

Amalgama. Treball Final de Grau.

Grau de Multimèdia. Creació Gràfica. Desembre 2016.

/ Autoinforme d'avaluació.

Autor: Benjamí Vilardell i Pareta

Consultor: Ivan Serrano Regol

Professor: Irma Vilà Òdena



Índex.

1. Introducció.	2
1.1 Assignatures referencials.	2
2. Competències.	3
2.1 Conceptualització.	3
2.2 Disseny gràfic.	3
2.3 Disseny web.	3
2.4 Programació web.	4
2.5 Fotografia.	4
3. Conclusions.	5

1. Introducció.

En tot moment, i davant de cada una de les decisions a prendre, ha estat pres com a base d'acció el coneixement que el Treball de Fi de Grau (TFG, en endavant) té com a objectiu principal posar en pràctica els coneixements adquirits al llarg de tota la titulació de Grau Multimèdia, així com realitzar un projecte en totes les seves fases, seleccionant els procediments més adequats per portar-ho a terme.

1.1 Assignatures referencials.

En aquest sentit, durant el desenvolupament del meu TFG, amb la creació d'Amalgama, he posat en pràctica les competències de diverses assignatures cursades al llarg dels estudis, especialment les relacionades amb Fotografia, Creativitat i estètica, Programació, Programació web, Llenguatges i estàndards web, Disseny d'interfícies multimèdia i Disseny gràfic.

De manera més secundària i instrumental, també he treballat competències adquirides en altres assignatures relacionades amb les esmentades, com serien: Composició digital, Arquitectura de la informació, Integració digital de continguts, Tractament i publicació d'imatge i vídeo i Mitjans interactius.

2. Competències.

Pel que fa a les competències utilitzades en la realització d'Amalgama, aquestes es podrien ordenar en funció dels diversos àmbits i fases de desenvolupament del producte:

2.1 Conceptualització.

D'una manera més general i en relació al component d'innovació i experimentació d'aquest producte en totes les seves fases, destacaria el desenvolupament de competències com la capacitat d'innovar i de generar noves idees, la capacitat d'adaptar-se a les tecnologies i als futurs entorns o les competències comunicatives.

2.2 Disseny gràfic.

En relació a aquesta àrea, s'ha posat en pràctica la capacitat per crear i dissenyar els elements gràfics i visuals d'un producte concret usant procediments creatius, fonaments bàsics del disseny i un llenguatge formal. De manera més concreta, s'han treballat característiques com el domini del disseny bàsic i els seus principis, els coneixements bàsics de percepció visual i les seves implicacions per a la comunicació visual i el domini d'eines específiques i programes per al disseny gràfic.

2.3 Disseny web.

En el disseny del producte he hagut de desplegar la capacitat per crear i dissenyar els elements gràfics i visuals d'un producte multimèdia i la capacitat de conceptualitzar, dissenyar i avaluar les interfícies i esquemes d'interacció de les aplicacions i dispositius d'accés a la informació digital.

En aquest àmbit, s'ha treballat la capacitat per resoldre estèticament problemes de disseny i el domini avançat dels llenguatges visuals que intervenen en el multimèdia, així com la capacitat per integrar i gestionar continguts digitals en aplicacions multimodals d'acord amb criteris estètics, tècnics i funcionals.

2. Competències.

2.4 Programació web.

L'ús de llenguatges de programació innovadors com ara Processing/P5 per al desenvolupament del projecte es relacionaria de manera general amb la capacitat d'innovar. El disseny de la programació del producte ha suposat el desenvolupament de competències adquirides durant el grau com la capacitat d'organitzar i gestionar la informació utilitzant tecnologies de bases de dades, llenguatges i models estàndards i la capacitat d'analitzar un problema en el nivell d'abstracció adequat a cada situació i aplicar les habilitats i coneixements adquirits per abordar-lo i resoldre'l.

De manera més específica, s'han exercitat també competències com la capacitat de creació de pàgines web dinàmiques i la capacitat de dissenyar algorismes i programes que compleixin uns criteris de qualitat, utilitzant el estàndards dels llenguatges HTML, CSS3 i JavaScript.

En aquest sentit, cal destacar l'experimentació de les llibreries de JavaScript del nou llenguatge de programació P5, basat en les interessants opcions que ofereix el llenguatge Processing.

2.5 Fotografia.

En la creació de la col·lecció fotogràfica i la seva publicació dins del projecte, he desenvolupat principalment la capacitat de capturar, emmagatzemar i modificar informació d'àudio, imatge i vídeo digitals aplicant principis i mètodes de realització i composició del llenguatge audiovisual.

Seguint amb l'experimentació i investigació presa com a referent, també ha estat amb la fotografia on s'ha pogut desenvolupar nous conceptes ideològics. Així doncs, i més enllà de les edicions fetes amb els programes de disseny més generalitzats com Gimp o Photoshop, ha estat molt enriquidor obrir el món de l'edició a l'alta personalització que m'ha aportat el llenguatge de programació Processing i la seva capacitat de retoc píxel a píxel.

3. Conclusions.

En definitiva, tal com s'ha pogut comprovar en la relació anterior, el TFG m'ha permès posar en pràctica un ampli ventall de capacitats i competències adquirides al llarg del Grau Multimèdia.

Tot i que hauria pogut trobar camins molt més simples, fent més ús d'eines predefinides i limitar-me a les estètiques i procediments que puguin esdevenir habituals, he preferit posar en pràctica un ben significatiu ventall d'aprenentatges i experimentar noves possibilitats tot seguint els camins que en aquest grau se m'havien obert.

Ha estat més llarg i en alguns moments de ben segur molt més dur, però ha esdevingut enriquidor adonar-me de les magmes possibilitats que aquests estudis m'han facilitat.

De la mateixa manera, i ja trobant-me en el punt de la reflexió *a posteriori*, ha estat realment engrescador ser conscient de la creativitat i poder que ens permet el fet de poder tenir control de tots els detalls en un projecte que pel seu caràcter multidisciplinar podria escapar-se dels dits d'altres perfils professionals.

