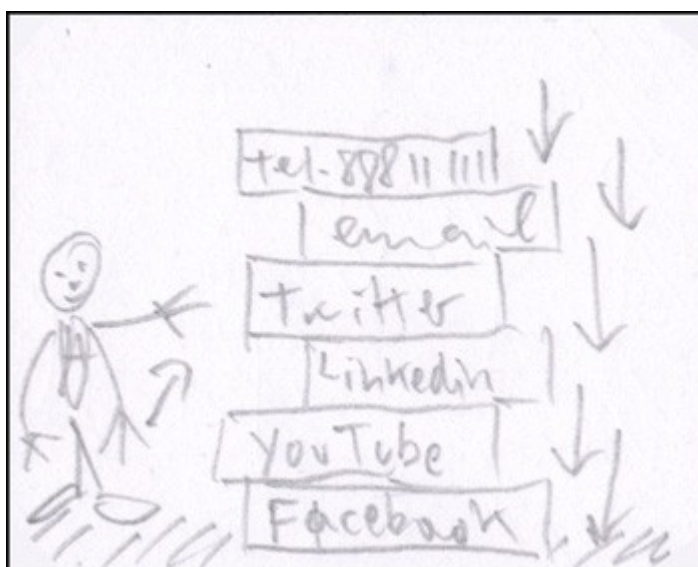
[Quadre modificat – veure al final d'aquest apartat] La corda continua movent-se i fa desaparèixer A pel lateral esquerra. La TV desapareix per la part superior de manera molt ràpida i coordinada amb la desaparició de A.



Apareix l'animació de la cortineta separadora (explicada anteriorment).



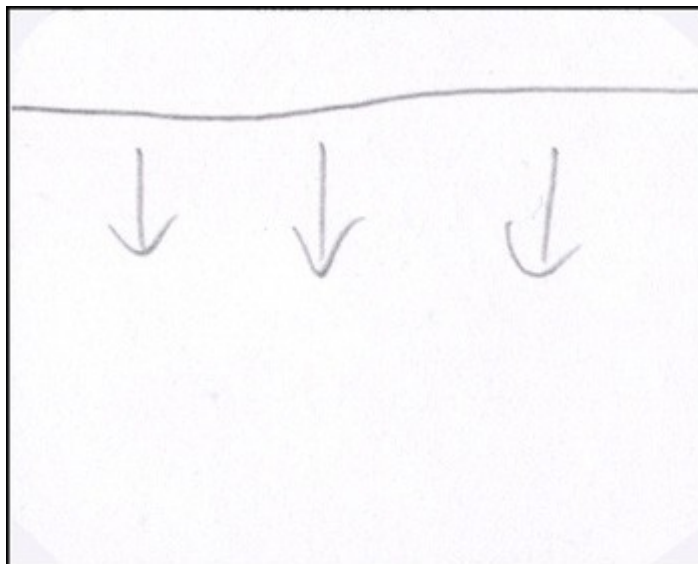
A apareix pel lateral dret fins restar a la posició central i presenta el darrer apartat.



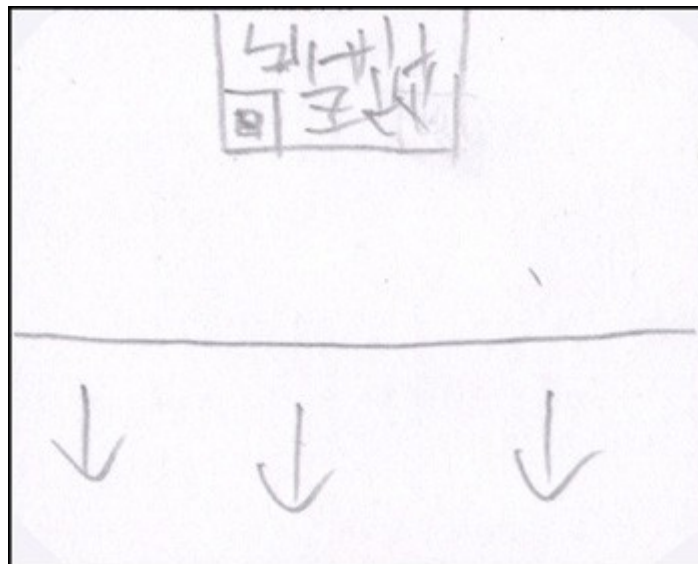
Cauen blocs del sostres de manera progressiva i coordinada mostrant diferents maneres de contactar amb A. A senyala amb el braç esquerra aquests blocs.



