VR Arena

Memòria de Projecte Final de Grau

Grau Multimèdia

Desenvolupament d'aplicacions interactives

Autor: Moisés García Jiménez

Consultor: Kenneth Capseta Nieto

Professor: Carlos Casado Martinez

11/01/2016

AutoInforme de Competències Transversals

1. Capacitat de comunicació escrita en l'àmbit acadèmic i professional

- *Aplicació de la competència* - redacció de la memòria, redacció de l'autoinforme, redacció de les presentacions, resposta a les preguntes del tribunal.
- *Recursos utilitzats* - correctors ortogràfics, materials de l'assignatura competència comunicativa.
- Grau d'assoliment - crec que he assolit els nivells mínims de qualitat amb respecte a la documentació, ja que crec que en general està ben redactada i s'entenen els conceptes sense problemes.

2. Ús i aplicació de les TIC en l'àmbit acadèmic i professional

- *Aplicació de la competència* - ús extensiu de diversos programes necessaris per a la realització del TFG. Ús de nombroses còpies de seguretat tant en disc físic com en còpies en el núvol.
- *Recursos utilitzats* – programari d'ofimàtica, programari de disseny gràfic 2D i 3D, programari per a la creació de videojocs, programari de còpies de seguretat i de seguretat bàsica, com antivirus i tallafocs, per evitar la pèrdua d'informació.
- Grau d'assoliment - crec que el grau d'assoliment ha sigut òptim ja que he aconseguit acabar el TFG sense cap tipus d'incidència remarcable.

3. Capacitat de comunicació en llengua estrangera

- *Aplicació de la competència* - ús de programes en anglès i de gran nombre de fonts d'informació i recursos ja que la majoria d'informació disponible per a Unreal Engine 4 es troba en anglès.
- *Recursos utilitzats* –diccionaris, traductor de Google, Youtube com a font d'informació per a tutorials online.
- Grau d'assoliment - el grau d'assoliment ha sigut totalment satisfactori ja que he pogut consultar les fonts d'informació necessàries sense cap problema.

4. Treball en equip

Aquesta competència no s'ha desenvolupat en aquest treball.

5. Capacitat per adaptar-se a les tecnologies i a futurs entorns

- *Aplicació de la competència* - aprenentatge de nous programes que no s'imparteixen al grau com Unreal Engine 4, investigació de les tecnologies actuals de realitat virtual i de com s'ha de desenvolupar software per a elles.

- *Recursos utilitzats* – tutorials, manuals, pàgines webs especialitzades, Youtube.

- Grau d'assoliment - crec que el grau d'assoliment ha sigut prou bo ja que el resultat final obtingut al TFG te una bona qualitat i respecta les bones maneres per a experiències de realitat virtual.

6. Capacitat per a innovar i generar noves idees

- *Aplicació de la competència* - crec que el TFG es prou innovador al incorporar la tecnologia de realitat virtual i intentar adaptar els controls de videojocs que hi ha actualment a les mecàniques necessàries per a fer una realitat virtual confortable.

- *Recursos utilitzats* – cercadors web, pàgines especialitzades en realitat virtual, tutorials online.

- Grau d'assoliment - crec que el grau d'innovació del projecte es prou bo ja que actualment la realitat virtual és una tecnologia poc estesa i no hi ha molts TFG sobre aquest tema.