

L'ELEFANT ENCADENAT

**Creació d'una animació i
treball educatiu a l'aula a través d'ella**

Autor: Georgina Fernández-Díaz

Titulació: Grau en Multimèdia

Pla: 2009

Director: Elías Xan Borrell Borràs

Convocatòria de presentació: 13 de Juny 2017



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA
BARCELONATECH**

Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia

RESUM

Aquest treball final de grau consisteix en la creació d'una animació. La història d'aquesta està basada en el conte "L'elefant encadenat" de Jorge Bucay, inspirat en una paràbola popular.

La creació d'aquesta animació no consisteix només en un vídeo per si sol, sinó que passa a ser una eina de treball per educadors per treballar des de diferents àrees. Com a prova pilot s'ha mostrat davant una classe de 3r de primària de l'escola pública Tabor de Barcelona. Ells han estat treballant durant tot un trimestre la creació d'un curtmetratge amb tècnica Stop Motion. Així doncs s'ha aprofitat la temàtica per a la presentació d'aquesta animació i s'ha dut a terme una dinàmica de comprensió oral i d'educació en valors entorn a la història explicada.

PARAULES CLAU

Animació

Curtmetratge

After Effects

Noves tecnologies

Illustrator

Treball a l'aula

Premiere

Educació primària



SUMARI

1. INTRODUCCIÓ	3
1.1 Motivació	3
1.2 Objectius	4
2. CONTEXTUALITZACIÓ	5
2.1 Temàtica: L'educació en valors.....	5
2.2 Competència	7
2.3 Referents conceptuals.....	10
2.4 Softwares per a l'animació digital	12
3. ORGANITZACIÓ	18
3.1 Metodologia de treball.....	18
3.2 Diagrama de Gantt	19
3.3 Diagrama Pert.....	20
3.4 Anàlisi de riscos i pla de contingències.....	20
3.5 Pressupost.....	21
3.6 Marketing	24
4 PREPRODUCCIÓ	26
4.1 Guió literari	26
4.2 Escaleta	27
4.3 Anàlisi narrativa i gràfica	28
4.4 Story Board.....	31
5. PRODUCCIÓ	40
5.1 Dissenys.....	40
5.2 Animació	42
6. POSTPRODUCCIÓ	44
6.1 Efectes utilitzats	44
6.2 Locució	45
6.3 Muntatge del Master	46
6.4 Sonorització.....	47
6.5 Render final	47
7. RESULTAT	48

8. APLICACIÓ A L'AULA.....	49
8.1 Presentació de l'escola Tabor	49
8.2 Pla TAC (Tecnologies de l'Aprenentatge i el Coneixement)	49
8.3 Projecte: El curtmetratge	49
8.4 Activitat amb els alumnes	52
9. CONCLUSIONS	57
10. AGRAÏMENTS	59
11. BIBLIOGRAFIA	60

1. INTRODUCCIÓ

1.1 Motivació

La major part de la meua vida l'he passat envoltada de nens, m'agraden molt, i m'hi he dedicat a través de petites feines i voluntariats durant molt de temps. He treballat en casals, colònies, menjadors, activitats extraescolars, fins i tot en un teatre de titelles infantil.

Vinc de família de mestres, l'educació sempre ha estat un tema present a casa. Tota la vida he format part de l'Associació Centre Juvenil Sagrada Família de Barcelona. Allà, i amb els meus companys, de petita vaig aprendre moltes coses i sobretot de gran he pogut ensenyar moltes coses com a monitora. És per això que sempre he cregut en l'educació en valors, tot allò que hem de transmetre als més petits per a que creixin com a persones.

Quan vaig haver d'escollir a què em volia dedicar, em va costar molt prendre la decisió entre el món educatiu o bé el món audiovisual. Finalment vaig decidir fer multimèdia, però sempre m'ha agradat lligar els dos mons. Ara tinc una gran oportunitat per poder-ho fer. Tot i que aquest no és un encàrrec real, m'agradaria pensar que en algun moment ho pot arribar a ser. Que puc buscar la manera de lligar aquestes dues passions i treballar del què realment m'agrada.

1.2 Objectius

○ Generals

- Aplicar i ampliar els coneixements apresos a la universitat:
Aconseguint així mostrar que les hores invertides han tingut un fruit i em poden servir de cara al món laboral
- Crear un projecte de simulació real en totes les seves vessants:
Demostrar que encara que no es tracti d'un projecte real, podria arribar a ser-ho.
- Comunicar una idea concreta a través d'una animació:
No només crear un conjunt d'imatges sinó que a través d'elles arribi un missatge.
- Explotar les aptituds i mitigar les pròpies limitacions:
Posar a prova les capacitats que tinc per enfrontar un ampli projecte. Demostrar el què sé i sobreposar-me a les meves limitacions.
- Fomentar l'educació a través de les noves tecnologies: Demostrar com es poden aprofitar les noves tecnologies en l'àmbit de l'ensenyament per treballar molts temes.

