

(Portfolio)

Proyecto de Creacion Multimedia Interactiva, Facultad de Bellas Artes Universidad de Granada

1 Datos

Titulo : Portfolio Exhibición de imágenes(Ricardo Perea Padial)

Web: (RicardoPereaPadialgithub.io/html/asada)

Autor: (Ricardo Perea Padial)

Resumen : Este proyecto consiste en una exposición de mis obras a lo largo de los cuatro cuatrimestres de mi estancia como alumno en la facultad de bellas artes. Incluye también un test, un vídeo y un pequeño texto explicatorio sobre el proyecto.

Estilo/género: Portfolio

Logotipo :



Resolución: 800x600px tamaño fijo

Probado en: Google Chrome /móviles android /Microsoft debe

Tamaño proyecto: 31.7 KB

**Licencia Este proyecto tiene una Licencia CC Reconocimiento
Compartir igual (CC BY-SA)**

Fecha : 16/06/2021

Medios (donde se tiene presencia relacionada): Github

2. Memoria del proyecto

2.1 Storyboard:

El proyecto comienza con una imagen de una libreta sobre una mesa que se aplica hasta dejar la pantalla en negro. Aparecen entonces unas letras e imágenes introductoras seguidas del logo y en cada una de las esquinas los distintos elementos por los que se puede navegar. Botones de skip para volver al menú y uno para quitar o poner el sonido estarán presentes en todo momento:

2.2. Esquema de navegación

Los distintos elementos por los que se podrá navegar a través del menú son: biografía (pequeño texto explicativo), pintura (tanto digital como tradicional), dibujo, vídeo, y galería y créditos.

3. Metodología

Metodología de desarrollo de productos multimedia basado en una metodología de UX (User Experience)

Etapas 1: Ideación de proyecto

Investigación de campo (propuestas inspiradoras para el proyecto)

Motivación de la propuesta: crear una página web que sirviera como galería interactiva para mis obras de los primeros años de la carrera

Este proyecto es interesante porque muestra un momento específico de mi evolución artística. Además nos permite explorar las utilidades del programa Hippani

Publico / audiencia

- Orientado a profesores y alumnos de bellas artes interesados en el dibujo específicamente.

Etapas 2: Desarrollo / actividades realizadas

(qué soluciones has planteado y cómo se han resuelto: juego, galería de fotos, grabación de video, etc.)

- Juego: Un test sirve de entretenimiento y explora los elementos que inspiran de manera indirecta y simbólica varias de las obras de la galería
- Video: El vídeo también ofrece entretenimiento al mostrar un pequeño corto gracioso.
- Menús y elementos de navegación (botones): Los botones y las imágenes del menú fueron diseñados por mí a partir de dibujos originales y una tipografía.
- etc.

Etapas 3: Problemas identificados

A pesar de que la mayoría de los problemas vienen ocasionados por las limitaciones del programa Hippani, creo que el mayor problema fue conseguir reconfigurarlo el test para que mostrase todas las preguntas y cada una de ellas en orden.

