

Conceptualització i disseny d'un còmic i d'un lloc web per a la seva promoció i venda

Memòria de Projecte Final de Grau
Grau de Multimèdia
Comunicació visual i creativa

Autor: Jordi Simon Garcia

Consultor: Francesc Morera Vidal

Professora: Irma Vilà Òdena

7 de maig de 2017

Maig 2017



Aquesta obra està subjecta a una llicència de [Reconeixement-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Espanya de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/)

"¡Las guerras, la contaminación, la opresión, las bombas de hidrógeno, atómicas, de salsa picante, etc. no han salido de ninguna caja! ¡Se lo han montado los terrestres ellos solos! ¡Nada, que están locos!"

Zeus, Superlópez y la caja de Pandora (JAN, 1983)

Abstract

L'objectiu d'aquest projecte és, d'una banda, el d'obtenir una sèrie de documents i elements gràfics, els quals han de permetre la creació del còmic en si mateix. Aquest documents són la coberta amb el títol de l'obra, una guia de personatges amb el seu disseny conceptual, juntament amb una fitxa psicològica i biogràfica, i el guió que defineixi el nombre de vinyetes, el seu contingut i els diàlegs. Per una altra banda també definirem l'arquitectura d'un lloc web per promocionar i vendre l'obra, així com generar els *wireframes* de la pàgina i el disseny d'algunes de les planes principals.

Durant el desenvolupament del Treball de Fi de Grau (TFG) haurem de treballar amb diferents mètodes i eines, tot i que en no tractar-se d'un producte acabat no ens plantejem la necessitat d'implantar el lloc web ni d'obtenir una obra acabada. És per això que bàsicament treballarem amb eines de disseny gràfic de la suite d'Adobe (Photoshop, Illustrator...) així com amb un editor de textos, o en el seu defecte amb l'editor de guions *Celtx*.

En definitiva, volem obtenir un producte atractiu per els lectors i que disposi d'una plataforma multimèdia des de la qual poder conèixer aspectes més ocults per a ells en aquesta mena d'obres, així com permetre'ns oferir d'altres continguts relacionats com podrien ser jocs, animacions, etc. De la mateixa manera, el lloc web ha de ser prou flexible per facilitar la inclusió de nous títols de la mateixa sèrie de personatges.

Paraules clau:

Art Conceptual, Còmic, Guió, Disseny Web, Arquitectura de la Informació, Il·lustració Digital, Photoshop, Disseny de Personatges.

Abstract (english version)

The main target of this project is to obtain a set of documents and graphic elements, which allow us to create a comic book. These documents are the cover with the title of the book, a guide of the main characters with the concept art and a biographic and psychological profile, also the script defining the number of vignettes, their content and dialogues. On the other hand, we also define the architecture of a website to promote and sell the comic, as well as generate the wireframes and the design of some of the main pages.

Along the development of Final Degree Project (FDP) we have to work with different methods and tools, but as we do not want a finished product we do not consider the need to implement the website or to obtain a finished comic. That's why we basically work with graphic design tools from Adobe Suite (Photoshop, Illustrator...) as well as a text editor, or the script editor Celtx.

Definitely, we want to obtain an attractive product for the readers which has a multimedia platform where they can find hidden contents and information about the comic. Furthermore it should allow us offer other related content like games, animations, etc. In the same way, the website must be flexible to let the inclusion of new titles in the same comic series.

Keywords:

Concept Art, Comic, Script, Web Design, Information Architecture, Digital Illustration, Photoshop, Character Design.

Índex

| | |
|--|-----------|
| Apartat 1: Introducció | 9 |
| 1.1 Introducció..... | 9 |
| 1.1.1 Projecte professional..... | 9 |
| 1.1.2 Motivació personal..... | 9 |
| 1.2 Descripció..... | 10 |
| 1.2.1 El món del còmic a l'actualitat..... | 10 |
| 1.2.2 La meua aportació..... | 11 |
| 1.3 Objectius..... | 11 |
| 1.3.1 Objectius principals | 11 |
| 1.3.2 Objectius secundaris | 12 |
| 1.4 Metodologia..... | 12 |
| 1.4.1 Documentació | 12 |
| 1.4.2 Desenvolupament..... | 13 |
| 1.5 Planificació | 13 |
| 1.5.1 Temporització..... | 13 |
| 1.5.2 Diagrama de Gantt..... | 14 |
| 1.5.3 Pressupost..... | 15 |
| Apartat 2: Anàlisi | 17 |
| 2.1 Estat del sector del còmic..... | 17 |
| 2.2 Anàlisi de mercat..... | 17 |
| 2.2.1 Audiència potencial..... | 17 |
| 2.2.2 Competència | 18 |
| 2.2.3 Marges de preus..... | 18 |
| 2.3 Viabilitat..... | 19 |
| 2.3.1 Pla de promoció..... | 19 |
| 2.3.2 Política de preus..... | 19 |
| 2.3.3 Estratègia de venda | 19 |
| Apartat 3: Metodologia | 20 |
| 3.1 Procés de treball | 20 |
| 3.1.1 Iniciació..... | 20 |
| 3.1.2 Planificació..... | 20 |
| 3.1.3 Primera etapa | 20 |
| 3.1.4 Segona etapa | 21 |
| 3.1.5 Tancament..... | 21 |
| 3.2 Guió..... | 21 |
| 3.3 Personatges..... | 22 |
| 3.4 Portada..... | 23 |
| 3.5 Lloc web | 23 |
| 3.5.1 Arbre de continguts | 23 |

| | |
|--|-----------|
| 3.5.2 Prototips de baixa definició..... | 24 |
| 3.5.2 Prototips d'alta definició..... | 29 |
| Apartat 4: Conclusions i projecció de futur | 33 |
| 4.1 Conclusions | 33 |
| 4.1.1 Reflexió crítica de l'assoliment dels objectius | 33 |
| 4.1.2 Reflexió crítica del seguiment de la planificació..... | 33 |
| 4.2 Projecció a futur..... | 33 |
| Annex 1. Lliurables del projecte | 34 |
| Annex 2. Bibliografia i webgrafia | 36 |
| 2.1 Bibliografia | 36 |
| 2.2 Webgrafia | 36 |
| 2.2.1 Naming..... | 36 |
| 2.2.2 Guionatge..... | 36 |
| 2.2.3 Cover | 37 |
| 2.2.4 Anàlisi de mercat..... | 37 |

Figures i taules

Índex de figures

| | |
|--|----|
| Figura 1: Planificació del projecte per mitjà d'un diagrama de Gantt | 14 |
| Figura 2: Arbre de continguts del lloc web | 24 |

Índex de taules

| | |
|--|----|
| Taula 1: Taula de programació i fites del projecte | 15 |
| Taula 2: Pressupost del projecte | 16 |

Índex d'il·lustracions

| | |
|--|----|
| Il·lustració 1: Captura d'algunes pàgines del guió | 21 |
| Il·lustració 2: Plana de la fitxa de personatge amb art conceptual i dades bàsiques | 22 |
| Il·lustració 3: Plana de la fitxa de personatge amb habilitats, biografia i psicologia | 22 |
| Il·lustració 4: Representació final del còmic | 23 |
| Il·lustració 5: Pàgina d'inici | 25 |
| Il·lustració 6: Pàgina sobre l'autor | 25 |
| Il·lustració 7: Pàgina de contacte | 26 |
| Il·lustració 8: Pàgina principal del blog | 26 |
| Il·lustració 9: Exemple d'una publicació al blog | 27 |
| Il·lustració 10: Pàgina de la galeria | 27 |
| Il·lustració 11: Fitxa d'un element de la galeria | 28 |
| Il·lustració 12: Pàgina dels extres | 28 |
| Il·lustració 13: Pàgina d'inici | 29 |
| Il·lustració 14: Pàgina de l'autor | 29 |
| Il·lustració 15: Pàgina principal del blog | 30 |
| Il·lustració 16: Publicació d'un post al nostre blog | 30 |
| Il·lustració 17: Pàgina que conté el formulari de contacte | 31 |
| Il·lustració 18: Exemple de fitxa d'obra dins de la botiga online | 31 |
| Il·lustració 19: Galeria d'obres i il·lustracions | 32 |

Apartat 1: Introducció

1.1 Introducció

1.1.1 Projecte professional

Ja fa molt de temps que els còmics van deixar de ser un element exclusiu d'infants i adolescents, fins i tot el fet de reanomenar-lo com a "novel·la gràfica" ha ajudat a superar aquesta visió infantil, si més no aquesta és la opinió de Álvaro Pons¹, eminència en aquesta disciplina. Tant és així que avui dia s'ha generat un món al voltant d'aquesta disciplina artística que mou una molt profitosa indústria editorial.

Tot i que l'edició de còmics en paper ha patit els efectes de l'era digital i de la crisi econòmica global al igual que la resta de publicacions en aquest medi, aquest gènere ha aguantat millor que d'altres aquesta revolució, tal i com apunta David Hernando, editor de Planeta Còmic² (línia d'editorial del sector del còmic del Grupo Planeta). Segons el mateix Hernando "El cómic en España se ha beneficiado de la caída de otros géneros literarios, ocupando parte del mercado que antes de la crisis le era imposible acceder". Aquest fet es dona en gran part gràcies al fet que els seus lectors han convertit moltes de les seves obres en col·leccionables. Això ha permès la convivència de les dues versions, digital i en paper, sense que una acabi anul·lant a l'altra. Aquesta dualitat ens permet plantejar el projecte des d'un punt de vista més flexible en quant a la plataforma de publicació, així és que podem comercialitzar la nostra obra en format digital alhora que en versió impresa, ampliant d'aquesta manera el nombre de clients potencials.

Per una altra banda, volem plantejar la creació d'un lloc web per a la promoció de l'obra que esdevingui com una extensió o annex del mateix còmic, a on el lector pugui aprofundir en la informació sobre els personatges, l'entorn i la història en general. Tot això a part de permetre'ns disposar d'una plataforma de comercialització per l'obra.