○ Específics

- Elaborar un disseny gràfic compacte i visualment atractiu:
Que els dissenys d'escenaris i personatges segueixin un mateix patró, tinguin coherència i siguin bonics.
- Realitzar una preproducció detallada que permeti una producció sense contratemps:
Planificar i organitzar-me de manera que no s'hagin de fer les coses a última hora i corrent.
- Prendre consciència de la metodologia necessària per a la realització de projectes professionals:
Experimentar realment el fet de dur a terme un projecte de llarga durada i abast com podria ser un projecte professional
- Aprofitar els recursos oferts pels softwares utilitzats:
Treballar amb diferents eines i softwares i treure'n el màxim de profit.
- Treballar en una aula des de diferents àrees educatives a través de l'animació creada: Realitzar una sessió a l'aula amb el material creat i treballar amb els alumnes, des de la comprensió oral al missatge que els transmet (educació en valors)

2. CONTEXTUALITZACIÓ

2.1 Temàtica: L'educació en valors

Educar en valors significa anar més enllà de l'aprenentatge de matèries, plantejar-se objectius relacionats amb l'àmbit moral i el civisme per formar ciutadans responsables.

A través de l'educació s'intenta potenciar una manera de ser basada en el respecte als altres, la inclusió i les idees democràtiques i solidàries.

En la complexitat social actual és imprescindible formar persones que siguin capaces d'assumir nous reptes i jugar un paper actiu en la transformació del món, cap a un futur més just i intercultural.

Per tal de treballar aquestes aptituds es convenient dur a terme activitats de reflexió i jocs. El dia a dia a l'aula comporta situacions que sovint permeten debat i opinió. Recursos com la lectura o peces audiovisuals de ficció poden servir per adquirir vivències com també les pròpies experiències de vida o l'observació de models socials.

Les competències bàsiques de l'àrea d'educació en valors socials i cívics es refereixen a les capacitats que permeten als alumnes viure plenament i contribuir al benestar dels qui els envolten.

Aquestes competències s'agrupen de la següent manera:

- Dimensió personal:
 - o Actuar amb autonomia en la presa de decisions i assumir la responsabilitat dels propis actes.
 - o Desenvolupar habilitats per fer front als canvis i a les dificultats i per assolir un benestar personal.
 - o Qüestionar-se i usar l'argumentació per superar prejudicis i consolidar el pensament propi.

- Dimensió interpersonal
 - o Mostrar actituds de respecte actiu envers les persones, les seves idees, opcions, creences i les cultures que les conformen.
 - o Aplicar el diàleg com a eina d'entesa i participació en les relacions entre les persones.

- Adoptar hàbits d'aprenentatge cooperatiu que promoguin el compromís personal i les actituds de convivència.
- Dimensió social
 - Analitzar l'entorn amb criteris ètics per cercar solucions alternatives als problemes.
 - Mostrar actituds de servei i de compromís social, especialment davant de les situacions d'injustícia.

Com a exemple de la importància de l'educació en valors la Universitat de Barcelona ha creat un Màster d'Educació en Valors i Ciutadania. Alguns dels seus objectius tracten de veure com es pot incorporar la tasca formativa als àmbits professionals tant en l'educació formal com l'administració, el tercer sector, els mitjans de comunicació, fundacions, entitats, etc. També aprendre a detectar les necessitats socials , trobar eines metodològiques i dissenyar, aplicar i avaluar projectes.

2.2 Competència

En l'àmbit educatiu, la idea principal és ajudar al professorat en la seva tasca. És per això que la xarxa està plena de recursos accessibles. Així cada mestre pot utilitzar materials que s'adaptin al màxim a la realitat de la seva aula, seguint la línia pedagògica del seu centre.

Si es busquen materials per treballar a l'aula els valors la competència és molt àmplia. Hi ha diverses plataformes que ofereixen recursos gratuïtament, d'altres que els lloguen, i altres fins i tot els dissenyen per encàrrec. Tot seguit es posen diferents exemples de plataformes de tot tipus on trobar tots aquests recursos.

- Edu 365 : Generalitat de Catalunya. Departament d'ensenyament.

L'edu365 és el portal del Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya adreçat a l'alumnat de les escoles i instituts del país i les seves famílies, tot i que qualsevol usuari pot fer ús dels recursos que hi apareixen.

Històricament, l'edu365 va ser creat com un portal per proporcionar a l'alumnat recursos curriculars de totes les àrees de manera que poguessin tenir accés a ells des de qualsevol lloc amb accés a Internet. Es van anar creant miniunitats didàctiques, recursos i aplicacions per a gairebé totes les àrees. Així mateix, també es van integrar aquelles activitats fetes amb aplicacions pròpies com el JClic i recursos externs de tercers.

- XTEC: Xarxa Telemàtica Educativa de Catalunya

XTEC és una xarxa telemàtica pública, al servei dels centres docents de primària i secundària de Catalunya. Proposa tota una sèrie d'eines telemàtiques: servei d'allotjament de fitxers, blogs interactius, correu electrònic, informació oficial, recursos pedagògics, formació permanent del professorat, informació i jocs pedagògics per als alumnes. Fins i tot allotja llocs web de professors i centres docents.