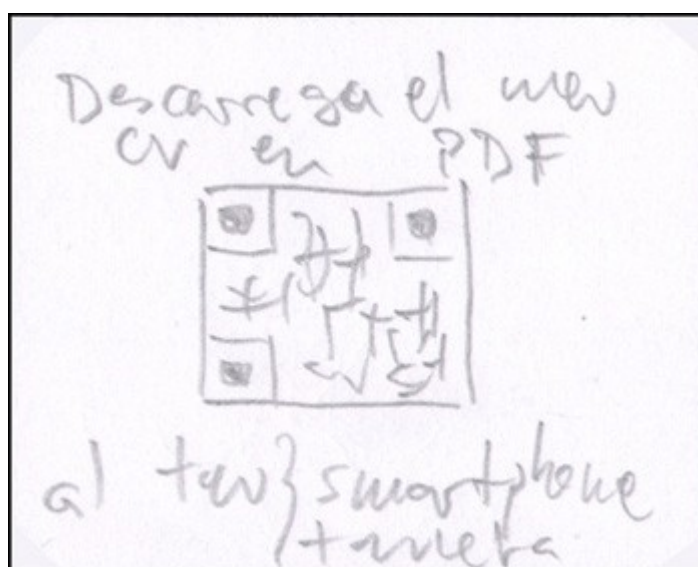
Els blocs desapareixen pels laterals i A ho fa per mitjà d'un escalat del 100% al 0% per la part inferior.



S'inicia la baixada d'un cartell.



Continúa la baixada del cartell.



Es mostra el cartell que permet descarregar el CV en PDF de A, directament a un mòbil o a una tauleta digital. A continuació, hi hauria una fosa a negre i apareixerien els crèdits corresponents (autor, CC, data, CV Live!, etc).

- **Modificació de l'*storyboard***

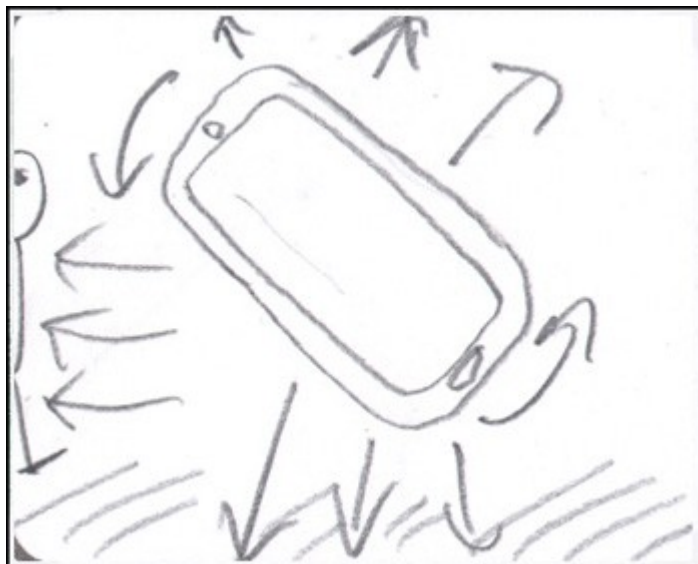
Es modifiquen els quadres de l'*storyboard* referents a l'apartat "experiència" del candidat (*veure quadres anteriors més amunt en aquest mateix apartat*). Els quadres definitius són els següents:



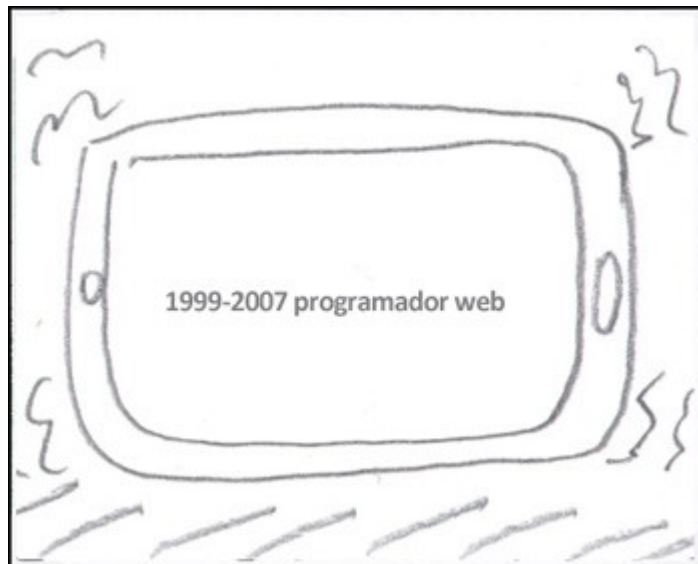
A apareix pel lateral esquerra fins restar a la posició central.



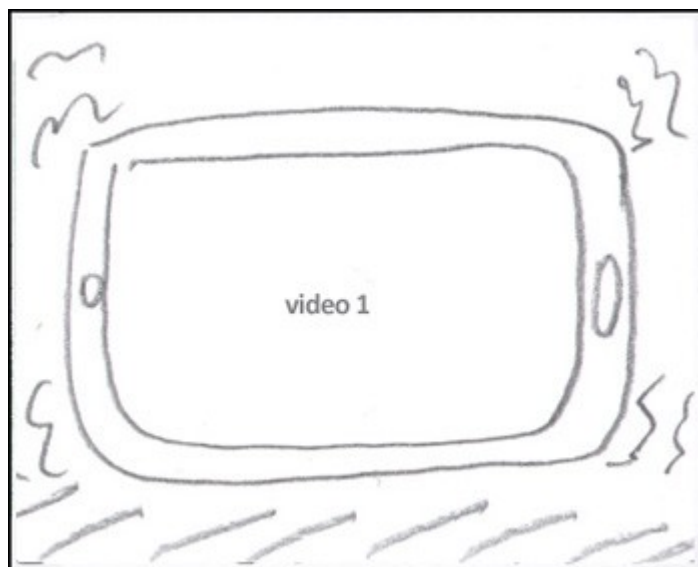
A presenta l'apartat referent a l'experiència.



