

GRUPO 2

Lorena Delgado Rodríguez
María Donaire Gómez
Pablo Martín Moreno
Clara Molina Martín

Puede acceder al contenido interactivo haciendo [clic aquí](#)

Valoración personal

El desarrollo de esta práctica nos ha permitido aprender y poner en práctica nuevos flujos de trabajo y creación, fomentando una visión innovadora, creativa y distinta. En general, hemos colaborado de manera conjunta en las sesiones dedicadas en clase y, de forma *online*, a través de Google Meet y de las herramientas que este nos facilita, como es el caso de *jams* para ilustrar las ideas que iban surgiendo .

Nos ha parecido divertido realizar una tarea creativa donde a partir de conceptos dispersos y sin vínculo directo hemos podido desarrollar una persona y su historia, pues en este cuarto y último año del grado apenas hay asignaturas que nos permitan desarrollar nuestras capacidades inventivas y creativas. Ha sido interesante conocer la técnica del *brainstorming* tradicional con *post-its* a través de una herramienta online como Miro, formato ventajoso en cuanto al acceso múltiple y guardado automático en la nube.

Además, hemos aprendido a utilizar nuevas herramientas como la tecnología H5P o Timeline JS, que nos han parecido las páginas más adecuadas para este tipo de trabajo creativo. Igualmente, otra herramienta que nos ha sido útil para la realización de la ficha del personaje y la cual hemos utilizado es diagram.net, esta nos ha ayudado a la ejecución e inserción de la información necesaria.

Para la creación de la imagen de los personajes (Ángela y Conchita) decidimos hacerlo en el videojuego *Los Sims 4*, ya que creíamos que era una forma que iba a hacer destacar al personaje. Además, este videojuego ofrece mucha variedad de opciones para personalizar a los Sims, pudiendo crear a Ángeles tal y como nos la habíamos imaginado.