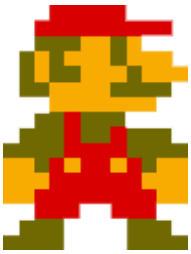


NINTENDO

125 ANYS D'ENTRETENIMENT

Memòria de Projecte Final de Grau

Grau de Multimèdia

Comunicació Visual i Creativitat

Ricard Vergés Martínez

Consultor: Llogari Casas Torres

Professor: Antoni Martín Amatller

Copyright/Llicència

Aquest clip està sota llicència **Creative Commons CC-BY** que permet fer us del clip a altres pàgines Web o llocs amb possibilitat d'enllaçar continguts multimèdia, sense demanar permís a l'autor però mantenint la mateixa llicencia.

El clip, internament, utilitza molt contingut protegit amb Copyright, però com es tracta d'un producte multimèdia de caràcter educatiu i acadèmic, podem fer us de vídeos i tot tipus de continguts protegits sense necessitat de demanar autorització als autors de les obres aquí exposades.

Segons la Llei de Propietat Intel·lectual (TRLPI)[1] en el seu article 32 indica expressament el dret a incloure fragments d'una obra escrita, sonora o audiovisual d'una obra ja divulgada anteriorment. Aquesta inclusió només serà vàlida si es tracta d'un projecte acadèmic amb fins docents o d'investigació, necessari per justificar la incorporació d'aquesta font amb Copyright.

[1] Llei de Propietat Intel·lectual a Espanya (TRKPI) - http://es.wikipedia.org/wiki/Ley_de_Propiedad_Intelectual_(Espa%C3%B1a)

Agraïments, notacions i convencions

Agraïments

He de agrair a tot el meu entorn pel suport i els ànims rebuts durant el procés de desenvolupament d'aquest projecte. En especial, de la meva dona **Sara Laso Lozano** també estudiant de la UOC en el Grau de Psicologia, que s'ha "fartat" de paciència aguant el meu estrès i sempre tenint un alè d'ànim per seguir endavant.

El meu fill Eric, que ha tingut la paciència de, amb només amb un anyet de vida, esperar-me i regalar-me sempre un somriure quan jo no tenia ganes de fer-ho, per contagiar-me el seu positivisme i animar-me a acabar aquest treball per poder passar més temps amb ell.

Agrair al meu consultor **Llogari Casas Torres** el seu suport i les seves indicacions al llarg d'aquests darrers mesos i la seva disposició per veure el meu treball i guiar-me pas a pas per complir amb les necessitats del correcte desenvolupament del projecte.

I també he d'agrair a amics i companys del Grau, que han servit de jutges finals del meu clip, donant-me els darrers consells per publicar el clip definitiu.

Notacions i convencions

Per realitzar aquesta memòria i gran part dels continguts utilitzats en aquest projecte han sigut les següents:

- Família DIN Alternate no oficial (Light, Medium, Black)
- Família DIN no oficial (Light, Medium, Black)

També s'ha utilitzat tipus de fonts simulant el logo de Nintendo y la tipografia de Game Boy:

- NES Console Controller (MrShike)
- Windowed Borderless Gaming

I Finalment, s'ha utilitzat les següents fonts per modelar les consoles i escenaris:

- Arial (Normal, Condensed)
- Gill Sans MT Condensed
- Russian
- CF Samurai Bob

Dedicatoria/Cita

"A tu, Nintendo, per entretenir-me des de fa més de 20 anys. Per crear aquests personatges que han fet explotar la meva creativitat i a deixat volar la meva imaginació.

Per ser la motivació que fa que vulgui dissenyar videojocs. I sobretot, gracies per continuar endavant i per seguir sorprenent-me amb cada videojoc que feu."

Abstract

125 anys entretenint no ho fa qualsevol. Nintendo es una empresa japonesa que va començar creant cartes de tall occidental, però que va tenir una acollida enorme al Japó. Aquest èxit el va fer evolucionar fins endinsar-se en l'oci electrònic, creant videojocs.

Els darrers 30 anys han sigut els més exitosos de Nintendo, ja que han sigut sempre un referent en el món dels videojocs, creant consoles a baix preu i grans prestacions, però també creant personatges entranyables que mantenen la seva identitat avui dia.

Aquest projecte consta de 12 capítols que narra la historia de la companyia, la seva evolució al llarg del temps i quines curiositats s'han trobat pel camí.

Índex

Copyright/Llicència 2
Agraïments, notacions i convencions 3
Agraïments 3
Notacions i convencions 3
Dedicatoria/Cita 4
Abstract 5
1. Introducció/Prefaci 9
2. Descripció/Definició/Hipòtesi 11
2.1 Parts del treball final 11
3. Objectius 14
3.1 Principals 14
3.2 Secundaris 14
4. Marc teòric/Escenari 15
4.1. Antecedents 15
4.2. Estat actual 16
4.3. Altres projectes similars 16
5. Continguts 17
5.1. Inicis de Nintendo dins del marc històric 17
5.2. L'arribada de Shigeru Miyamoto revoluciona Nintendo 17
5.3. NES, la primera consola mundial 17
5.4. Gameboy, el fenomen portàtil 17
5.5. Super Nintendo, això es la guerra 18
5.6. GameBoy color, l'evolució natural 18
5.7. Sony i Nintendo, el divorci més sonat 18
5.8. GameBoy Advance, PSP i Nintendo DS 18
5.9. Gamecube, diversió elevada al cub? 18
5.10. El fenomen Wii 18
5.11. Vita i 3DS 19
5.12. Wii U, la nova GameCube? 19
6. Metodologia 20
6.1. Cerca d'informació 20
6.2. Maquetació de tots els elements del projecte 20
7. Planificació 22

7.1. Dates clau 22
7.2. Fites (milestones) 23
7.3. Diagrama de Grantt 23
8. Procés de treball/desenvolupament 24
9. APIs utilitzades 25
9.1. Adobe Photoshop CS6 (64Bits) 25
9.2. Adobe Illustrator CS6 (64Bits) 25
9.3. Adobe Premiere CS6 25
9.4. Adobe After Effects CS6 25
9.5. Adobe Audition CS6 25
9.6. Adobe Flash CS6 25
9.7. 3D Studio Max 2011 64Bits 25
9.8. YouTube 25
10. Diagrames UML 26
10.1. Procés de treball 26
10.2. Usabilitat 26
10.3. Estudi de mercat 26
11. Prototips 27
11.1 Lo-Fi 27
12. Guions 35
12.1. Guió del clip principal 35
12.2 Guió del clip de presentació 37
13. Canvis s fregaven toryboard respecte a l'animàtica 41
14. Perfils d'usuari 42
15. Usabilitat/UX 43
16. Seguretat 44
16.1. Propietat intel·lectual i llicència 44
16.2. Continguts 45
17. Pressupost 46
18. Anàlisi de mercat 47
18.1. Que? 47
18.2. Com? 47
18.3. A qui? 48
19. Màrqueting i Vendes 49

19.1. Producte 49
19.2. Preu 50
19.3. Publicitat 50
19.4. Punt de venda 50
20. Conclusions 51
Annex 1. Lliurables del projecte 52
Annex 2. Codi font (extractes) 53
Annex 3. Llibreries/Codi extern utilitzat 54
Annex 4. Captures de pantalla 55
Annex 7. One-page business pla/Resum executiu 56
Annex 9. Bibliografia 57

0. Fitxers del projecte final de carrera

Clip final "Nintendo: 125 Anys d'Entreteniment (versió català)"

https://www.youtube.com/watch?v=e-epEjn28-E

Clip de presentació del projecte

https://www.dropbox.com/sh/taq3j864u3tslbm/AAALBbrPolPR-XW9CbWbH31Ma?dl=0

(o a YouTube)

https://www.youtube.com/watch?v=p_it4-_XzoM&feature=youtu.be

Defensa del projecte

https://www.dropbox.com/sh/em5q7q4qq1n8k1g/AAAEH73tAW3DJyw3yO8W_Qyoa?dl=0

Document de competències adquirides al grau

https://www.dropbox.com/sh/kyuz26g1dqpvvog/AAD6IYhZcY2mm9P9kMJ9cDc0a?dl=0

1. Introducció/Prefaci

Puc dir, amb cert orgull i joia, que he viscut el canvi radical d'una de les empreses més importants de l'oci electrònic en l'actualitat. Parlo de l'empresa **Nintendo** que aquest mateix mes, ha complit ni més ni menys que **125 anys**. Recordo perfectament com va ser la meva primera experiència amb una consola, de fet, hi havia molts models disponibles i responien al nom de **Game & Watch**. Aquestes màquines semblaven un estoig, però al obrir-les podíem veure dues pantalles monocrom, amb una sèrie de relleus pintats com a interfície principal.

A més de les pantalles, teníem uns controls de direcció i acció molt senzills. Quan la Game & Watch es posà en marxa, el meu mon va canviar per sempre. Eren jocs de regles simples, havia d'esquivar barrils per rescatar a un amic que estava segrestar per un enorme i cabrejat goril·la. A mesura que premia els botons, la pantalla amb les figures dibuixades s'omplien d'una mena de tinta negra que mostraven personatges, accions, expressions. Només necessitava d'aquella mena de tinta (avui dia conec que eren pantalles LCD) per matar hores i hores del meu prematur temps. Tenia set anys.

25 anys desprès, amb més d'una desena de consoles Nintendo a casa, crec que ha arribat el moment de fer un homenatge a la companyia que ha fet de mi, no només una persona més feliç, sinó una persona creativa, divertida, extravertida, oberta a noves idees i segurament, amb una passió innata per la senzillesa i el component infantil, els llenguatges de colors, el poder de la iconografia. Aquestes idees varen ser, sens dubte, els pilars fonamentals que ha portat a Nintendo al més alt sent la segona empresa més gran e important del Japó, només superat per la totpoderosa Toyota.

La meva idea principal es fer un recorregut molt instructiu sobre els inicis de la companyia al Japó, començant com a creadors i distribuïdors de naips conegut com a **Hanafuda**. Vull mostrar com en el seu intent d'ampliar el negoci, varen fundar una

cadena de taxis, una cadena de televisió, una cadena d'hotels per a parelles, una de menjar... I així fins a la meitat dels anys setanta, on van trobar un lloc en el món de l'entreteniment virtual.

Un cop feta d'introducció, repassarem la resta de consoles i portàtils de la companyia, entendrem els seus pilars basics, el seu *target* i com aquest ha anat variant des de la primera consola de sobretaula, Nintendo Entertainment Systems, fins a la Wii U, la seva darrera consola.

2. Descripció/Definició/Hipòtesi

Aquest Treball Final respon a una necessitat personal de crear un vídeo animat amb finalitats informatives i/o d'interès general. Donat la rellevància del mercat del videojoc i de la important presència de Nintendo en l'actualitat, aquest treball pretén donar una visió global d'una corporació centrada en l'entreteniment al llarg de 125 anys d'història.

2.1 Parts del treball final

Per realitzar aquest vídeo es dividirà el treball en petits grups:

- Introducció i primers passos de la companyia
- La revolució s'anomena Game & Watch
- L'arribada de Nintendo Entertainment System
- GameBoy, la portàtil que tothom vol
- Potència en estat pur amb Super Nintendo
- GameBoy Color i l'evolució natural
- Nintendo 64, la porta d'entrada de les tres dimensions
- GameBoy Advance, PSP i Nintendo DS
- Gamecube: Petites dimensions, immensa diversió
- El nou mercat amb Wii
- Nintendo 3DS, les 3D sense ulleres
- La nova Gamecube s'anomena Wii U

2.1.1. Introducció i primers passos de la companyia

En aquest apartat es tractarà la trajectòria de la companyia des de els seus inicis fins la creació de les primeres consoles Game & Watch. En aquesta part del vídeo

en narrarà, amb imatges i fotografies les diverses activitats que Nintendo oferia als anys 50, 60 i principis dels 70.