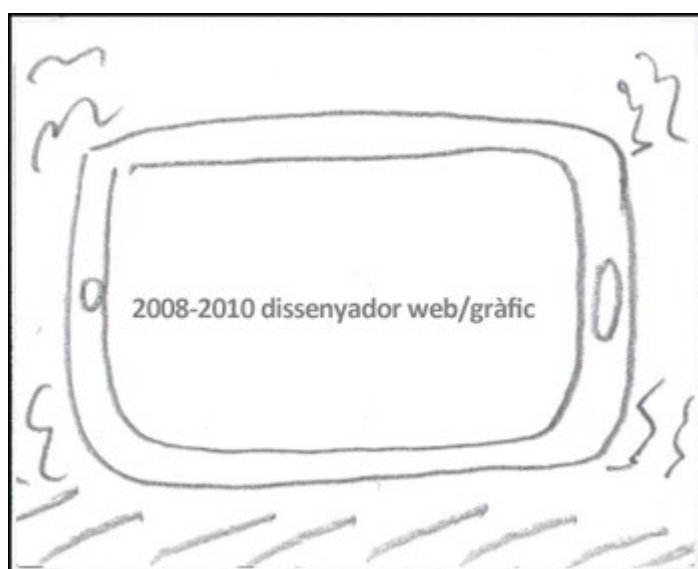
A desapareix pel lateral esquerra. Un *smartphone* apareix frontalment en rotació i escalat fins al 100% del seu tamany.



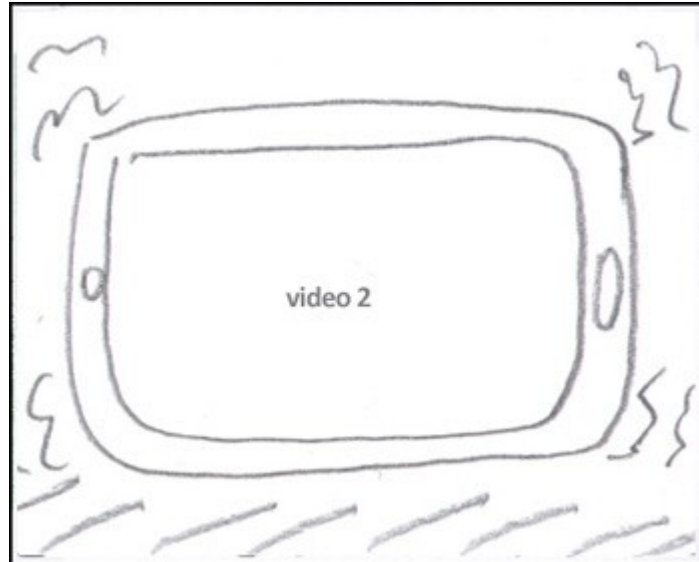
Títol de la primera etapa de l'experiència del candidat.



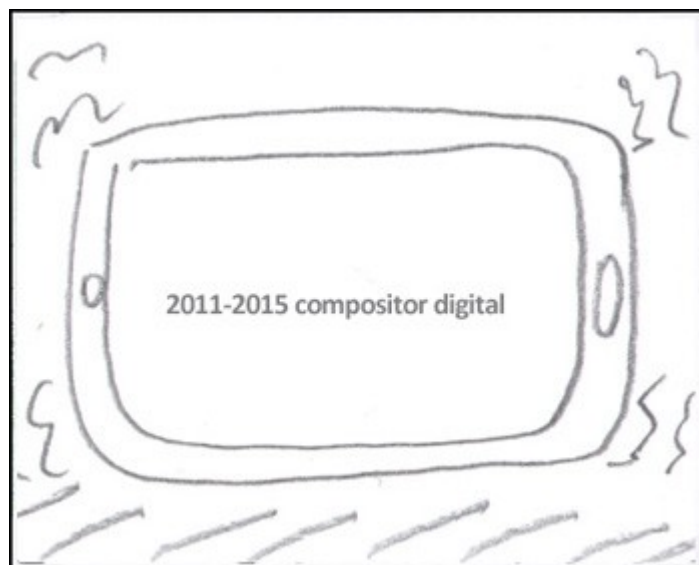
Video de la primera etapa de l'experiència del candidat.



