

Amalgama. Treball Final de Grau.

Grau de Multimèdia. Creació Gràfica. Desembre 2016.

/ Memòria.

Autor: Benjamí Vilardell i Pareta

Consultor: Ivan Serrano Regol

Professor: Irma Vilà Òdena



Aquesta obra està subjecta a una llicència de
Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada
3.0 Espanya de Creative Commons



A aquells ulls que des d'allí dat sempre em miren, amb orgull.
I a totes les orelles properes que no s'han tancat.

Abstract.

Amalgama és, només, una menuda capseta per a guardar-hi retalls multidisciplinaris. Una història d'atzar. Un joc amagat.

Només és això. Simple.

Però la pretensió mal dissimulada és ambiciosa: expressar missatge i provocar reaccions. I encabir-hi bellesa, si cal.

En aspiració, confessarem, Amalgama és un refugi de boniquesa alçat amb la trobada fortuïta entre les fotografies d'Alyaksandr Belkevich¹ i els versos de Sandip Bharat Shrestha².

No és només una pàgina web. No és només un recull de fotografies. No és només una aplicació per personalitzar imatges. No és només un recull de versos. És un projecte multidisciplinari.

Amalgama, doncs, és un moment de repòs per al caminant,—sigui quin sigui el seu camí—, un rellotge aturat, un parèntesis en aquell renec.

Paraules clau: Amalgama, Fotografia, Poesia, Disseny Gràfic, Disseny Web, Programació Web, Fotògraf bielorús, Poeta nepalès, Memòria, Treball Final de Grau, TFG, Multimèdia, Universitat Oberta de Catalunya, UOC, 2016, 2017.

¹ Аляксандр Бялькевіч, en bielorús

² सन्दीप भारत श्रेष्ठले, en nepalès

Agraïments.

El meu agraïment a tothom qui m'ha ensenyat i ajudat.
I a tot.

Notacions i convencions.

Aquesta llegenda pretén ser l'eina per a traduir les convencions tipogràfiques seguides per a la redacció d'aquesta Memòria.

Text Títol 1

Arial 20, negreta, color negre.

Text Títol 2

Arial 15, negreta, color negre.

Text destacat

Arial 14, cursiva, color gris.

Text Títol 3

Arial 12, negreta, color negre.

Text cos

Arial 11, regular, color negre.

Text en altres idiomes

Arial 11, cursiva, color negre.

`Text codi llenguatge programa`

Courier 9, regular, color gris.

Text nota peu de plana

Arial 8, regular, color negre.

A destacar que les tipografies seran de color gris en aquells apartats anteriors a l'índex.

Índex.

1. Introducció. Prefaci. Entrada.	1
1.1 De jo, aquí.	1
1.1.1 Orígens. Records. Biografia condicionada.	1
1.1.2 Motivacions. Set.	2
1.2 D'un Grau Multimèdia, distanciat.	2
1.2.1 Plantejant-me un TFG. O aquest.	3
1.2.2 Plantejant-los el TFG. I aquest.	3
2. Descripció. Definició. Hipòtesi.	5
2.1 Essència.	5
2.2 Identitat.	6
2.3 Literatura. Història. Contingut.	6
2.4 De formacions. <i>De-formacions</i> . Forma.	7
3. Objectius.	8
3.1 Objectius principals	8
3.2 Objectius secundaris	9
4. Marc teòric. Escenari.	10
4.1 Antecedents.	10
4.2 Passat. Present. Futur.	11
5. Continmguts.	12
5.1 Estructura.	12
6. Metodologia.	13
6.1 Observació.	14
6.2 Documentació.	14
6.3 Experimentació.	14
6.4 Enquestes.	16
6.5 Validació.	17
7. Plataforma de desenvolupament.	18
8. Planificació.	19
9. Procés de treball. Desenvolupament.	22
9.1 Col·lecció fotogràfica. Idees. Metodologies.	22
9.2 Relats. Versos. Escrits.	25
9.3 Pàgina web. Disseny. Programació.	26
9.3.1 Cronologia d'un disseny.	26
9.3.2 Inici.	26
9.3.3 Evolució.	27
9.3.4 Una pàgina web diferent.	29

Índex.

9.4 Estètica. I tot el seu seguici.	31	
10. Perfils d'usuari.		33
11. Usabilitat.		34
11.1 Millores.	35	
12. Projectió a futur.		36
12.1 Una altra realitat: el món físic.	37	
13. Conclusions.		38
13.1 Realitat: no tot són flors.	39	
13.2 Realitat (també): tot és aprenentatge.	40	
Annex 1. Lliurables del projecte.		41
Annex 2. Codi font (extractes).		45
Annex 3. Llibreries/Codi extern utilitzat.		46
Llibreries.	46	
Arxius externs.	46	
Annex 4. Captures de pantalla.		47
Annex 5. Guia d'usuari.		48
Annex 6. Manual d'identitat gràfica.		49
Annex 7. Mapa i esquematització web.		50
Annex 8. Bibliografia.		51

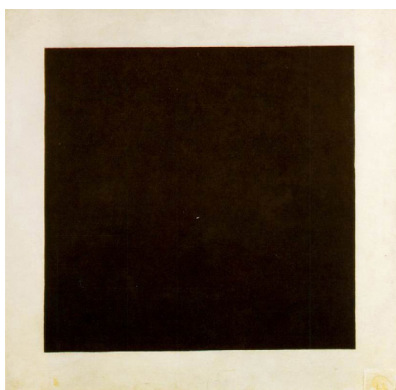
Índex de figures.

Figura 1. Prova projecte I.	24
Figura 2. Prova projecte II.	24
Figura 3. Prova projecte III.	25
Figura 4. Logo Amalgama.	31
Figura 5. Logo Amalgama reduït.	32

Índex de taules.

Taula 1. Objectius principals.	8
Taula 2. Objectius secundaris.	9
Taula 3. <i>Hardware</i> .	18
Taula 4. <i>Software</i> .	18
Taula 5. Planificació.	21

Notre tête est ronde pour permettre à la pensée de changer de direction.
Francis Picabia.



Kazimir Malèvitx

1. Introducció. Prefaci. Entrada.

Assegut a l'hora de plantejar-me el Treball Final de Grau (a partir d'ara TFG), m'adonava que l'inici de tot plegat tenia la data llunyana, la responsabilitat dividida i la causa dispersa.

Aquest origen, heterodox i divers, bevia de reminiscències d'infantesa, de records de personatges *pseudo-idolatrats* i d'ambició de futur, en adaptació. I uns detalls d'incoherència, satisfactòria.

1.1 De jo, aquí.

Recordant, em cercava en el prefaci de la memòria. Seria allí on hi trobaria la raó del meu procés i l'objectiu d'aquest TFG.

En els orígens, sí, en allò gairebé innat. Però també en les motivacions adquirides.

1.1.1 Orígens. Records. Biografia condicionada.

Des de menut he estat sempre admirador de l'art en les seves diferents vessants. A concretar en selecció, en especial ho he estat d'aquelles manifestacions relacionades amb la pintura, l'escultura, la fotografia i l'escriptura.

Creixent, i en una lògica evolució, m'ho resumeixo veient-me atret per totes les demostracions de creativitat que anava trobant. I això m'hi afegeix, a les domesticades ciències anteriors, totes les variants del disseny.

I les manifestacions d'enginy que poden engendrar qualsevol concepte, també.

Això em portà a observar que les intencions que m'empenyeren a inscriure'm en aquest estudis de Grau Multimèdia ja estaven tenyides per aquesta estima a la creativitat, les expressions artístiques i a l'estètica gràfica desenvolupable en diferents formats.

I així ha anat.

1.1.2 Motivacions. Set.

En certa manera, el que pretenia trobar en aquest vast aparador de possibilitats és molt concret: eines.

Eines en forma de coneixement.

Eines per cercar més coneixement.

Eines per desenvolupar objectius creatius.

Eines per a manifestar idees artístiques.

Eines per a concebre elements útils.

Els aprenentatges dels entorns multimèdia, vist, esdevindrien claus com a mitjà creatiu i desenvolupador.