2.1.2. La revolució s'anomena Game & Watch

L'arribada de les primeres de consoles de Nintendo va oferir un total de 60 videoconsoles individuals que a més, feien la funció de rellotge despertador. Es mostrarà els diferents tipus de consoles (Gold, Dual, etc) d'una forma molt gràfica, ple de color i dibuixos vectorials.

2.1.3. L'arribada de Nintendo Entertainment System

Es crearà un model 3D de la consola Famicom i es mostrarà les ventes per segments a més de mostrar la revisió per a Europa i Nordamèrica, la NES. També es mostrarà un petit fragment de R.O.B, el complement de NES que servia per ajudar als jugadors a superar jocs exclusius.

2.1.4. Game Boy, la portàtil que tothom vol

Les vendes de Game Boy van ser tot un èxit. Encara que jugava en una lliga diferent a la seva competidora, la Game Gear (pantalla a color) va aconseguir un gran èxit degut al seu curt consum i sobretot, al catàleg de videojocs tan diferent al de la portàtil de SEGA. El seu preu també va ser un element diferenciador.

2.1.5. Potència en estat pur amb Super Nintendo

Nintendo segueix la seva tònica de oferir videojocs per a tots els públics (gràfic) però on els jugadors més experimentats qui gaudeixen d'una videoconsola amb un catàleg on el joc japonès es el gran protagonista (gràfic dels gèneres més jugats) a més, la seva competició amb SEGA Mega Drive es una de les batalles més meravelloses que hem viscut mai en el mon dels videojocs (animació 3D amb SNES y Mega Drive lluitant entre si)

2.1.6. Game Boy Color i l'evolució natural

A més, Nintendo va treure moltes versions de la portàtil que es mostrarà amb dibuixos vectorials i colors bàsics mostrats en la consola. A més es farà una comparació amb altres consoles portàtils al mercat i com (amb dades) la Game Boy segueix sent la consola més venuda i amb millor acollida del mercat.

2.1.7. Nintendo 64, la porta d'entrada de les tres dimensions

Alguns jocs de Super Nintendo ja incorporaven el chip FX que era capaç de renderitzar imatges tridimensionals en imatges planes capaces de ser processades amb chips d'arquitectura 16bits. L'entrada de les targetes acceleradores als PC van obligar a totes les companyies a donar el salt a les tres dimensions, creant un nou univers en el entreteniment digital. PlayStation irromp en el mercat i trenca la tendència positiva de Nintendo (gràfic representatiu)

2.1.8. GameBoy Advance, PSP i Nintendo DS

Amb la pèrdua de Nintendo en el terreny de les sobretaula, encara hi havia l'esperança del mercat portàtil. Nintendo llença la Game Boy Advance i amb ella, un altre enorme catàleg de jocs de rol y clàssics adaptats a la nova portàtil. Sony vol competir també amb Nintendo llençant PSP la qual te una gran acceptació (comparativa ventes) amb un catàleg més madur i per pal·liar això, Nintendo contraataca amb Nintendo DS.

2.1.9 Gamecube: Petites dimensions, inmensa diversió

El salt qualitatiu de Nintendo estava per arribar. PlayStation llença el que està considerada una de les millors videoconsoles de la història: PlayStation 2 y Nintendo sembla no tenir la força suficient per plantar cara. Amb una aposta per el joc cooperatiu local, el preu reduït i una qualitat gràfica superior, va faltar molt més (malauradament del gran catàleg que va tenir) va tocar fons (gràfic demostratiu)

2.1.10. El nou mercat amb Wii

Una consola de preu reduït, amb les mateixes prestacions que Gamecube però amb la mateixa premissa bàsica que Nintendo DS, oferir una nova forma de jugar a videojocs: Mitjançant el control del cos. El Wii Mote es el comandament més famós, i Wii el nom més repetit en tots els hogars de qualsevol unitat familiar. Nintendo tenia clar el target, els jugadors experimentats i els nous jugadors sense experiència prèvia. PlayStation 3 y Microsoft Xbox 360 juguen en una lliga a part i malgrat rep unes ventes fabuloses, el fenomen Wii és imparable.

2.1.11. Nintendo 3Ds, les tres dimensions sense ulleres

Nintendo DS ja s'havia quedat petita i era hora de continuar amb la nova filosofia Nintendo, noves formes de jugar a videojocs. El moviment emergent del cinema en 3D estereoscòpic va propiciar l'arribada de la Nintendo 3DS que, com a novetat més

important es la possibilitat de gaudir de videojocs en 3D sense necessitat d'ulleres. El ganxo va ser tan fort que la seva competidora directe, PS Vita (que incorpora funcions tàctils y gran qualitat d'imatge) no va poder fer res al respecte. Es representa el model en 3D.

2.1.12. La nova Gamecube s'anomena Wii U

Malauradament, Nintendo torna a passar una crisi profunda amb el llançament de Wii U, la nova consola en alta definició de la companya nipona. No es tracta d'una actualització de Wii, es una nova consola amb un catàleg prou bo per justificar la seva existència. Però el paral·lelisme amb Gamecube no existiria si Sony y Microsoft no hagués llençat PS4 y Xbox One que la superen en potència i sobretot, en rati de ventes. Es representa ventes i models de les consoles en 3D.

3. Objectius

3.1 Principals

Els objectius més importants d'aquest treball final son:

1. Informar als interessats i culturitzar-los sobre una de les companyies amb més pes en el món de l'oci electrònic
2. Generar interès en tot el que envolta el mon dels videojocs
3. Plasmar amb dades l'augment de tots els segments de públic al llarg del temps
4. Generar una comunicació audiovisual emocionant, vibrant i que capti l'atenció del públic al que va dirigit
5. Aprendre a comunicar, sobretot amb llenguatge no verbal (esquemes de color, metàfores, icones, etc)
6. Aprendre a treballar sota pressió i amb un calendari marcat
7. Complir totes les fites

3.2 Secundaris

Els objectius secundaris que enriqueixen aquest Treball Final de Grau son:

1. Ampliar i experimentar amb els coneixements adquirits del Grau tot i jugant amb noves formes de comunicar
2. Aprendre a realitzar infografies animades

3. Enriquir els coneixements adquirits en matèries com el disseny 3D i dibuix vectorial
4. Millorar les tècniques d'integració de gràfics, imatges i vídeo dins d'una mateixa animació.

4. Marc teòric/Escenari

Aquest projecte respon a una necessitat, per una part, personal ja que he gaudit de tota la historia de Nintendo des de els seus inicis en l'oci electrònic fins als dies actuals. I per una altra part, respon a una necessitat popular d'entendre els fonaments que assenten les bases de Nintendo i que es mantenen al llarg del temps, inalterables. La opinió pública envers Nintendo es negativa, ja que es considera que la companyia no està al capdavant de la competència, no es un referent tecnològic i no escapa del públic infantil per satisfer les necessitats dels jugadors més experimentats.

4.1. Antecedents

Nintendo ha estat sempre a les llars de tot el mon i els seus pilars bàsics varen ser sempre vendre consoles a baix cost, enfocats a un públic juvenil i sempre evitant la violència explicita. Des de que l'època de Super Nintendo va passar, Nintendo va veure que amb la sortida de PlayStation, la seva credibilitat havia estat decaient en picat. Molts articles han sorgit criticant durament la visió de la companyia, del perquè ells van "a la seva" i mai tenen en compte el que fan els altres.

Amb Wii va ser un esclat popular. La consola que havia venut milions i milions de hardware i software era durament criticat i alhora, tenia grans pèrdues que a dia d'avui

es mantenen, any fiscal darrera any fiscal. ¿El motiu?[2] Per a molts, la pèrdua de suport de les third-parties[3].

4.2. Estat actual

Nintendo continua mantenint els seus principis i es per això que en aquest recorregut, es vol culturitzar a les persones perquè coneguin quins elements son fonamentals en Nintendo i com al llarg del temps, s'han anat mantenint.

4.3. Altres projectes similars

Revisant els recursos en línia, he trobat molt interessant el resum de la història de Nintendo que trobem a la Viquipèdia[4] i que els mateixos empleats de Nintendo omplen. Podem trobar diversos llibres[5], els més famosos son obra de Florent Gorges, malauradament, només trobarem els volums 1 i 2 que expliquen amb tot luxe de detalls la historia de Nintendo des de els seus inicis fins a las Game&Watch.

També podrem trobar infografies molt detallades com la que fa l'usuari Life Noggin a Youtube[6], o a Machinima[7], amb els seus set episodis dedicats a la historia completa de Nintendo, també a Youtube.

---

[2] TASSI, Paul. Sorry, Nintendo, But Another Zelda's not gonna cut it http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2011/10/27/nintendo-projects-first-ever-annual-loss/

[3] Viquipèdia – Third-party - http://es.wikipedia.org/wiki/Third-party

[4] Viquipèdia – History of Nintendo - https://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0CCQQFjAA&url=http%3A%2F%2Fen.wikipedia.org%2Fwiki%2FHistory_of_Nintendo&ei=nM9MVIe6DcLbaNWcgNAL&usg=AFQjCNFqgfQkOzEcgVLDKHxcZ-Ye_fqpIw&sig2=ZBNR6L_T6ZFNTWUmn38yMw&bvm=bv.77880786,d.d2s

[5] GORGES, Florent – The History of Nintendo – Vol.1 i 2 - http://www.pixnlovepublishing.com/Our-books/The-History-of-Nintendo-Vol.2/flypage.tpl.html

[6] Life Noggin, 125 Years of Nintendo History - https://www.youtube.com/watch?v=fAX-qfuVHXA

[7] Machinima – Youtube - https://www.youtube.com/user/machinima

5. Continguts

El treball constarà de 13 clips d'una durada de 37 segons cadascun, i es desenvoluparà de la següent manera:

5.1. Inicis de Nintendo dins del marc històric

Durant els 37 primers segons es mostrarà al president de Nintendo Hiroshi Yamauchi presentant la seva companyia. D'una forma divertida i simbòlica, es mostrarà la vinculació amb Disney per representar l'acord amb la productora.

També apareixerà representat com Nintendo obre el negoci per crear taxis, hotels, menjar ràpid, joguines i finalment una pistola per a la consola Magnavox Odyssey. La Game TV també té el seu pes ja que es tracta de la primera consola de Nintendo de sobretaula.

5.2. L'arribada de Shigeru Miyamoto revoluciona Nintendo

Miyamoto es la figura més important en Nintendo durant la seva carrera en el món de l'oci electrònic. En aquest apartat veurem la curiosa similitud entre Popeye y Donkey Kong, presentant els personatges originals de tal amb la equivalència en el joc del goril·la.

A més en aquest punt veiem per primer cop les Game&Watch, les consoles portàtils de Nintendo que es presenten en diversos formats.

5.3. NES, la primera consola mundial

Al Japó es comercialitza la Famicom amb problemes de rendiment i ha de ser retirada. Poc després Nintendo fa una nova versió i la comercialitza a Europa i Nordamèrica: neix la NES amb R.O.B un robot que ajuda als jugadors a superar reptes en jocs exclusius per a aquest gadget.

Amb l'arribada de NES neix sagues tan importants com Super Mario Bros, The Legend of Zelda o Metroid amés de mostrar les ventes, que ascendeixen a quasi 70 milions de consoles arreu del mon.