1.1.2 Motivació personal

El projecte sorgeix d'una inquietud personal que ja fa molts anys que arrossegava i per a la qual no havia disposat de temps ni recursos per dur-la a terme. La meua afició al dibuix ve de quan era molt petit i, tot i la meua formació autodidacta, mai he deixat de contemplar la possibilitat de crear una novel·la gràfica, no tant amb finalitats econòmiques ni de reconeixements per part dels lectors, si no més aviat per una senzilla necessitat de realització personal.

Al llarg dels meus estudis del grau de Multimèdia he anat assimilant certes competències que m'han fet entreveure la viabilitat de engegar aquest projecte, i fins i tot m'ha permès plantejar-me la possibilitat d'ampliar-lo amb la creació d'un lloc web des del qual poder generar un canal de promoció i venda de

¹ https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%81lvaro_Pons

² <https://www.planetadelibros.com/editorial/planeta-comic/54>

la meua obra. El fet de poder presentar continguts, com les fitxes dels personatges, animacions o jocs (entre d'altres continguts multimèdia), ha ampliat exponencialment la meua visió d'aquesta fita personal. Tot i que ja dispeno d'una idea bastant definida de la història que vull il·lustrar, també tinc clar que no és la base del meu projecte, ans al contrari ja que la meua intenció és ser capaç de generar una metodologia de treball prou flexible com per adaptar-la a qualsevol nova creació futura.

En quant a la meua manca de formació artística, crec que la compenso amb les meves dots autodidactes, així com a la formació en certes disciplines al llarg del grau, com fotografia, vídeo o animació, que m'han permès adquirir una bona base en quant a tècniques cinematogràfiques, molt útils en un estil com el del còmic, ja que sempre l'he considerat com una versió estàtica del cinema.

En definitiva, l'objectiu del projecte és el d'elaborar una solida base sobre la qual poder finalitzar la creació d'una obra original, generant elements bàsics com el títol, el guió i els personatges, al mateix temps que també fixem les bases per a la construcció d'un lloc web des d'on promocionar i presentar l'obra, així com comercialitzar-la. El fet de no plantejar-ho com un projecte amb la finalització el còmic ni la web és una qüestió de temps, ja que l'abast d'aquest projecte superaria els terminis dels que dispenem en un semestre, i més encara essent un projecte personal amb un únic implicat.

1.2 Descripció

1.2.1 El món del còmic a l'actualitat

El canvi de segle va suposar pel món del còmic l'entrada a un abisme imprevisible, ja que amb l'expansió dels mitjans digitals el seu futur estava en entredit, si més no en la seva versió impresa. La implantació dels diferents mitjans multimèdia feien preveure la lenta mort del còmic com l'havíem entès fins llavors, però malgrat això ha sobreviscut, i tot i no dispenar de les quotes de mercat que havia tingut en dècades anteriors encara te una demanda prou rellevant. Amb tot i això, ningú es planteja la publicació d'un còmic únicament en suport físic, donades les limitacions comercials que suposaria per l'obra.

El còmic no ha evolucionat només en quant al seu suport físic, si no que també ho ha fet en relació al seu contingut i a la seva finalitat. En un principi, la utilitat d'aquestes creacions era bàsicament la d'entretenir al lector i fer-lo gaudir d'una estona divertida. En aquells temps els còmics estaven pensats per a un públic majoritàriament juvenil i infantil, que en molts casos s'iniciava en el món de la lectura a través d'aquestes obres. Així doncs, actualment s'està produint un canvi de paradigma i com Àlvaro Pons comenta en la seva entrevista a ValenciaPlaza.com³ "Estamos en un momento creativo absolutamente deslumbrante [...] es una expresión maravillosa de esa riqueza creativa que tenemos alrededor del fanzine y del nuevo cómic.". Avui dia les històries transmeses des dels còmics són més

³ <http://valenciaplaza.com/veo-nimio-y-pienso-en-els-tebeus-del-cingle-es-un-momento-muy-ilusionante>

profundes i elaborades, buscant en molts casos colpir la consciència del lector, fet que ha desplaçat l'edat dels lectors d'algunes d'aquestes obres, que ara són, en molts casos, adolescents i adults.

Així és que el còmic ens ha de permetre acostar-nos a un ventall més ampli de lectors, tant pels seus continguts com pels diferents mitjans a l'hora de consumir-los. Dependrà dels nostres interessos i motivacions el fet de cap a quin tipus de públic volem dirigir la nostra obra.

1.2.2 La meva aportació

Des d'un bon principi, la meva predilecció ha estat el còmic europeu, sobretot el d'autors com Jan, Ibáñez, Uderzo o Hergé, entre d'altres. Aquest estil, molt més amigable pel lector que el còmic americà, permet al creador treballar amb històries menys dramàtiques, així com desenvolupar tramés humorístiques amb més facilitat. Segons Patrick Hochstenbach⁴, la Segona Guerra Mundial va propiciar que el còmic americà es decantés més per un estil èpic, amb històries de mons en perill i super-herois salvadors, mentre a Europa es mantenia un estil més romàntic, sense la influència americana.

Per una altra banda, els còmics europeus solen presentar històries tancades, que comencen i acaben en la mateixa obra, com podem observar en obres com "Les aventures de Tintin" o "Astèrix i Obèlix", mentre que el còmic americà sol seguir fils argumentals al llarg de diverses publicacions en format de petits llibrets, com són les sagues de super-herois de les editorials Marvel o DC Comics (Batman, Superman, Spiderman, etc).

Amb tot això, la meva voluntat és la de crear un còmic amb un caire humorístic, apte per a tots els lectors, sense trames complexes i amb una base argumental clàssica (la lluita del bé contra el mal). La història serà protagonitzada per un arquetip d'antiheroi, acompanyat d'una heroïna que l'ajudarà a assolir les seves fites, tot això amb la contrapartida d'un enemic malèvol i una sèrie de reptes que hauran de superar per tal d'aconseguir el final desitjat. D'aquesta manera desitjo oferir als apassionats del còmic una obra com les que em van encisar en la meva infantesa, una obra sense aspiracions de gran obra, però sí com a peça de retrobament amb un estil de còmic que ja no està tant de moda com uns anys enrere.

1.3 Objectius

1.3.1 Objectius principals

Objectius del còmic

- Crear una obra original que porti una nova oferta artística al mercat de la novel·la gràfica.

⁴ <https://hochstenbach.wordpress.com/>

- Generar un conjunt d'elements bàsics per a la creació d'una saga d'obres basades en uns personatges protagonistes fixes.
- Narrar una sèrie d'històries fantàstiques reinterpretant algunes de les festes tradicionals catalanes.

Objectius del lloc web

- Disposar d'una plataforma online des de la qual poder promocionar el còmic i l'autor.
- Donar als lectors la possibilitat d'enriquir l'experiència de la lectura del còmic per mitjà de continguts extres, com fitxes dels personatges, jocs, animacions, etc.
- Gestionar un espai comercial per tal de poder vendre el còmic.
- Captar la resposta, per part dels lectors, a l'obra

Objectius per al lector/usuari

- Oferir una obra apta per a tots els públics, de fàcil lectura i comprensió, amb la qual el lector s'endinsi en universos fantàstics amb aventures i humor.
- Familiaritzar als lectors amb uns personatges i un món que serà la base per a una saga d'històries.

Objectius personals de l'autor

- Dur a terme un projecte professional però sobre tot personal, amb el qual assolir una inquietud vital, planificada i desitjada des de fa anys.

1.3.2 Objectius secundaris

- Disposar d'una galeria artística, així com d'un canal de promoció de l'autor i les seves obres.

1.4 Metodologia

1.4.1 Documentació

Una de les tasques més importants, a l'hora de plantejar-nos un projecte com la creació d'un còmic, és la de generar una història ben estructurada i amb una bona documentació, tant per evitar errors al fil argumental com en il·lustrar els elements, entorns i personatges, tot això per assegurar-nos que el lector entengui, sense dubtes, les intencions narratives del dibuixant.

Per tot això, realitzarem una intensa tasca d'investigació, per així disposar d'un fons documental adient, tant gràfic com de documentació històrica. Aquesta cerca la realitzarem bàsicament per mitjà de

cercadors especialitzats i plataformes d'allotjament d'imatges (Flickr⁵, Freepik⁶, Deviantart⁷, etc.), per així generar una galeria gràfica de consulta a l'hora de crear els personatges i d'altres elements.

En quant a la documentació per al guió, cercarem certa informació relacionada amb la base argumental de la història. Tot i que es tracta d'una obra de ficció, la localització geogràfica i temporal pertanyen al món real, per la qual cosa es fa imprescindible certa dosi de realisme.

Pel que fa al disseny del lloc web, analitzarem les pàgines del sector del còmic en l'actualitat, per així disposar d'un punt de vista crític.

1.4.2 Desenvolupament

Per a la realització del guió farem servir algunes de les pautes exposades per Kurt Busiek⁸, un dels guionistes de còmic americà més reputats. Tot i que disposem d'eines específiques per a la redacció de guions, com el programa Celtx⁹, treballarem amb un editor de textos estàndard, ja que les peculiaritats del guionatge del còmic posen al descobert certes mancances per part d'aquest software. D'aquesta manera obtindrem una guia clara de la història i del seu desenvolupament, així com de les seves parts, exposició, nus i desenllaç.

En referència a la creació dels personatges, haurem de generar una perfil psicològic i biogràfic juntament amb la seva representació gràfica. Per això treballarem amb esbossos artístics fins obtenir el disseny desitjat de cadascun dels personatges, al temps que desenvoluparem una mínima biografia de cadascun d'ells per tal de dotar-los d'una certa riquesa psicològica.

Un cop disposem de la història i dels personatges ens podrem plantejar el disseny de la portada del còmic. Partint dels elements ja creats, realitzarem diversos esbossos amb els quals treballar fins a l'obtenció d'una composició atractiva i eficaç.

Respecte al lloc web, generarem una estructura eficient i simple que ens ajudi a presentar els continguts que creiem més rellevants. Posteriorment dissenyarem l'arquitectura del lloc per mitjà de wireframes, primer de tot de baixa qualitat per acabar representant-los en alta qualitat.