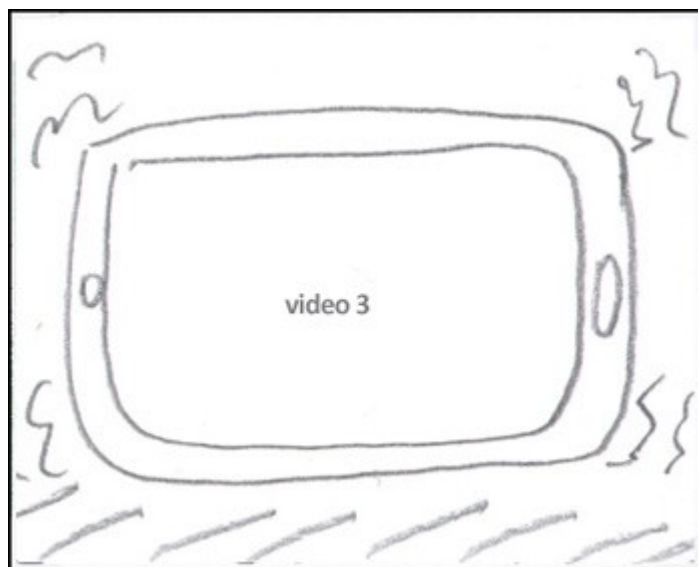
Títol de la segona etapa de l'experiència del candidat.



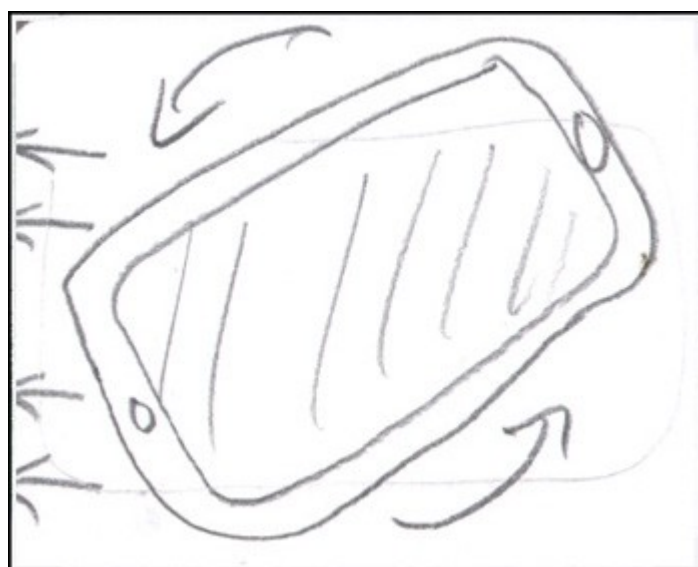
Video de la segona etapa de l'experiència del candidat.



Títol de la tercera etapa de l'experiència del candidat.



Video de la tercera etapa de l'experiència del candidat.



L'*smartphone* comença a rotar i a desplaçar-se cap al lateral esquerra.



L'*smartphone* desapareix pel lateral esquerra.

- **Justificació-raonament referent a l'*storyboard***

Es modifica l'apartat corresponent a "Experiència" donat que, certament, comunicava una sensació d'inestabilitat, sobretot, pel fet que el personatge mantingués l'equilibri sobre la corda. També podia denotar una certa comicitat que podia desdibuixar una mica el to general del missatge que es pretén comunicar.

Així doncs, el nou apartat ara consisteix en l'aparició del personatge per un lateral i en un *smartphone* dins la pantalla del qual apareixen tres videos relatius a l'experiència del candidat en diferents etapes de la seva vida laboral. Cada apartat conté una pantalla de presentació inicial per tal d'informar degudament a l'espectador del videocurrículum. Amb aquest canvi, s'obté una integració més homogènia amb la resta de clips.

10.2 ANIMÀTICA

S'adjunta l'animàtica en video FLV a part.

10.3 MÚSICA – BANDA SONORA

La banda sonora (l'àudio) del videocurrículum promocional animat consistirà en:

- **Música d'acompanyament:** el tema s'escollirà dintre d'una galeria gratuïta (o amb llicència Creative Commons) de les que s'ofereixen a diferents webs d'internet (p.ex: <https://vimeo.com/musicstore>) i actuarà com a àudio de primer pla. Es realitzaran modificacions per tal que es coordini adequadament amb l'imatge en moviment. Si escau, es modificaran també el nivell de greus i aguts, s'equalitzarà, normalitzarà i s'aplicaran foses d'entrada i sortida.
- **Locució verbal:** s'enregistrarà *veu en off* per a l'apartat corresponent als idiomes que parla el candidat d'exemple. Per a l'enregistrament s'utilitzarà la gravadora de sons de Windows 7. Els textos objectes de la gravació seran els següents (pronunciats segons l'idioma corresponent) :
 - **Texte:** *Tinc un nivell bàsic de japonès*
Esriptura: 私は日本人の基本的なレベルを持っている
Pronunciació: Watashi wa nihonjin no kihon-tekina reberu o motte iru
 - **Texte:** *Tinc un nivell mitjà de xinès*
Esriptura: 我有中國的中等水平
Pronunciació: Wǒ yǒu zhòng guó de zhōngděng shuǐpíng
 - **Texte:** *El meu nivell d'anglès és alt*
Esriptura: My English level is high
- **Sons:** s'escolliran dintre d'una galeria gratuïta (o amb llicència Creative Commons) de les que s'ofereixen a diferents webs de la xarxa (p.ex: <https://www.freesound.org>) i actuarà com a àudio de primer pla quan no hi hagi música i, en cas contrari, de segon pla. Si escau, aquests sons també seran equalitzats i s'editaran de manera coordinada amb les imatges en moviment. [**Modificació**] Finalment, es decideix no incorporar sons addicionals al videocurrículum per tal de no distreure l'atenció de l'espectador en allò que és essencial (el contingut en si) i es prioritza la música d'acompanyament.