L'afany en aquest Grau, doncs, era trobar-hi el millor dels dos mons: el de la creació i el del desenvolupament.

*“l'afany en aquest Grau, doncs,
era trobar-hi el millor dels dos mons”*

1.2 D'un Grau Multimèdia, distanciat.

Si hi ha alguna característica que pugui resumir els estudis del Grau Multimèdia és, justament, la dificultat de definir-los en la simplicitat d'uns pocs conceptes.

L'ampli ventall de camps que es projecten en aquest Grau m'anà submergint en tota mena d'extrems de sensacions. Així, en barca a la deriva, tot jo podia anar des de la certesa de la impossibilitat d'abastir-ho tot, domant-ne les frustracions que se'n derivaven, fins al plaer que em suposava l'anar obrint portes desconegudes a mons de coneixement nous i fascinants.

Entremig, descobriments, investigacions, experiments. I la base d'aquest TFG. Inici, doncs.

1.2.1 Plantejant-me un TFG. O aquest.

A priori, doncs, es podria pensar que allò que més em podria atreure, d'aquest Grau d'infinita amplitud, eren les matèries que em podrien provocar el despertar més artístic i un desenllaç més creatiu. I en bona mesura així ha estat: atracció per la Creació Gràfica.

Però he gaudit, també, amb altres vessants que m'eren més alienes.

I com que ja en la cronologia del meu caminar m'he adonat que volia un poc de tot, recol·lector, l'elecció darrera ha estat fàcil: el TFG és barreja de totes les collites.

1.2.2 Plantejant-los el TFG. I aquest.

Fora del Grau, sortint de l'egocentrisme de la reflexió, hi ha un món. I en ell una societat amb necessitats, carències, i tapes als ulls. I serietat.

I en la recerca social, sabem la gran veritat: necessitem reflexió, incentius, provocació.

I bellesa.

I una clucada d'ull.

Ens eduquen per a la competitivitat, per la gran producció, per al consumisme. Fantàstic.

Ser els millors i ser productius tot el temps. Perfecte.

Però potser, només potser, ens cal la temptació de la nova mira, el bon tracte interior interior, el somriure escapat.

Fer-ne lleugeresa.

1. Introducció. Prefaci. Entrada.

I això m'ha convidat al repte més gran:

¿Seria possible que una mescla de fotografia, literatura, disseny gràfic, programació i disseny web esdevingui, en el seu conjunt, una obra d'aire personal i diferenciat que aportí una subjectiva poètica, irreverència o reflexió a un(s) missatge(s) obert(s)?

¿Seria possible fer-ho tot des de la virginitat del no-res, sense afegits externs, a mode d'un artesà?

Amalgama, doncs.

2. Descripció. Definició. Hipòtesi.

Sabut és que no és nou unir text i fotografia. Ni és innovador, fer-ho, amb un pretext cohesionat. Ni és revolucionari reivindicar la bellesa, en la prosa del contingut i l'estètica de la forma.

Però, tot i aquest prejudici inicial, el TFG presentat en aquesta Memòria pretén existir en la diferenciació, atraure per l'estètica i sacsejar pel missatge, amb la seva conseqüent provocació.

2.1 Essència.

¿Què es podria arribar a fer si, per atzar, es descobrís el sorprenent paral·lelisme entre l'obra d'un fotògraf bielorús i la d'un poeta nepalès?

Aquesta hipòtesi és, en certa manera, la mare dels ous.

La idea és clara: el TFG és, en simplificat, un projecte compacte que pren la forma d'una exposició virtual per a fer coincidir la producció d'un desconegut fotògraf i l'obra d'un ignorat escriptor.

*“fer coincidir
la producció
d'un desconegut fotògraf
i l'obra
d'un ignorat escriptor”*

Però d'aquestes dues individuals trajectòries, mai abans reunides, no se'n fa només una simple unió, en aquest projecte.

2.2 Identitat.

Originant-se en les seves pròpies particularitats, doncs, ens trobem davant una futura obra que té, en si mateixa, una identitat pròpia i esdevé indivisible.

I aquesta única obra, en si mateixa, havia de tenir un nom. I d'entrada, ja el té. Identitari, exclusiu, identificador.

D'idea, d'intenció i de lògica: Amalgama.

Per definició, Amalgama pot prendre el significat figurat de “*mescla d'elements heterogenis*”¹. I això és una bona definició del contingut del projecte. I del TFG en si mateix, també.

*“Amalgama pot prendre el significat figurat de
‘mescla d'elements heterogenis’ ”*

2.3 Literatura. Història. Contingut.

El projecte neix en trobar-me amb l'obra amagada d'Alyaksandr Belkevich, fotògraf bielorús de principis de segle XX.

El treball pren més forma després de descobrir, per fortuna, la inclassificable obra de Sandip Bharat Shrestha, escriptor nepalès de mitjan segle XX.

Amalgama, doncs, es crea després de l'excitant descobriment de les inversemblants connexions entre l'obra d'ambdós artistes: un fotògraf inventat amb una obra fotogràfica que encara no ha nascut i un poeta irreal amb uns versos que encara no han trobat raó de ser.

*“un fotògraf inventat amb una obra fotogràfica
que encara no ha nascut
i un poeta irreal amb uns versos
que encara no han trobat raó de ser”*

2. Descripció. Definició. Hipòtesi.

2.4 De formacions. *De-formacions*. Forma. Formes.

Tot i tenir plans de futur, en una primera fase aquest nou concepte té una principal naturalesa virtual. En aquest sentit, doncs, Amalgama pren la forma externa d'una pàgina web, que actua a mode de presentació i es desenvolupa en funcions d'exposició.

Més enllà de la pàgina web, en conseqüència, es desenvolupa tot allò que se'n deriva per a la seva identitat gràfica en exclusivitat, ja sigui a nivell de tipografies, coherència cromàtica o les possibles imatges corresponents.

Per acabar de definir la seva filosofia representativa, se n'ha definit i dissenyat un logotip d'identitat.

I com a nucli, forçosament, s'ha creat tota la col·lecció fotogràfica del fotògraf no-nat.

I com a vital, ha calgut idear, també, tots els versos del poeta inventat.

3. Objectius.

L'objectiu primari d'aquest TFG era aconseguir que el projecte anomenat Amalgama esdevingués un producte compacte, complet, imaginatiu i que comunicués a l'espectador.

En aquest sentit, en paral·lel, la voluntat ha estat provocar reaccions a qui en fes consum.

Per a portar-ho a terme, ha calgut definir uns objectius principals i uns objectius secundaris. I a continuació, aquí es llisten.

3.1 Objectius principals

Com objectius clau d'aquest TFG, es pot destacar que Amalgama pretenia:

Crear una obra compacta i cohesionada.
Obtenir una obra amb identitat pròpia.
Esdevenir una obra de qualitat a nivell global.
Aconseguir una obra de qualitat a nivell individual: una bona col·lecció fotogràfica, uns bons textos, una bona pàgina web, un bon disseny gràfic.

Taula 1. Objectius principals.

3. Objectius.

3.2 Objectius secundaris

Com a objectius secundaris, que a nivell addicional haurien d'enriquir el projecte, amb Amalgama es volia aconseguir que l'espectador/lector/usuari:

Se senti atret per l'obra.
Se senti provocat.
Reflexioni.
Es diverteixi.
Gaudeixi.
Somrigui en adonar-se de la clau del joc que, en si, és Amalgama.
Tingui curiositat per la veracitat dels personatges homenatjats.
Senti curiositat per noves manifestacions fotogràfiques, si no la tenia abans.
Vulgui apropar-se a noves interpretacions literàries.
Experimenti.

Taula 2. Objectius secundaris.

4. Marc teòric. Escenari.

Res és nou, ja. Al llarg de la història sempre hi ha hagut col.laboracions artístiques multidisciplinàries: pintura, escultura, música, literatura o fins i tot dansa ja des del principi han estat mesclades sense temences. I de cada mescla n'ha nascut, en bona part de les ocasions, una nova obra amb un caràcter que va més enllà del resultat que s'obtindria d'una hipotètica suma de les arts originals.