1.5 Planificació

1.5.1 Temporització

Un cop hagi estat definit el projecte passarem per dues etapes principals al llarg de la seva consecució.

⁵ www.flickr.com

⁶ pinterest.com

⁷ www.deviantart.com

⁸ busiek.com

⁹ www.celtx.com

En una primera etapa desenvoluparem tasques de conceptualització de la idea, des de la definició del nom del còmic fins al guionatge i creació dels personatges. El fet d'iniciar el projecte amb aquesta fase és degut a la necessitat de tenir una idea ben definida de quina és l'estètica del conjunt del projecte, així com disposar d'una història clara i estructurada. Hem calculat que necessitarem uns 21 dies per finalitzar-la, encabint-la així dins del període que va entre l'entrega de la PAC1 i el de la PAC2.

Al llarg de la segona etapa ens centrarem en el disseny i desenvolupament del lloc web, la seva arquitectura i disseny, així com de la seva identitat gràfica. Aquesta etapa suposarà una despesa de 43 dies, contemplant certs períodes de dedicació a la redacció i finalització de la memòria del TFG.

Les darreres setmanes estaran dedicades exclusivament a la finalització de la memòria, tot i que hem deixat prou marge per poder gestionar possibles endarreriments en alguna de les etapes o les tasques.

1.5.2 Diagrama de Gantt

Per a una correcta visualització del conjunt de les tasques del projecte, hem desenvolupat un diagrama de Gantt (figura 1) amb el qual disposem d'una ajuda molt valuosa a l'hora de gestionar la temporització de totes les feines. De la mateixa manera també disposem d'una taula (taula 1) que ens permet un control de les dates d'una manera més simplificada.

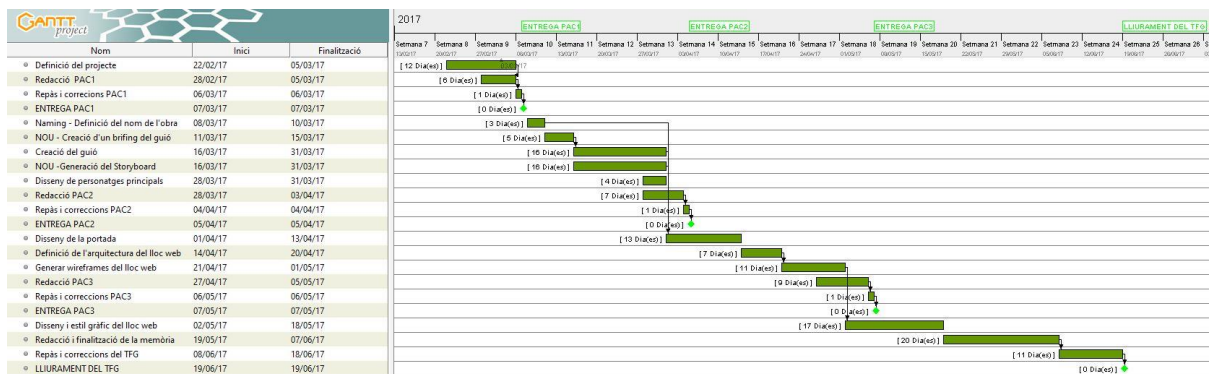


Figura 1: Planificació del projecte per mitjà d'un diagrama de Gantt

| Taula de programació i fites | | | |
|---|---------|-----------------|----------|
| Nom/descripció | Durada | Inici | Final |
| Definició del projecte | 12 dies | 22/02/17 | 05/03/17 |
| Redacció PAC1 | 6 dies | 28/02/17 | 05/03/17 |
| Repàs i correccions PAC1 | 1 dia | 06/03/17 | 06/03/17 |
| ENTREGA PAC1 | | 07/03/17 | |
| <i>Naming</i> o definició del nom de l'obra | 3 dies | 08/03/17 | 10/03/17 |
| Creació d'un brífing del guió | 5 dies | 11/03/17 | 15/03/17 |
| Creació del guió | 16 dies | 16/03/17 | 31/03/17 |
| Generació del <i>storyboard</i> | 16 dies | 16/03/17 | 31/03/17 |
| Disseny de personatges principals | 4 dies | 28/03/17 | 31/03/17 |
| Redacció PAC2 | 7 dies | 28/03/17 | 03/04/17 |
| Repàs i correccions PAC2 | 1 dia | 04/04/17 | 04/04/17 |
| ENTREGA PAC2 | | 05/04/17 | |
| Disseny de la portada | 13 dies | 01/04/17 | 13/04/17 |
| Definició de l'arquitectura del lloc web | 7 dies | 14/04/17 | 20/04/17 |
| Generar <i>wireframes</i> del lloc web | 11 dies | 21/04/17 | 01/05/17 |
| Redacció PAC3 | 9 dies | 27/04/17 | 05/05/17 |
| Repàs i correccions PAC3 | 1 dia | 06/05/17 | 06/05/17 |
| ENTREGA PAC3 | | 07/05/17 | |
| Disseny i estil gràfic del lloc web | 17 dies | 02/05/17 | 18/05/17 |
| Redacció i finalització de la memòria | 20 dies | 19/05/17 | 07/06/17 |
| Repàs i correccions del TFG | 11 dies | 08/06/17 | 18/06/17 |
| LLIURAMENT DEL TFG | | 19/06/17 | |

Taula 1: Taula de programació i fites del projecte

1.5.3 Pressupost

Dins de l'elaboració d'aquest TFG estem desenvolupant un projecte que, tot i ser de caràcter professional, te molt de personal. Tant és així que, malgrat l'abast d'aquest, hi ha un únic creador involucrat. Aquest creador s'encarrega de tots els apartats, ja sigui el guionatge i la creació artística com la promoció i venda, fet que per un cantó suposa una carrega de feina molt considerable, però que per una altra representa un estalvi més que remarcable en quant a despeses econòmiques en l'apartat humà. Tot i així, hem optat per calcular el cost que suposaria haver de contractar cadascun dels serveis, ja sigui per posar en valor la feina realitzada com per poder tenir present el sobre cost que podria suposar l'haver de contractar qualsevol d'aquestes tasques.

Per una altra banda l'equip tècnic no ha comportat la necessitat de realitzar cap inversió remarcable, donat que ja disposàvem de la major part de l'equipament requerit (PC, software d'edició gràfica, impressora, escàner, material de dibuix...).

Finalment hem hagut de valorar una sèrie de despeses relacionades amb l'allotjament de la nostra web, així com les despeses d'edició de l'obra, ja que serà una obra en format digital però també impresa. En aquest punt descartem l'opció de cercar una editorial interessada en publicar la obra i acabem optant per un sistema d'auto-publicació, buscant una empresa que ens faci una tirada d'impressions d'acord amb les nostres expectatives comercials.

El pressupost relacionat amb el projecte queda com es mostra a la taula 2. En aquest només faltaria

afegir-hi les despeses de distribució, que variaran depenent de cada cas, ja que poden ser mínimes en cas d'una venda local o suposar un sobre cost en cas de realitzar enviaments postals.

| Pressupost del projecte | | |
|-------------------------|---|---------------------|
| Àrees | Recursos | Cost |
| Equip humà | • Guionista | 200,00 € |
| | • Dibuxant | 9€/pàg. 288,00 € |
| | • Entintador | 7€/pàg. 224,00 € |
| | • Colorista | 9€/pàg. 288,00 € |
| | • Maquetador | 10€/pàg. 320,00 € |
| | • Retolista | 70,00 € |
| | • Corrector | 0,10€/par. 347,00 € |
| | • Dissenyador gràfic | 200,00 € |
| Equip tècnic | • PC | --- € |
| | • Impressora/escàner | --- € |
| | • Software edició gràfica | --- € |
| | • Material de dibuix | --- € |
| Altres | • Adquisició del domini web .cat | 39,00€ |
| | • Hospedatge del lloc web (<i>hosting</i>) 1500Mb + correus | 145,00€ |
| | • Publicació física 500 exemplars 32 pàgines A4 color Tapa enquadernada amb llom | 1.875,00€ |
| | TOTAL: 3.996,00€ | |

Taula 2: Pressupost del projecte

Amb tot això, tenim que el total de despeses per tal de dur a terme el projecte és de 3.996,00€. Si sabem que la tirada de la primera edició serà de 500 exemplars tenim que el cost per cada còmic serà de 7,99€. Aquest fet ens ha de permetre definir quin haurà de ser el preu de venda al públic (PVP) per tal de que el projecte ens generi beneficis, o en tot cas no suposi pèrdues econòmiques.

Evidentment, si l'obra té una bona acollida i fos necessari realitzar una segona edició el cost d'edició per exemplar es reduiria notablement, passant a suposar una despesa de 3,75€ per còmic en una nova tirada de 500 exemplars.

Apartat 2: Anàlisi

2.1 Estat del sector del còmic

Podem considerar que la representació gràfica d'històries és tan antiga com la mateixa humanitat, la possibilitat de representar narracions per mitjà d'il·lustracions va ser el primer mitjà de comunicació no oral entre humans, abans fins i tot de la invenció de l'escriptura. Tot i amb això, no és fins a principis del segle XX que podem parlar del còmic tal i com el coneixem actualment, imposant-se com a un mitjà de masses al llarg dels anys 50's i 60's. L'època de màxima expansió d'aquest gènere va ser la compresa entre les dècades dels 80's i 90's gràcies a l'expansió de l'estil *Manga*¹⁰, patint una greu crisi de popularitat a principis del segle XXI amb la aparició dels mitjans digitals, que van afectar negativament tots els mitjans clàssics (diaris, llibres, còmics...).