5.4. Gameboy, el fenomen portàtil

Nintendo volia donar un cop d'autoritat en el mercat amb una competència com era les consoles portàtils. Mentre el mon seguia gaudint de les Game&Watch, GameBoy va irrompre per competir (i destrossar) a Lynx i GameGear, la portàtil de SEGA.

5.5. Super Nintendo, això es la guerra

L'era dels 16Bits va ser coneguda per la seva cruesa. En aquests 37 segons volem mostrar la propaganda atacant entre Nintendo i SEGA, la guerra de exclusivitats de companyies que només treien els seus jocs en una plataforma o una altre.

5.6. GameBoy color, l'evolució natural

Aquesta escena mostrarà la transició de la GameBoy a la GameBoy Color, de com els Pokémon van incorporar-se a la llarga llista de personatges exclusius de Nintendo. També s'explica com els cartutxos de GB i GBC no son compatibles a més de comparar vendes en ambdues plataformes.

5.7. Sony i Nintendo, el divorci més sonat

Nintendo volia incorporar un CD a la Super Nintendo, però va trencar la seva relació amb Sony i es va passar a Phillips, que van crear el CD-i. Sony per la seva part comença el desenvolupament de PlayStation. La venta d'ambdós sistemes no van tenir res que veure i Nintendo va llençar la Nintendo 64 per pal·liar el desastre.

Amb la N64 apareixen gadgets tan buscats com el Virtual Boy, apareix Mario 64 o Zelda en 3D a més de jocs cooperatius en primera persona com GoldenEye

5.8. GameBoy Advance, PSP i Nintendo DS

Es presenta la consola i la seva revisió Lite a més de la Game Boy Micro. Es presenten diferents ventes del sistema, a més del seu catàleg. Però la figura de PSP amenaça a la portàtil de Nintendo fins que arriba la Nintendo DS i retorna a la companyia al més alt en quant a vendes i popularitat.

5.9. Gamecube, diversió elevada al cub?

SEGA amb Dreamcast, Sony amb PS2 i Microsoft amb Xbox. Apareix un cub, Gamecube amb molts Pikmins, els nous personatges creats per a aquesta consola, Metroid es torna 3D i es dona un bon cop en vendes ja que tot el món vol jugar a PS2.

Gamecube cau, però també cau Dreamcast i aquesta, mor definitivament, relegant a SEGA a vendre només software.

5.10. El fenomen Wii

Nintendo està fora de joc en consoles de sobretaula, es el moment perfecte per Sony i Microsoft presentant PS3 y Xbox 360 respectivament. Però Nintendo crea Wii, una

consola que es juga amb els moviments del teu cos. Preu baix i jocs per a tots els públic, les ventes son tan brutals que arrosseguen a Sony y Microsoft a crear perifèrics similars: Kinect i Move.

5.11. Vita i 3DS

PS Vita vol desbancar a Nintendo en el món de les portàtils, però Nintendo reacciona amb l'arribada de la 3DS, l'evolució de la Nintendo DS amb 3D estereoscòpic sense necessitat d'ulleres. Es mostra les vendes d'ambdues consoles.

5.12. Wii U, la nova GameCube?

Wii s'estanca i necessita donar una nova visió a la seva consola. Wii U es crea amb un nou control revolucionari, però el públic no la identifica com a nova consola i el suport de les companyies no es bé, la seva potència s'acosta més a PS3 i Xbox 360 i aquestes ja han treballat en PS4 i Xbox One, les quals tenen molta més potència.

Com va passar amb les Hanadufa, Nintendo es troba en un moment d'incertesa i necessita un nou moviment magistral per guanyar-se al públic.

6. Metodologia

Per poder realitzar aquest treball s'ha de dividir la feina en tres blocs importants: Cerca d'informació, disseny i maquetació de tots els elements necessaris per poder realitzar aquest clip animat i, en tercer i darrer lloc, integrar tots els continguts audiovisuals creant un únic missatge amb sentir per a la persona que hi entén, però també per aquell públic que mai ha escoltat parlar de Nintendo o mai a jugat a una videoconsola d'aquesta companyia.

6.1. Cerca d'informació

A Internet trobem molta informació sobre Nintendo, des de la Viquipèdia fins a clips de YouTube que ens poden posar en context ràpidament. Aquestes dues fons son importants encara que la primera, la Viquipèdia, no son oficials i sovint trobem algunes errades que ens fan dubtar. Es per això que les revistes oficials o medis interactius del sector dels videojocs poden ser grans fonts d'informació ja què, si no hi ha error de transcripció i/o traducció) son entrevistes realitzades directament a personal amb comunicació directa amb l'empresa o son ells mateixos el màxims responsables, en aquest cas, de Nintendo.

Per tant, els medis de Internet amb entrevistes a directius de Nintendo son les fonts més fiables i directes. Els reports anuals també ens ajuden a conèixer la salut financera de la companyia i així, poder realitzar gràfics més veraços.

6.2. Maquetació de tots els elements del projecte

Aquesta tasca es dividirà en tres grans parts: La creació de models en 3D, el dibuix pla de altres consoles amb dibuix vectorial i, finalment, l'animació mitjançant programes d'edició de vídeo

6.3.1. Creació de models en 3D

Durant tot el desenvolupament del Grau de Multimèdia s'ha treballat amb 3Dstudio o Maya (per a usuaris de Mac). En el meu cas s'utilitzarà el primer, amb suport per a Windows 7 i es crearà models d'algunes de les consoles més populars de Nintendo aplicant tot tipus de tècniques per aconseguir l'acabat més pròxim a la realitat.

6.3.2.Dibuix vectorial

Mitjançant el programari Adobe Illustrator, es crearà consoles utilitzant eines de dibuix vectorial per, més tard poder animar-les amb Adobe Flash o modelar figures en 3D amb Autodesk 3D Studio Max 2011.

6.3.3. Animació

Per una part, hi haurà animació 3D on s'utilitzarà el mateix programa per generar patrons de moviment. Amb diverses utilitats es podrà incrustar imatges en 2D i 3D i generar així un llenguatge de comunicació més efectiu i directe. També s'utilitzarà per al muntatge final el programari Adobe After Effects i Adobe Premiere per a l'exportació i adaptació final.

6.3.4. Gravació de so

Mitjançant Adobe Audition es gravava tot el material d'àudio i es tractarà, tal i com s'ha treballat en el grau, a eliminar el soroll extern i aconseguir una qualitat de so adequat a la importància d'aquest treball final.

6.3.5. Altres

Com que tractem amb una empresa de gran presència en el mon s'utilitzarà iconografia de la companyia que representarà petites histories fusionades amb el context del treball.

7. Planificació

7.1. Dates clau

Durant el desenvolupament d'aquest projecte es dividirà el treball en quatre gran fases:

- Visió
- Planificació
- Execució
- Tancament

7,1,1, Visió

En aquest procés s'ha treballat:

- ✓ Definició del projecte
- ✓ Consens del projecte amb el consultor
- ✓ Organització de la resta de fases del projecte

7.1.2. Planificació

En aquesta etapa que està a punt d'acabar es tracta els següents temes:

- ✓ Planificació temporal de les activitats a realitzar
- ✓ Modificació de la memòria

7.1.3. Execució

Durant aquesta etapa es generarà tot el material audiovisual necessari per poder entregar el projecte en un estat avançat:

- ✓ Modelatge 3D de les videoconsoles
- ✓ Creació de formes vectorials de les videoconsoles
- ✓ Cerca d'informació sobre ventes, públic objectiu i estratègies històriques
- ✓ Gravació de la locució

7.1.4. Tancament

El projecte acabat consta de les següents parts:

- ✓ Fusió de tots els clips en una mateixa historia coherent
- ✓ Creació del clip amb la presentació lliure
- ✓ Creació del clip formal
- ✓ Creació del document amb les competències transversals

7.2. Fites (milestones)

Les fites més importants i sensibles en aquest projectes son:

30/09/2014 – Entrega de la primera PAC que consta de l'entrega d'una primera part de la memòria on s'ha d'haver decidit el tipus de projecte a realitzar i tenir clar les seves parts per a començar a desenvolupar-les.

27/10/2014 – Entrega de la segona PAC amb tot el material del projecte realitzat fins a la data i una actualització de la memòria des de el punt 0 fins al punt 19, a més dels punts 23 (Bugs) 25 (Pressupost) 26 (Anàlisi de mercat) 27 (Viabilitat) i tots els annexos menys el 5 i el 10.

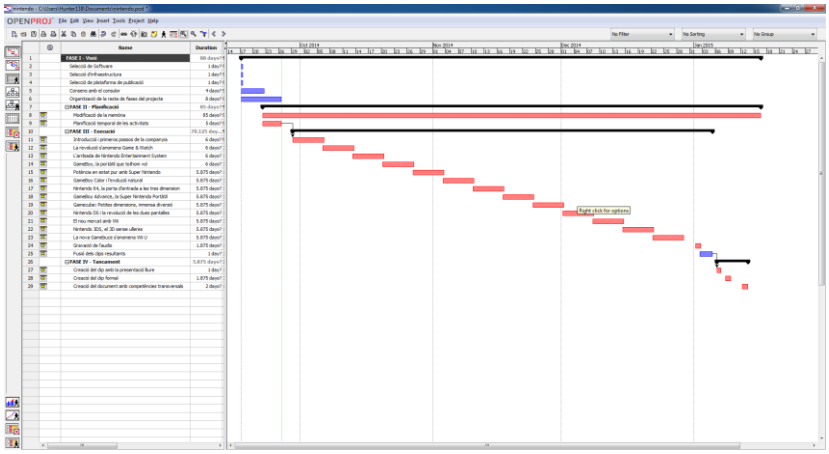
02/12/2014 –Entrega de part del material del projecte i una actualització de la memòria si escau. A més s'ha d'entregar totes les fonts i materials utilitzats.

13/01/2014 – Entrega final amb el projecte complet amb memòria finalitzada, una presentació del projecte en format lliure i una presentació formal explicant el desenvolupament del projecte. A més a més, s'haurà de fer entrega d'un informe d'avaluació amb l'ús de competències transversals utilitzats en el projecte.