I aquest és l'origen, la font de la qual beu aquest projecte.

Aquest treball, doncs, pren com a referent aquelles associacions expressives que hi ha hagut en la història de l'art, essent-ne la seva creativitat l'explosió originària de l'embrió d'aquesta inquietud.

4.1 Antecedents.

Els antecedents d'aquesta empresa, com s'ha vist, no tenen l'arrel en un projecte format per cap altra pàgina web amb uns mateixos gens, al voltant de la qual s'hagi construït una hipotètica relació fotogràfico-literària. Aquest projecte s'emmiralla en el món físic, amb un clar regust d'antigor, i n'adapta la simbiosi al món virtual.

La pàgina web, doncs, que vindria a ser d'anònima creació, vol ser una "art" més a afegir-se a la mescla de l'obra del fotògraf i de l'escriptor. La paradoxa de l'anonimat d'aquesta heterogènia mescla, però, té un nom: Amalgama.

*"La paradoxa de l'anonimat
d'aquesta heterogènia mescla,
però, té un nom:
Amalgama"*

4. Marc teòric. Escenari.

4.2 Passat. Present. Futur.

I si bé se'n destacava l'adaptació virtual, com a sentit bàsic del projecte, no es fa menyspreu ni es fa renúncia absurda a la possibilitat expressiva que suposa la seva projecció en el món real.

I aquí pren possibles formes d'exposició, de llibre, o de qualsevol suport material representatiu.

I novament ens trobaríem amb uns antecedents històrics, que podrien remuntar-se en qualsevol representació haguda: des de les representacions surrealistes o dadà de principis de segle XX, fins a muntatges actuals com els de Sophie Calle², passant per nostrades representacions com les de Dau al Set³ o, en general, qualsevol binomi sorgit de la unió de diferents orígens de materialització artística.

² Escriptora, fotògrafa, directora i artista conceptual francesa.

³ Grup artístic avantguardista català.

5. Continguts.

Tal com s'ha descrit en les prèvies pinzellades constructives, Amalgama té continguts en diversificats formats, arran de les seves diferents tipologies.

En referència, i aquí, se'n resumirien els continguts referint-nos a una col·lecció gràfica, provinent del fons d'un fotògraf bielorús, i a un recull de versos, alguns inèdits, originats per un escriptor nepalí. En ambdós casos, estaríem parlant d'unes obres amb una marcada personalitat que podrien fer-ne fàcil la identificació de la seva autoria.

El contingut ve completat per una selecció de cites de famosa autoria (en bona part proporcionada pel mateixos protagonistes del treball) i per unes fotografies, que arribades també del fons del fotògraf bielorús, no formen part de la col·lecció exposada.

5.1 Estructura.

A nivell estructural, la seva representació té una base estètica important, basada en una imatge conjuntada i coherent, i tot respectant una identitat individual autosuficient.

Així, i d'entrada, ja ha quedat clara la importància que ha calgut donar als continguts fotogràfics i literaris. Per tant, això s'ha reflectit en la seva estructuració, de creació, desenvolupament i presentació.

I això implica el condicionant de la resta d'elements. En especial la pàgina web. Però no només en són aquests, els condicionadors estructurals. Amalgama és també una pàgina web que en si mateixa podria constituir l'essència del treball. Una pàgina web que vol ser un producte per a ser mirat més enllà del contingut que encapsuli.

*“Amalgama és també una pàgina web
que en si mateixa podria constituir
l'essència del treball”*

Per tant, doncs, el producte heterogeni ha estat bastit sota diverses premises. I un detall important: no es tracta d'un projecte finit.

6. Metodologia.

Atesa la diversitat tècnica amb la qual s'ha creat el projecte i els diferents recursos productius que requereix la totalitat de l'empresa, la metodologia per a portar-lo a terme ha tingut processos molt diferenciats.

Aquests processos, tot i preparar-se de manera independent, han estat treballats sense oblidar la seva globalitat i la seva responsabilitat en el projecte.

Tenint en compte aquesta unitat, no hi ha unes tasques que hagin tingut una rellevància per damunt de les altres ni un ordre invariable.

Així, doncs, sense ordre definitiu, aquí es detalla la metodologia que s'ha seguit per aconseguir cada una de les tasques individuals.

- Contextualitzar les biografies inventades dels dos autors imaginats.
- Imaginar context històric dels personatges.

- Idear els paral·lelismes existents entre ells i les seves obres.

- Crear una col·lecció fotogràfica (temàtica, perfil unitari...).

- Editar cada una de les fotografies.

- Redactar textos complementaris a la col·lecció fotogràfica.

- Dissenyar la imatge gràfica de tot el projecte.

- Dissenyar la pàgina web, adequant-la a la imatge gràfica establerta.

- Investigar noves maneres de crear una pàgina web experimental amb l'aprenentatge de nous llenguatges de programació.

- Programar la pàgina web, de manera experimental, respectant la filosofia del projecte.

A grans trets, per veure, la metodologia del projecte s'ha iniciat en un estudi de camp i acabat en uns tests de control de qualitat.

Pel camí, tempestes d'idees, plantejaments diversos, decisions no sempre fàcils, experimentació, problemes imprevistos i errors, de ben segur, força errors.

6. Metodologia.

6.1 Observació.

L'origen de tot plegat és l'observació. En tots els sentits i direccions. Observació d'altres projectes, observacions de dissenys webs que puguin ser inspiradors, observació de fotografies amb personalitat interessant, lectures i més lectures.

Aquesta fase *voyeur*, encetada ja abans de l'inici del projecte, ha acabat esdevenint, de ben segur, la llavor de la qual partir. De fet, i ateses les diverses fonts, l'estil resultant és una mescla de bona part d'elles, ja que per la seva diversitat no es pot dir que l'obra resultant sigui rèplica de cap obra precedent, de cap tipus.

6.2 Documentació.

L'observació no és constructiva sense una bona documentació darrere. En aquest sentit, i més enllà de possibles intuïcions que puguin resultar iniciàtiques, cal raonar-ho amb una bona documentació.

Així, a tots nivells i en les seves diferents fases, el projecte ha anat recolzant-se en una base documental que ha aportat certesa a cada passa, seguretat en el desenvolupament i rigor en la seva consecució final.

6.3 Experimentació.

I si algun tret pot definir aquest tipus de treball, aquest és l'experimentació. Tenint en compte que no es basa en cap altre treball semblant, en les seves característiques completes, el projecte en si mateix ja comença en l'experimentació en poder-se definir com un producte experimental, sense una forma enterament preconcebuda.

6. Metodologia.

L'experimentació ha definit bé les fotografies presentades. Experimentació en la temàtica, en l'orientació conceptual i en la seva edició, per tal d'arribar al resultat desitjat. El fotògraf bielorús, sense cap mena de dubte, tenia un estil ben particular, i això s'ha volgut mostrar. Encara que sigui fent ús de les tecnologies informàtiques arribades força anys després.

L'experimentació, en una altra manera, també ha estat present, en els textos que formen part de l'obra. Si abans es destacava l'estil del fotògraf, a qui se li reconeix un tarannà professional d'exclusivitat, al poeta nepalès també se'l pot identificar per una escriptura fàcilment diferenciable de la resta. Per aconseguir-ho, doncs, novament ha calgut fer un bon reguitzell de proves.

L'experimentació en la pàgina web. Així és, ja que s'ha prescindit de la possibilitat d'un disseny estandaritzat basat en plantilles alienes per a crear-ne tots els conceptes des de zero, per tal de definir exactament la voluntat del resultat i prescindir de convencionalismes establerts. La pàgina web, com tota la resta de projecte, ha esdevingut un producte únic, on tots i cada un dels detalls han estat creats creats exclusivament per aquesta causa.

*“la pàgina web,
com tota la resta de projecte,
ha esdevingut un producte únic,
on tots i cada un dels detalls
han estat creats
exclusivament per aquesta causa”*

No obstant això, no s'ha volgut caure en una radicalització que hagi afectat a la seva usabilitat, doncs més enllà de l'estètica o l'aire experimental del projecte, la premissa bàsica era que fos útil, accessible i amb la millor comoditat possible per accedir als continguts.

