

INFORME D'AUTOAVALUACIÓ – TREBALL FINAL DE GRAU

DADES DEL TREBALL	
NOM I COGNOMS DE L'ESTUDIANT	Raquel Iglesias Rodríguez
NOM DE L'ÀREA DE TFG	Treball final del Grau Multimèdia. Especialitat Videojocs
NOM DEL CONSULTOR	Jordi Duch Gavaldà i Heliodoro Tejedor Navarro
TÍTOL DEL TREBALL	Creació d'un joc de rol amb RPG Maker MV
PARAULES CLAU (màx. 3) <i>(Tria les paraules clau que identifiquen el teu treball final)</i>	RPG, Videojoc, Saga
DATA	18-01-2018

		C-	C+	B	A
LLIURABLE	INDICADOR	No arriba al mínim	Mínim exigible	Desitjable	Excel·lència
MEMÒRIA DEL TREBALL	El pla de projecte té uns objectius adequats, clars i concrets i una planificació apropiada del treball a fer.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	S'identifiquen els aspectes rellevants del problema a resoldre i de la solució desitjada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	S'escullen i utilitzen les eines TIC adequades en cada moment (planificació, desenvolupament i presentació). .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Es desenvolupa la solució triada seguint els críteris, normatives i bones pràctiques pròpies de l'àrea del TFG.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	La memòria del treball està redactada de forma correcta, clara i sintètica i segueix l'estructura predeterminada. Inclou l'abstract en anglès.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PRODUCTE /RESULTAT (que pot estar inclòs a la memòria)	S'assoleix un producte final de qualitat , que respon als objectius inicials amb un grau de dificultat raonable d'acord amb els criteris propis de l'àrea de TF.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
PRESENTACIÓ	La presentació dels resultats del treball és visual, concisa i amena.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



VALORACIÓ FINAL DEL TREBALL (Comentaris detallats)

PLA DE TREBALL (Definició dels objectius, pla de treball, ...)

El pla de treball defineix correctament els objectius del TFG què són dos: Crear un videojoc des de zero i detallar l'experiència de creació d'un videojoc amb un programa què mai havia utilitzat. Aquest document també mostra com he estructurat la feina en fases, i un resum de cada fase i els seus objectius. Realment aquest apartat l'he definit força bé, i m'ha servit de referència per a poder acabar el videojoc dins el temps establert.

DESENVOLUPAMENT DEL TREBALL (Seguiment del projecte, revisió periòdica de la planificació, justificació dels canvis, progressió del treball, incorporació de correccions i suggeriments rebuts, ...).

El seguiment del projecte ha estat mitjançant feedbacks amb els consultors, on els hi comentava per quina fase projecte em trobava i ells em comentaven possibles millores, i em feien preguntes concretes sobre el treball, com ara: De quina manera milloro la jugabilitat, si he inclòs enemics que amenitzin la partida, entre d'altres qüestions relacionades sobretot amb l'experiència d'usuari.

Així que es podria dir que hi ha hagut seguiment i revisió. He contestat als correus electrònics de seguiment amb captures de pantalla i documentació en format pdf (per ampliar la informació), també he comentat canvis en els mapes i en algunes decisions finals. Una de les decisions més importants va ser reduir la història inicial, ja que en un principi els jugadors havien d'arribar a Montcada i vaig optar per reduir aquest esdeveniment, i en comptes de crear una altra ciutat repetint les accions de Khandras, vaig pensar que era millor anar més directe cap al final, i ficar un lloc secret.

Els consultors no es van queixar dels canvis, l'únic que em deien és que els hi anés enviant informació del projecte i que inclogués elements que fessin més entretingut el videojoc, com ara missions secundàries.

Un altre punt que em van comentar, és que em centres en desenvolupar la història i missió principal, i que si sobrava temps, acabes de desenvolupar la missió secundària, però que mínim, hi hagués una trama principal amb un inici i un final.

En resum, vaig assolir la planificació i vaig poder desenvolupar tant la trama principal com secundària.

MEMÒRIA (Estructura, organització, contingut, redactat, presentació, longitud, abstract en anglès,...).

L'estructura de la memòria és clara i és visible a l'índex de la mateixa. La longitud no és excessiva i hi ha molts elements il·lustratius sobre l'evolució del projecte, la seva justificació, i també es poden trobar enllaços a explicacions del projecte que he anat creant al llarg d'aquest projecte, com ara la creació de mapes o el funcionament del programa. Aquests vídeos complementen l'explicació donada a la Memòria.

PRODUCTE (Qualitat, grau d'assoliment dels objectius, dificultat, documentació i manuals).

Personalment considero que el producte té una qualitat molt bona, gràcies a les múltiples correccions realitzades. Els objectius s'han assolit més que satisfactòriament ja que no sols tinc una trama principal, si no que he pogut afegir una trama secundària.

La dificultat és normal a excepció de l'enemic final, que requereix que l'usuari pugui de nivell. Per aconseguir això, he introduït elements al joc que permeten a l'usuari posar a prova els seus personatges en combat.

El videojoc és molt intuïtiu i el seu ús és molt senzill. Tot està explicat a la memòria del treball (hi ha enllaços amb vídeos sobre el funcionament del joc) o accedint a les opcions de joc (menú de Saga). Per facilitar la comprensió d'alguns elements del joc com ara l'ús d'objectes, armes i armadures, apareix una breu descripció adjunta a l'element què el jugador seleccioni.

PRESENTACIÓ (Capacitat de síntesi, aspectes visuals, longitud, redactat, ...).

La presentació destaca perquè no és una persona xerrant sobre el seu producte, sinó què he creat una composició per a fer-ho més visual i explicatiu. En aquest apartat resumeixo els punts clau del projecte, fent ús de títols, captures de pantalla i captures de vídeo.

La longitud no és excessiva, tot i què dura aproximadament 12 minuts, ja què hi havia molts punts a comentar, i era interessant reflexar ho màxim possible tot ho relacionat amb el projecte.

Aquest apartat el trobareu al punt 6 de la Memòria final.