13/01/2014 – Defensa del projecte

7.3. Diagrama de Grantt

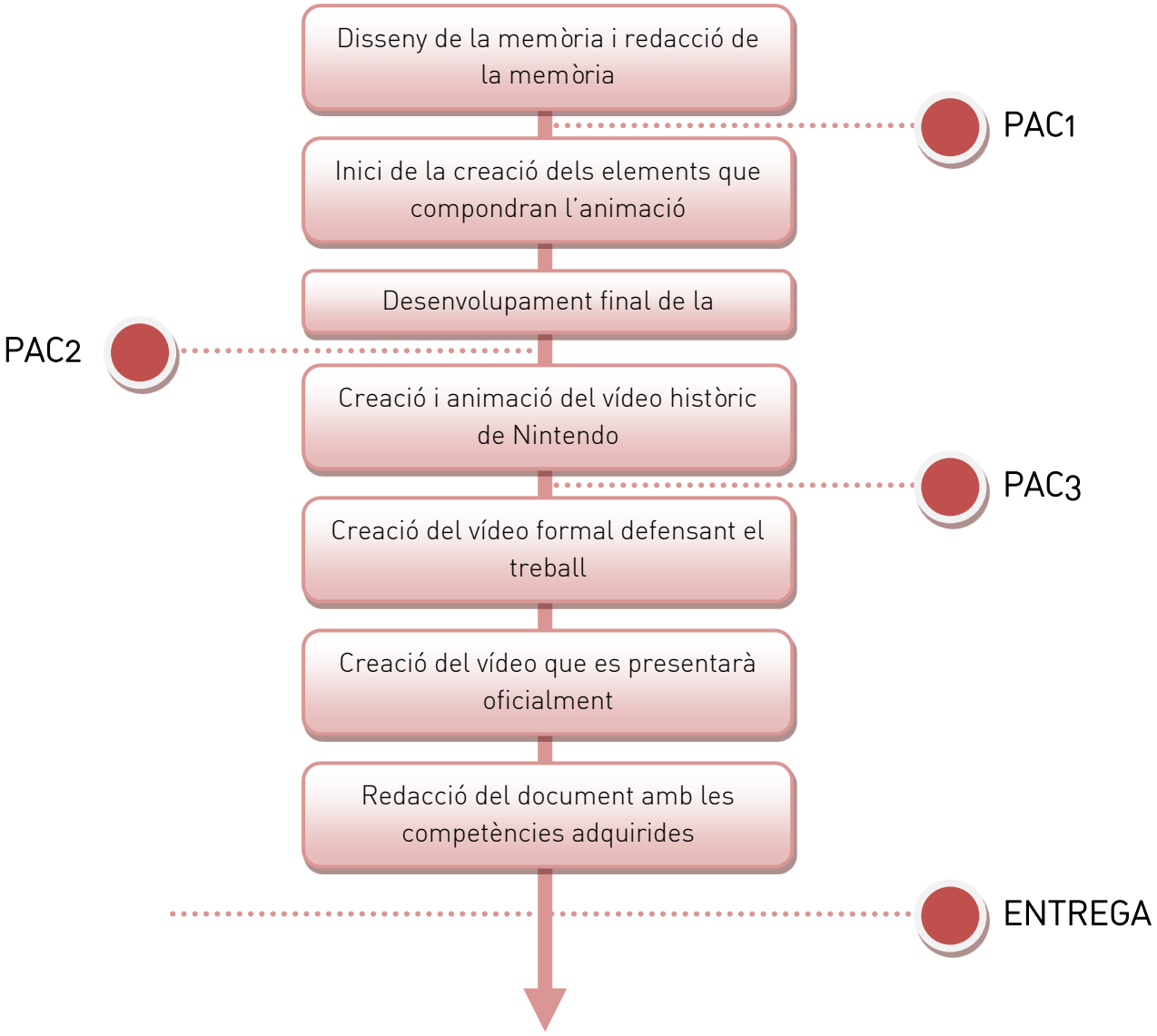
El projecte consta de **88 díes** des del inici dels curs fins a la darrera entrega i creant un primer diagrama de Grantt, haurem organitzat el treball de la següent manera:



S'adjunta PDF per una visualització amb més qualitat

8. Procés de treball/desenvolupament

Segons la planificació actual, aquest treball final consta de les següents fases de desenvolupament:



9. APIs utilitzades

9.1. Adobe Photoshop CS6 (64Bits)

El programari per excel· lència del retoc fotogràfic s'ha utilitzat en aquest projecte per realitzar retocs en imatges i ajustar transparències que Illustrator no aconsegueix realitzar. També s'ha utilitzat per guardar i optimitzar les imatges mostrades en la memòria i en la resta de documents entregables.

9.2. Adobe Illustrator CS6 (64Bits)

Aquest programari serveix per dissenyar totes les formes i figures que apareixeran en la meva animació. Es guardarà tot en vectors per ocupar poc tamany i poder exportar totes les formes per poder ser utilitzades en Adobe Flash.

9.3. Adobe Premiere CS6

Aquest software servirà per poder realitzar el muntatge final amb les transicions oportunes, incorporació del so i modificació si escau del volum.

9.4. Adobe After Effects CS6

S'utilitzarà Adobe After Effects per realitzar animacions de tipus tracking o aplicar efectes a la imatge general del projecte.

9.5. Adobe Audition CS6

Enregistrar i modificar el so de la narració serà la principal tasca d'aquest programari.

9.6. Adobe Flash CS6

Gran part de la animació es treballarà amb Adobe Flash ja que es el millor programari per poder animar figures bidimensionals. La resta d'animacions es realitzaran en 3D amb models 3D específics.

9.7. 3D Studio Max 2011 64Bits

La plataforma de creació de formes i animacions amb figures tridimensionals. S'ha utilitzat aquest programari ja què ha sigut el que he anat utilitzant tant a l'assignatura de animació i animació 3D.

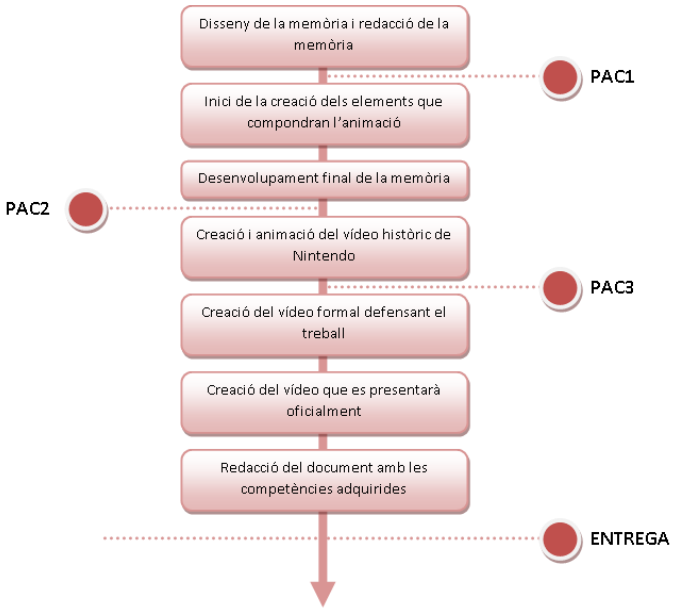
9.8. YouTube

Escollida plataforma de publicació sota llicència Creative Commons

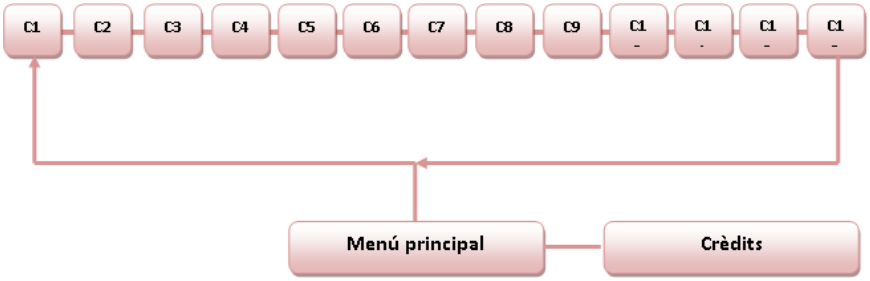
10. Diagrames UML

Durant aquesta memòria, s'han utilitzat diversos gràfics per mostrar d'una forma més gràfica, la informació i els continguts que es volen mostrar en l'animació. En aquest punt s'exposen tots els diagrames realitzats:

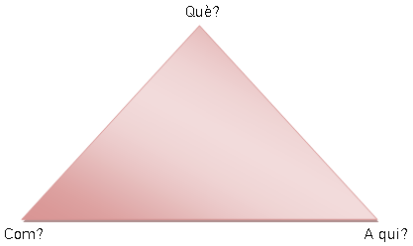
10.1. Procés de treball



10.2. Usabilitat



10.3. Estudi de mercat



11. Prototips

En aquest punt desenvoluparé tota l'acció de la presentació. En una primera fila es mostra, a grans trets, quins elements seran dissenyats per poder mostrar-se a l'animació. En una segona fila, el text que serà narrat a mida que vagi transcorrent la historia de Nintendo.

11.1 Lo-Fi

11.1.1. Storyboard

11.1.1.1. Capítol 1

figura de yamauchi, movent i apareix una carta Hanafuna	Yamauchi es presenta com a president de Nintendo	Yamauchi es mostra entusiasmat amb l'acord Disney
Hideo Yamauchi va heretar una empresa anomenada Nintendo Koppai, dedicat al negoci de les cartes Hanafuna	En el seu intent d'expandir el negoci, va viatjar a USA i va tornar amb una aliança amb Disney	L'exit va acompanyar a la companyia fins que el negoci de les cartes va esclatar

Apareixen els negocis que no surten endavant	Aspirador y ultra hand	Primera consola i pistola de llum apareixen i desapareixen, donant a entendre que Nintendo ha fabricat aquesta pistola
Yamauchi va provar de tot, taxis, hotels per a parelles, dinar ràpid	Nintendo avança tecnològicament	Amb l'entrada de la primera consola de tal, Nintendo va col·laborar i es va endinsar en aquest mon

Apareix la primera consola de Nintendo
La Game TV va ser la primera consola de Nintendo

11.1.1.2. Capítol 2

Apareix la figura de Miyamoto	Figura de popeye, Olivia i brutus en negreta	Apareixen les figures dels protagonistes
Un jove talentós vol revolucionar la industria del videojoc	La seva primera creació té molt que veure amb un altre personatge animat	Popeye va ser la inspiració principal del dissenyador

Comparativa Popeye = Mario Olivia = Princess Brutus = Donkey Kong	Silueta de una Game & Watch	Game&Watch diferents models
Apareixen Mario, la Princessa i Donkey Kong	Apareix Mister Game & Watch i dues consoles Silver i Gold	Neixen les Game&Watch, de molts models i característiques

Game & Watch amb descripció de cada element	Game & Watch i una llista de models i vendes	Miyamoto y Yamauchi es miren I assenten
Es una consola amb pantalla LCD, rellotge i alarma	Es un rotund èxit, amb milions i milions d'unitats venudes arreu del mon.	Però era moment de donar un pas endavant

11.1.1.3. Capítol 3

Consola famicom caminant fins a un bloc "?" típics de Mario	Famicom salta i guanya 500k dòlars, però els perd	Famicom x 02
Any 1984, Nintendo llança al mercat la Famicom, la primera consola de cartutxos, una màquina potent i económica	La consola salta com si fos Super Mario però es trenca	Representant la segona vida de NES

Apareix la NES	Ulls de ROB	Nintendo seal
Al 1988, Nintendo llença	Amb un convidat especial	Y un segell molt destacat

una revisió de Famicom, la NES

Vídeo de jocs de NES	Gràfic de vendes	Slogan IT DON'T BE BEATEN
Mosaic de jocs de NES molt importants	Es mostra el gràfic de vendes el mateix any de Famicom fins al 1995	Famós slogan que acompanyava a la consola

11.1.1.4. Capítol 4

Figures de tetris	Vendes de la consola	Logo HAL
Es forma la consola	Preu i especificacions	El HAL Laboratory s'uneix a Nintendo

Kirby	Kirby s'ho empassa tot	Gameboy i van apareixen colors
Apareix un nou personatge: Kirby	Kirby jalant-se la pantalla	Gambeoy diferents colors

Apareixen les Gameboy Pocket	S'apaga el llum	Gameboy Light
També en diferents colors	S'encen el led vermell de la consola	Consola amb retroiluminació

11.1.1.5. Capítol 5

GameBoy apareixent amb jocs	Cartutxo de GB entrant en una Color	Arrenca Super Mario Land amb colors
La consola portàtil més popular també necessitava una empenta	Y què millor idea que incorporar colors a la seva exclusiva pantalla	A més, Nintendo va buscar la formula perfecte per poder donar una empenta a la portàtil.