*“no s'ha volgut caure en una radicalització
que hagi afectat a la seva usabilitat”*

6. Metodologia.

6.4 Enquestes.

En aquest sentit, si es volia assegurar que l'experimentació tenia una finalitat encertada, calia fer peticions d'opinions externes per tal de saber-ne la realitat del repte aconseguit, sense la inevitable contaminació sensacional de la subjectivitat.

En base, la idea ha estat qüestionar el cercle de coneguts més propers tot demanant-los suggeriments, propostes i els requeriments que un projecte d'aquest tipus, als seus ulls, hauria de tenir.

Més endavant, l'enquesta ha tingut un format de qüestionari d'ús. En aquest moment, se'ls ha acollit com a provadors d'execució, tot esperar-ne objectivitat en la resposta.

En aquesta fase s'han pogut detectar les debilitats, els possibles errors i tot allò millorable.

*“s’han pogut
detectar les debilitats,
els possibles errors
i tot allò millorable”*

Més endavant, però, no es descarta ampliar el perfil de testejadors en cercles menys proximitat.

La intenció, en tot, aconseguir una millor qualitat.

6. Metodologia.

6.5 Validació.

I tot i que la metodologia ha recorregut diferents fases, res seria útil si no s'acabés amb la seva pertinent validació.

I així ha estat. En aquest projecte s'ha anat assegurant que s'anaven complint els criteris de funcionament que havien de portar a la coherència del projecte.

Aquest procés ha estat continuat durant tot el cicle de vida del treball, per tal de poder garantir-ne la viabilitat i una existència ferma sense males sorpreses.

La validació de les fotografies, dels textos i de totes les funcionalitats de la web han permès assegurar un producte òptim i viu.

7. Plataforma de desenvolupament.

Tenint en compte la diversitat dels procediments a realitzar per portar a terme el projecte, l'ús de *hardware* i de *software* ha estat nombrós i divers.

En aquest sentit, a nivell de maquinari, s'ha fet ús dels següents elements:

Programació/Disseny/ Edició	Macbook Pro. S.O. Sierra
	Asus N61J. S.O. Windows 7
Fotografia	Canon 70D
	Objectiu 50mm. f 1/4

Taula 3. *Hardware.*

A nivell de programari, imprescindible, s'ha utilitzat:

Edició fotografies	Adobe Suite CS6 (Photoshop), Lightroom, Gimp
Efectes personalitzats	Processing
Disseny web	P5, PHP, HTML5, CSS3, JQuery, LESS, CSS
Disseny logotip	Adobe Suite CS6 (Photoshop, Fireworks, Illustrator)
Disseny identificació gràfica	Adobe Suite CS6 (Photoshop, Fireworks, Illustrator, Indesign)
Disseny presentació	Adobe Suite CS6 (Photoshop, Illustrator, After Effects)

Taula 4. *Software.*

Cal destacar que per tal d'ampliar el repte d'una creació total, una personalització màxima i un estil completament artesà, no s'ha fet servir cap Content Manager System (a partir d'aquí CMS), com Drupal o WordPress, ni cap Framework com Bootstrap.

*“per tal d'ampliar el repte d'una creació total,
(...) no s'ha fet servir cap
Content Manager System ni cap Framework”*

8. Planificació.

Tenint en compte que Amalgama és fruit d'un conglomerat de diferents mètodes expressius i tècniques creatives, la seva concepció total ha tingut diferents fases.

No obstant això, bona part d'aquestes fases s'han portat a terme de forma paral·lela entre elles.

A més, la gran majoria de tasques estaran desenvolupant-se durant tot el cicle de creació del projecte de manera constant.

Segons la seva naturalesa, i sense seguir un estricte ordre cronològic, es poden definir les següents fases:

Fase inicial o ideològica.

- [1] Identificació de les necessitats de projectes. *Brain storming*.
- [2] Idear el projecte.
- [3] Conceptualitzar el projecte.
- [4] Definir la realitat del projecte.
- [5] Nomenar estructuralment el projecte per a fer-ne objectiu.
- [6] Definir la temàtica, les característiques, les intencions.

Fase executiva o tècnica.

- [7] Presa de fotografies.
- [8] Edició de fotografies.
- [9] Selecció de fotografies.
- [10] Redacció de textos/versos que acompanyen les fotografies.
- [11] Selecció de textos.
- [12] Definició i redacció del guionatge identitari del projecte.
- [13] Conceptualització de les biografies, dels contextos històrics, dels paral·lelismes existencials.
- [14] Disseny de la pàgina web.
- [15] Programació de la pàgina web.
- [16] Disseny del logotip.
- [17] Disseny de la identificació gràfica
- [18] Disseny dels elements editorials.

8. Planificació.

Fase posterior o anàtica o de testeig.

[19] Control de qualitat de les fotografies.

[20] Control de qualitat dels textos.

[21] Testeig del bon funcionament pàgina web.

I els corresponents lliuraments de la UOC, en forma de PAC.

[22] Primer lliurament memòria (PAC 1)

[23] Segon lliurament memòria (PAC 2)

[24] Tercer lliurament memòria (PAC 3)

[25] Lliurament memòria final

[26] Lliurament projecte

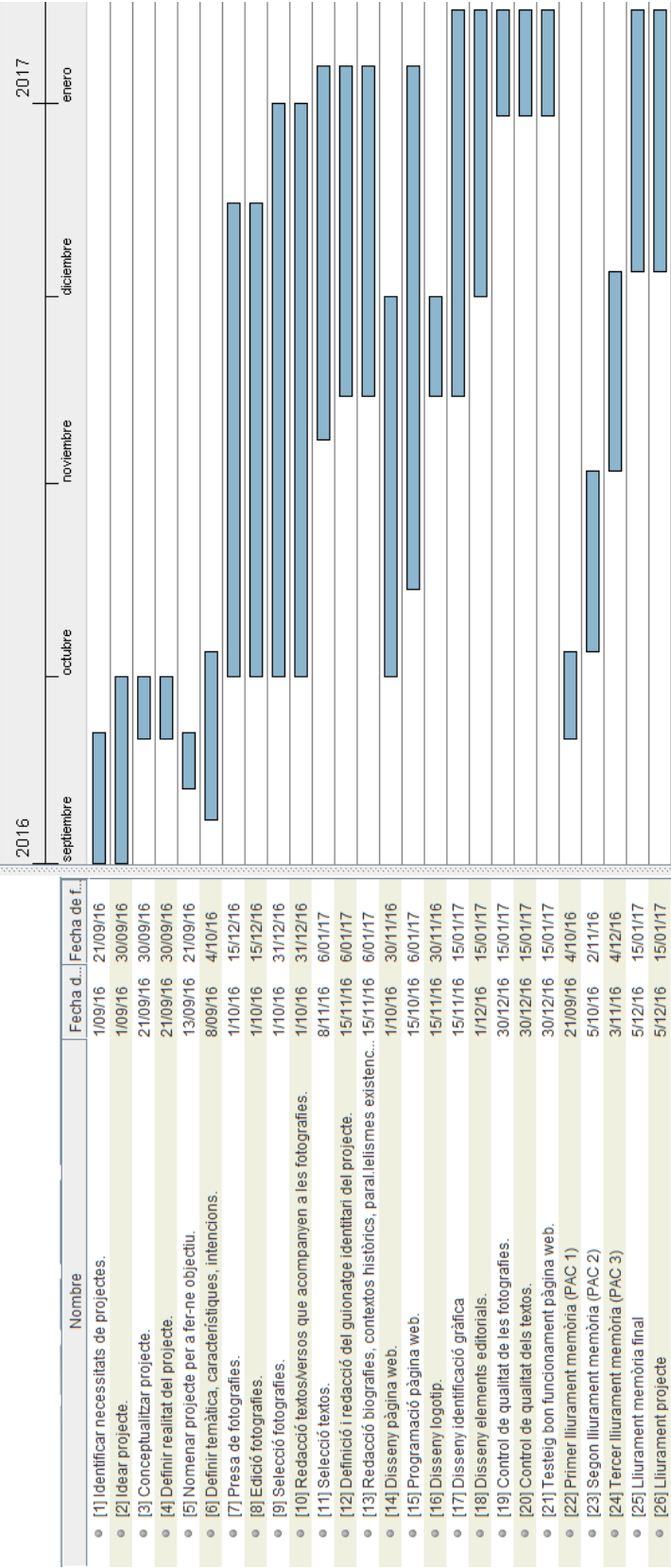
I adjunt, la representació esquemàtica prevista, des del mes de setembre de l'any 2016 fins al mes de gener de l'any 2017.