-Mans unides:

Mans unides ofereix recursos educatius perquè els alumnes prenguin consciència de que hi ha un altre món molt més desfavorit i que cal prendre consciència i canviar totes aquelles actituds i pensaments per aconseguir una major igualtat entre pobles. Disposa de recursos com ara jocs, còmics i exposicions mòbils per a ser portades a les escoles.

- UNICEF EDUCA: Enrédate

Unicef ofereix poder posar en marxa un projecte educatiu innovador on els drets de la infància siguin l'eix de la vida escolar ja que no són tan sols un contingut que es pugui aprendre sinó també un instrument per donar sentit a moltes iniciatives curriculars, organitzatives i de clima escolar.

En concret té un programa anomenat "Enrédate". La finalitat d'aquest programa es promoure entre nens i joves actituds i valors i proporcionen coneixements i aptituds que els permetin fer-ho de manera responsable i compromesa. Per fer-ho ofereixen gran varietat de material educatiu i la opció d'adherir-se a campanyes i projectes. Per altra banda també ofereixen als docents una col·lecció de temes que els permeten adquirir nous conceptes i plantejaments.

-Edu Caixa: Obra Social "La Caixa"

EduCaixa és la plataforma educativa especialment dissenyada per oferir ajuda per preparar i organitzar activitats amb els alumnes dins i fora de l'aula. D'acord amb les diferents temàtiques: ciència, cultura, valors socials i educació financera; i per nivell educatiu, ofereix recursos en línia, tallers, activitats, kits i materials.

-Educació 3.0

Educació 3.0 és un mitjà de comunicació global el propòsit del qual és contribuir al canvi metodològic a les aules a través de les TIC (Tecnologies de la Informació i la Comunicació). S'adreça a totes aquelles persones que conformen el sector educatiu i participen en el procés d'ensenyament-aprenentatge, incloses les famílies.

Aquesta plataforma disposa de quatre números l'any d'una revista a paper, una pàgina web, un espai propi a les xarxes socials i també un butlletí setmanal. S'editen entre 12.000 i 15.000 exemplars per número, que s'envien de forma aleatòria a tot tipus de centres educatius i institucions: escoles, instituts, universitats, acadèmies, centres de formació del professorat ... De la mateixa manera, la revista es distribueix en jornades i esdeveniments organitzats per i per a la comunitat educativa.

-Materials Educatius

És un conjunt d'empreses que es dedica al disseny i la producció de materials per encàrrec per activitats educatives que es desenvolupin a l'escola, museus, tallers d'oci i internet. També colaboren amb campanyes de sensibilització d'associacions i ONG.

-Educació i les TIC

El projecte Educació i les TIC (Tecnologies de la Informació i la Comunicació) neix a fi de proporcionar un espai útil per a totes les persones dedicades a l'àmbit educatiu. Té àmplia oferta d'informació seleccionada i especialitzada: recursos, material didàctic, experiències, aplicacions per a dispositius mòbils i tablets, opinions, entre moltes altres propostes.

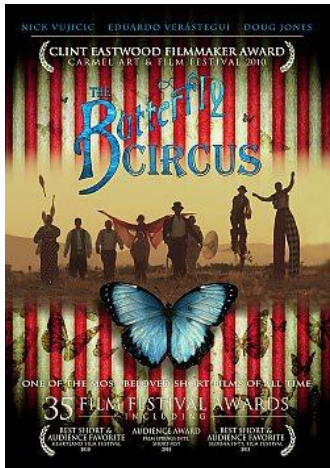
També disposa d'un espai a les xarxes socials amb l'objectiu d'apropar interessos i estendre la seva preocupació educativa arreu del món. A més, també s'ofereix una secció de difusió i promoció de projectes educatius, a fi de publicitar i donar a conèixer tot tipus d'iniciatives educatives agrupades en les seccions: material escolar, formació, llibres, extraescolars, jocs, apps educatives, mobiliari...

-Filosofia 3/18

Es tracta d'un projecte que té com a objectiu reforçar les habilitats del pensament dels estudiants entre 3 i 18 anys. Entén la filosofia com a eina i com a finalitat ja que a través del seu contingut i del seu mètode permet als alumnes reflexionar sobre aquells temes que, presents en totes les matèries, no són tractats a l'escola.

Així doncs aquest projecte ofereix lectures, dossiers, jocs, material audiovisual i tot tipus de recursos per despertar un esperit crític i creatiu a la vida personal i col·lectiva dels alumnes.

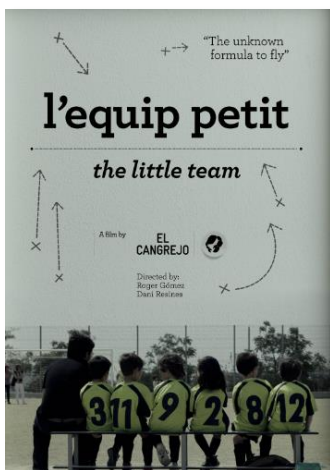
2.3 Referents conceptuals



The Butterfly Circus

<https://www.youtube.com/watch?v=HRdhaHKIJeM>

En Will, nascut sense cames ni braços, subsisteix en una fira ambulat fins que el circ es creua al seu camí. Aleshores aprèn una valuosa lliçó: els límits només se'ls posa un mateix.