11. PERFIL D'USUARI

El *target* potencial al qual es dirigeix el videocurrículum promocional animat és aquell usuari amb edat legal per treballar a Espanya. Així doncs, actualment, i amb caràcter general, la franja d'edat serà d'entre els 16 i els 65 anys.

Tanmateix, i donat que la difusió es farà, fonamentalment, a través d'internet, el públic objectiu serà majoritàriament urbà, d'entre 16 i 50 anys, amb estudis mitjans o superiors, usuari de les noves tecnologies i amb un poder adquisitiu mitjà o mitjà-alt.

En un futur, s'espera ampliar l'àmbit geogràfic al qual va destinat, tot aprofitant el mercat global potencial que permet la tecnologia basada en internet i els dispositius mòbils que en permeten fer-ne ús.

12. INSTRUCCIONS I REQUISITS PER A LA IMPLANTACIÓ

Per a la implantació del videocurrículum a Vimeo, es generarà un video amb la següent configuració compatible i recomanada per la pròpia plataforma de distribució de videos en línia:

IMATGE

- Còdec: H.264 (*perfil alt*)
- Contenedor (*format*): MP4
- Frame Rate: 25fps
- Taxa de bits: 5000-10000
- Resolució: 1280x720px (*HD 720p - alta definició*)
- Relació d'aspecte: 16:9 (*píxels quadrats*)

SO

- Còdec: AAC
- Taxa de dades: 320 kbits/s
- Freqüència de mostreig: 48 kHz

Per a la pujada de l'arxiu s'utilitzarà el panell de control del compte corresponent a Vimeo i s'ompliran les dades relatives a títol, *keywords*, drets, etc., del video.

Codi QR

Al final del videocurrículum apareix un codi QR que descarrega en un terminal mòbil el CV del candidat en PDF. Per tal d'obtenir-lo, cal descarregar des de Google Play alguna app que permeti la lectura de codis QR (QR Droid, per exemple). A continuació, cal iniciar el programa i enfocar amb el mòbil o tauleta digital el codi QR que volem escanejar. En un instant i de manera automàtica es realitza l'escaneig i un missatge ens demana si volem obrir l'enllaç. Si acceptem, es realitza l'acció i el CV en PDF es descarrega de manera efectiva.

13. PROJECCIÓ A FUTUR

Aquest projecte, un cop completat, resta disponible per a futures modificacions o millores que s'hi vulguin incloure.

Així doncs, es recomana el desenvolupament de codis QR que carreguin els diferents apartats del videocurrículum per separat als terminals mòbils. D'aquesta manera, un únic codi QR carregarà, per exemple, l'apartat de "Formació" sota de demanda de l'usuari, tot creant un accés no seqüencial al video.

Així mateix, el videocurrículum podrà incloure nous apartats, com podria ser aquell relatiu a l'àmbit més personal, tot fent referència a aspectes humans i socials que permetin veure una dimensió més completa del candidat.

Al mateix temps, es contempla la possibilitat de crear pàgines específiques a diferents xarxes socials (facebook, twitter, youtube, etc) per tal d'enllaçar amb el videocurrículum promocional d'exemple.

A part de tot l'anterior, també es suggereix l'opció de crear nous videocurrículums que representin o mostrin altres àrees professionals. En aquest sentit, es podran desenvolupar per a activitats relacionades, per exemple, amb l'àmbit mèdic (metges), legal (advocats) o educatiu (professors o mestres).

I, finalment, també es proposa l'opció de crear versions en diferents idiomes d'un mateix videocurrículum.

14. PRESSUPOST

VIDEOCURRICULUM i logotip CV Live!	
Recollida d'informació i elaboració candidat fictici	100,00 €
<i>Brainstorming</i> , croquis i anotacions	150,00 €
Planificació del projecte	150,00 €
Plantejament (línia gràfica, estil, elements gràfics)	180,00 €
<i>Storyboard</i>	200,00 €
Animàtica	100,00 €
Subtotal (pre-producció)	880,00 €
Animació 2D	300,00 €
Animació 3D	150,00 €
Composició digital	250,00 €
Subtotal (producció)	700,00 €
Música – Banda sonora (elecció i edició)	120,00 €
Muntatge final (video i àudio)	150,00 €
Exportació del video (configuració Vimeo)	50,00 €
Subtotal (post-producció)	320,00 €
Activació del video a Vimeo	50,00 €
Subtotal (implementació)	50,00 €
TOTAL (IVA no inclòs)	1.950,00 €

Taula 2 - Pressupost

15. CONCLUSIONS

Els objectius plantejats en els punts inicials de la present memòria han estat assolits. Així doncs, s'ha creat l'animació del logotip CV Live! i, de l'altra, s'ha finalitzat el projecte de videocurrículum promocional d'exemple.