/ Memòria.

benjamí vilardell i pareta

Amalgama. Treball Final de Grau.

Grau Multimèdia. Creació Gràfica.



Taula5. Planificació.

9. Procés de treball. Desenvolupament.

El fet de tractar-se d'un projecte multidisciplinari ha permès (i ha obligat a) afrontar-lo seguint diferents cronologies en paral·lel.

Així doncs, i si bé la idea de la seva realització ha estat global i unificada, ja des del principi s'han estructurat cada una de les seves vessants en les seves pròpies fases individuals. Això és, a saber, més enllà del pes que tenia cada una de les parts en les diferents fases de la línia del temps, que amb evidència no han portat la mateixa cadència, s'han hagut d'anar edificant tots els sectors de manera pautada, a llarg termini i continuada.

*“s’han hagut d’anar edificant
tots els sectors
de manera pautada,
a llarg termini i continuada”*

9.1 Col·lecció fotogràfica. Idees. Metodologies. Decisions.

Encara que la fotografia era un element que no havia d'estar enllestit a primera hora, ja d'inici es va anar experimentant amb possibles idees fotogràfiques. Això en el cas de la col·lecció i fent referència, també, a les característiques unitàries de cada obra. I, en conseqüència, va caldre planificar com serien els revelats i quins mètodes d'edició se seguirien.

Aquests mateixos indicis de decisions, han implicat i condicionat la creació d'una aplicació que ha permès personalitzar, encara més, aquesta nuclear part fotogràfica. És aquí, doncs, que també s'han fet unes funcions en Processing per a l'empresa iniciada.

Així doncs, la col·lecció de fotografies està formada per diferents fotografies amb una mateixa natura identitària que donen personalitat al projecte ideat. En aquest sentit, a més, s'ha decidit que cada fotografia fos notablement diferent de la resta però mantenint un mateix sentit identitari, assumint el cost del repte que això representava.

9. Procés de treball. Desenvolupament.

A nivell individual, cada una de les fotografies ha estat retocada amb uns mateixos criteris anivelladors.

Això és, en una primera fase, i a mode de resum, a cada una se li han fet els pertinents retocs de mesures, convertint-les totes a un format quadrat.

El següent pas ha estat extreure'n el color de totes elles, per igualar-les en aparença.

I posteriorment, i aquí ja fent servir l'aplicació programada per a l'ocasió, a cada una de les fotos se li ha aplicat un filtre d'un color semblant al popular sèpia a cada píxel i s'hi ha afegit, només a alguns escollits píxels, un toc roig en llocs estratègics.

/ **Memòria.**

benjamí vilardell i pareta

Amalgama. Treball Final de Grau.

Grau Multimèdia. Creació Gràfica.

24_{/53}

9. Procés de treball. Desenvolupament.



Figura 1. Prova projecte I.



Figura 2. Prova projecte II.

9.2 Relats. Versos. Escrits.

El guió del projecte ha girat al voltant de la unificació i presentació de l'obra de dos artistes. Per tant, s'ha treballat la part de l'escriptura d'una manera lligada amb la fotogràfica.

*“s’ha treballat
la part de l’escriptura
d’una manera lligada
amb la fotogràfica”*

De fet, i per la mateixa natura d'aquest enllaç, ambdues parts s'han autoalimentat constantment, no essent clara la prioritat d'inici.

S'han considerat, mútuament, cada part com un mirall de l'altra.

*la galleda buida vinguda de la font,
i l'hort pansit, de llavors de gairell,
rere la tarda*

*assegut on no volia,
ple de renecs,
davant ja hi ha els davantals
tacats de la poca fe*

Figura 3. Prova projecte III.

9.3 Pàgina web. Disseny. Programació.

Tot i que a priori es podria pensar que la pàgina web només actuava com un simple contenidor del treball de dos autors aliens, el seu disseny i programació té, en si mateix, el propi pes d'un projecte solitari.

En aquest sentit, doncs, aquesta part també s'ha estat dissenyant des de bon principi, per poder assegurar una completa integració estètica, filosòfica i funcional amb la totalitat del projecte, donant una imprescindible imatge unitària.

I aquest element virtual ja ha estat, en les primeres setmanes de treball, una de les que més experimentacions ha patit, rebent bona part de l'atenció a l'hora d'establir-ne els fonaments i de definir-ne l'essència.

9.3.1 Cronologia d'un disseny.

D'inici, s'havia pensat en el desenvolupament de la pàgina fent ús d'un CMS. En concret, aquí, s'havia pensat en Drupal o en Wordpress. I ha estat amb aquesta darrera plataforma que s'havien arribat a fer els primers prototips.

9.3.2 Inici.

En aquest sentit, les primeres proves es basaven en diferents *Themes*, de pagament i gratuïts, apropant-me a aquells que tenien una estètica predefinida i una estructura de continguts que s'apropaven a la meva idea del projecte.

De fet, fins i tot la idea d'agafar un d'aquests *temes* i seguir-ne la seva forma de blog feia pensar que seria una bona solució de creació, tenint en compte que era factible trobar unes plantilles de blog amb una aparença prou simple i neta.

I de ben segur molt més còmode, fàcil i ràpid.

9. Procés de treball. Desenvolupament.

Però fins i tot en aquells casos en què n'alterava l'estructura i els estils per adequar el *tema* al plantejament desitjat, en cap cas un estil predefinit no acabava de ser un vestit a mida.

*“en cap cas un estil predefinit
no acabava de ser un vestit a mida”*

I d'afegit, la sensació d'excés que hi trobava en totes les plantilles.

9.3.3 Evolució.

El següent pas va ser començar a desenvolupar un tema propi des de zero, encara amb *Wordpress*, i partint d'una base com *Underscore*. En aquest punt fins i tot es podia treure partit de les nombroses funcionalitats que pot oferir un *Framework* com *Bootstrap*.

I d'aquí en sorgien indicis molt interessants. Però també en nasqueren els grans dubtes:

Amalgama havia de ser una pàgina com les altres?

Amalgama havia de tenir la mateixa estructura de post i de menús que tenen les altres pàgines?

Amalgama havia d'omplir-se en estructura i contingut d'allò que no es necessita?

Amalgama havia de tenir la mateixa estètica que se segueix en les modes actuals?

*“Amalgama havia de ser una pàgina
com les altres?”*

I la resposta és clara: Amalgama havia de ser, en tot el seu conjunt, un producte creat des de la creativitat i per a la creativitat. Amalgama havia de ser un producte parit des d'un full en blanc. Un objecte artesà.

*“Amalgama havia de ser un producte
parit des d'un full en blanc. Un objecte artesà”*

9. Procés de treball. Desenvolupament.

Si el Treball Final de Grau havia de ser una mostra d'allò après, que aquest projecte sigui un producte complet, sencer i genuí. Total. Puresa, netedat i autenticitat.

*“si el Treball Final de Grau
havia de ser una mostra d'allò après,
que aquest projecte sigui
un producte complet, sencer i genuí”*

I d'aquí, algunes altres preguntes en l'aire:

Era possible crear una pàgina web basant-se en un llenguatge de programació nou com pot ser P5⁴?

Es podria donar un dinamisme diferent, un tractament de les imatges personalitzat i una estètica única?

Es podria fer una pàgina web que, en estructura i contingut, només tingués exclusivament allò que fos necessari i imprescindible?

Era possible fer-ho tot des de zero, creant tot el material, des de funcions fins a la darrera icona?

Aquest era el repte. I en això es va treballar.

⁴ Llibreria Javascript basada en els principis de programació del llenguatge Processing.