L'equip petit

<https://www.youtube.com/watch?v=90ogCAH3shE&feature=youtu.be>

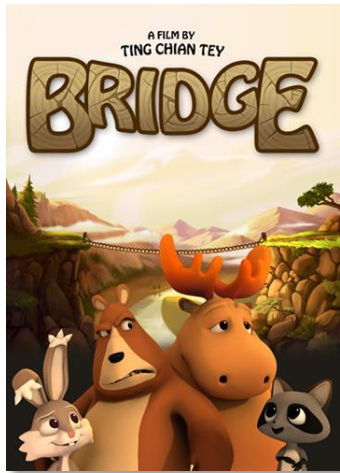
L'equip petit explica la història d'un equip de futbol el Margatània. Un conjunt de nens i nenes de 6 i 7 anys que no han guanyat cap partit durant la temporada. Tota una lliçó d'esportivitat, esforç i joc en equip però, sobretot, de com posar bona cara davant les adversitats.



Cuerdas

<https://vimeo.com/ondemand/cuerdas>

A l'escola de la María arriba un nen molt especial amb paràlisi cerebral. Això no serà cap problema per a ella ja que ràpidament es faran amics inseparables. Una història plena de matisos sobre l'amistat, els valors i les il·lusions.



Bridge

https://www.youtube.com/watch?v=_X_AfRk9F9w

Els personatges d'aquesta història només es preocupen de les seves pròpies necessitats, oblidant la importància de entendre i respectar als altres.



El vendedor de humo

<https://www.youtube.com/watch?v=YNUbbVZnc9o>

Un venedor ambulante arriba al poble oferint fer realitat els somnis dels seus habitants. Però, a vegades que les coses no són el que semblen i llavors tot es complica.

2.4 Softwares per a l'animació digital

Per decidir quin és el millor software l'essencial és saber escollir l'eina que millor s'adapti a les necessitats, al nivell i a l'estil de treball. El que importa de l'eina escollida és que la persona que l'utilitzi i l'aprofiti al màxim.

En aquest treball el software escollit han estat dos programes d'Adobe Systems: Illustrator i After Effects. Aquests dos programes han estat utilitzats per diversos treballs durant el grau però mai en el flux de treball que suposa aquest projecte. Així doncs l'elecció d'aquests programes permetrà conèixer les possibilitats que aquests ofereixen i explotar les eines del flux de treball entre els dos. Illustrator s'utilitzarà per al disseny de personatges i escenaris amb traç vectorial. Un cop dissenyat tot, s'importaran a l'After Effects per fer-ne l'animació. Aquest programa permet fer modificacions als dibuixos com també afegir efectes, profunditat, i so i permet fer la producció i postproducció de l'animació.

Tot i així al mercat hi ha múltiples plataformes per a crear animacions. Tot seguit es fa un repàs de les característiques d'aquests dos softwares i d'alguns dels més coneguts.

Adobe After Effects

Aquest programa va néixer per a la postproducció audiovisual en tota la seva complexitat, així editar vídeos, afegir efectes o crear motion graphics. Tot i que no és un programa especialitzat en el dibuix es poden crear formes vectorials com també importar arxius d'imatge. Aquests es poden animar frame a frame o per interpolació i editar perfectament les corbes de moviment.

After Effects permet col·locar les capes en un entorn 3D, usar càmeres i llums. Disposa de tot tipus d'efectes: deformadors, esquelets, correcció de color, partícules, màscares, ombres...Per altra banda es pot treballar varies escenes, precompondre animacions, afegir so i editar-ho tot amb el mateix programa.



Adobe Illustrator

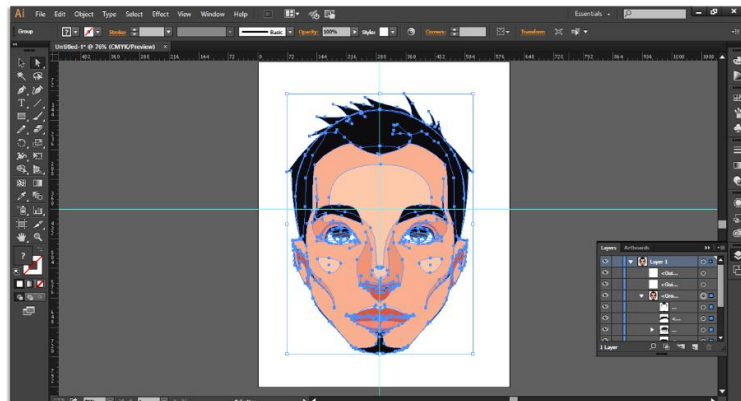
Adobe Illustrator és un programari creat amb la finalitat de satisfer les necessitats del món del disseny amb l'objectiu de permetre un disseny de manera fàcil i completa.

Compta amb una gran varietat de pinzells i traços diferents, eines per crear formes i gràfics. També permet dibuixar en perspectiva, i editar qualsevol objecte lliurement. Canviar la mida, el degradat, els colors, l'ombra i la transparència, entre d'altres atributs.