Actualment, el conegut com a 9è art, està vivint una segona joventut, tot i que sense acabar de recuperar les quotes de les seves èpoques daurades. L'adaptació del còmic a la seva versió digital, juntament amb la globalització general dels continguts per Internet, ha permès a molts nous creadors arribar a un públic inaccessible en unes altres condicions, facilitant d'aquesta manera l'aparició de nous talents en el gènere. De la mateixa manera, la possibilitat del treball col·laboratiu entre creadors de diverses disciplines (guionistes, dibuixants, coloristes, maquetadors...) permet microprojectes d'autoedició que serien pràcticament inviables sense les eines que faciliten les noves TIC.

Al mateix temps les grans editorials (MARVEL Comics, DC Comics, Norma Editorial, La Cúpula...) han mantingut la seva aposta per les versions impreses, ja que en molts casos segueixen esdevenint en peces de col·leccionista, i es mantenen expectants al progrés del webcòmic. Les microeditorials, cada dia més nombroses, es decanten, per la seva banda, per l'equilibri entre les versions en paper i online.

2.2 Anàlisi de mercat

2.2.1 Audiència potencial

El sector del còmic està en una època dolça en quant a creació, tot i que en quant a la situació econòmica queda molt lluny d'altres moments de major esplendor. Dins de les tendències actuals del sector del còmic, podríem considerar que el nostre projecte està clarament situat dins de les característiques de les microeditorials, ja que aquestes es decanten més per les publicacions d'autors novells que permeten diversificar l'oferta, arribant a un públic més variat, i dinamitzen el mercat.

El públic en potència està dins d'un ventall molt ampli en quant a segmentació per edat, arribant a poder-hi incloure des d'infants fins a adults. Per una altra banda, l'obra inicial i el seu argument, que gira al voltant de la festa de la Patum¹¹ de Berga, està molt enfocat a complaure a uns lectors

¹⁰ <https://ca.wikipedia.org/wiki/Manga>

¹¹ <http://www.lapatum.cat/>

geogràficament molt localitzats (Berga i comarca). Tot i que no és un fet que hagi de descartar a la resta de públic sí que en facilita la promoció tenint un *target* principal molt delimitat. Això ens permetrà realitzar un càlcul de la tirada inicial més ajustat, ja que tindrem uns compradors potencials molt ben identificats.

2.2.2 Competència

El sector editorial del còmic ha patit una gran revolució amb l'aparició de les microeditorials que han sacsejat un món que estava endormiscat des de feia uns anys. La posició de les grans editorials en front del webcòmic i les edicions digitals ha forçat a centenars de creadors a buscar aquest tipus de sortida per les seves obres, dinamitzant la generació de continguts i multiplicant exponencialment l'oferta d'estils i temàtiques.

Evidentment, amb aquest projecte no volem competir amb les publicacions de grans tirades de les editorials amb més renom, si no més aviat busquem trobar un forat dins de l'entreteixit del món de les microeditorials i de les autoedicions. Aquesta darrera tendència ha facilitat a molts creadors novells la possibilitat de donar a conèixer el seu art, tant entre el públic general com en el món comercial, així com facilitar la feina de treure al mercat tot tipus de contingut i temàtica, que en cas de no disposar d'aquesta via haurien quedat per sempre en l'oblit.

2.2.3 Marges de preus

Econòmicament les expectatives en la creació de còmics d'autoedició no poden ser gaire elevades, ja que competir amb la oferta de títols més reconeguts, amb tirades més llargues i preus molt ajustats, fa que els preus de venda siguin molt baixos en relació amb els costos de publicació. Normalment aquest tipus d'obres cobreixen més una necessitat de enriquiment personal que no pas econòmic.

Si analitzem els preus de venda de les publicacions editades o comercialitzades per Norma Editorial al seu lloc web NormaComics¹², podem observar que el ventall de preus varia des dels 3,75€, de còmics com els de la col·lecció "Civil War"¹³, en format grapa, de l'editorial MARVEL Comics, fins a preus per sobre dels 20€, com "Las Guerreras de Troy"¹⁴, en format cartoné, de Yermo Ediciones.

En general podem entreveure que els preus de mercat giren al voltant d'aquests marges, tot i que molts cops estarà definit per la tirada, el gruix i la qualitat d'enquadració de l'obra, si més no en el que es refereix a la publicació industrial. En el cas de les petites publicacions el preu de venda està més relacionat amb la necessitat de cobrir despeses que no pas en treure un gran rendiment econòmic. Així és que la majoria d'aquestes microedicions ronden un preu de venda al públic d'entre 7€ i 10€.

¹² www.normacomics.com

¹³ [Civil War](#)

¹⁴ [Las Guerreras de Troy](#)

2.3 Viabilitat

2.3.1 Pla de promoció

Un cop finalitzat i publicat el còmic, disposarem d'una plataforma de promoció excepcional com és el lloc web, el qual dissenyarem amb aquesta finalitat dins del desenvolupament del TFG. La visibilitat que ens dona la xarxa ens permetrà arribar al públic d'una manera ràpida i eficient, i el que és més important amb una despesa controlada. Al mateix temps és important tenir en compte la possibilitat, o més aviat la necessitat, de fer-nos visibles també a les xarxes socials, ja que aquestes són una de les vies de promoció més rendibles avui dia.

Per una altra banda, el fet d'entendre la creació d'aquest còmic com un homenatge a una festa local i a la gent que la viu apassionadament ens permet programar una campanya de promoció *in situ* amb presentacions a centres culturals i comerços, que a més ens poden generar les primeres vendes.

En general, qualsevol producte o publicació relacionat amb la festa de la Patum sol tindre força interès per part del públic local, i en ser una festa apta per a totes les edats (hi ha fins i tot la celebració d'una Patum infantil) ens facilita arribar a un conjunt de lectors molt més ampli.

2.3.2 Política de preus

Si tenim en compte el pressupost calculat per al desenvolupament del projecte, hem de calcular una despesa per exemplar imprès de l'obra de 7,99€. Així doncs, si tenim en compte que hi hauran despeses posteriors relacionades amb la promoció (viatges, dietes, despeses enviament...) podem calcular un preu de venda d'uns 10,00€ per exemplar. Això ens donaria uns ingressos bruts de 5.000,00€, que suposarien uns beneficis de 1.004,00€. Tot i això, el període d'amortització és incalculable, ja que dependrà de l'acceptació del producte per part del públic i del volum de vendes.

2.3.3 Estratègia de venda

La temàtica de l'obra, basada en la festa de la Patum, ens permet planificar la seva sortida al mercat per tal de que s'escaigui amb alguna data remarcable, ja sigui la celebració del dia del llibre, el 23 d'abril (Sant Jordi), com la de les festes de la Patum (per Corpus). Amb això ens garantim maximitzar la visibilitat del producte, ja que són dates que propicien la compra d'aquest tipus de producte.

Apartat 3: Metodologia

3.1 Procés de treball

Per tal d'afrontar el desenvolupament d'aquest projecte s'ha plantejat un procés de treball amb un esquema clàssic, el qual ha de permetre un control àgil i eficient de cadascuna de les tasques. Dins de la planificació s'ha tingut en compte que tot el projecte recau en una única persona, fet que per un cantó redueix al mínim la possibilitat d'errors de comunicació entre departaments, però que per una altra banda deixa en una situació crítica la carrega de treball, i afectarà en gran manera qualsevol endarreriment. El projecte ha comptat amb una sèrie d'etapes bàsiques al llarg del seu desenvolupament.

3.1.1 Iniciació

Dins d'aquesta etapa es va definir el conjunt del projecte, els seus objectius, tasques i fites principals, així com una primera aproximació a la seva temporització.

3.1.2 Planificació

Un cop es va tenir clara la base del projecte i els seus tempos, es va dur a terme una primera feina de documentació, tant per la creació del còmic com per la de la web. Aquesta tasca va permetre recopilar tota la informació necessària per a la creació d'una història atractiva per la nostra obra, així com la definició dels seus personatges. Amb tot això es va generar un primer briefing de l'argument (document annex 01_Briefing del guió.pdf), amb una breu narració del global de la història. Al mateix temps vam obtenir una primera impressió de quina era la oferta actual del còmic dins d'Internet, tant en la seva exhibició com en la seva promoció i venda.

3.1.3 Primera etapa

Ja amb l'etapa de planificació conclosa, i amb una primera idea de la història que havia de ser representada, ens vam poder endinsar en el disseny dels personatges, generant les fitxes d'alguns dels personatges principals (documents annexes 05_Fitxa de personatge ROC.pdf, 06_Fitxa de personatge FALGARS.pdf i 07_Fitxa de personatge RAMON.pdf) i disposant d'una plantilla per la generació de la resta (document annex 04_Plantilla de fitxa de personatges.pdf). Al mateix temps es va elaborar un esbós en baixa qualitat del conjunt de pàgines i de les vinyetes necessàries (document annex 03_Storyboard.pdf), per d'aquesta manera tenir una idea clara del nombre de pàgines que hauríem de generar, així com per disposar d'una ajuda visual a l'hora de generar el guió final. Per una altra banda també es van desenvolupar un arbre de continguts (document annex 08_Arbre de continguts.pdf), així com els primers *wireframes* en baixa qualitat (documents annex 09_Wireframes en baixa definició.pdf) del lloc web, per d'aquesta manera iniciar el disseny de la seva arquitectura.

3.1.4 Segona etapa

Un cop en disposició de tot el material de referència pel desenvolupament del projecte es va procedir a la redacció del guió, fet que ens va permetre disposar d'un document (document annex 02_Guió.pdf) altament detallat de cadascuna de les pàgines i vinyetes del còmic, així com dels seus continguts (diàlegs, arts, retolacions, etc.). Ja amb una idea clara del contingut del còmic i dels seus personatges es van poder crear els primers esbossos de la portada (document annex 11_Portada esbós.pdf), així com del seu disseny definitiu (document annex 12_Portada.pdf). Per una altra banda també es va poder generar els wireframes finals en alta qualitat (document annex 10_Wireframes en alta definició.pdf), que ens van permetre disposar d'una imatge clara que quina seria l'estètica definitiva del lloc web.

3.1.5 Tancament

Per acabar el projecte i donar-lo per finalitzat, s'ha enllestit la redacció de la memòria i s'ha creat un document de presentació per al públic general, a banda de la defensa del TFG en un vídeo explicatiu del projecte.