9. Procés de treball. Desenvolupament.

9.3.4 Una pàgina web diferent.

El procés de la pàgina web ha estat basat en un seguit de proves que, tot i resultar molt lent i dificultós, ha resultat ser una gran font d'aprenentatge.

En aquest sentit, en tot moment s'ha decidit avançar en direcció a la investigació i l'experimentació per davant de la facilitat, la comoditat i aquell èxit segur que s'hauria aconseguit fent ús de tot allò que ja es pot aconseguir fet.

Per tant, la pàgina web Amalgama, que encara no es pot donar per acabada, és el bastiment iniciàtic d'una nova manera de programar web i una molt interessant metodologia per a treballar amb els píxels i totes les opcions que aquest treball directe en els colors i les imatges pot representar.

La seva estructura ha seguit en tot moment un ordenada metodologia, que ha provocat un inici lent, cert, però que permetrà un desenvolupament i ampliació posterior de fàcil comprensió i notable adaptabilitat.

Per tant, a grans trets, l'estructura és clara:

- Una primera part de càrrega d'arxius.

- Una segona part d'inicialització de variables i accions.

- La part principal del cicle infinit Draw, que s'anirà repetint durant tota l'execució de la pàgina web.

- Accions que s'executaran quan es pulsi el mouse.

- Accions que s'executaran quan es pulsi una tecla.

- Tota la resta de funcions que s'executaran en rebre una ordre.

Un dels principals atractius de la pàgina web és, més enllà de l'estètica, la possibilitat de veure crear una imatge per si sola, píxel a píxel, seguint un atzarós ordre.

9. Procés de treball. Desenvolupament.

Aquest detall, que preten donar un toc original i diferent i, en certa manera, atrapar a l'espectador, ha estat possible gràcies a les interessants opcions que presenta el llenguatge P5 i la seva capacitat de manipulació dels píxels.

Aquesta opció, però, pot sobrecarregar el navegador a causa dels nombrosos càlculs per segon que necessita fer. En aquest sentit, he optat per accelerar-ne la finalització de la imatge després de crear-se un nombre determinat d'iteracions. L'usuari, a més, també disposarà de l'opció d'acabar amb la creació de la imatge a la seva voluntat.

No obstant això, cal tenir en compte que el llenguatge P5 encara es troba en les seves primeres versions i també presenta importants mancances.

Algunes de les flaqueses s'han anat resolent creant funcions específiques per a resoldre-les, com uns càlculs específics que poden necessitar-se en moments concrets per tal de, per exemple, situar els elements en l'escenari.

Altres inconvenients, però, resulten més complexos de resoldre, com pot ser un excessiu temps de càrrega o una no prou ben resolta resposta en els dispositius mòbils.

En aquests aspectes, doncs, s'hi continua treballant per a millorar-ho.

9.4 Estètica. I tot el seu seguici.

Si s'hagués de resumir, sense detalls aguts, es podria dir que el projecte té un aire minimalista, de continent i contingut. I s'ha pretès que tot plegat fos lleuger, amè i tranquil.

A nivell estètic, s'ha optat per una imatge monocromàtica, amb la combinació bicolor del blanc i el negre per tal de donar-li un toc literari.

En aquest sentit, doncs, ja des del disseny del logotip s'ha seguit aquesta premissa ideològica, essent aquest de color negre i basant-se en una tipografia clàssica com és la font Times New Roman.

Jugant amb la repetició de lletres que formen el nom del projecte, i per tal d'apropar-se de manera simbòlica al seu significat, s'ha optat per transformar la tipografia per a cercar-hi un curiós efecte de mirall.

Però tot i partir d'una molt coneguda i estàndard font, en el centre del mot s'hi han inventat dues grafies, una per la lletra "l" i una per la lletra "g", que permeten donar més la sensació de mot cap-i-cua.

Tot plegat, a més, serveix per reforçar la intenció artesana de tot el projecte, en què es pretenia fer-ho tot de manera personal i autèntica, amb la mínima dependència exterior possible.



Figura 4. Logo Amalgama.

9. Procés de treball. Desenvolupament.

La seva versió reduïda, que té la seva importància en determinats elements gràfics i en concretes pàgines del lloc web, està format pel nucli del mateix logotip. Així, aquest logotip, en la seva versió mínima, només conté les dues grafies inventades.

Aquesta versió, a més, completa la seva significació en la representació esquemàtica de dos personatges, ànima simbòlica del fotògraf i l'escriptor protagonistes del projecte.



Figura 5. Logo Amalgama reduït.

En el sentit tipogràfic, doncs, ja s'ha comentat que s'ha preferit jugar amb l'elegant Times New Roman, no essent una casualitat la seva tria en ser una font molt coneguda en el món físic (i clàssic) de la premsa.

Com es veurà en l'annex del Manual de la Identitat Gràfica, cap decisió de l'estètica ha estat filla de l'atzar, i també els colors, les iconografies i les tipografies han estat decidides amb la consciència de la coherència del projecte i la imatge a oferir.

10. Perfils d'usuari.

Tot i que Amalgama no té un perfil tancat d'usuari, aquest és, en primordialitat, aquell amant de la literatura, la fotografia, o ambdues arts alhora.

Entre les pretensions d'Amalgama, s'hi poden llistar atraure tot aquell qui es pugui encuriosir per les obres d'un fotògraf que és desconegut encara per a la gran majoria o aquell que pugui voler cercar l'obra d'un escriptor d'edicions limitades.

*“atraure tot aquell
qui es pugui encuriosir
per les obres d'un fotògraf
que és desconegut
encara per la gran majoria
o aquell qui pugui voler cercar
l'obra d'un escriptor
d'edicions limitades”*

Aquestes atraccions, doncs, i la voluntat de veure com poden combinar-se les dues trajectòries individuals en un projecte conjunt, són les eines per a dibuixar l'usuari i espectador.

En afegit, i en esperança, també pretén atraure, a curt termini, a qui vulgui trobar un projecte web ben fet, diferent i net.

11. Usabilitat.

El disseny minimalista del web d'Amalgama ha estat pensat per facilitar l'experiència de l'usuari. D'una banda, la simplicitat del seu disseny gràfic, tot i no tenir l'estructura de navegació habitual, en facilita l'ús per part del usuaris i incita a la interacció i a l'experimentació.

Cap dels elements que es mostren al web no és sobrer, tots tenen una funcionalitat.

La senzillesa del seu disseny i el contrast de les tonalitats escollides emfatitzen els elements visuals amb els quals l'usuari pot interactuar. L'organització dels grups de botons, les línies separadores i l'apartat de les cites faciliten la jerarquia dels elements i alhora proporcionen espais de tranquil·litat visual al visitant.

Amb la voluntat de fer més fàcil la navegació pel web, s'ofereixen a l'usuari elements d'ajuda contextual. D'aquesta manera, el cursor canvia el seu format (de fletxa a dit) quan es pot interactuar amb l'element per sobre del que passa. En la mateixa línia, quan l'usuari situa el cursor sobre un botó, aquest canvia la seva aparença i mostra també un text contextual amb la seva funcionalitat. El mateix passa amb el cercle, que mostra un text amb l'opció de completar la imatge que conté.

També en l'àmbit de l'accessibilitat, es permet a l'usuari triar la mida dels textos que es mostren i el disseny responsive en facilita la navegació des de qualsevol dispositiu mòbil.

Amalgama ofereix també a l'usuari una opció de personalització de la pàgina, tant pel que fa a la selecció del color dels elements gràfics (línies separadores, el cercle que encapsula la imatge i el contorn dels botons interactius), com pel que fa a l'activació de la banda sonora com a la mida dels textos, tal com s'ha descrit ja anteriorment.

11. Usabilitat.

11.1 Millores.

Alguns dels elements interactius i algunes presentacions d'informació s'han modificat durant el procés de desenvolupament del web en funció dels tests d'usuari que s'han realitzat.

Així, després de comprovar que certes accions confonien l'usuari, s'ha suprimit l'opció de desactivar la secció activa, de manera que sempre hi hagi un dels apartats mostrats en pantalla.