El gran avantatge d'utilitzar vectors és que són adequats per a pràcticament qualsevol mitjà, digital o gràfic, ja que mantenen la seva qualitat i definició en qualsevol escala. Sense importar el molt que es canviï la mida de la imatge, conservarà tots els seus atributs i detalls.

També hi ha la possibilitat de calcar qualsevol altra imatge tramada (o mapa de bits) per convertir-la en un vector editable. El programa realitzarà la conversió automàticament, però es pot ajustar i definir la imatge per aconseguir resultats més fiables.

Illustrator treballa per capes, la qual cosa permet realitzar un treball molt detallat sense la por d'espallar la imatge original. A més, permet guardar, importar i exportar documents en diversos tipus de formats com ara png, gif, jpg, entre d'altres. També, permet treballar dins d'un document diverses taules de treball, de manera simultània i així crear diversos documents de dissenys dins d'un sol arxiu.



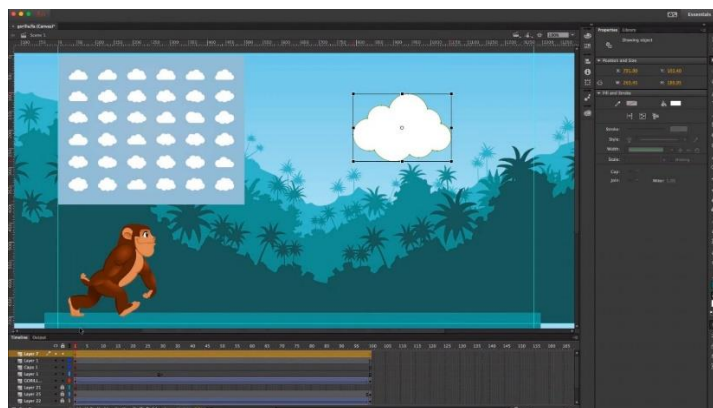
Adobe Animate

Animate abans anomenat Flash era una eina per crear contingut interactiu a internet: botons, menús desplegable etc. Després va desenvolupar petits jocs i animacions que s'usaven a internet i en CD-Roms. Adobe defineix Animate com una eina amb majors prestacions i menys errors que Flash, i que permet crear de contingut en HTML5. D'aquesta manera es converteix en una eina general d'animació i no només una eina orientada a Flash.

Animate permet dibuixar de manera vectorial bàsica o a través dels seus pinzells vectorials que agafen tant la pressió com la inclinació. Conté un espai de dibuix rotatiu de 360° per disposar de la inclinació desitjada a l'hora de dibuixar i la opció d'utilitzar un paper de ceba amb diferents transparències per tenir com a guia, diferenciant entre els fotogrames anteriors i posteriors. També inclou les llibreries Adobe Stock amb un gran ventall d'imatges i escenaris com també la llibreria de tipografia Typekit.

Es pot animar mitjançant transicions automàtiques (tweenings) o frame a frame. També nidificar animacions complexes o crear precomposicions i crear esquelets per dirigir personatges com a marionetes. Inclou també un sistema de control de l'àudio directament a la línia de temps sense necessitat de codi.

Animate conté fins i tot una càmera virtual que permet simular una càmera real. Fer panoràmiques rotacions i zooms, modificar punts focals, i aplicar filtres de color. La càmera es una capa més dins la línia de temps i es pot animar amb interpolacions o fotogrames clau.



Toon Boom Harmony

Aquest és un software utilitzat per la indústria de la televisió i el cinema d'acció. Disposa d'un gran ventall de pinzells que permeten una gran tècnica en dibuix, com també un gran control sobre textures i color. A més a més té una gran eina per la digitalització i la neteja de dibuixos en paper per als que prefereixen l'animació tradicional.

Permet integrar en un mateix fotograma imatge 2d i 3d com també combinar màscares i objectes 3d en un entorn multipla per afegir profunditat. Amb les ombres creades per il·luminació creen un volum dels objectes 3D que afegeix una nova dimensió als dibuixos.

Els deformadors i la creació d'esquelets per a personatges són una característica clau en aquest programa ja que permet fins i tot exportar les creacions a motors de joc com Unity.

Afegeix el potencial del plugin Open FX i així tot d'efectes especials amb dinàmiques i presets definits. També cal destacar la secció de plantilles en el seu lloc web, on hi ha l'opció de descarregar plantilles amb animacions predefinides, escenaris o efectes especials.

Toon Boom Harmony té una gran plataforma de composició que permet integrar fons, il·luminació, efectes especials en un mateix programa, sense la necessitat d'exportar l'animació i editar-la en un software de postproducció.



