



TeslaCenter: Concepto de interfaz gráfica táctil para el Tesla Model S

Autoinforme de autoevaluación

Grado de Multimedia

Comunicación visual y creatividad

Autor: Jorge de Diego Valdeavero

Consultor: Ángel Francisco Fernández Ruiz

Profesor: Irma Vilà Òdena

19 de junio de 2017

1. Seguimiento del trabajo en equipo (10%)

La comunicación con el consultor del TFG ha sido fluida y productiva desde los primeros días en que comenzó el proyecto: en ese momento se sentaron las bases de definición del proyecto, se establecieron los objetivos principales, se determinaron las herramientas a utilizar y se facilitaron enlaces con información muy útil para poder empezar con la búsqueda de información en la que se basaba la idea de proyecto.

El *feedback* recibido ha sido constante y completo en cada revisión de entrega realizada (PEC), así como cuando ha sido necesario exponer cualquier consulta o duda, tanto en el Foro como en el buzón personal.

Las **competencias transversales y específicas** que se han aplicado y desarrollado en referencia a este punto han sido:

- Capacidad de comunicación escrita en el ámbito académico y profesional.
- Capacidad de análisis y reflexión en base a la información encontrada y sugerida.
- Capacidad para innovar y generar nuevas ideas.

Oportunidades aprovechadas:

Las correcciones y comentarios recibidos por el consultor en cada entrega han sido concretos y exhaustivos, lo que ha permitido detectar perfectamente cada error, así como reorientar el proyecto y el diseño a tiempo. Del mismo modo, las lecturas recomendadas han servido para descubrir y profundizar en aspectos de la metodología de trabajo y diseño de la nueva interfaz (*Flat Design*, Diseño de Experiencia de Usuario, etc.).

Elementos de mejora:

Siempre se puede mejorar la comunicación con el consultor, así como haber podido disponer aún de más tiempo para dedicar al TFG (éste se ha compaginado con la jornada laboral).

Valoración: 8,5

2. Realización y cumplimiento de la planificación (15%)

La planificación del proyecto que se realizó desde el primer momento se llevó a cabo sin problemas hasta la mitad del proyecto (PEC 2), en la que se evidenciaron los primeros problemas: diseño gráfico demasiado parecido a Apple Carplay; algunos elementos gráficos no guardaban relación con el *Flat Design*; otros presentaban problemas de proporcionalidad, etc.

Gracias a las instrucciones del consultor, se pudo reencaminar a tiempo hacia un diseño más completo y personalizado, lo que permitió una gran mejora tanto en todos los prototipos como en las maquetas finales.

Las **competencias transversales y específicas** que se han aplicado y desarrollado en referencia a este punto han sido:

- Capacidad para planificar y gestionar proyectos en el entorno de las TIC.
- Capacidad para analizar un problema y aplicar las habilidades y conocimientos necesarios para subsanarlo.

Oportunidades aprovechadas:

Se ha realizado una planificación adecuada desde el principio del TFG y se han corregido a tiempo todos los imprevistos que surgen en cualquier proyecto. Se han entregado todas las PEC siempre en plazo y se han cumplido todos los objetivos principales.

Elementos de mejora:

Se podría afinar aún más la línea gráfica de la nueva interfaz, así como incluir otros elementos de mejora que pudieran surgir en el corto plazo.

Valoración: 9

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

La nueva interfaz gráfica desarrollada cuenta con un gran conjunto de elementos: texto, elementos gráficos vectoriales, imágenes de alta calidad, prototipos y maquetas sobre imágenes reales, etc. Para ello, se han utilizado diferentes herramientas especializadas, combinadas con multitud de técnicas y criterios creativos adquiridos durante el Grado Multimedia.

Las **competencias transversales y específicas** que se han aplicado y desarrollado en referencia a este punto han sido:

- Uso y aplicación de las TIC en el ámbito académico.
- Capacidad para diseñar y crear los elementos gráficos y visuales que componen un producto multimedia.
- Capacidad para diseñar y evaluar interfaces gráficas, así como sus esquemas de navegación e interacción.

Oportunidades aprovechadas:

Se han utilizado diversas herramientas para creación de elementos gráficos, elaboración de prototipos y maquetas de alta calidad, maquetación de documentos y presentación interactiva de contenidos. Tanto la nueva interfaz gráfica desarrollada como todas las fases del TFG se han centrado en estándares del Diseño de Experiencia de Usuario, teniendo siempre presente la usabilidad y transparencia. Por último, se ha perseguido la máxima calidad en todos los archivos exportados con las diferentes imágenes y representaciones gráficas.