En el mateix sentit, els usuaris han aconsellat que només un dels apartats estigui actiu, no considerant oportú que totes les seccions puguin veure's a la vegada, una damunt de l'altra.

La col·locació de l'apartat de les cites i el seu estat per defecte també s'ha vist adaptat després de consultar opinions externes.

12. Projectió a futur.

Encara que aquest projecte es redueixi a un Treball de Final de Grau, la seva intenció és la creixença amb la seva continuïtat sense data de caducitat.

*“la seva intenció és la creixença
amb la seva continuïtat
sense data de caducitat”*

En aquest sentit, la col·lecció fotogràfica i el conjunt de relats aquí presentats pretenen ser només l'inici d'un seguici d'obres, de manera individual o conjuntades. Les portes queden obertes a una conseqüent adaptació als possibles canvis d'estil, d'orientació, de temàtica o bé de format.

La pàgina web, en conseqüència, també està prevista amb constants actualitzacions de contingut i format. Així, doncs, no hi ha dubte que s'anirà adaptant a millores freqüents per continuar amb una llarga vida activa. Serà, aquesta pàgina web, una porta experimental a la constant creativitat, en la seva estructura mateixa i amb els continguts que allotjarà.

*“serà, aquesta pàgina web,
una porta experimental
a la constant creativitat
en la seva estructura mateixa
i amb els continguts que allotjarà”*

Com a complement, i ateses les clares tendències socials i comunicatives, cal esmentar que ben aviat es crearan perfils d'Amalgama en les principals xarxes socials.

Aquest serà un pas més per a poder deixar constància de la constant evolució d'aquest viu projecte i, alhora, serà un fet que permetrà donar visibilitat i credibilitat.

12. Projecte a futur.

12.1 Una altra realitat: el món físic.

Però l'aspiració no se centrarà només en la virtualitat d'una exposició no palpable. Si la reacció de l'espectador és bona i encoratjadora, les sales d'exposicions podran veure's guarnides per l'obra que, en conjunt, formaran imatges i textos.

De la mateixa manera, també es contempla un futur d'Amalgama projectat en forma de llibre. D'aquesta manera, i sense cap mena de pretensió fora de lloc, es podrà fer arribar les fotografies, els textos i l'obra resultant de la seva unió a un major nombre de destinataris que hi puguin estar interessats.

En ambdós casos, les exposicions i els llibres, o fins i tot altres fórmules d'exhibició que puguin anar apareixent, l'autogestió i l'autoedició podran ser una bona metodologia. Serà així que es mantindrà la coherència, i s'assegurarà que la línia a seguir continuarà essent la senzillesa, el minimalisme i l'esperit artesà, honest i humil que caracteritza tota la seva creació i vida.

*“la línia a seguir
continuarà essent la senzillesa,
el minimalisme
i l'esperit artesà, honest i humil”*

13. Conclusions.

Aquest TFG ha estat empès per a voluntat de plasmar-hi tota una àmplia gama dels coneixements que s'han anat adquirint al llarg dels estudis de grau. I aquesta ha estat la principal raó que ha mogut tota presa de decisions.

Per davant de la raó pràctica que hauria d'haver cercat davant un cas de professionalitat real.

Per davant de l'estalvi de temps que caldria valorar davant la necessitat d'un client.

Per davant de la part econòmica en què aquest mateix estalvi temporal es traduiria.

En aquest sentit, doncs, i tal com ja ha estat explicat en anteriors apartats, tot ha estat creat des de zero, optant per no fer servir més llibreries externes d'aquelles imprescindibles per a l'execució de les setències, i prescindint de les oportunitats que se'ns ofereix de fer ús dels molts altres recursos existents, ja sigui a nivell de funcions ja definides, estructures *responsive* ja establertes o icones ja dibuixades.

I, damunt, cal tenir en compte que seguint els iniciàtics coneixements adquirits en Processing, he volgut desenvolupar-me en el nou llenguatge web P5 per tal d'explorar-ne les possibilitats i fer-ne un producte factible, més enllà de les àmplies possibilitats que a nivell gràfic ens ofereix.

Tot un repte personal. Tot un repte estètic.

I aquest tarannà representa una moneda amb dues cares.

13. Conclusions.

13.1 Realitat: no tot són flors.

Aquest joc de creixement ha estat possible, només, pel caràcter experimental que ha pres el projecte i per la voluntat de dedicar-hi hores i paciència en el seu desenvolupament. Les dificultats anaven apareixent i prenen, moltes vegades, forma d'absurd. Així, aquells processos que amb altres mètodes més madurs ja estan previstos i resolts, d'aquesta manera requerien d'una major atenció i de càlculs condicionats.

En aquest sentit, en bona part del procediment ha quedat en evidència que en les situacions en què el temps sigui important, bé sigui per escàs o pel seu propi valor econòmic, és molt més productiu fer ús dels recursos que es puguin tenir a l'abast i desenvolupar la personalització de qualsevol projecte a partir de bases ja creades.

Fins i tot a nivell estètic. Usar una plantilla, posem per cas, ja ens assegura la perfecte adaptació als diferents dispositius, en cas de ser *responsive*, però també una "acceptació estètica" de seguir el corrent gràfic que es porti. Menys esforç, doncs. Més comoditat.

Així, cal ser conscient en tot moment que un projecte alçat des dels fonaments té un cost superior.

I al mateix temps no s'ha d'oblidar que cal estar pendent de tots els detalls, fins i tot d'aquells que s'escapen d'un ben planificat estudi inicial.

13. Conclusions.

13.2 Realitat (també): tot és aprenentatge.

Però és ben evident, també, que en el constant camí de caigudes i reempreses, tot ha estat productiu i llavor.

Així doncs, en tota l'experimentació s'han anat trobant opcions desconegudes i possibilitats sense límits.

La reflexió, la presa de decisions i les aparents lentituds es convertiran, de ben segur, en experiència, coneixement i agilitat per a demà.

El proper projecte serà més ràpid, efectiu i podrà ser més innovador, en tenir més habilitat a l'hora de resoldre inconvenients o de crear mòduls reutilitzables.

Caldrà veure aquest projecte, doncs, com una bona inversió.

Annex 1. Lliurables del projecte.

Complementant aquest document de la memòria, s'hi adjunten els diferents arxius que composen la pàgina web, les taules que contenen els primers textos i les primeres imatges que formaran la col·lecció fotogràfica.

En aquest sentit cal destacar que, de moment, només s'adjunten les imatges en petit format per agilitzar-ne el seu enviament i la seva càrrega en la pàgina web.

Estructura d'arxius:

Arrel

- index.html

Com que es va decidir no treballar amb bases de dades ni amb plantilles que generessin codi PHP, l'arxiu mare és en format HTML.

- funcionsPrincipals.js

Arxiu que conté les accions principals de l'estructura d'execució. És aquí on hi haurà la inicialització de les variables usades, la precàrrega dels arxius (so, fonts, taules externes, etc), l'execució inicial i el *loop* infinit que anirà executant-se constantment. També hi ha, aquí, la reacció davant la casuística d'una acció del ratolí o del teclat.

- funcionsBotons.js

Arxiu que conté les accions que creen els botons de l'aplicatiu.

- funcionsElements.js

Arxiu que engloba diverses funcions que es necessitaran en determinats moments de l'execució de la pàgina web.

- funcionsImatges.js

Arxiu que encapsula totes les funcions relatives a les gestions amb les imatges.

Annex 1. Lliurables del projecte.

- funcionsPantalles.js

Arxiu amb les funcions relatives a la gestió de les característiques de la pantalla.

- funcionsText.js

Arxiu amb les funcions de les funcions per gestionar els textos.

Carpeta CSS

- estilsGenerals.css

Únic arxiu amb estils. Més enllà de la definició de la pàgina de càrrega, la resta d'estils s'ha optat per programar-los amb codi js-P5.

Carpeta Fonts

Guarda les diferents fonts que es faran servir en la pàgina web.