3.2 Guió

Per a la redacció del guió s'ha seguit la metodologia desenvolupada pel guionista americà de còmic Kurt Busiek, donat que les tècniques genèriques d'altres disciplines no s'adaptaven a les especificacions de la novel·la gràfica. De la mateixa manera, s'ha hagut de descartar l'ús del software Celtx, ja que presentava certes mancances a l'hora de generar aquest tipus de guió. Així doncs hem emprat un editor de textos estàndard (Microsoft Office Word 2013) per a la seva redacció, i així obtenir un guió final òptim per les seves prestacions (il·lustració 1).



Il·lustració 1: Captura d'algunes pàgines del guió.

3.3 Personatges

En quant al disseny de personatges, s'ha definit una plantilla base per tal de definir una sèrie de trets diferencials de cadascun dels protagonistes, permetent-nos d'aquesta manera disposar d'un transfons biogràfic, físic i psicològic de tots ells. Així doncs disposarem una fitxa individual (il·lustracions 2 i 3) per a tots els individus que apareguin a la història, permetent-nos mantenir una coherència en les seves accions, i fins i tot poden desenvolupar-los al llarg d'una possible saga d'històries.

| DADES PERSONALS | DIBUIX/ANOTACIONS |
|-------------------|-------------------------------|
| Nom | <i>Roc</i> |
| Sexe | <i>Masculí</i> |
| Edat | <i>20</i> |
| Professió | <i>Pagès</i> |
| Estatut social | <i>Camperol</i> |
| Estat civil | <i>Solter sense compromís</i> |
| Residència actual | <i>Maçaners (Berguedà)</i> |
| Lloc de naixement | <i>Maçaners (Berguedà)</i> |

PERSONATGE FINAL

Dissenyat per Jordi Simon Garcia 2017

Creative Commons BY-NC 2017

Il·lustració 2: Plana de la fitxa de personatge amb art conceptual i dades bàsiques.

| CARÀCTER | HABILITATS | BIOGRAFIA | FAMÍLIA | |
|--|-----------------|---|-------------------------------------|---------------------------|
| Cast | Conrear | Fill del Josep i la Vicenta, va néixer a Maçaners, d'on no s'ha allunyat més enllà d'uns 10km en tota la seva vida. | Josep (pare) Vicenta (mare) | |
| Pielós | Pasturar | El Roc és un bon jan, tot i que una mica somia fruites. Vol córrer aventures, però no s'imagina els perills als quals pot arribar a estar exposat. | | |
| Confiat | Muntar a cavall | Des de petit treballa ajudant als seus pares en les feines de pagès (conrear, segar, llaurar, cuidar el ramat...) | | |
| Devot | Artesania | | | |
| Enèrgic | | | | |
| Planer | | | | |
| Generós | | | | |
| Honest | | | | |
| Indulgent | | | | |
| Just | | | | |
| Modest | | | | |
| Prudent | | | | |
| Savi | | | | |
| Sociable | | | | |
| Valent | | | | |
| IDIOSINCRÀSIA | | RELACIÓ ENTRE PERSONATGES | LLAR | |
| | | Personatge | Relació | Cal Malcap, casa familiar |
| | | Falgar | Bona amistat | |
| | | Josep | Conflictiva familiar | |
| | | Vicenta | Bona familiar | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| DESCRIPCIÓ FÍSICA | | OBSERVACIONS | OBJECTES/EQUIP | |
| Noi jove, llarg i prim (de complexió ectomòrfica). Amb cabells llargs de color castany, ulls marrons i cara allargada. Vesteix amb espadenyes de set beles, faixa, armillà i barellina. | | Tot i que al començament de la història sembla molt valent en voler lluitar contra la fera, al cap de poc es demostra que és una mica covard. Tot i això acaba demostrant el seu valor en enfrontar-s'hi. | Falç Mocador de farcell Bastó | |

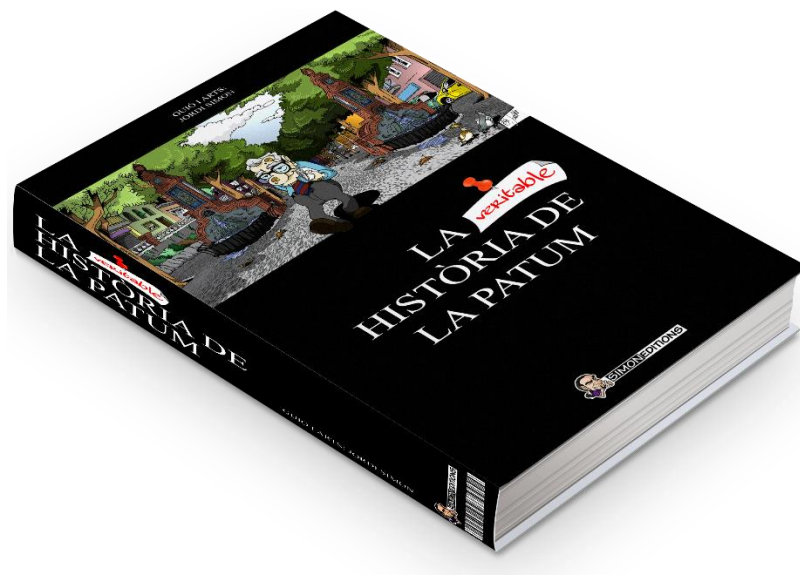
Dissenyat per Jordi Simon Garcia 2017

Creative Commons BY-NC 2017

Il·lustració 3: Plana de la fitxa de personatge amb habilitats, biografia i psicologia.

3.4 Portada

Per al disseny de la portada ha estat necessari esperar a tenir diversos elements generats, com alguns dels personatges o l'argument de l'obra, per així poder donar sentit al seu contingut. Tota la feina d'il·lustració ha estat generada amb tècniques clàssiques fins a l'entintat, per posteriorment digitalitzar les imatges i procedir al l'aplicació del color digitalment, així com la maquetació per mitja del software Adobe Photoshop CS6. El resultat ha estat una portada (il·lustració 4) que vol ser la primera vinyeta de l'obra sense mostrar cap més indicati del contingut. El títol del còmic, "La *veritable* història de la Patum" vol despertar la curiositat dels lectors en potència.



Il·lustració 4: Representació final del còmic.

3.5 Lloc web

En quant a la creació dels elements necessaris per a la creació del nostre lloc web hem emprat diferents metodologies i eines. Així doncs, per definir l'arquitectura bàsica del lloc hem generat un arbre de continguts per mitjà del programari Microsoft Office Visio 2013. Per una altra banda, hem creat els *wireframes* de baixa qualitat manualment i digitalitzat a posteriori, mentre que els models d'alta qualitat han estat generats per mitjà del software Adobe InDesign CS6

3.5.1 Arbre de continguts

Per tal d'iniciar la generació de *wireframes* pel disseny de la web, hem començat amb un estudi de l'arquitectura del lloc. Aquest ens ha dut a definir una estructura senzilla i simple, a l'hora que eficient, permetent-nos així encaixar l'estructura amb un estil *flat design* en el disseny de la pàgina. Per això hem estructurat el lloc en sis apartats principals, als quals tindrem accés en qualsevol moment de la navegació pel web:

- L'autor.
- Galeria d'art.
- Extres.
- Botiga.
- Blog.
- Contacte.

De la mateixa manera, disposarem en tot moment d'enllaços a xarxes socials per tal de promocionar d'una manera més efectiva el nostra producte.

Podem observar l'estructura del nostre lloc web d'una manera més visual en el arbre de continguts (figura 2) que hem creat amb aquesta finalitat (també disposem de l'arxiu annex "08_Arbre de continguts.pdf", dins del arxius lliurables, per analitzar-lo amb una còpia d'alta qualitat.

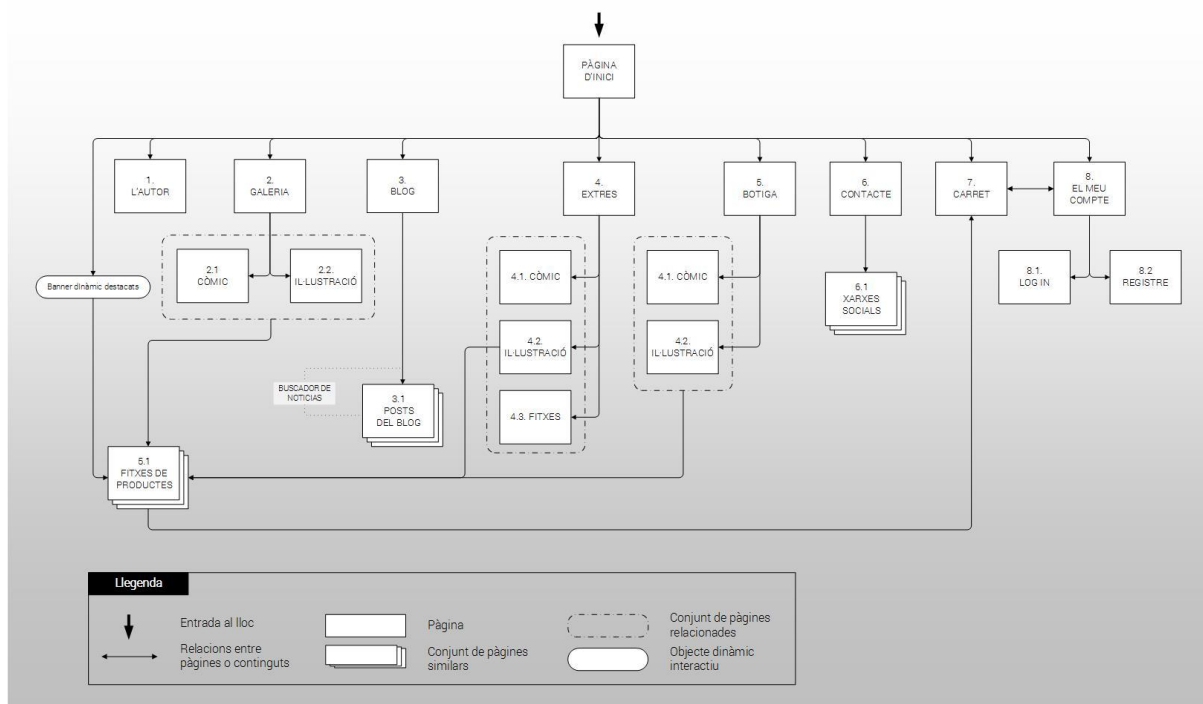
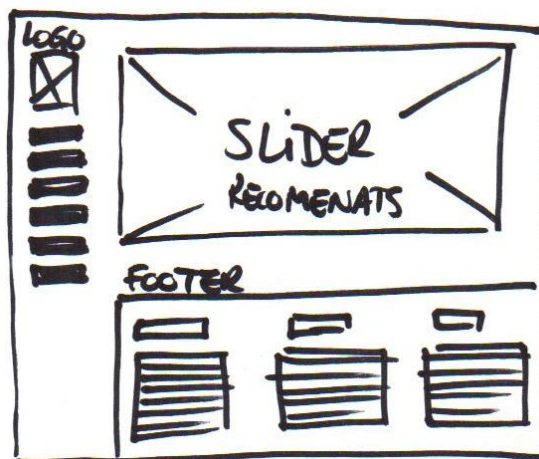


Figura 2: Arbre de continguts del lloc web.

