

La prensa del videojuego: Biografía de una joven rama del periodismo

Autoinforme de evaluación

Grado Multimedia

Comunicación y Cultura digital

Autor: Miguel Bañón Fernández

Consultor: Pere Báscones Navarro

Profesora: Irma Vilà Òdena

19 de junio de 2017

• Seguimiento y trabajo en equipo (10%)

El consenso con el consultor ha estado presente durante toda la elaboración del proyecto. Al principio, para definir la estructura de los contenidos correctamente y para definir el índice de contenidos de forma adecuada y ordenada.

Posteriormente, don Pere Báscones Navarro estuvo atento a revisar todas las entregas parciales del Trabajo Final de Grado que fui efectuando para hacerme saber sus impresiones y proponer varios cambios y mejoras, los cuales apliqué casi en su totalidad.

Por último, en la última parte el consultor me ayudó con una serie de dudas respecto a dónde tenía que entregar cada elemento de la parte final del TFG, lo cual me fue de gran utilidad a la hora de entender dónde tenía que enviar todo, y de cuánto tiempo dispondría a la hora de responder las preguntas personalizadas que él me enviaría en caso de que el trabajo estuviese aprobado.

Nota propuesta: 10%

• Realización y cumplimiento de la planificación (15%)

- **PEC 1 [22/02/17 - 07/03/17]:** Desarrollo del título y la portada, la introducción, la descripción y los objetivos del trabajo. Primeros pasos de la metodología a seguir y la planificación del proyecto. Creación del índice de contenidos y de las primeras explicaciones sobre lo que se tratará en él. **[OBJETIVOS CUMPLIDOS AL 100%]**
- **PEC 2 [08/03/17 - 05/04/17]:** Comienzo del desarrollo del proyecto y de su proceso de documentación. Inclusión de elementos gráficos, tales como fotografías, esquemas o diagramas que ayuden a conseguir un poco más de contexto acerca de lo que se explica. Revisión de los objetivos y la planificación para analizar y subsanar los errores cometidos. Cambio en la bibliografía. Se suprime el esquema por bloques anterior para incluir otro nuevo que segmente la información obtenida en artículos en Internet, libros, artículos en prensa, revistas especializadas y páginas web especializadas. Con esto se pretende conseguir un mejor orden en el registro de la información consultada. Inclusión de un análisis sobre la viabilidad del proyecto a nivel comercial. El punto 5.2. se actualiza para dar cobertura también a la época en la que la creación de revistas de videojuegos tuvo uno de sus mayores auge. **[OBJETIVOS CUMPLIDOS AL 100%]**
- **PEC 3 [06/04/17 - 07/05/17]:** Continuación del desarrollo del proyecto. Se sigue ilustrando más con una mayor cantidad de elementos gráficos. Síntesis de los objetivos específicos para lograr que sean fácilmente identificables. Conseguir una maduración del mismo que sea suficiente para una rápida consecución de los objetivos finales. Avanzar en su documentación. Revisión de los puntos clave de la documentación para mejorarla lo máximo posible. **[OBJETIVOS CUMPLIDOS AL 100%]**
- **Entrega final [10/05/17 - 19/06/17]:** Últimos añadidos en la información y el proceso de ilustración del trabajo. Enriquecimiento de la bibliografía y las citaciones. Finalización del proyecto y de la memoria del grado. Maquetación del proyecto de una manera profesional para otorgarle el máximo atractivo visual posible. Creación de una línea de tiempo. Elaboración de una presentación escrita o visual para el público general. Creación de otra presentación en vídeo del proyecto para la defensa ante el tribunal de evaluación. Redacción de un autoinforme de evaluación sobre el uso de las competencias transversales. Publicación del proyecto en el repositorio institucional O2 (<http://openaccess.uoc.edu/>). **[OBJETIVOS CUMPLIDOS AL 100%]**

Nota propuesta: 15%

• **Calidad del producto en las diferentes fases de realización con criterios y buenas prácticas propias del área de TFG (25%)**

Los objetivos han sido superados con soltura a lo largo de la realización del trabajo, los requisitos impuestos en cada entrega fueron cubiertos satisfactoriamente, lo que supuso aprobar cada PEC correspondiente al TFG con bastante buena nota.