S'ha realitzat i obtingut un producte resultant amb l'adequada qualitat complint les premises establertes en diferents punts d'aquesta memòria.

Per tal de dur a terme amb efectivitat el present projecte de Treball Final de Grau, s'ha utilitzat una part important del coneixement adquirit durant els quatre anys del Grau de Multimèdia, demostrant la correcta comprensió i aprenentatge, així com també l'ús eficient de diferents habilitats i tècniques.

En definitiva, s'ha aconseguit desenvolupar un projecte d'animació 2D complet intervenint en totes les etapes de desenvolupament des de la recerca de la idea fins a la seva execució i lliurament final. Malgrat que sempre queden aspectes per millorar, estic raonablement satisfet amb el treball desenvolupat i el resultat finalment obtingut.

16. ANNEXOS

16.1 COLORS, TIPOGRAFIA I JUSTIFICACIONS

- **COLORS PRINCIPALS v.1** (logotip i videocurrículum)

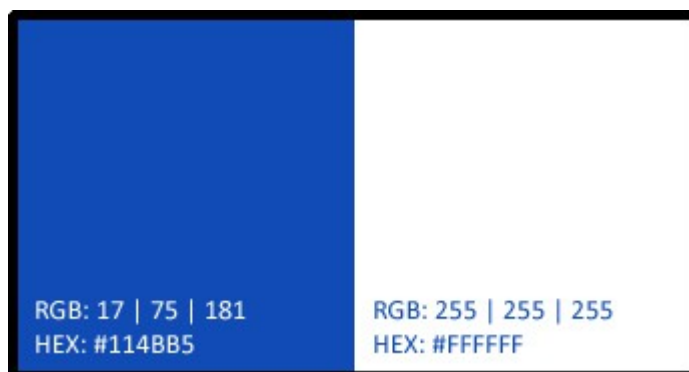


Figura 9 – Colors principals

- **COLORS PRINCIPALS v.2 (MODIFICACIÓ)** (logotip i videocurrículum)

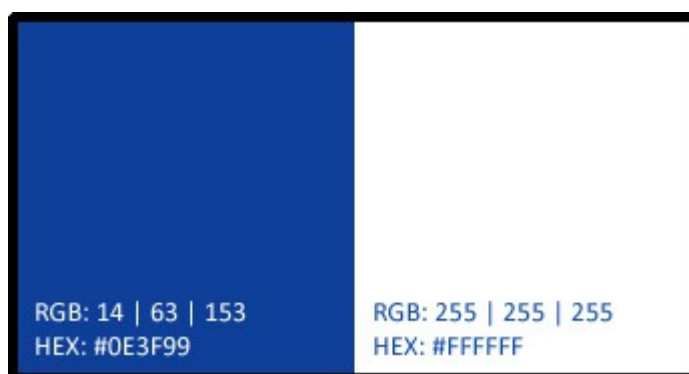


Figura 9 – Colors principals

- **COLOR TEXTE** (logotip)



Figura 10 – Color texte logotip

- **COLOR TEXTE v.1** (*entrepà* videocurrículum)



Figura 11 – Color texte *entrepà*

- **COLOR TEXTE v.2 (MODIFICACIÓ)** (*entrepà* videocurrículum)



Figura 11 – Color texte *entrepà*

- **COLOR TEXTE v.1** (resta de textos del videocurrículum)



Figura 12 – Color resta de textos

- **COLOR TEXTE v.2 (MODIFICACIÓ)** (resta de textos del videocurrículum)



Figura 12 – Color resta de textos

- **Justificació-raonament relatiu als colors escollits**

Els colors s'han modificat tal i com es mostra en el punt anterior per tal que s'integrin millor els uns amb els altres. Tanmateix, actualment, el fet que els colors pertanyin o no a la paleta web no suposa cap problema donat que aquest era un desafiament a solucionar anys enrera, però pràcticament la totalitat dels monitors actuals ja solen tenir una profunditat de color més que suficient per mostrar la immensa majoria dels colors. Tal i com es comenta l'article web **“Manual de HTML: Colores seguros para la web”**:

“En la actualidad el uso de los colores seguros ha caído en desuso, dado que la práctica totalidad de computadoras personales e incluso los dispositivos móviles tienen al menos 16-bits de color y por lo general 24-bits (color verdadero).”

Font: <http://www.estrelateyarde.org/manual-de-html/manual-de-html-colores-seguros-para-la-web>

A **w3schools** també es comenta aquesta mateixa qüestió:

“In the stone age, when computers only supported 256 different colors, a list of 216 "Web Safe Colors" was suggested as a Web standard, reserving 40 fixed system colors.”