3.5.2 Prototips de baixa definició

Els següents són els primers estudis de *wireframes* del lloc web. Inclou el disseny i l'arquitectura de les pàgines principals.

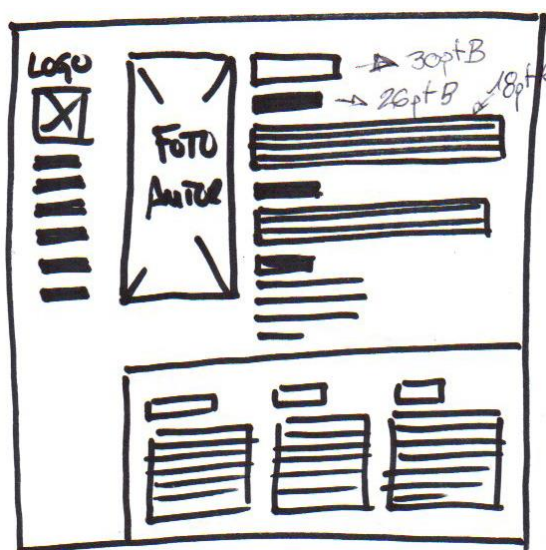
La plana d'inici (il·lustració 5) inclourà el logotip i un menú lateral de sis elements al costat esquerra de la pantalla. A la seva dreta, i ocupant la major part de la pàgina, hi haurà un slider amb imatges de les darreres publicacions, aquest element ens permetrà accedir directament a aquestes.



Il·lustració 5: Pàgina d'inici

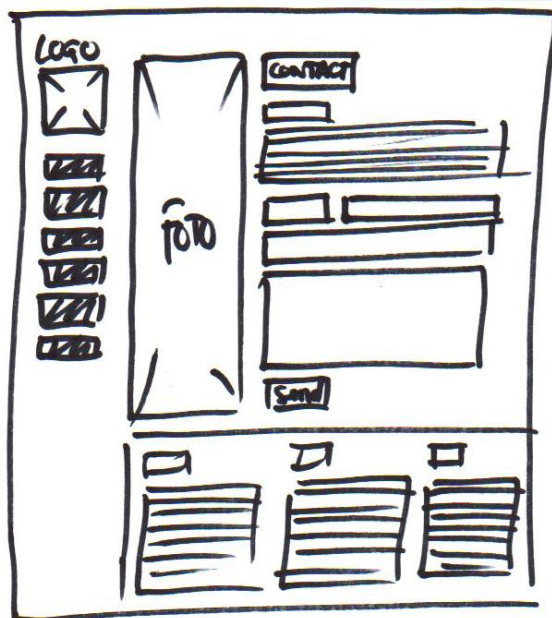
A la part baixa hi trobarem el footer, amb dades de contacte, enllaços a xarxes socials i a les darreres publicacions de notícies al blog. Tant el menú lateral com el footer seran elements fixes en les pàgines que mantinguin aquest disseny.

La pàgina d'informació sobre l'autor (il·lustració 6) inclourà una fotografia d'aquest, una breu biografia, dades acadèmiques i fites.



Il·lustració 6: Pàgina sobre l'autor.

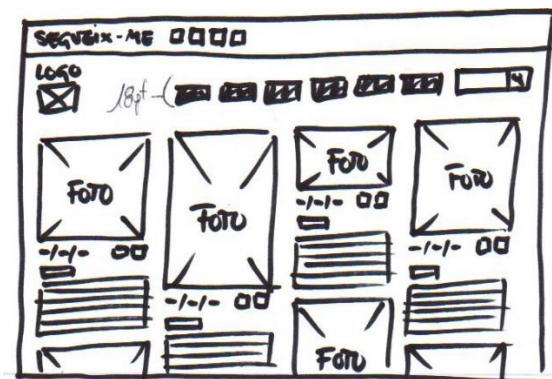
En quant a la pàgina de contacte (il·lustració 7) mantindrà l'estructura de menú lateral i el footer de tres elements. A banda d'això, hi haurà una imatge (a definir), una petita explicació i dades rellevants i un formulari bàsic de contacte.



Il·lustració 7: Pàgina de contacte.

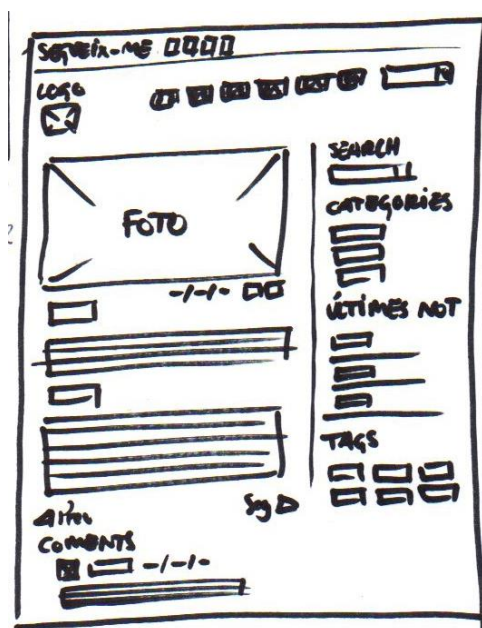
Dins de la web hi haurà un blog a on s'aniran publicant notícies referents a l'autor, actualitat del sector del còmic, nous treballs, etc. Aquest blog estarà estructurat amb una zona superior amb enllaços a xarxes socials i sota d'aquesta un *header* amb el logotip, el menú en horitzontal amb els mateixos sis elements i un cercador.

La pàgina principal del blog (il·lustració 8) estarà estructurada en quatre columnes a on aniran apareixent els darrers post, amb un ordre d'esquerra a dreta i de dalt a baix per ordre cronològic de publicació. Cadascun dels enllaços presentarà una imatge de la notícia, la seva data de publicació i qui l'ha publicat, comptador de comentaris i "m'agrada", títol i una mostra de tres línies del seu text.



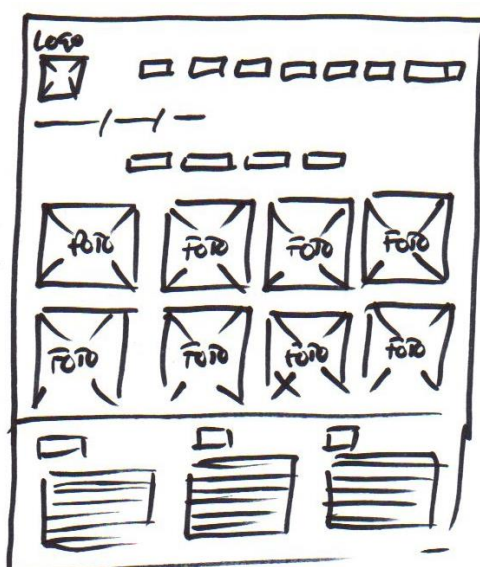
Il·lustració 8: Pàgina principal del blog.

Les publicacions (il·lustració 9) mantindran l'estructura del blog, amb el menú superior. Per una altra banda, la notícia ocuparà la dues terceres parts de l'espai esquerre, amb una imatge representativa, data i responsable, text del contingut complet, accés a publicacions prèvies i posteriors i comentaris. Al costat dret i haurà un element comú per totes les publicacions amb un cercador, categories a on ha estat vinculada la notícia, enllaços a les darreres publicacions del blog i tags associats al post.



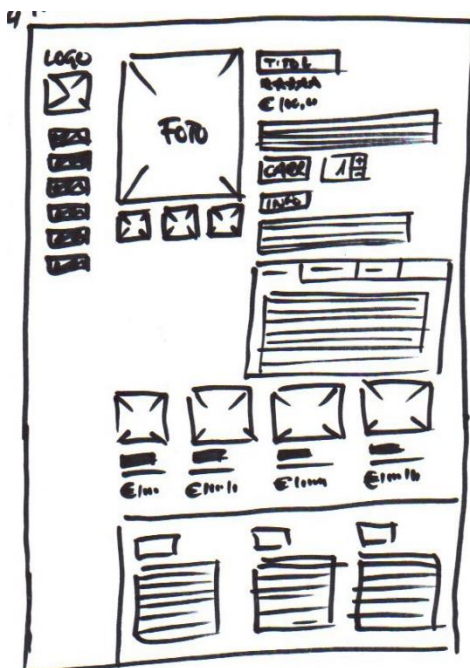
Il·lustració 9: Exemple d'una publicació al blog.

La plana de la galeria (il·lustració 10) mantindrà el menú superior i afegirà un *fullwidth footer* amb els tres elements recursius d'aquest element. La presentació dels element al cos de la pàgina s'estructurarà en quatre columnes que mostraran de manera simètrica imatges de les obres per enllaçar-nos amb les seves fitxes.