TVPaint

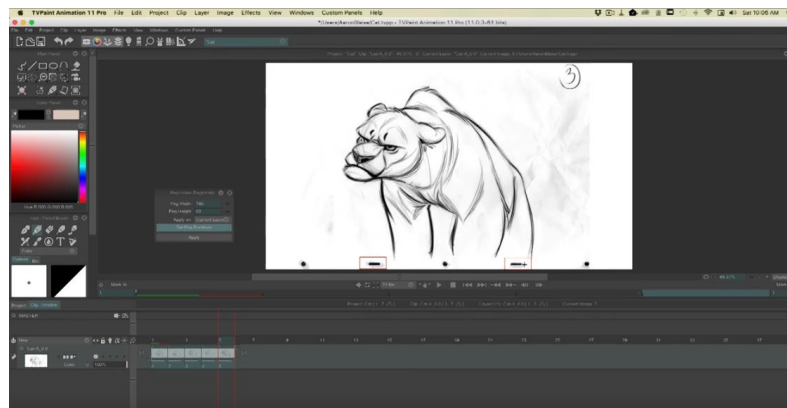
TV Paint és un programa creat específicament per animació 2D tradicional. Així doncs és necessari saber dibuixar molt bé i tenir la paciència i destresa de dibuixar fotograma a fotograma. Així doncs no té esquelets ni interpolacions tot i que si que disposa de deformadors i efectes bàsics.

Inclou una eina que esborra els píxels blancs del paper un cop escanejada la imatge i només manté les línies del dibuix. Si els traços són clars i nets ja no cal redibuixar-los i es pot passar directament a pintar-los.

Permet una gran gestió de les capes i les imatges, té taula de llum, espai de treball rotatiu, una biblioteca d'imatges que pot emmagatzemar referències i models tècnics, i disposa de directrius amb punts de fuga i d'una càmera per fer animacions en perspectiva.

Sobre la línia de temps conté un panell de notes molt pràctic per anotar o bé senyalar punts d'inflexió i fotogrames claus. També disposa de la possibilitat d'importar sons i d'editar diverses pistes administrant foses i volums. Totes dues eines permeten la creació d'una animació amb sincronització de llavis simple i eficient.

TV Paint té la opció d'importar vídeos de diferents formats, que transforma en seqüència d'imatges i així crear animacions que interaccionin amb aquestes imatges de fons o també fer-ne rotoscòpia.



Moho (Anime Studio)

Moho, anteriorment anomenat Anime Studio, era un programa originalment distribuït per Lost Marble però de novembre de 2007 ha estat distribuït per Smtih Micro Software.

És un programa per professionals que busquen una bona alternativa a l'animació tradicional. Visualitza només les capes de la línia de temps que estan actives i permet no haver de fer scroll o preocupar-se de bloquejar o desbloquejar capes quan es treballen amb diferents objectes. Permet importar diferents pistes de so i editar-les, com també hi ha una capa de la línia de temps on es poden apuntar notes i comentaris per a les futures referències.

El seu sistema d'ossos per fer esquelets és molt versàtil i posseeix també deformadors de punts; es poden crear cicles fàcilment, té efectes de partícules i entorn 3D, i també està optimitzat per a videojocs i així exportar a Unity els personatges amb el seu esquelet.

Té una llibreria de contingut visual i àmplies característiques, animació frame a frame, importació amb capes d'arxius PSD, conversió des mapa de bits a vectors i creació de màscares. Permet crear un moviment de llavis dels personatges automàticament. Jugar amb la profunditat de camp amb l'ús de càmeres. Fins i tot disposa d'un sistema de partícules per crear efectes com neu, pols, pluja i es poden aplicar textures i treballar en 3D.



3. ORGANITZACIÓ

3.1 Metodologia de treball

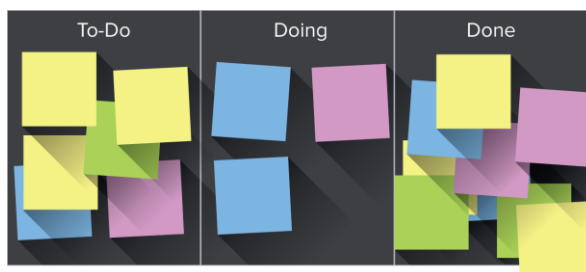
Per a la correcta planificació d'aquest projecte s'ha dividit el treball en diferents blocs. Aquests blocs s'han desgranat amb tasques segons els objectius a assolir.

Després s'ha identificat l'esforç que requereix cadascuna d'aquestes tasques i s'ha reflectit en un període de temps. Totes aquestes tasques han estat programades amb un diagrama de Gantt com també han estat detallades les seves dependències en un diagrama de Pert. Finalment s'ha fet un breu anàlisi dels els riscos i s'ha elaborat un pla de contingències.

Les parts en les que s'ha dedicat més esforç són les de disseny i producció ja que al ser coses creatives porten més temps i recursos. Les altres tasques són molt més concretes i han estat detallades en el temps més minuciosament.