Font: http://www.w3schools.com/html/html_colors.asp

- Tipografia v.1 (logotip)

impact
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀÁÉÎÕØ
abcdefghijklmnopq
rstuvwxyzàáéîõø&1
234567890(\$€.,!?)

Figura 13 – Tipografia logotip 52

- Tipografia (*entrepà* videocurrículum)

Lights Out BRK
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklm
 nopqrstuvwxyz
 0123456789!?!#

Figura 14 – Tipografia *entrepà* videocurrículum

- **Tipografia** (logotip i resta de textos del videocurrículum)

FALSO POSITIVE BRK

D 32 H 0020	D 33 H 0021	D 34 H 0022	D 35 H 0023	D 36 H 0024	D 37 H 0025	D 38 H 0026	D 39 H 0027	D 40 H 0028	D 41 H 0029	
!	"	#	\$	%	&	'	()		
D 42 H 002A	D 43 H 002B	D 44 H 002C	D 45 H 002D	D 46 H 002E	D 47 H 002F	D 48 H 0030	D 49 H 0031	D 50 H 0032	D 51 H 0033	D 52 H 0034
*	+	,	-	.	/	0	1	2	3	
D 62 H 0034	D 63 H 0035	D 64 H 0036	D 65 H 0037	D 66 H 0038	D 67 H 0039	D 68 H 003A	D 69 H 003B	D 70 H 003C	D 71 H 003D	D 72 H 003E
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	
D 62 H 003E	D 63 H 003F	D 64 H 0040	D 65 H 0041	D 66 H 0042	D 67 H 0043	D 68 H 0044	D 69 H 0045	D 70 H 0046	D 71 H 0047	D 72 H 0048
>	?	@	A	B	C	D	E	F	G	
D 72 H 0048	D 73 H 0049	D 74 H 004A	D 75 H 004B	D 76 H 004C	D 77 H 004D	D 78 H 004E	D 79 H 004F	D 80 H 0050	D 81 H 0051	D 82 H 0052
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	
D 82 H 0052	D 83 H 0053	D 84 H 0054	D 85 H 0055	D 86 H 0056	D 87 H 0057	D 88 H 0058	D 89 H 0059	D 90 H 005A	D 91 H 005B	D 92 H 005C
R	S	T	U	U	W	X	Y	Z	[
D 92 H 005C	D 93 H 005D	D 94 H 005E	D 95 H 005F	D 96 H 0060	D 97 H 0061	D 98 H 0062	D 99 H 0063	D 100 H 0064	D 101 H 0065	D 102 H 0066
\]	^	_	'	à	á	â	ã	ä	å
D 102 H 0066	D 103 H 0067	D 104 H 0068	D 105 H 0069	D 106 H 006A	D 107 H 006B	D 108 H 006C	D 109 H 006D	D 110 H 006E	D 111 H 006F	D 112 H 0070
f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	
D 112 H 0070	D 113 H 0071	D 114 H 0072	D 115 H 0073	D 116 H 0074	D 117 H 0075	D 118 H 0076	D 119 H 0077	D 120 H 0078	D 121 H 0079	D 122 H 007A
p	q	r	s	t	u	u	w	x	y	
D 122 H 007A	D 123 H 007B	D 124 H 007C	D 125 H 007D	D 126 H 007E						
Z	{		}	~						

Fonts2u.com

Figura 15 – Tipografia resta de textos del videocurrículum

- **Justificació-raonament relatiu a les tipografies escollides**

False Positive BRK és una tipografia sense serifa, amb formes arrodonides. Denota una certa modernitat de caire futurista. Donat que l'àmbit d'actuació d'aquest projecte és el de les noves tecnologies, aquesta és una bona elecció per a dur a terme aquesta representació en aquells moments en què apareix.

Lights Out BRK és una tipografia amb una serifa mínima. El seu traçat és irregular però precís, fet que en facilita la lectura. Aquesta tipografia ha estat escollida per tal de donar **dinamisme al text parlat** pel personatge representat per l'Albert. La utilització d'un text més estàtic i formal no hauria representat adequadament el *ball de sons articulats* que en són les paraules. Aquesta tipografia per si mateixa no mostra inseguretat donat que, a banda que aquesta és una apreciació personal i subjectiva, tots els caràcters mantenen la perpendicularitat sobre la línia de base sense descompensacions i existeix proporcionalitat entre ells; més aviat, doncs, es pot qualificar de dinàmica. Contràriament, i des del meu punt de vista, les **següents tipografies** d'exemple sí que podrien referir connotacions relatives a la inseguretat:

BeautifulWorldNBP by total FontGeek DTF, Ltd.