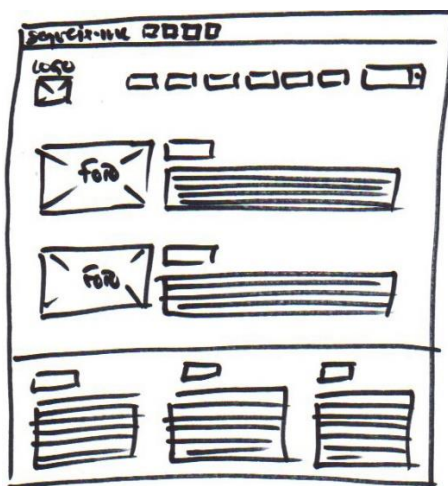
Il·lustració 10: Pàgina de la galeria

Les pàgines a on veurem les fitxes de cadascuna de les obres (il·lustració 11) recuperarà l'esquema de menú lateral i footer de tres quarts de pàgina. El cos de la pàgina mostrarà una imatge de l'obra a l'esquerra, amb tres miniatures a sota, i a la dreta el seu títol, una descripció, un botó per afegir al carret de la compra (si està disponible aquesta possibilitat) i un comptador d'unitats, una breu fitxa tècnica. A la part inferior del cos de la pàgina es mostraran quatre imatges de productes relacionats amb la compra, amb el seu títol, una referència i el seu preu.



Il·lustració 11: Fitxa d'un element de la galeria.

Disposarem d'una pàgina per publicar continguts extres (il·lustració 12), com ara mapes per resseguir el recorregut de la història del còmic, jocs, fitxes de personatges, il·lustracions per acolorir, etc. El contingut d'aquest apartat sempre serà gratuït. Presentarem els elements en *fullwidth*, amb una imatge a l'esquerra, un títol i una explicació.

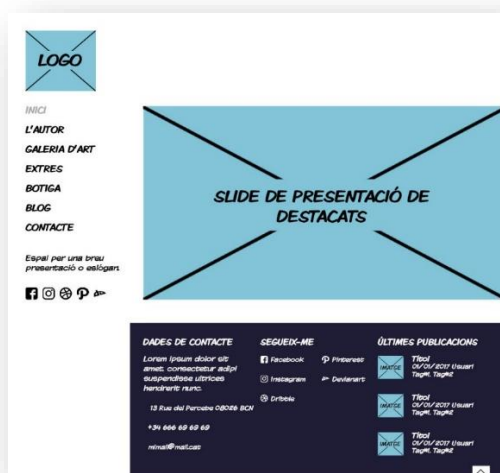


Il·lustració 12: Pàgina dels extres.

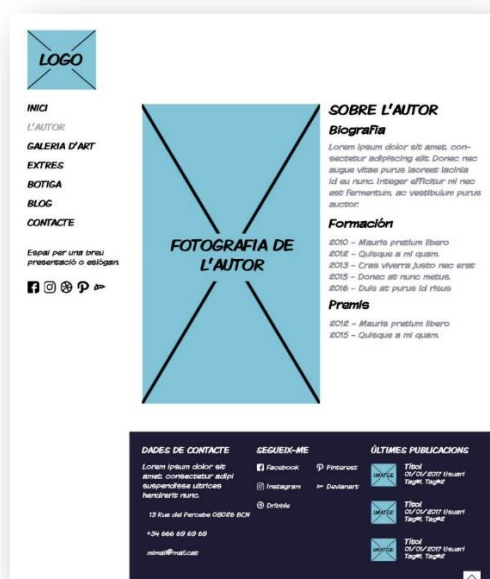
3.5.2 Prototips d'alta definició

De la mateixa manera que amb els prototips de baixa definició, també hem elaborat prototips d'alta definició que ens han d'acostar, d'una manera més fiable, al resultat final del lloc web. Tot i que sempre quedarem a l'espera d'un primer prototip funcional per tal d'aplicar tots els elements gràfics i de disseny definitius.

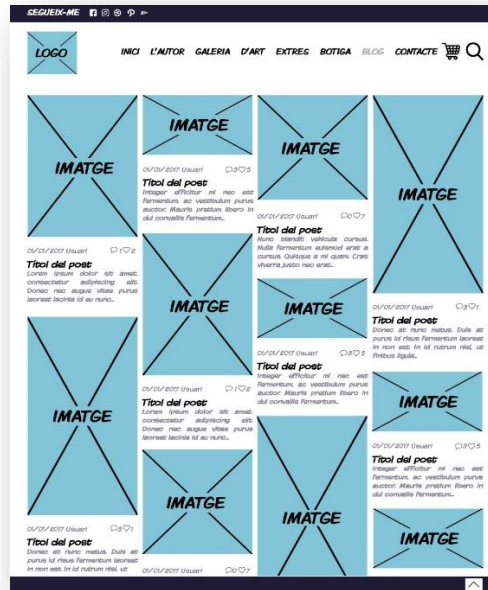
Alguns d'aquests esbossos ens mostren pàgines com la d'inici (il·lustració 13), la de presentació de l'autor (il·lustració 14) o l'apartat del blog (il·lustració 15) i una entrada a aquest (il·lustració 16).



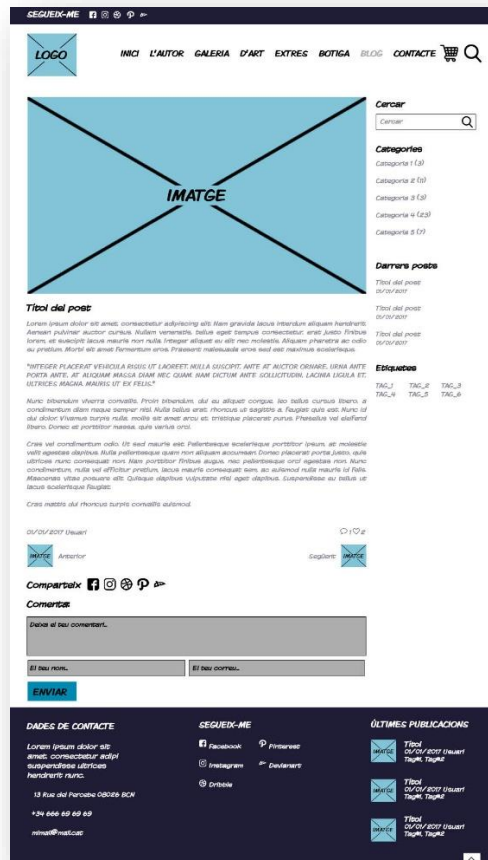
Il·lustració 13: Pàgina d'inici.



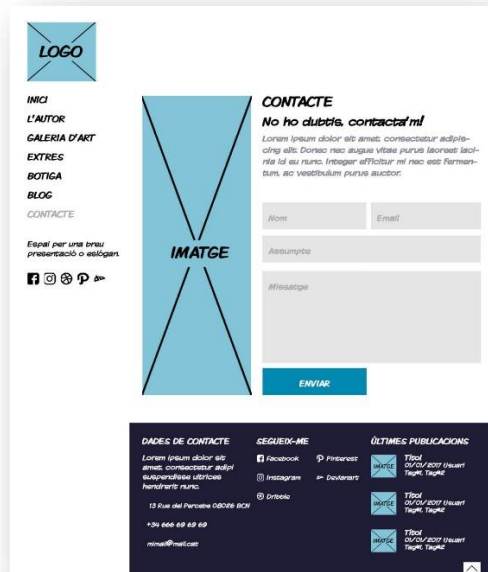
Il·lustració 14: Pàgina de l'autor.



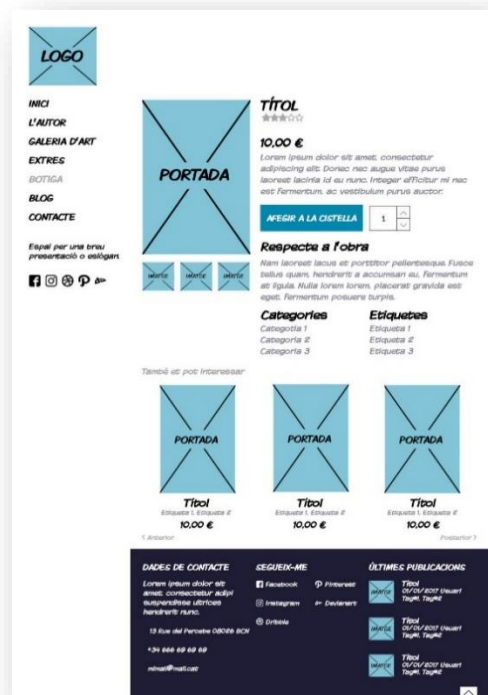
Il·lustració 15: Pàgina principal del blog.



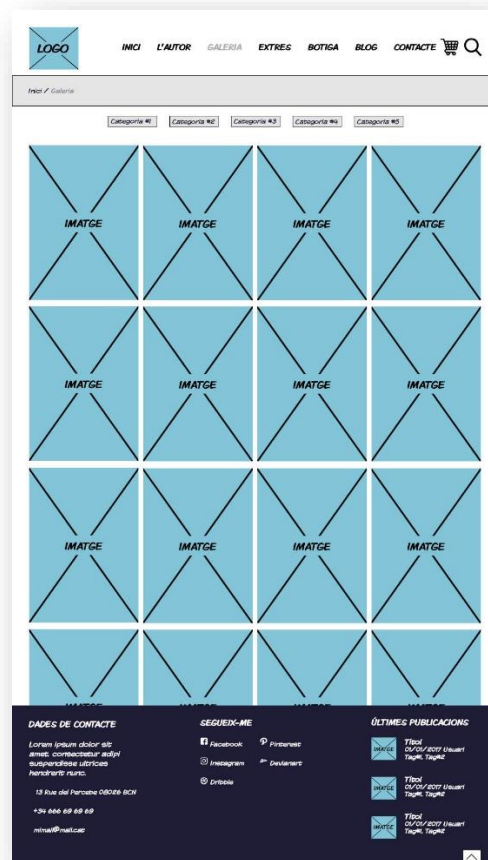
Il·lustració 16: Publicació d'un post al nostre blog.