Alegreya-Regular.otf

CooperHewitt-Medium.otf

Carpeta imatges

Carpeta logo

Recull les imatges dels logos.

logo.png

logoFavicon.png

fogoReduit.png

Carpeta obres

Guarda les imatges de les diferents obres.

obra_0.png

(...)

obra_4.png

Carpeta llibreries

Guarda les llibreries P5 que s'utilitzen: la general, la que permet executar les funcions del DOM i la que conté les funcions relatives al so.

p5.js

Annex 1. Lliurables del projecte.

p5.dom.js

p5.sound.js

Carpeta textos

Guarda les diferents taules que emmagatzemen les dades de les obres, les cites, la definició del projecte o les biografies.

taulaBiografies.csv

taulaObres.csv

taulaCites.csv

taulaProjecte.csv

Carpeta música

Guarda els arxius musicals.

soFons.mp3

NOTA:

La pàgina web pot consultar-se a la següent adreça web provisional:

unmit.net/amalgama

La versió per a dispositius mòbils, temporalment, pot no funcionar correctament.

Annex 1. Lliurables del projecte.

En l'enviament també hi haurà inclòs el següent material:

Documents

Aquest document:

PAC_FINAL_mem_VilardellPareta_Benjami.pdf

Documents annexos memòria:

PAC_FINAL_mem_annex2_VilardellPareta_Benjami.pdf

PAC_FINAL_mem_annex4_VilardellPareta_Benjami.pdf

PAC_FINAL_mem_annex5_VilardellPareta_Benjami.pdf

PAC_FINAL_mem_annex6_VilardellPareta_Benjami.pdf

PAC_FINAL_mem_annex7_VilardellPareta_Benjami.pdf

Document autoinforme:

PAC_FINAL_autoinforme_VilardellPareta_Benjami.pdf

Document recull d'obres:

PAC_FINAL_obres_VilardellPareta_Benjami.pdf

Altres arxius

Arxius projecte:

PAC_FINAL_prj_VilardellPareta_Benjami.zip

Arxius fotografies:

PAC_FINAL_fotografies_VilardellPareta_Benjami.zip

Vídeo presentació projecte:

PAC_FINAL_vid_VilardellPareta_Benjami.mp4

Vídeo presentació-defensa TFG:

PAC_FINAL_prs_VilardellPareta_Benjami.mp4

Annex 2. Codi font (extractes).

Aquest annex, que conté diferents bocins del codi font amb les seves justificacions i les explicacions contextualitzades, pot consultar-se en el document extern adjuntat amb el següent nom:

PAC_FINAL_mem_annex2_VilardellPareta_Benjami.pdf

Llibreries.

Les llibreries que s'han utilitzat són aquelles relatives al llenguatge de programació P5.

Així, s'ha fet servir la llibreria *P5.js* que conté les funcions que permeten adaptar el llenguatge Processing per poder crear aplicacions web.

Com a complement, s'ha fet servir la llibreria *P5.dom.js*, que permet fer servir instruccions per interactuar amb els elements del DOM, més enllà del Canvas.

En afegit, també s'ha fet ús de la llibreria *P5.sound.js*, que permet gestionar arxius sonors.

Arxius externs.

Totes les imatges i les icones que s'han fet servir en el projecte són de creació pròpia.

L'únic arxiu sonor que s'ha fet servir ha estat *meditation pad*⁵, creat per *artefakt*⁶, amb llicència Creative Commons.

Les fonts utilitzades han estat Cooper Hewitt⁷, creada per Village Type and Design LLC, amb llicència OFL (SIL Open Font License)⁸ i la font *Alegreya*⁹, creada per Juan Pablo del Peral, amb la mateixa llicència OFL.

5 <http://freesound.org/people/artefakt/sounds/342599/>

6 <http://freesound.org/people/artefakt/>

7 <https://fontlibrary.org/en/font/cooper-hewitt>

8 http://scripts.sil.org/cms/scripts/page.php?site_id=nrsi&id=OFL

9 <https://fontlibrary.org/en/font/alegreya>

Annex 4. Captures de pantalla.

Aquest annex, que conté diferents captures de pantalles amb les seves explicacions, justificacions i definicions estètiques, pot consultar-se en el document extern adjuntat amb el següent nom:

PAC_FINAL_mem_annex4_VilardellPareta_Benjami.pdf

Annex 5. Guia d'usuari.

Aquest annex, que conté la guia d'ús de la pàgina web amb les seves detallades explicacions i dreceres, pot consultar-se en el document extern adjuntat amb el següent nom:

PAC_FINAL_mem_annex5_VilardellPareta_Benjami.pdf

Annex 6. Manual d'identitat gràfica.

Aquest annex, que conté totes les característiques i argumentacions del manual d'identitat gràfica que s'ha seguit per aquest projecte, pot consultar-se en el document extern adjuntat amb el següent nom:

PAC_FINAL_mem_annex6_VilardellPareta_Benjami.pdf

Annex 7. Mapa i esquematització web.

Aquest annex, que conté el mapa web i un recull esquemàtic de la seva estructura, pot consultar-se en el document extern adjuntat amb el següent nom:

PAC_FINAL_mem_annex7_VilardellPareta_Benjami.pdf

Annex 8. Bibliografia.

Amnom, (2015), *Amnon, Experiments with Processing*, [data de consulta: octubre de 2016], <https://amnonp5.wordpress.com/>

Carreras Montoto, Olga, (2011), *Wireframes*, [data de consulta: novembre de 2016], <https://olgacarreras.blogspot.com.es/2007/02/wireframes.html>

Diversos Autors, (2016), *75 ejemplos de manual de identidad visual corporativa*, [data de consulta: octubre de 2016], <http://www.yoseomarketing.com/blog/75-ejemplos-de-manual-de-identidad-visual-corporativa/>

Diversos Autors, (2016), *Font library*, [data de consulta: novembre de 2016], <http://www.fontlibrary.org>

Diversos Autors, (2016), *Free Sound*, [data de consulta: novembre de 2016], <http://www.freesound.org>

Diversos Autors, (2016), *Guia web Gencat*, [data de consulta: novembre de 2016], <http://guiaweb.gencat.cat/ca/disseny/>

Diversos Autors, (2016), *Identitat corporativa Generalitat de Catalunya*, [data de consulta: novembre de 2016], <http://identitatcorporativa.gencat.cat/ca/identitat-visual/>

Diversos Autors, (2016), *Macba. Revista Dau al Set*. [data de consulta: octubre de 2016], <http://www.macba.cat/es/revista-dau-al-set-volum-tercer>

Diversos Autors, (2016), *Manual usabilidad*, [data de consulta: desembre de 2016], <http://www.nosolousabilidad.com/manual/1.htm>

Diversos Autors, (2016), *Metodologia per conceptualitzar webs*, [data de consulta: novembre de 2016], <http://guiaweb.gencat.cat/ca/requisits-previs/metodologies-per-conceptualitzar-webs/>

Annex 8. Bibliografia.

Diversos Autors, (2016), *P5*, [data de consulta: novembre de 2016], <http://www.p5js.org>

Diversos Autors, (2016), *Processing*, [data de consulta: novembre de 2016], <http://www.processing.org>

Diversos Autors, (2016), *Wireframes showcase*, [data de consulta: novembre de 2016], <http://www.wireframeshowcase.com/>

Parrish, Allison, (2015), *First steps with p5.js*, [data de consulta: octubre de 2016], <http://creative-coding.decontextualize.com/first-steps/>

Pujalte, Sílvia; Bonet, Xavier (2011), *Tractament i publicació d'imatge i vídeo*, FUOC

Shiffman, Daniel, (2015), *Daniel Shiffman p5.js tutorials*, [data de consulta: octubre de 2016], <http://wykhuh.github.io/shiffman-p5-tutorials/>

Viquipèdia contributors (2016), *Dau al Set*, [data de consulta: octubre de 2016],
https://ca.wikipedia.org/wiki/Dau_al_Set

Viquipèdia contributors (2016), *Kazimir Malèvitx*, [data de consulta: octubre de 2016], https://ca.wikipedia.org/wiki/Kazimir_Mal%C3%A8vitx

Viquipèdia contributors (2016), *Sophie Calle*, [data de consulta: octubre de 2016], https://es.wikipedia.org/wiki/Sophie_Calle