HELLO WORLD

KBWitchingHour by KhrysKreations

KBWitchingHour

Font: <http://www.fontspace.com/category/crazy?p=5>

16.2 LLIURABLES DEL PROJECTE

- Memòria
- Animàtica
- Video de presentació/defensa del projecte
- Projecte final en format video
- Arxius de treball
- Autoinforme d'avaluació sobre l'ús de competències transversals

16.3 BIBLIOGRAFIA

- Casas, Llogari; Górriz, Neus; Ulldemolins, Álvaro. (2014) **Animació**. Barcelona, FUOC.
- Bonet Peix, Xavier; Melenchón Maldonado, Javier; Tarrés Ruiz, Francesc (2013) **Integració Digital de Continguts**. Barcelona, FUOC.
- Colomer, Antoni; Criado, Albert; Febrer, Esther; Freixa, Pau; Herrero, Albert; Àngel, Joan; Molinas, Ferran; Ràfols, Rafael; Elies Vilaseca, Jaume. (2014) **Composició Digital**. Barcelona, FUOC.
- Pujalte Piñán, Silvia; Bonet, Xavier (2011) **Tractament i Publicació d'Imatge I Video**. Barcelona, FUOC.
- Manuel Berenguer, Josep; Dalmases I Castellanes, Marc; Jordà Puig, Sergi; Marín Atares, Aniol; (2014) **Tractament i Publicació d'Àudio**. Barcelona, FUOC.
- Rodríguez, José Ramón; Mariné Jové, Pere. (2014) **Gestió de Projectes**. Barcelona, FUOC.
- Beneito Montagut, Roser. (2010) **Presentació de Documents i Elaboració De Presentacions**. Barcelona, FUOC.
- **Motion Graphics** [11 Febrer 2015] http://es.wikipedia.org/wiki/Motion_Graphics
- Todd Kopriva [2015] **How to add effects and motion graphics in After Effects** <https://helpx.adobe.com/after-effects/how-to/add-effects-motion-graphics.html>
- **After Effects Tutorial: Advanced Audio Spectrum** [17 Novembre 2013] <https://www.youtube.com/watch?v=6906Vfc8oqk>

- **Duik – DuDuF IK & Animation Tools** [2015] http://duduf.net/?page_id=151
- **Ease and Wizz script** [2015] <http://aescrpts.com/ease-and-wizz/>
- **After Effects shape animation** [21 Febrer 2014] <https://www.youtube.com/watch?v=vZFv9EFi55o>
- **After Effects | Basic IK Character Rigging** [14 Octubre 2014] <https://www.youtube.com/watch?v=e9GvkYFqwjs>
- **After effect motion graphics for sweeping circles like AE sweets** [4 Octubre 2013] <https://www.youtube.com/watch?v=hO-tjy94WVQ>
- **Create a fb filling with refractive water** [16 Desembre 2013] <http://cgi.tutsplus.com/tutorials/create-a-fish-bowl-filling-with-refractive-water--ae-28506>
- **Como pasar capas de illustrator a after y animarlas** [4 Maig 2013] <https://www.youtube.com/watch?v=5OZWnmSjels>
- **Newton 2 Quick Start Guide** [4 Maig 2013] <https://www.youtube.com/watch?v=3ulv0XKfQ5g>
- **Animated Polygon** [2015] http://www.videocopilot.net/tutorials/animated_polygon
- **False positive BRK** [2015] <http://www.fonts2u.com/false-positive-brk.font>
- **Lights Out BRK font** [2015] <http://www.fontrist.com/lights-out-brk-font/>
- **Drawing Rope in Illustrator** [2015] <http://vectorguru.com/tutorials/012-drawing-vector-rope-in-illustrator.html>
- **Expresiones para After Effects** [2015] <http://www.taringa.net/comunidades/adobe-after-affects/2728791/Expresiones-Para-AE-simulacion-cuerdas-vibrando.html>
- **Physical Simulations** [2005-2006] <http://www.motionscript.com/mastering-expressions/simulation-basics-3.html>
- **Ease and Wizz 2.0.4** [2013] <http://ianhaigh.com/easeandwizz/>

16.4 VITA

Aureli Vàllez va néixer a Girona el 1972. A l'edat de 18 anys va iniciar els seus estudis universitaris de Ciències Empresarials a la Universitat de Girona. Als 21 anys va estudiar Direcció Cinematogràfica a Barcelona al CECC (Centre d'Estudis Cinematogràfics de Catalunya).

Anys més tard, va formar part de l'equip de producció de la cadena local de televisió " TV Girona ", a la vegada que va rebre formació específica en grafisme i maquetació (escola Solpi Computer), programació en Visual Basic (centre de formació CIFO) i altres estudis afins.

Tot i que, principalment, és autodidacta en diverses disciplines artístiques i tècniques, també ha realitzat cursos d'especialització sobre muntatge audiovisual, maquillatge per a cinema i televisió, etc.

Després d'anys treballant com a dissenyador web i gràfic, així com també de programador, en els darrers anys ha compaginat els estudis de Grau Multimèdia a la Universitat Oberta de Catalunya, amb la producció d'un curtmetratge i ha assistit a cursos universitaris monogràfics específics relacionats amb les noves tecnologies i els audiovisuals.