Il·lustració 17: Pàgina que conté el formulari de contacte..



Il·lustració 18: Exemple de fitxa d'obra dins de la botiga online.



Il·lustració 19: Galeria d'obres i il·lustracions.

Apartat 4: Conclusions i projecció de futur

4.1 Conclusions

Un cop finalitzat el projecte, hem pogut meditar sobre la importància d'una bona planificació a l'hora d'afrontar projectes de qualsevol mida. El disposar d'una estructura prèvia de la feina, així com dels recursos i temporitzacions necessàries, ens permet marcar unes fites més o menys realistes. Evidentment, el fet de que aquest fos un projecte dut a terme per un sol individu ha provocat que qualsevol modificació de les dates d'entrega o finalització de tasques hagi disposat de molta més flexibilitat que si hagués estat un projecte amb múltiples participants. Tot i això hem pogut veure la importància de respectar els terminis establerts, així com la de ser capaços d'interpretar amb eficàcia els temps necessària per tal de dur a terme qualsevol de les feines programades.

4.1.1 Reflexió crítica de l'assoliment dels objectius

En un principi podem donar el tancament del projecte com a exitós, ja que hem assolit tots els objectius plantejats a l'inici d'aquest. Amb tot i això, es evident que aquest assoliment no ha estat del tot satisfactori, donades les expectatives prèvies a l'inici. En un principi ens plantejaven la creació de molts més continguts (definició de més personatges, generació d'exemples de disseny final del lloc web, creació d'un petit llibre d'estil, etc.), però vam haver de reduir les nostres pretensions en adonar-nos de la manca de temps per a l'assoliment d'aquestes tasques.

Amb tot això hem pogut fer una primera aproximació al que seria la consecució real d'un projecte d'aquest abast, fet que ens ha permès plantejar-nos amb més realisme el que seria la finalització total del projecte de creació del còmic i la web.

4.1.2 Reflexió crítica del seguiment de la planificació

En quant al compliment de la planificació, hem de reconèixer que en molts casos ha estat realment difícil fer un seguiment estricte d'aquesta, i que només el fet de que hi hagués un únic involucrat ha evitat generar problemes reals en les entregues i el flux de treball. El fet de tractar-se d'uns estudis compaginats amb la jornada laboral setmanal, amb un horari que no ens permet totes les hores necessàries, ha provocat que gran part de la carrega de treball s'hagi concentrat als caps de setmana.

Tot i això, a banda d'alguna petita modificació en la temporització de les tasques, hem pogut realitzar totes les entregues dins dels temps establerts.

4.2 Projecció a futur

Tota la feina feta al llarg d'aquest projecte pel TFG del grau de Multimèdia ens ha de permetre finalitzar la creació del còmic, i fins i tot iniciar el desenvolupament d'una sèrie d'obres, ja que un cop hem establert unes pautes de treball tan definides faciliten en gran manera la generació de nous títols.

Annex 1. Lliurables del projecte

A continuació presentem el llistat de documents complementaris o d'una extensió excessiva per ser inclosos dins de la memòria.

01_Brifiing del guió.pdf (data de creació: 16 de març de 2017) Es tracta d'un document amb un primer esbós de la història, amb poc detall i únicament com a guia per elaborar un guió més acurat posteriorment.

02_Guió.pdf (data de creació: 31 de març de 2017) Document que estructura la història del còmic, detallant amb total precisió el contingut de cadascuna de les pàgines i vinyetes de l'obra, així com els diàlegs i efectes sonors (onomatopeies).

03_Storyboard.pdf (data de creació: 31 de març de 2017) Document visual que, conjuntament amb el guió escrit, permet al creador del còmic disposar d'una guia clara i concisa dels continguts d'aquest.

04_Plantilla de fitxa de personatges.pdf (data de creació: 28 de març de 2017) Plantilla generada per a la creació de fitxes de personatges.

05_Fitxa de personatge ROC.pdf (data de creació: 31 de març de 2017) Fitxa amb les característiques físiques i psicològiques del personatge.

06_Fitxa de personatge FALGARS.pdf (data de creació: 31 de març de 2017) Fitxa amb les característiques físiques i psicològiques del personatge.

07_Fitxa de personatge RAMON.pdf (data de creació: 31 de març de 2017) Fitxa amb les característiques físiques i psicològiques del personatge.

08_Arbre de continguts.pdf (data de creació: 07 de maig de 2017) Diagrama visual de l'arbre de continguts del lloc web.

09_Wireframes en baixa definició.pdf (data de creació: 07 de maig de 2017) Recull dels esbossos en baixa definició dels apartats del lloc web.

10_Wireframes en alta definició.pdf (data de creació: 07 de maig de 2017) Conjunt dels wireframes en alta definició del lloc web.

11_Portada esbós.pdf (data de creació: 16 de juny de 2017) Esbós sense finalitzar de la portada del còmic.

12 Portada.pdf (data de creació: 16 de juny de 2017) Disseny final de la portada amb el nom definitiu de l'obra i presentació simulada de l'obra impresa.

Annex 2. Bibliografia i webgrafia

2.1 Bibliografia

Kubert, J. (2002). *Joe Kubert's Comic Book Studio, Instruction book*. Philadelphia: Running Press.

Eisner, W. (2002). *El Cómic y el arte secuencial*. Barcelona: NORMA Editorial.

Eisner, W. (2000). *La narración gráfica*. Barcelona: NORMA Editorial.

Duke, P. (2003). *Photoshop for Comics MASTER COURSE*. San Antonio: Radio Comix.

2.2 Webgrafia

2.2.1 Naming

Severino, C.S. (29 de setembre de 2015). *Como escoger un buen título para tu obra*. Obtingut de Elmundoenarte:

<http://elmundoenarte.blogspot.com.es/2015/09/como-escoger-un-buen-titulo-para-tu-obra.html>

Sánchez, C. (). *Como ponerle título a tu obra*. Obtingut de Tallerdeescritores.com:

<https://www.tallerdeescritores.com/como-ponerle-titulo-a-tu-obra>

2.2.2 Guionatge

Busiek, K. (10 d'abril de 2014). *On writing for comics*. Obtingut de Busiek.com:

<http://busiek.com/site/2014/04/10/on-writing-for-comics/>

Delgado, P. (6 de juny de 2016). *El guión de comic*. Obtingut de Abcblogs:

<http://abcblogs.abc.es/fahrenheit-451/2016/06/06/el-guion-de-comic/>

Muñoz, D. (del 2 de juny de 2015 al 29 de desembre de 2015). *Escribiendo un comic*. Obtingut de Bloguionistas:

<https://bloguionistas.wordpress.com/tag/guion-de-comic/>

Oatley, C. (Febrer de 2016) *How to write a comic book script and other more important things*.

Obtingut de ChrisOatley.com:

<http://chrisoatley.com/how-to-write-a-comic-book-script/>

Lomeña, A. () *Guión de comic*. Obtingut de Escritores.cl:

http://www.escriitores.cl/libros_gratis/Lomena-Guion_de_comic-curso.pdf

De Majo, O. (1 de juny de 2011). *Técnicas para la elaboración de un guión para historieta*. Obtingut de Tebeosfera.com:

https://www.tebeosfera.com/documentos/tecnicas_para_la_elaboracion_de_un_guiion_para_historieta.html

Matos, D. (17 de març de 2010) *V de Vigilantes: El guión de comic (Escribiendo tebeos II)*. Obtingut de Zonanegativa.com:

<http://www.zonanegativa.com/v-de-vigilantes-el-guion-de-comic-escribiendo-comics-ii/>

2.2.3 Cover

Olachea, O. (22 d'octubre de 2013). *10 consejos para diseñar una portada atractiva: revistas, libros o digital*. Obtingut de Paredro.com:

<http://www.paredro.com/10-consejos-para-disenar-una-portada-atractiva/>

Vento, M (2 d'octubre de 2013). *Diseñando una portada de cómic, paso a paso / Designing a comic-book cover, step by step*. Obtingut de MaxVento:

<http://maxvento.blogspot.com.es/2013/10/disenando-una-portada-de-comic-paso.html>

Hernández, M.A. (2 de febrer de 2011). *Tutorial: Como dibujar una portada de cómic*. Obtingut de MiguelAngelH:

<https://miguelangelh.wordpress.com/2011/02/02/tutorial-como-dibujar-una-portada-de-comic/>

2.2.4 Anàlisi de mercat

Garrido, M. (10 de febrer de 2016). *La resurrección del cómic*. Obtingut de Ctxt.es:

<http://ctxt.es/es/20160210/Culturas/4171/comic-editoriales.htm>

Jiménez, J. (3 de setembre de 2015). *¿Se puede vivir del cómic en España?*. Obtingut de Rte.es:

www.rtve.es/rtve/20150903/se-puede-vivir-del-comic-espana/1211160.shtml

Lewis (25 de desembre de 2015). *¿Cuanto cuesta generar un cómic autoeditado?*. Obtingut de Neuh.es:

<http://www.neuh.es/2015/12/cuanto-cuesta-y-genera-un-comic-autoeditado/>

Illescas, J. (29 d'abril de 2014). *La auto edición: luces y sombras*. Obtingut de Fantasymundo:

http://www.fantasymundo.com/articulos/6044/autoedici%C3%B3n_luces_sombras

Garsán, C. (9 de juny de 2016). “*Veo Nimio y pienso en Els tebeos del Cingle. Es un momento muy ilusionante*”. Obtingut de ValenciaPlaza:

<http://valenciaplaza.com/veo-nimio-y-pienso-en-els-tebeos-del-cingle-es-un-momento-muy-ilusionante>

Hocnstenbach, P. (29 de desembre de 2016). “*Why are french comic books so different from traditional western ones?*”. Obtingut de Quora.com:

<https://www.quora.com/Why-are-French-comic-books-so-different-from-traditional-western-ones>