Yamauchi pensant	Yamauchi somriu, Pikachu apareix	Vendes de jocs pokemon

Yamauchi només tenia que mirar el seu entorn per comprovar el que necessitava la consola	Exacte, Els Pokémon!!	L'exit es va traduir en milions i milions de cartutxos venuts

11.1.1.6. Capítol 6

Mon girant	Es torna Genesis (famós cercle a la part del cartutx)	Super Nintendo cara a cara amb MegaDrive
None	None	Nintendo es va ficar en la guerra més cruenta que es recorda

Cartell militar de Nintendo	Cartell Militar de SEGA	Es mostren els slogans We do what Nintendon't entre altres
Nintendo presenta la seva defensa militar	SEGA fa lo propi amb la seva propaganda	Slogan1, Slogan 2

Imatges comparatives de Mortal Kombat	Logos de Rare, Donkey Kong Country, Squaresoft i Final Fantasy VI	Nintendo guanya la guerra, malferit
Censura, exclusivitats. Era la guerra entre SEGA Y Nintendo	Final Fantasy VI, Rare amb DKC van ser elements diferenciadors de la consola de Nintendo.	Super Nintendo era una consola més novedosa, més potent i amb millor qualitat de so i imatge

11.1.1.7. Capítol 7

Snes acollant-se al CD	Yamauchi amb logo de Philips, treu la llengua a Sony	Es comença a fabricar la PlayStation
Nintendo es vol endinsar en el mon del CD junt a Sony	Però es trenca l'acord en favor de Philips i el seu CD-I	Sony per la seva part començar a treballar en la seva PlayStation

Ventes de ambdós sistemes	Logo de N64	Cap amb la virtual boy y un vídeo amb el que es veu
Un es un fracàs i en canvi PS es un complet èxit	Per pal·liar aquest moviment es presenta la N64	Amb un dels complements més buscats pels fans

Vídeo de SM64	Vídeo de Zelda	Disseny de la consola, amb 4 jugadors i vídeo de Golden Eye
Super Mario 64 es considerat el canvi natural i revolucionari del protagonista	Y Link fa el mateix amb Ocarinaof Time	Nintendo continua la seva política de cartutxos, preu accessible i revolució, com es GoldenEye i el seu cooperatiu de 4 jugadors simultanis

11.1.1.8. Capítol 8

Consola de front	Consola de costat	Super Nintendo cara a cara Apareix la GBA Lite
Nintendo evoluciona la GameBoy amb el nom d'Advance	Un disseny i unes prestacions només superades	Per la seva revisió Lite

Diferents dissenys	Consola s'obre per veure pantalla i controls	Títols de jocs de fons
Amb moltes variants	Un control molt similar al de GameBoy	Y una catàleg molt complet i variat

Apareix PSP	Apareix NDS	Ventes PSP vs NDS

Però Sony ja amenaçava el tranquil mon de les portàtils amb PSP	Apareix Nintendo DS per pal·liar la irrupció de PSP	ventes

11.1.1.9. Capítol 9

Logo DreamCast	Logo PS2	Logo XBox
SEGA llança al mercat Dreamcast	Sony treu la successora de PlayStation, PS2	Microsoft emergeix en el mon de les videoconsoles amb Xbox

Apareix cub de Gamecube	Apareixen els Pikmins	Metroid Fusion Vídeo
Nintendo ofereix un producte totalment nou	Y amb la nova Nintendo Gamecube, uns nous personatges, els Pikmin	Metroid Fusion suposa una revolució en la franquícia

Gamecube i comparativa de preus amb la competència	Gamecube comença a caure fins que explota al terra	Gamecube a terra, choca Dreamcast
Gamecube segueix els patrons de Nintendo: Preu baix y tecnologia puntera	Es va vendre a un preu tan baix, que va començar a caure	I quan semblava tocada i enfonsada, va caure Dreamcast, i aquesta no es va aixecar mai mes

11.1.1.10. Capítol 10

Consoles PS3 y Xbox 360	Consola PS3	Consola Xbox 360
Amb Nintendo fora de joc, Sony y Microsoft es fregaven les mans	Sony prepara una consola cara, catàleg pobre y Bluray	Microsoft utilitza un model més econòmic, amb HDDVD y pagament d'online

Apareix el WiiMote	Apareix Wii	Vídeos del control, preu
Però un fenomen està a punt d'esclatar	Wii es la nova consola familiar que Nintendo ha preparat per lluitar en aquesta generació	Control revolucionari, per a tots els públics i a un preu molt competitiu

Persona jugant amb Wii	Wii al costat de diferents llars	Gràfica
Mou el teu cos per interactuar	A totes les llars hi havia una	Les ventes de software i hardware son aclaparadores

11.1.1.11. Capítol 11

PSP Evoluciona a PS Vita	Nintendo 3DS tancada	La consola s'obre
En el mon de les portàtils, PSP arrasa a Gameboy Advance, es hora de donar un poc de timó	PSP es potent, còmode, té un gran catàleg...	Nintendo envia el seu nou invent a la lluita

Apareixen formes en 3D des de la pantalla	Vendes de 3DS i PS Vita
Però sembra que Sony menysprea el treball de la companyia nipona	El que no comptava era amb les dues pantalles de NDS i el llapis per utilitzar

11.1.1.12. Capítol 12

Wii es va quedant sola	Move i Kinect	PS4 y Xbox One
Poc a poc, la popularitat de Wii va quedant en el oblit	Encara que ha arrastrat a les companyies a canviar	Y crear noves consoles per captar l'atenció

Apareix Wii U	Apareix el Wii U gamepad	Persona al WC
Però Nintendo llença la seva darrera consola	Amb una segona pantalla al seu comandament	Per poder jugar allà on vulguis

Persona al sofà / llit	Característiques	Futur
Sense emprenyar a ningú, al teu aire	Malauradament, no rep el suport esperat I ara mateix es sosté només de exclusius de la pròpia Nintendo	Es un cas molt semblant a Gamecube. Es probable que acabi fracassant o sigui una meravellosa transició cap a una nova consola de nova generació.

12. Guions

12.1. Guió del clip principal

12.1.1. Capítol 1

1889, Fusajiro Yamauchi funda la Yamauchi Nintendo, dedicada al negoci de les cartes hanafuda. Hiroshi Yamauchi es el tercer president de Nintendo i el fundador de la Nintendo Playing Card.

Al 1959 s'aconsegueix un acord amb Disney que dispara els beneficis fabricant joguines amb motius dels personatges americans.

Nintendo s'expandeix i crea diferents negocis que no van bé, obligant-los a retornar a les joguines. Això sí, amb els avenços tecnològics molt presents, com el sistema làser implementat a la Magnavox Odyssey al 1973 o les seves primeres consoles, la TV Game 6 y 15.

12.1.2. Capítol 2

Nintendo arriba a les recreatives i el principal culpable s'anomena Shigeru Miyamoto.

Miyamoto es el creador de Donkey Kong, un feroç goril·la que rapta a una jove i guapa dona i un no tant fotogènic heroi ha de salvar-la. Molts van pensar que la inspiració va arribar per Popeye...

Nintendo dona un pas endavant creant les G&W, petites consoles portàtils amb pantalla LCD, alarma y rellotge.

Van sorgir molts models durant els anys 80 i la seva acceptació va ser immillorable, però el millor encara estava per arribar.

12.1.3. Capítol 3

Any 1984, Nintendo llença al mercat la Famicom, la seva primera consola de sobretaula amb cartutxos, bones prestacions y gran preu.

Famicom guanya mig milió de dòlars ràpidament, però els seus problemes en el congelament de jocs fan que es perdi aquest guany ràpidament.

Al 1988 Nintendo llença la NES a EU y NA amb el complement R.O.B i el segell que garantia el correcte funcionament dels jocs.

NES va tenir un catàleg molt potent amb dos naixements històrics, el de Super Mario Bros y The Legend of Zelda.

El famós eslògan que va acompanyar la consola va ser aquest, *it can't be beaten* (no pot ser derrotada)

12.1.4. Capítol 4

Nintendo dona un nou cop de taula en l'oci electrònic, creant la game boy, una portàtil amb pantalla monocrom que segueix els principis de la companyia, preu baix y qualitat.

El HAL Laboratory, amb l'actual president Satoru Iwata a les seves files, es va unir a Nintendo y van crear un personatge entranyable, el Kirby.

Entre finals dels 80 y principis dels 90, Nintendo va llençar diferents colors de la GB i una versió més reduïda, la GB Pocket que gaudia de millor pantalla.El model extrany es va anomenar Gameboy Light, amb pantalla retroiluminada, però no va sortir del Japó.

12.1.5. Capítol 5

L'hegemonia de NEs només es va veure alterada per el llançament de SEGA Genesis al Japó, era la primera consola de 16 bits del mercat al 1988.

Per pal·liar aquest moviment, Nintendo es transforma en la Super Nintendo. Una consola molt potent.

Comença una de les guerres més cruentes que es recorden en els vuit generacions de consoles existents.

Per exemple, Mortal Kombat va arribar censurat a Super Nintendo. Street Fighter 2 era molt superior a SNES. Els multiplataforma en cada sistema eren molt diferents...

Però el que va marcar diferencies van ser les exclusivitats, i Squaresoft va a jugar molt a SNES a guanyar la batalla, per poc, això si.

12.1.6. Capítol 6

L'exit de gB va ser indiscutible, però havia que donar un pas endavant i aquest moviment era la GBA, però no va arribar a temps.

Gameboy Color va ser llençada per pal·liar la espera i la seva compatibilitat amb jocs de GB a més de afegir-li colors va ser una nova idea revolucionaria.

Game Gear o Lynx, tot i ser consoles de color no van poder aguantar el ritme de Game Boy y el fenomen Pokémon, la sèrie que es va crear a partir de passatemps i que ha estat i continua sent, la mina d'or de la companyia durant els últims 20 anys.

12.1.7. Capítol 7

Super Nintendo volia evolucionar, y Sony li oferia un afegit amb CD per la seva consola. Tot semblada tancat fins que va aparèixer Philips y va seduir a Nintendo.

El resultat va ser la Cd-i sèrie 400 amb titols que atemptaven contra la imatge de jocs emblemàtics com Mario o Zelda. Sony per la seva part, va començar a fabricar la seva pròpia consola, la PlayStation. Contra aquest moviment, Nintendo va moure fitxa creant la N64 i revolucionant un cop més el mercat, creant mons tridimensionals per Super Mario amb SM64 y Zelda, Amb TLOZ: OoT.

La consola oferia jocs cooperatius fins a 4 jugadors, com Goldeneye 007.

12.1.8. Capítol 8

Al 2001 i fins al 2004, el domini absolut de portàtils s'anomenava GBA, amb la seva revisió SP y la micro GB. La portàtil gaudia d'un catàleg ple de jocs de SNES, però també propis, fins que al 2004...

Sony llança la PSP; una consola gran i molt potent que trenca el mercat de les consoles portàtils. Però Nintendo no va dir la darrera paraula.

La segona consola més venuda de la historia apareix y amb les seves dues pantalles y el seu llapis tàctil va aconseguir, de nou el lloc que mereix la companyia.

El seu nom, Nintendo DS.

12.1.9. Capítol 9

La sexta generació de consoles va començar al 1998 amb SEGA Dreamcast, la incursió de Microsoft al negoci amb Xbox i Sony amb PS2.

Nintendo tenia que competir basant-se en els seus principis, llavors va néixer la Gamecube.

La consola oferia jocs en mini dvd de 1,5 de capacitat, deixant de costat el costós procés de creació de cartutxos.

L'arribada de la consola crea nous personatges, els Pikmin.

GB oferia també jocs cooperatius fins a 4 jugadors, fins i tot amb 4 gba, no va tenir ventes dolentes però va haver-hi de molt millors, i també pitjors.