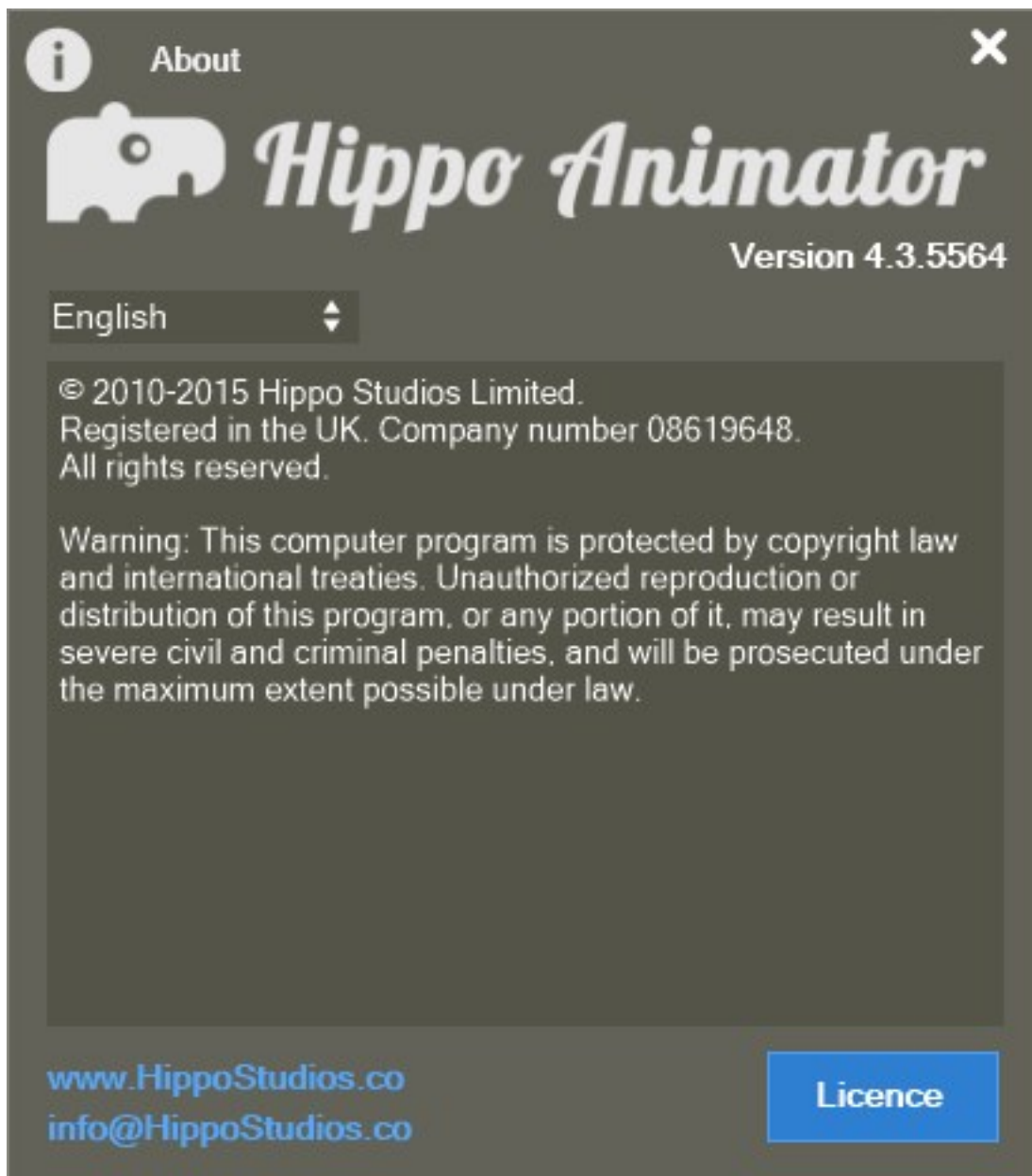
4. Conclusiones

Creo que en el futuro si realizase un proyecto similar me esforzaría en llevar una estética más cohesiva con el tema y centrar este último en algo más específico. Este proyecto nos ha enseñado a tener paciencia y a adaptarnos al programa para conseguir dominar todas las cualidades que nos ofrece.

5 Referencias

****Artículos y blogs ****

- Crofts, S., Fox, M., Retsema, A. and Williams, B. (2005) *Podcasting: A new technology in search of viable*



business modelsFirst Monday, 10(9). <https://doi.org/10.5210/fm.v10i9.1273>. Recuperado el 8 de abril de 2020 de: <https://journals.uic.edu/ojs/index.php/fm/article/view/1273/1193>

Recursos y materiales audiovisuales:

- **Musica:** <https://youtu.be/5Wx6ldjEwRg>
- **Imágenes:** Todas las imágenes de las secciones de dibujo y pintura, así como la portada y el menú me pertenecen a mí.
- **Tipografía:** Helvética y Arias

Herramientas utilizadas

- **Hippani Animator 5.1**
-

(imagen de la licencia, copiar y pegar aquí la correcta)

Junio 2021