La viabilidad del producto se vio desde un primer momento que era muy amplia, al ser un trabajo bastante completo y en español de la Historia de la prensa del videojuego, mezclado con un poco de Historia de la industria del videojuego en general, para otorgar un poco más de contexto. No hay muchos trabajos de investigación destinados al tratamiento de esta especialidad del periodismo, por lo que desde el principio parecía bastante claro que podría tratarse de un proyecto interesante de llevar a cabo y plasmar en un Trabajo Final de Grado.

En la narrativa del trabajo se utilizó un lenguaje formal y adecuado a la importancia del trabajo. La guionización constó de un índice de contenidos generales con unas sub-secciones que explicaban más a fondo temas concretos relacionados con las secciones principales. Además, también se intentó que cada punto principal contase con la misma cantidad de sub-índices y que, si esto no era posible, la cantidad de estos sub-índices no fuese nunca mayor o menor que uno respecto a otras secciones -a excepción de la sección dedicada a la línea de tiempo y al mapamundi, ya que son puntos explicativos independientes-.

Una vez completos todos los contenidos, se procedió a rellenar todos los apartados necesarios que se explicaban en el documento de la pauta de memoria facilitado por la UOC.

Las herramientas utilizadas fueron: Adobe Premiere CS6, Adobe Audition CS6, Adobe Illustrator CS6, Microsoft Office, Microsoft Word, Adobe Reader PDF, un Sony Vaio E15 (Intel Core i3, 4GB RAM, 500GB, Tarjeta gráfica AMD Radeon y Windows 10) y el software aTube Catcher, especializado en la descarga de vídeos de *YouTube* a diferentes formatos. También se utilizaron distintas imágenes, tanto de terceros como de creación propia, para enriquecer el cuerpo del TFG.

Nota propuesta: 25%

• **Calidad de la memoria (25%)**

La documentación es completa y todos los materiales utilizados están correctamente citados mediante el método APA. Dicha documentación está, a su vez, bien ordenada según las pautas facilitadas desde la UOC, está explicada de una forma clara y está presentada de manera profesional y con los distintos tamaños de *headline* correctamente utilizados. A su vez, la redacción con la que se ha escrito todo es profesional, presenta una buena argumentación y se nota que la información plasmada corresponde tanto a una buena investigación como a una experiencia profesional personal previamente adquirida en el campo tratado. Las imágenes están bien utilizadas, ninguna está fuera de contexto y las tablas utilizadas representan de manera ordenada, estructurada y mucho más atractiva visualmente una información previamente escrita.

Nota propuesta: 25%

• **Calidad de la presentación en vídeo (10%)**

La presentación en vídeo es visualmente correcta, con un montaje profesional sobre fondo blanco y un tratamiento del color correcto. Las motivaciones, el desarrollo del proyecto, las decisiones tomadas y las conclusiones están claramente expuestas y en coherencia con los contenidos del TFG. Además, todo ello está correctamente resumido y estructurado ordenadamente.

Nota propuesta: 5%

• **Calidad de la presentación escrita-visual (10%)**

Los contenidos del trabajo están bien seleccionados y resumidos. La presentación es elegante y está bien estructurada. Además, el contenido del proyecto y el proceso de trabajo llevado a cabo están bien sintetizados, si bien predomina la explicación textual sobre la visual.

Nota propuesta: 5%

• **Autoevaluación (5%)**

En mi opinión mi proyecto es un trabajo con un corte profesional muy marcado. Presento un trabajo de investigación elaborado y variado, con suficientes referencias y apoyos visuales como para que la persona que lo lea no se pierda entre tanta información. Los contenidos de la memoria superan ampliamente la mitad del máximo de páginas impuesto por las pautas de la UOC (90 páginas de máximo, por 74 del Trabajo Final de Grado) y el proceso de trabajo ha sido constante y se han cumplido los requisitos de cada entrega parcial de la evaluación continua satisfactoriamente.

En el futuro, los contenidos del TFG realizado podrían presentarse como un trabajo independiente, con una maquetación editorial y destinados a la venta en las librerías como un ensayo dedicado a la prensa del videojuego y a la Historia de la industria en general. Para ello, se creará una portada más atractiva visualmente, los contenidos podrían ampliarse y la maquetación debería enriquecerse lo máximo posible.

Nota propuesta: 5%

• **Nota global del proyecto**

Nota propuesta: 90%