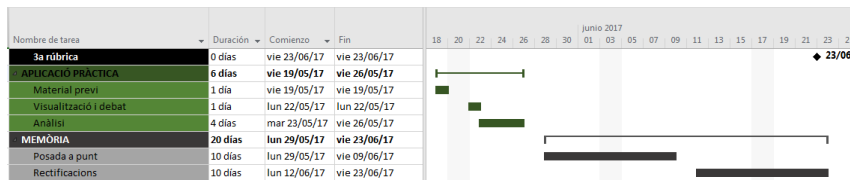
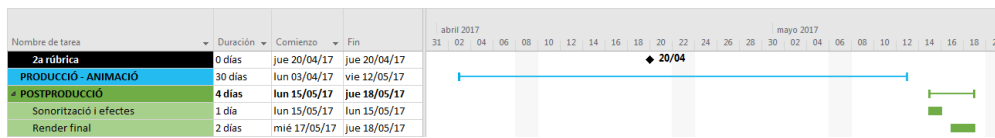
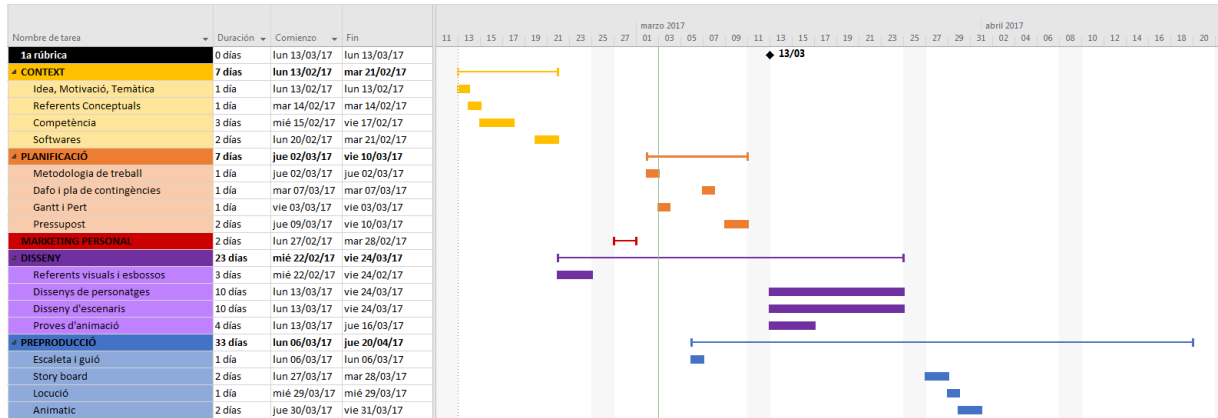
Totes aquestes tasques han estat guiades pel tutor del TFG amb intervencions setmanals, ja siguin presencials al CITM o amb entregues i rúbriques via correu electrònic. A part del control setmanal, després de cada grup de tasques creat hi haurà una entrega i acceptació per seguir endavant amb el projecte.

La posada en pràctica del pla de treball s'ha dut a terme a través d'un taulell de Kanban. Així en tot moment s'ha pogut tenir un control de les tasques a realitzar de manera visual. A part de les columnes de "per fer, fent i fet," els colors de les tasques han determinat el tipus de feina a fer: disseny, animació, redactat de memòria... Així doncs s'ha seguit una metodologia Àgile per adaptar-se a la progressió del treball i adequar la planificació a la realitat del dia a dia i a les millores suggerides.



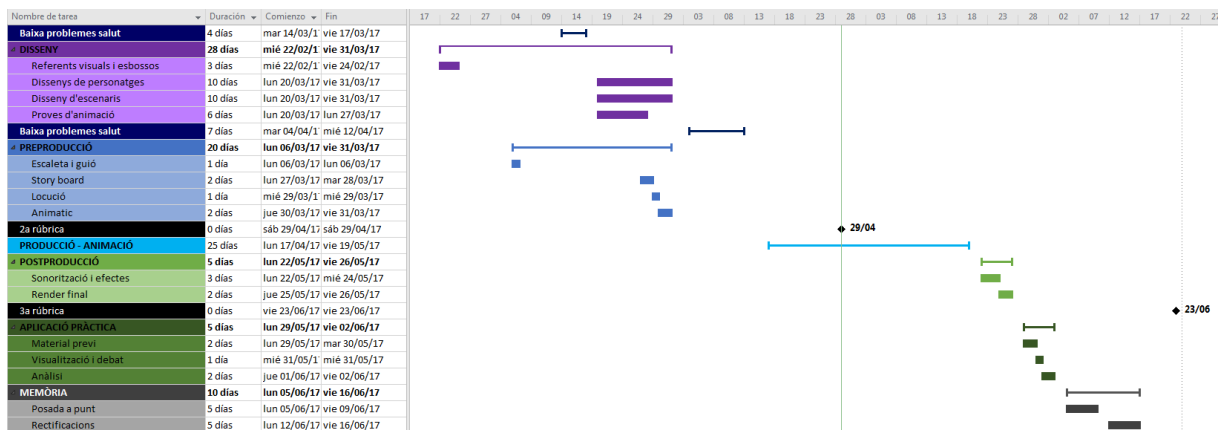
A més a més per a reduir el risc de pèrdua de material degut a algun error informàtic, s'han anat guardant diferents versions tant de la memòria com de la part de disseny i animació en dos dispositius d'emagatzematge diferents a part del propi ordinador utilitzat.

