**Autocrítica**

Considero que mi principal defecto en el trabajo hasta el momento es mi irregularidad en cuanto a la intensidad y la frecuencia de trabajo. Al tener varias asignaturas, mi organización puede ser un poco caótica y dar lugar a semanas en las que no paro de trabajar en el proyecto de Mozzarace, generando una cantidad muy grande de contenido para el juego, mientras que en otras ocasiones puedo pasar varios días sin ni siquiera abrir un solo archivo relacionado con este. Considero que, en una situación normal, sería mucho mejor realizar una gestión más regular de mi horario, dedicando tiempo más frecuentemente al proyecto, pero en menores cantidades.

En cuanto a los medios utilizados, un iPad de 10.2 pulgadas es una herramienta que cubre los requisitos básicos para realizar mi trabajo correctamente, pero no es en absoluto la más adecuada. Procreate puede ser una buena opción para realizar los concepts, además de que el hecho de poder transportar el iPad fácilmente me ha permitido trabajar en clase, pero las tareas de animación se han visto muy afectadas por la falta de un programa dedicado y la limitación de capas. Este programa está orientado al dibujo, no a la animación y, aunque en la práctica ha sido posible crear las animaciones con él, el proceso ha sido mucho más complicado de lo que debería si se hubieran usado las herramientas adecuadas (Adobe Animate, Toon Boom, etc.) Sin duda, en caso de no haber tenido que lidiar con la limitación del número de capas de Procreate, sumada a un sistema muy poco optimizado de creación de fotogramas a partir de grupos de capas, los resultados de la animación habrían sido de mayor calidad y se habrían completado en menos tiempo.

Al margen de lo mencionado anteriormente, considero que he logrado hacer un buen trabajo estableciendo un estilo artístico general para el juego y adaptándome a las herramientas disponibles para ofrecer el mejor resultado posible, aunque haya supuesto hacer malabares con las capas.

**Comentarios sobre el equipo**

* Equipo de arte: la coordinación ha sido buena con el resto del equipo de arte, tras lograr establecer un consenso en cuanto al estilo artístico, a pesar de las diferencias iniciales en cuanto al nivel de detalle, el uso de sombras, etc. Considero que la adaptación ha sido rápida y eficaz y se ha logrado un trabajo que ha cumplido los requisitos establecidos.
* Equipo de Game Design: la comunicación ha sido buena y han escuchado mis comentarios en todo momento. En ciertas ocasiones ha sido necesario establecer unos límites ante la dificultad o la carga de trabajo de ciertas peticiones, pero todo ha sido rápidamente resuelto para lograr un buen resultado sin exceder mis capacidades.
* Equipo de programación: la coordinación con este equipo ha sido irregular. Mientras que algunos miembros mantenían una comunicación constante conmigo, lo cual ha sido muy efectivo a la hora de establecer mis tareas, otros no expresaban sus quejas hasta después de cierto tiempo, en ocasiones muy tarde para poder realizar los cambios que pedían correctamente. Algunas veces, ha sido necesaria una reestructuración de mis tareas para poder atender a estas últimas peticiones, lo que ha podido atrasar mi trabajo para otros ámbitos del proyecto y ha causado cierta desmotivación de manera puntual. A pesar de todo, considero que finalmente se ha logrado una comunicación aceptable en general y no ha supuesto un grave problema para el desarrollo del proyecto.
* Equipo de RRSS, web y Marketing: aunque algunos requisitos de este ámbito han sido un poco repentinos y han podido causar cierta reestructuración de mis tareas, la comunicación ha sido eficaz, los tiempos se han cumplido correctamente y el resultado ha sido adecuado.