12.1.10. Capítol 10

La setena generació de consoles neix amb Xbox 360i l'anunci de la futura PS3 de Sony. Però un fenomen està apunt d'esclatar. El seu nom es Wii i es la nova consola de Nintendo a preu reduït i control revolucionari.

Wii utilitza un comandament anomenat Wiimote que, juntament amb el sensor de moviment, transforma els nostres moviments en accions en els jocs. Podem crear els nostres propis herois, els Mii, i fins i tot fer exercici amb jocs específics.

Wii va oferir un catàleg variat i per a tots els públics i això es va plasmar a les ventes.

12.1.11. Capítol 11

PSP segueix la seva cruenta batalla amb NDS i Sony vol crear la PS Vita, una potent màquina amb controls tàctils, gràfics espectaculars i pantalla enorme. Malauradament, la consola no està tenint l'acceptació desitjada y Nintendo no es queda parada i aprofita per crear la Nintendo 3DS.

Sembla una NDS, si, però el seu atractiu principal es que incorpora un sistema que projecta imatges en 3D sense necessitat de ulleres especials a la seva pantalla superior.

N3DS acumula prop de 50 milions en ventes entre el seu model basic, el model XL i la 2DS, la mateixa consola sense efecte 3D.

Al 2015 arribarà la New Nintendo 3DS, amb moltes novetats i una mica més de potencia.

12.1.12. Capítol 12

El mon ja no gira entorn a Wii, Sony y MS estaven treballant en noves consoles y Nintendo tenia que tornar a captar l'atenció del públic malgrat haver arrossegat a la companyia a crear perifèrics de captació de moviment.

PS4 y Xbox One ja eren rumors sòlids y la resposta de Nintendo fou Wii U.

La consola ofereix, de nou, un comandament molt poc comú, amb una segona pantalla que interactua amb els videojocs de la consola. Aquesta segona pantalla permet oferir més informació i interacció tàctil.

A mes, Wii U es compatible amb tots els jocs i perifèrics de Wii.

Quin es el futur de Wii U? de moment s'anomena Amiibo, el retorn de la companyia als seus origens, les joguines.

12.2 Guió del clip de presentació

12.2.1 Capítol 1

El primer clip d'aquest projecte narra la historia de Nintendo des de els seus inicis, amb Hiroshi Yamauchi com a protagonista, com el responsable de iniciar la etapa més tecnològica de la companyia.

El seu viatge a USA va ser determinar per injectar fons i invertir posteriorment en el desenvolupament de les primeres consoles.

Per realitzar aquest clip he dissenyat el primer edifici de Nintendo al Japó i al mismissim Hiroshi Yamauchi tot amb dibuix vectorial i posteriorment, animat amb Adobe Flash utilitzant transicions de moviment clàssiques i ús d'esquelets.

La música que sona de fons es la introducció de Mario brothers i posteriorment, un tema de Super Mario bros 3 de NES.

12.2.2 Capítol 2

L'impulsor de l'èxit de Nintendo mereixia també un disseny propi i acompanyar-lo del seu èxit més rotund, Donkey Kong. La historia d'aquest joc va ser digna d'emmarcar donat les múltiples disputes de patents amb el film King Kong. Per realitzar tot el disseny d'aquest capítol, s'ha utilitzat de nou dibuix vectorial, pero també Photoshop per reescalar els píxels de mario, DK i companyia.

La segona part del clip tracta de les Game & Watch, la meva perdició quan las vaig conèixer amb 7 o potser 8 anys. He volgut animar a un dels personatges principals d'aquestes consoles, el Mr. G&W i fent-lo ballar a ritme de l'èxit de les portàtils.

12.2.3 Capítol 3

En un moment creatiu àlgid, vaig voler dissenyar, per un costat la Famicom, la versió japonesa de la NES i la versió occidental. He fet un símil amb Super Mario bros de com aconsegueix diners i com ho perd tot en un moment. El disseny es totalment en 3D amb l'ús de models de AI importats a 3DS Max.

La segona part es vectorial i 2D i mostra clips de jocs de NES a més de l'aparició de Super Mario i Zelda, dues sagues que segueixen molt vives actualment. Aquest disseny ha estat muntat amb Flash i After Effects amb l'ús de transformacions.

12.2.4 Capítol 4

El meu primer clip un cop superat la meva crisi creativa. Volia fer un simil entre els entorns de GB i l'animació. El resultat va ser dissenyar prop de 20 consoles diferents a illustrator, a més d'en Kirby i animar-ho tot amb flash.

Amb el pas del temps ha anat millorant el clip i s'han afegit millors efectes i més pauses a la informació sensible. En aquest nou clip es repeteix la figura del meu Mii, el meu personatge creat a la meva imatge i semblança a les consoles Wii, Wii U y Nintendo 3DS. S'ha capturat directament de Wii u amb una capturadora i s'ha utilitzat el llapis de rotoscopia.

12.2.5 Capítol 5

Amb Super Nintendo volia fer alguna cosa especial, alguna cosa que representes la millor època de la meva vida en quan a jugar es refereix. Vaig viure de ple la batalla de sistemes, tenia ambdós a casa i vaig poder gaudir de moltíssims videojocs.

Vaig representar la batalla entre SNES y Genesis com si d'un capítol de Bola de Drac es tractés, amb els seus efectes especials inclosos. Per poder aconseguir aquest efecte vaig tirar de sistema de partícules a After Effects i el plugin Shine.

La resta van ser dissenys en 2D animats amb Flash i AE.

12.2.6 Capítol 6

Aquest capítol mostra al fill bard de Nintendo, ja que aquesta consola mai hagués tingut que existir. Nintendo estava de ple amb GBA pero van tenir que trigar una mica més de temps per poder llençar-la i mentrestant, 10 anys després de la primera consola a color del mercat, surt la GBC que afegeix alguns colors als jocs de GB i una paleta completa a jocs propis de la consola.

Aquest clip està desenvolupat en 3D la seva gran majoria y en 2D recuperant antigues animacions del primer capítol amb l'afegit de dissenyar i animar a Pikachu.

12.2.7 Capítol 7

Un dels clips que considero més divertits, ja que narra una de les histories més curioses entre Nintendo y Sony, avui rivals en el negoci de les consoles i que fa uns anys, podrien haver sigut una consola anomenada Nintendo playStation. Molt fort.

En aquest clip he representat els logos de les dues empreses com si fossin persones, amics fins que arriba Philips per tirar-ho tot per la borda, tot animat i dissenyat amb Illustrator i Flash.

El naixement de la CD-i tot i no portar el nom de Nintendo a cap lloc, tenia els seus jocs i va ser un complet desastre, molt cara y que no representava res del que era Nintendo.

Un gran salt endavant en el temps ens porten a la època de PSX y Nintendo 64, que va guanyar la primera gràcies al sistema òptic, molt més econòmic que no pas els cartutxos. Aquí he utilitzat recursos ja existents però també hi ha models tridimensionals propis, com el logo de N64.

12.2.8 Capítol 8

Inicialment, aquest capítol estava dedicat a la GameBoy Adavance en exclusiva, però un seguit de successos m'han portat a ajuntar tant aquesta portàtil com la PSP i la Nintendo DS ja que totes tres son protagonistes d'una guerra de portàtils en un temps rècord.

En el clip he volgut plasmar el domini de GB Advance, amb els seus models i una raresa llençada per Nintendo, la GB Micro. Una GB Advance de microscòpiques dimensions, sense compatibilitat amb jocs de GB y GBC que va tenir unes vendes molt discretes.

El domini de GBA només va veure trencat per PSP y he plasmat el seu domini xafant els sistemes de Nintendo. Sense molt de temps per reaccionar, apareix DS i llença un atac. Aquest capítol combina efectes amb AE, modelatge 3D y animació 2D i vectorial.

12.2.9 Capítol 9

Sens dubte, un dels clips que més he trigat de fer, per la complexitat i pèrdua de temps que em reportava generar renders frame a frame utilitzant un sistema de il·luminació de tipus Sky.

He volgut copiar la introducció d'un joc independent basat en cubs, el FEZ. Crec que gamecube ha sigut una consola molt bona, amb un catàleg molt potent, però que va apareixer en una época on la gent estava molt enganxada a PlayStation 2. No es per menys, la consola de Sony es la consola més venuda de la història i els seus mèrits va tenir.

Per realitzar aquest clip he mesclat 2D i 3D de nou, amb sistemes de partícules i efectes especials com el Shine, que genera una lluentor molt professional, a més del efecte CC Light Rays.

Finalment, vaig crear vectorialment els pikmin i també vaig fer diversos renders de la consola, les ventes i la mort de SEGA Dreamcast amb 3D.

12.2.10 Capítol 10

Wii va ser un rotund èxit, no només per captar l'atenció del públic més casual, què es aquell que no juga de forma habitual ni té gran experiència en els jocs, sinó també perquè va oferir autentiques joies propulsant-la com una de les consoles més venudes de tots els temps.

En aquest clip comento de forma general com la setena generació de consoles va començar amb Xbox 360 però també amb Wii mentre que PS3 trigaria una mica més en sortir al mercat. En comparació, Wii costava molt menys que les seves competidores, era igual de potent que Gamecube però el seu control va seduir a moltíssima gent.

Malauradament, Wii es va deixar de fabricar fa un pocs anys y tant PS3 com Xbox 360 encara segueixen en el mercat, sense fer soroll, però sense estar parada i això ha frenat el hardware de Nintendo, volcats amb la seva nova consola.

12.2.11 Capítol 11

Nintendo 3DS y PS Vita son les portàtils de la octava generació de consoles que segueixen competint per ser les mes venudes del món. Nintendo juga amb cert avantatge ja que disposa d'una base de jugadors molt amplia amb títols multimilionaris com son Montser Hunter o Pokemon.

PS Vita es una consola molt potent, però limitada a l'ús dels gimmicks i això, o qui sap què, ha condemnat a la portàtil a estar totalment desaprofitada. Per fer aquest clip he utilitzat clipsexistents animant-los amb AE I utilitzant models anteriors.

12.2.12 Capítol 12

La presentació de Wii U al mon va ser molt confusa, ja que no es sabia si era una nova consola, o només un afegit més per a Wii. Amb el temps vàrem descobrir que era una consola no gaire més potent que PS3 y Xbox 360 quedant lluny de la lluita amb PS4 y One.

Malgrat aquesta situació, Nintendo ha treballat molt dur per oferir un catàleg molt interessant per a la consola, malgrat no tenir suport d'estudis aliens a Nintendo. Ubisoft es la que més, però sembla que poc a poc s'esgota la credibilitat.

El seu control es odiat i estimat a parts iguals. El que no esperava la companyia era la bona acceptació de les figures Amiibo. Per realitzar aquest clip s'ha utilitzat material ja existent i promocional amb animacions amb AE.

13. Canvis s fregaven toryboard respecte a l'animàtica

Representar un guio escrit no és sinònim d'èxit. Hem de visualitzar les imatges i sons que acompanyaran la nostra animació i tindrem que canviar certes coses respecte a la versió inicial. Per exemple, no hi ha un fil conductor en el storyboard, simplement es va comentant en cada escena el que ocorre en les diferents etapes de Nintendo.

Hem escollit al president Hiroshi Yamauchi com fil conductor de aquest projecte i veurem com el president de Nintendo va canviant de polítiques i d'edat al llarg del temps. El que es manté inalterable es la política de preus i target que caracteritza la companyia.

Això no vol dir que en un determinat moment del treball es rectifica el stotyboard i es canviï alguns elements de la animàtica, de fet, seria el més habitual perquè és del tot normal modificar "sobre la marxa" algun aspecte que no alteri el funcionament normal del storyboard inicial.