Elementos de mejora:

Se podría afinar aún más en los criterios de UXD y la Arquitectura de la Información para conseguir un producto más completo.

Valoración: 8

4. Calidad de la memoria (25%)

La memoria correspondiente al TFG está basada en un documento de pauta facilitado desde el aula de la propia asignatura, así como en una guía para rellenarla de forma adecuada. Se han seguido unos criterios de estructura, ordenación y distribución acordes a un documento de carácter académico.

Las **competencias transversales y específicas** que se han aplicado y desarrollado en referencia a este punto han sido:

- Capacidad de comunicación escrita en el ámbito académico.
- Capacidad de argumentación.
- Capacidad de documentación y organización de la información.

Oportunidades aprovechadas:

Se ha utilizado una maquetación normalizada, jerarquizada y ordenada que aporta buena presencia visual. Se ha empleado un lenguaje adecuado, coherente y cohesionado gracias al empleo de secciones y párrafos, apartados y subapartados, así como la utilización de vocabulario formal y especializado.

Elementos de mejora:

Quizá se podría profundizar más en algún apartado de la memoria.

Valoración: 9

5. Calidad de la presentación en vídeo (10%)

La presentación en vídeo del TFG se ha realizado a partir de un guion previo de elaboración propia (con Power Point), que ha servido como base textual y visual. Además, se ha añadido una introducción en la que aparece el autor en persona, realizada con la *webcam* del ordenador; también se muestran los prototipos en alta fidelidad y las maquetas finales, y la parte de *marketing* (con el póster publicitario); se ha añadido la voz del autor grabada con un micrófono para narrar toda la presentación; se han incluido texto, representaciones gráficas y efectos visuales para diferenciar todos los apartados y realizar una buena composición digital. Por último, se ha añadido una banda sonora de fondo para completar el vídeo.

Las **competencias transversales y específicas** que se han aplicado y desarrollado en referencia a este punto han sido:

- Capacidad de guionizar.
- Capacidad de sintetizar la información.
- Capacidad de realizar una composición digital con sus diferentes elementos: texto, imagen, audio, elementos gráficos, etc.
- Capacidad de comunicación visual.

Oportunidades aprovechadas:

Se han aprovechado los recursos del aula, así como herramientas de edición y composición de terceros. De igual manera, se han utilizado recursos propios como una webcam, micrófono, voz en *off* del autor, etc. con el objetivo de realizar una presentación de contenidos ordenada y estructurada, dirigida al Tribunal Calificador.

Elementos de mejora:

Calidad de imagen y audio mejorables en algunas partes del vídeo.

Valoración: 7,5

6. Calidad de la presentación escrita-visual (10%)

Para la presentación escrita-visual se había decidido, en un principio, utilizar una herramienta conocida y útil como es Power Point. Pero se decidió buscar alguna herramienta más innovadora y visualmente más impactante, y se descubrió la herramienta Prezi, con la que finalmente se realizó esta presentación.

Las **competencias transversales y específicas** que se han aplicado y desarrollado en referencia a este punto han sido:

- Capacidad de guionizar.
- Capacidad de sintetizar la información.
- Capacidad de realizar una composición digital con sus diferentes elementos: texto, imagen, elementos gráficos, etc.
- Capacidad de comunicación y argumentación visual.

Oportunidades aprovechadas:

Se ha descubierto y empleado una herramienta más dinámica y visualmente más atractiva, lo que permite presentar el producto de una manera mejor a los posibles clientes y posibles inversores (público no profesional).

Elementos de mejora:

Habría hecho falta más tiempo para practicar con esta nueva herramienta y poder descubrir y emplear todas sus posibilidades.

Valoración: 9

7. Autoevaluación (5%)

- Se ha realizado un seguimiento del trabajo en equipo muy completo desde el primer día, gracias al *feedback* del consultor y a la comunicación mediante el Foro.
- Se ha realizado una correcta planificación del TFG en todas sus fases, cumpliendo todos los plazos de entrega y corrigiendo a tiempo todos los imprevistos que se han ido evidenciando.
- La calidad del producto desarrollado, así como de la memoria y presentaciones realizadas es elevada, habiéndose alcanzado los objetivos principales y metodologías marcadas.

Criterio	Puntuación	Porcentaje	Calificación
Seguimiento del trabajo	8,5	10%	0,85
Cumplimiento de la planificación	9	15%	1,35
Calidad del producto	8	25%	2
Calidad de la memoria	9	25%	2,25
Calidad presentación en vídeo	7,5	10%	0,75
Calidad presentación escrita-visual	9	10%	0,9
Autoevaluación	8	5%	0,4
Calificación final			8,5