Es molt important que, tal i com he esmentat en el punt anterior, es tingui clara l'animació i els elements que hi intervenen, ja que ens juguem que el missatge sigui coherent, interconnectat entre totes les seves parts, i directe per a l'espectador que vol conèixer.

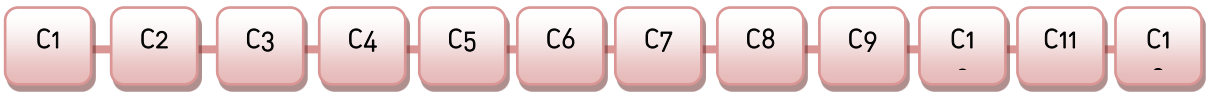
14. Perfils d'usuari

Només hi ha dos perfils d'usuari en aquest projecte:

1. **Creador i administrador** – Es la persona encarregada de crear l'animació, publicar-la i donar-li difusió a les xarxes socials, aquest usuari serà el mateix i serà únic. En aquest cas, serà Ricard Vergés Martínez.
2. **Usuari pilot** – Aquell usuari que testejarà el vídeo i valorarà la seva finalitat, analitzant el dinamisme del producte, la claredat del que es vol comunicar i valorarà positiva o negativament els continguts. En altres paraules, aquests usuaris realitzaran les avaluacions i/o analitzaran des de un perfil de jugador, si la informació es real.
3. **Usuari comú** – Serà la persona que visualitzarà el clip sencer i gaudirà de la informació que es mostrarà per pantalla.

15. Usabilitat/UX

El nostre projecte tracta d'una animació continua que narra uns fets de principi a fi. Encara que no es descarta poder incorporar una mica d'usabilitat en forma de menú principal on es pugui seleccionar els episodis de forma independent i afegir botons de navegació per poder passar d'un capítol a un altre sense problemes, però serà en futures versions del projecte.



En un futur que tampoc entra en la planificació d'aquest projecte, està pensat crear una versió en Castellà i Anglès per poder arribar a molta més gent que tingui interès en veure aquest clip.

16. Seguretat

Com que desenvolupem un producte audiovisual que es publica sota unes condicions d'ús a la plataforma de publicació, hem de tenir les següents consideracions alhora de presentar el nostre producte. Ho dividirem en dos blocs, els aspectes que fan referencia a la propietat intel·lectual i un altre que fa referencia als continguts propis del treball.

16.1. Propietat intel·lectual i llicència

16.1.1 Llicència Creative Commons

El nostre clip es publicarà sota llicència Creative Commons CC-BY 3.0[8] que permet a l'usuari compartir, copiar o redistribuir el material publicat a la xarxa en qualsevol mitjà o formar. També podrà adaptar el contingut, remesclar, transformar o crear nous continguts a partir del nostre projecte, fins i tot extreure benefici econòmic per ell.

Aquesta llicència només obliga a qui vol treballar amb el nostre programa mantenir el reconeixement de la persona que ha creat el producte original i també, mantenir la mateixa llicència.

16.1.2. Dret de citació amb Copyright

Segons la Llei de Propietat Intel·lectual (TRLPI)[9] en el seu article 32 indica expressament el dret a incloure fragments d'una obra escrita, sonora o audiovisual d'una obra ja divulgada anteriorment. Aquesta inclusió només serà vàlida si es tracta d'un projecte acadèmic amb fins docents o d'investigació, necessari per justificar la incorporació d'aquesta font amb Copyright.

No cal afegir que serà obligatori adjuntar la referencia a l'obra original, incloent l'autor, any de publicació i tipus de mitjà.

16.1.3. Ús de música de fons

Per utilitzar la música de videojocs utilitzat en aquest projecte, ens acollim de igual forma a l'article 32 de la TRLPI. Les imatges o vídeos que tinguin una llicència Copyleft seran degudament citades al annexos corresponents.

---

[8] Creative Commons Legal Code, CC-BY 3.0
https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/legalcode
[9] Llei de Propietat Intel·lectual a Espanya (TRKPI) -
http://es.wikipedia.org/wiki/Ley_de_Propiedad_Intelectual_(Espa%C3%B1a)

16.2. Continguts

16.2.1. No incloure contingut violent

Els videojocs han sigut estigmatitzats pel mon com a perjudicials per a la ment humana, considerant-los, fins i tot, els culpables de atemptats contra joves estudiants o parricidis, sent la via d'escapatòria perfecte per "tapar" problemes mentals majors. Com no volem alimentar aquesta fal·làcia, els nostres continguts no mostraran violència explicita ni apologia de la violència, no veurem sang, ni mutilacions, ni assassinats creats virtualment, en gran part perquè Nintendo evita tota aquesta propaganda de forma rigorosa.

16.2.2. No mostrar llenguatge explícit

En el nostre projecte no caben insults, ni descalificacions més enllà de la que les pròpies companyies han mostrar al llarg del temps per desprestigiar a la competència. Qualsevol manifestació de guerra entre companyies entra dins d'una metàfora propagandística ja originada per tercers que es representen en el nostre vídeo per comunicar e informar de forma rigorosa de les activitats que es realitzaben als anys 90 per guanyar quota de mercat.

16.2.3. Missatge sense sexisme

Un dels punts calents que està vivint la nostra societat en els temps actuals. Sempre, històricament, s'ha dit que els videojocs només era cosa d'homes. Nintendo sempre ha volgut atraure al públic femení creant personatges que poden generar un interès en aquest sexe. Els nostres continguts, per tant, no contenen missatges de desigualtat, ni fa apologia del sexisme utilitzant la figura de la dona com un element sexual o d'atracció al públic a través de la sexualitat de la dona.

16.2.4. Us de dades verificades y contrastades

Per realitzar aquest projecte s'ha consultat moltes fonts i s'han contrastat degudament per poder oferir un projecte veraç i fidel a la historia de Nintendo al llarg de la seva vida empresarial. Es una empresa que ha estat lligada a l'oci durant 125 anys i això mereix un homenatge.

17. Pressupost

El pressupost orientatiu del projecte ascendeix a:

- ✓ Coordinació i gestió general - 900 €
- ✓ Disseny, maquetació i animació - 1500 €
- ✓ Cost del programari *Open Source* - 0 €
- ✓ Cost de la llicència Adobe Master Collection CS6 – 3500€
- ✓ Anàlisi de la qualitat del producte (SEO, Arquitectura de la informació, etc.) i prova pilot (Avaluació Heurística, etc.) - 300€
- ✓ Previsió per a contingències (15% de l'anterior) - 45 €

TOTAL 6245€

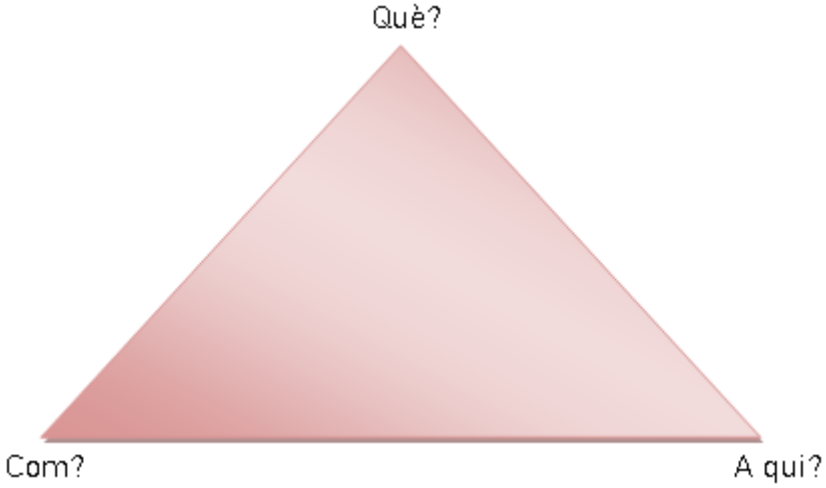
Costos fixos que es mantindrà cada any, si el volum de negoci és manté en aquests valors inicials:

- ✓ Allotjament – Gratuït (Youtube)
- ✓ Manteniment de l'aplicació – 300€
- ✓ Campanyes de màrqueting *on-line* - 1500€
- ✓ Gestió i control del bon funcionament de servidors, dades i producte - 500€

TOTAL – 2300€

18. Anàlisi de mercat

El nostre projecte gira entorn al següent gràfic:



18.1. Que?

Aquest punt fa referència al nostre projecte, a què oferim. En el nostre cas es tracta d'un recorregut històric de Nintendo durant 125 anys, analitzant cada fase de la seva historia d'una forma clara, directe i real de com a passat a ser una companyia dedicada a les cartes Hanafuda a ser una de les empreses pioneres en l'oci electrònic de tot el mon.

18.2. Com?

Per poder publicar el nostre clip, tenim que analitzar el microentorn que ens envolta i que, sense aquest, seria impossible comunicar el nostre projecte.

18.2.1. Clients

Les persones a les que va dirigida la nostra idea de comunicació audiovisual. Sense ells, no hi ha finalitat de fer aquest treball i per tant, per tot el significat. Quan es dissenya un producte multimèdia tenim que tenir clar a qui va dedicat (públic objectiu) i de quina manera s'abordarà per satisfer les necessitats informatives dels mateixos.

18.2.2. Competidors

A Internet i sobretot a la nostra plataforma de publicació, podem trobar milers de clips similars als nostres, explicant la historia de Nintendo. Què ens diferenciarà de la resta? La forma en que es presenti la informació, el grau de

interactivitat, el disseny, la claredat de les dades i els coneixements que aquest Grau ha aportat als alumnes en matèria de selecció, distribució i presentació de continguts audiovisuals.

18.2.3. Proveïdors

Seria impossible crear el nostre projecte sense l'ajut dels nostres proveïdors indirectes, com Adobe amb el seu paquet Master Collection CS6, Youtube amb la seva plataforma de publicació o Autodesk amb la seva versió de 3D StudioMax.

18.2.4. Intermediaris

Atès a que publiquem en un mitjà de tercers com es Youtube, estem atesos a les seves condicions legals i terminis d'ús.

18.3. A qui?

Per analitzar aquest punt tenim que tenir clars els aspectes del macroentorn que fa referencia als aspectes socials i culturals d'aquelles persones que ens volen visualitzar i que, entrarien a Youtube, en busca dels nostres vídeos.

18.3.1. Aspectes demogràfics

Com que el nostre clip es en Català, estem limitant l'audiència a Catalunya, però al llarg del temps es crearà versions en Castellà i Anglès per poder arribar a tot el món. Com parlem de Nintendo, una companyia enfocada a tots els públics, es tindrà en compte homes i dones de 10 fins als 46 anys.

18.3.2. Aspectes econòmics

Com que es tracta de equips tecnològics que tenen un cost baix-mig, els nostres clips estan enfocats a persones amb un poder adquisitiu acord al nostre estudi previ, que pugui ser capaç d'adquirir una consola de Nintendo si el nostre clip li genera algun tipus d'interès.

18.3.3. Aspectes socials i culturals

Per poder accedir al nostre clip a la xarxa, hi ha d'haver una cultura base implícita de l'ús d'Internet. Encara que pugui semblar limitador, aquesta faceta està ja molt estesa entre la població mundial.

Un altre punt es tenir coneixement de Nintendo o del mon dels videojocs per poder cercar el nostre projecte a la xarxa i tenim un mínim d'interès en conèixer la historia d'aquesta pionera companyia.

18.3.4. Aspectes polítics i legals

El nostre projecte no té fins polítics ni comercials, però atès a totes les lleis de propietat intel·lectual perquè l'usuari sàpiga que esta davant d'informació veraç i legal. No es vol transmetre un missatge polític, només volem mostrar la informació tal i com l'hem interpretat, d'una forma didàctica, neutral i real.

18.3.5. Aspectes tecnològics

S'ha escollit una plataforma de publicació com Youtube ja que milions d'usuaris la visualitzen diàriament i es genera molta viralitat de clips com el nostre. Un usuari pot descobrir aquest projecte sense tenir en compte els aspectes demogràfics esmentats fins a aquestes paraules.

18.3.6. Aspectes mediambientals

Escollir presentar la informació de forma digital per mantenir el medi ambient. No volem publicar res de forma física que suposi un impacte pel medi ambient amb la fabricació de paper.

19. Màrqueting i Vendes

Per definir un pla de màrqueting i vendes, tenim que fixar-nos en una llei universal per a totes les empreses de productes i serveis d'aquest país. Son les anomenades 4P[10] que ens presenten una fórmula inequívoca de com enfocar el nostre producte o servei, determinar el cost del mateix i com publicitar-lo, en el nostre cas, a la xarxa.

19.1. Producte

La premissa bàsica és clara: Què volem vendre o què oferim com a servei? La resposta es clara, oferim un servei d'informació a qualsevol persona de parla catalana, que vulgui conèixer en profunditat una empresa tan important com es Nintendo, dins d'un marc purament informatiu, representatiu i neutre.

Per presentar aquest servei utilitzem tecnologies de disseny i animació que, combinats amb missatges clars i concisos expliquem sense floritures, la historia de Nintendo. Perquè nosaltres i no uns altres? Perquè som estudiants del Grau Multimèdia que saben treure partir a les noves tecnologies i aplicar les tècniques de comunicació audiovisuals adequades a cada moment.

[10] Las 4P del marketing. Buenosnegocios.com - http://www.buenosnegocios.com/notas/324-las-4-p-del-marketing

19.2. Preu

Com que es tracta d'un servei que no pretén lucrar-se a traves de la política Ad-Sense de Google implementada recentment a Youtube, el valor real del nostre servei es el de la informació i l'enriquiment de la persona que ho visualitza. A més, la diversitat d'animacions, combinacions de colors, formes i textos faran una experiència molt satisfactòria per tots aquells fans i no fans de Nintendo.

19.3. Publicitat

La idea traçada per poder promocionar el nostre clip passa per publicar-se a Ad-Sense i donar una inversió econòmica a les xarxes socials més importants del moment per donar publicitat del nostre treball. Ara bé, si van sorgint més projectes la millor idea seria registrar una marca independent per publicar més vídeos d'aquesta índole.

19.4. Punt de venda

Youtube és el nostre aparador al mon i aquí és on ens poden veure. Si alguna empresa està interessada en contractar els nostres serveis, la xarxa de Google es el millor portal per mostrar les nostres habilitats i poder crear vincles comercials.

20. Conclusions

El desenvolupament d'aquest projecte m'ha servit per comprovar diversos aspectes que no tindria que haver passat mai per sobre: realitzar un storyboard i una animàtica del que anirà ocorrent al llarg d'una animació.

Es important; no, es vital tenir clar què és allò que es vol transmetre, com es vol transmetre i quins continguts es volen introduir en cada moment. En el meu cas, el storyboard ha sigut redactat i modificat tres vegades i avui encara, tinc alguns dubtes i problemes alhora de organitzar el projecte.

És molt important fer allò que creus que es el correcte, amb les teves limitacions, ja sigui de temps o en moments de baixa creativitat. El projecte toca molts punts diferents i és important començar a realitzar aquells que siguin més motivadores, per poder començar a arrencar el treball de forma satisfactòria.

Un dels punts més calents es fer allò que pots, no que creus que deuria ser. Un dels errors més habituals es formar una imatge irreal, un producte final que ens agradaria fer i que, per falta de temps o recursos no es pot realitzar. Es important no obsessionar-se amb un objectiu irreal, que no pugui ser assolit, perquè mai ho podrà ser. Aquest es un dels punts que per a una persona creativa li pot minar el desenvolupament.

La meva experiència personal amb aquest treball està sent caòtica. Malgrat tot, tinc ganes de fer un gran treball i poder mostrar-ho orgullós, però he de reconèixer que he fallat des de el primer minut al no fer una animàtica que representés tots els moviments a l'animació, i això em va crear inseguretat alhora de crear els continguts, ja que no tenia clar que dissenyar, com fer-lo funcionar i com o què comunicar.

Ara, amb un storyboard i amb els conceptes clars de què es cada cosa i com funciona en l'animació, em serà molt més senzill poder engegar la maquinària i presentar un producte final acord a les necessitats que he exposat en aquesta memòria.

Annex 1. Lliurables del projecte

- ✓ PAC1

  Primera PAC que defineix el contingut de la memòria en la seva primera fase
- ✓ PAC2

  Entrega de la memòria amb quasi tots els punts, a més de contingut ja realitzat fins al moment.
- ✓ PAC3

  Entrega de la PAC3 amb la memòria completa i capítols finals de grau realitzat
- ✓ Treball final

  Animació completa
- ✓ Memòria

  Memòria completa
- ✓ Recursos

  S'ha d'adjuntar tots els originals i modificacions realitzats durant el procés de creació del projecte
- ✓ Vídeo de presentació

  Presentació de 15 minuts explicant el projecte en general
- ✓ Vídeo de presentació formal

  Presentació formal del projecte de cara a la avaluació del mateix
- ✓ Document de competències

  Redacció de un document amb les competències adquirides durant el desenvolupament del projecte final, amb relacions amb les assignatures que han sigut referents en l'aprenentatge per poder finalitzar el grau.

Annex 2. Codi font (extractes)

DOCUMENT	VINCLE
Arrel del projecte	https://www.dropbox.com/sh/7nyo136byiu8cx6/AABqH98UuZE-hqiBhB2Ogk2pa?dl=0
Documentació (arrel)	https://www.dropbox.com/sh/40aefqvofpgnka6/AAB6xjeCnsUuqGhicmoJzCaEa?dl=0
Fitxers Màster (arrel)	https://www.dropbox.com/sh/wk72mzd9oew38mz/AABZqhX1CgZh-yoMgBJyRsvNa?dl=0
Clip de defensa del projecte	https://www.dropbox.com/sh/em5q7q4qq1n8k1g/AAAEH73tAW3DJyw3yO8W_Qyoa?dl=0
Clip de presentació	https://www.dropbox.com/sh/taq3j864u3tslbm/AAALBbrPolPR-XW9CbWbH31Ma?dl=0
Clips del projecte	https://www.dropbox.com/sh/p6rh1zama2u27zi/AADtEv_wOKLECsYGS5ik93cqa?dl=0
Projectes 3DS Max	https://www.dropbox.com/sh/hepcqpb9bx5o32e/AAAodwpXU3ZMXhK9h2ehQ4xza?dl=0
Projectes Premiere	https://www.dropbox.com/sh/r6lqs7ftdaem4vl/AAAvBNSwAe1s3NTvd6v9utsXa?dl=0
Projectes After Effects	https://www.dropbox.com/sh/1kkpky0aqqfgo97/AAAiWYs8Sg6bBSGqkZ99CYGOa?dl=0
Projectes Flash	https://www.dropbox.com/sh/t0yc3efrh56c0gt/AAChC_Od9WxT_rjuOrT6z_NRa?dl=0
Imatges	https://www.dropbox.com/sh/gtfoeh3ck1eo4dk/AABIsX-MHTYe-Q8DBys3dVdAa?dl=0
Narracions	https://www.dropbox.com/sh/c4zm8fcczxw60r9/AACuGdXjvqM5ZRm7jPLPG5qga?dl=0
Dibuix vectorial	https://www.dropbox.com/sh/42gb3rxlucimahb/AAB0lXjSrWTaxrw7NXtAjUJKa?dl=0
Fonts tipogràfiques	https://www.dropbox.com/sh/wf4fj8sy479t51p/AABgky5BID2md5OOs1ND2Nqma?dl=0

Annex 3. Llibreries/Codi extern utilitzat

Es pot descarregar i comprovar el següent contingut de forma dinàmica online:

Fonts

https://www.dropbox.com/sh/wf4fj8sy479t51p/AABgky5BID2md5OOs1ND2Nqma?dl=0

Plugins

https://www.dropbox.com/sh/ipxex9nwls9ryz5/AADrue9V473AiuR337l34ecxa?dl=0

Imatges

https://www.dropbox.com/sh/gtfoeh3ck1eo4dk/AABIsX-MHTYe-Q8DBys3dVdAa?dl=0

Música i efectes sonors

https://www.dropbox.com/sh/d3mh2ay7eef0c7l/AAD48B4aNL7jRvq8tsLdYla2a?dl=0

Annex 4. Captures de pantalla

Segons conversació amb el consultor, a partir de l'entrega d'aquesta memòria es començarà a realitzar la maquetació de tot el projecte. Serà llavors quan es faci captures de pantalla de tot el procés de treball, per capítols.

Annex 7. One-page business pla/Resum executiu

- ✓ Nom comercial: **RVMDesign**
- ✓ Resum comercial: **Empresa dedicada al disseny de aplicacions Web i multimèdia**
- ✓ Model de negoci: **Serveis multimèdia**
- ✓ Expertise: **Més de 10 anys dedicats al disseny d'aplicacions Web amb animació 2D. Actualment ens dediquem a realitzar serveis de maquetació i ibranding per diverses empreses d'oci electrònic i empreses diverses.**
- ✓ Productes i serveis: **Serveis multimèdia, serveis audiovisuals, disseny gràfic, maquetació Web, animació 2D i 3D**
- ✓ Mercat: **Sector multimèdia**
- ✓ Competència: **Empreses dedicades al desenvolupament de productes multimèdia**
- ✓ Pla de màrqueting: **Destacar el nostre producte mitjançant els coneixements adquirits, la creativitat natural del nostre equip i el correcte desenvolupament de animacions basats en els principis fonamentals de l'animació, així com la coherència dels continguts i la combinació de formes i colors.**
- ✓ Inversió inicial i costos a curt i mitjà terminis: **10000€**
- ✓ Projecció econòmica curt i mitjà terminis i ROI: **3000€**

	Fortaleses	Debilitats
Elements interns	- S'ofereix un producte de qualitat i un servei personalitzat - Capacitat de realització de projectes ambiciosos - Equip humà jove i entusiasta	- Molta demanda - Lluita de preus molt exigent - No hi ha una cartera de clients inicials, s'han d'aconseguir - No tenim prestigi
	Oportunitats	**Amenaces**
Elements externs	- Créixer a nivell professional - Aplicació de noves tecnologies - Impulsar les energies més ecològiques possibles - Formació continua - Crear productes escalables	- Ajustar preus per competir - Millor equip a la competència - Falta de confiança amb clients i proveïdors

Annex 9. Bibliografia

1. Diseño Japonés. Obtingut de Cultier: http://www.cultier.es/disenojapones/
2. Nintendo Chiritori. Obtingut de BeforeMario: http://blog.beforemario.com/2011/03/nintendo-chiritori-1979.html
3. Samuel, D. The Nintendo Case: http://ddata.over-blog.com/xxxyyy/0/03/86/16/nintendo-case.pdf
4. History of Nintendo. Obtingut de Viquipèdia: http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_Nintendo
5. Gorges, F. (2012) The History of Nintendo 1889-1980 SC
6. Gorges, F. (2012) The History of Nintendo 1980-1991 SC: 2
7. 125 Years of Nintendo History. Obtingut de Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=fAX-qfuVHXA