3.2 Diagrama de Gantt

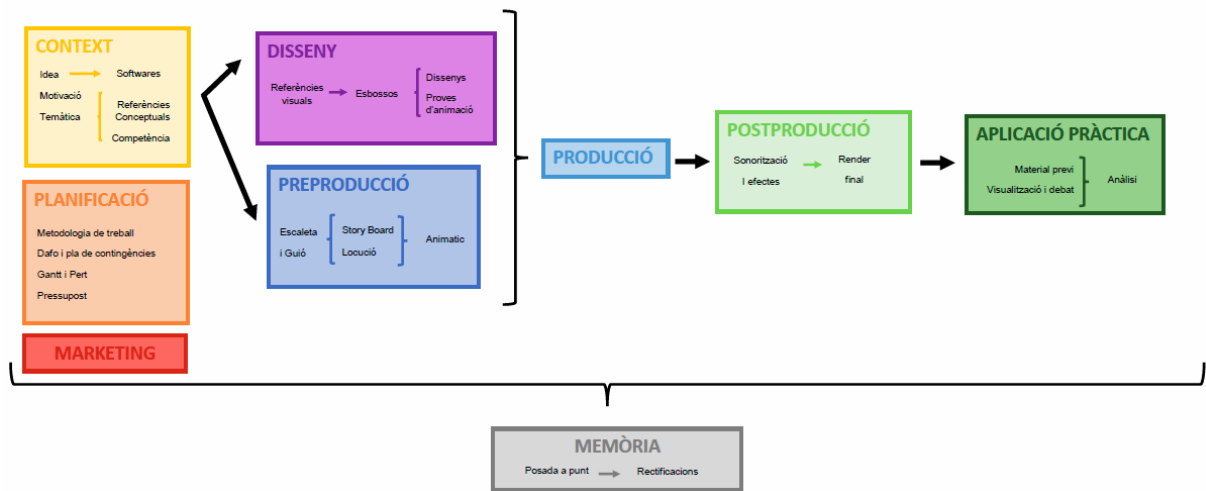


Canvis en la planificació inicial

Degut a problemes de salut, la planificació inicial ha hagut de ser modificada. Hi ha hagut dos setmanes d'indisposició. Cosa que ha fet que el temps de producció, postproducció i memòria s'hagin reduït. Principalment la solució serà la dedicació de més temps cada dia per complir amb els terminis establerts. Es considera que això serà suficient i no caldrà plantejar-se una entrega a mes de setembre.



3.3 Diagrama Pert



3.4 Anàlisi de riscos i pla de contingències

RISC	PROABILITAT	RELLEVÀNCIA	PLA DE CONTINGÈNCIA
Pèrdua de material ja creat per error informàtic	Mitja	Alta	Utilitzar còpies de seguretat en usb i disc dur extern
Falta de material adequat pel volum de feina a fer amb l'ordinador propi	Baixa	Mitja	Ampliació de la memòria RAM de l'ordinador perquè vagi més ràpid
Dubtes en la creació de l'animació	Mitja	Baixa	Busca i visualització de tutorials
Moment i espai desitjat per a la gravació de la locució	Mitja	Alta	Gavar al buc d'assaig insonoritzat de Can Musons.
Falta de temps per la posada en pràctica	Mitja	Alta	Enlloc de posar a la pràctica formular la idea a nivell teòric
No possibilitat de portar a la pràctica en una classe escolar	Baixa	Mitja	Fer-ho amb un grup de nens més reduït i en context diferent

3.5 Pressupost

Per a fer el pressupost s'ha fet un càlcul del cost personal per dia, especificant que és un treball sense afany de lucre. Aquest càlcul ha sortit de les 300h a dedicar al TFG entre els 96 dies laborables que dura. La divisió arrodonida ens dona 3h de feina al dia. Al ser estudiant i encara no tenir un títol i experiència s'ha estimat un preu de 20€/h. Així doncs de 60€ al dia. Seguidament s'ha mostrat la divisió de tasques feta al diagrama de Gantt per després definir els costos per a cada una d'elles.

Partners				
Partner	Short name	Type	Country	Average cost (€)
1	Gina	Non-profit		60

Work packages			
	Type	WP leader	WP Title
WP1	Management	Partner 1	Context
WP2	Management	Partner 1	Planificació
WP3	Dissem.& Exploit.	Partner 1	Marketing
WP4	Technical	Partner 1	Disseny
WP5	Demo/piloting	Partner 1	Preproducció
WP6	Technical	Partner 1	Producció
WP7	Technical	Partner 1	Postproducció
WP8	Dissem.& Exploit.	Partner 1	Aplicació practica
WP9	Management	Partner 1	Memòria

Partner	Short name	Type	Country	Average monthly cost (€)	Funding rate
1	Gina	Non-profit		0	60

Cost categories	WP1	WP2	WP3	WP4	WP5	WP6	WP7	WP8	WP9	Total	
Personnel effort (time-units)	7	5	2	27	6	30	4	6	20	107	
Personnel costs	420	300	120	1.620	360	1.800	240	360	1.200	6.420	82%
Travel costs	12	12	12	12	12	12	12	12	12	108	1%
Equipment (amortisation only)	19	19	19	19	19	19	19	19	19	171	2%
Consumables	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	1%
Other direct costs	0	0	0	0	0	0	0	0	30	30	0%
Subcontracting	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0%
Total direct costs	456	336	156	1.656	396	1.836	276	402	1.286	6.800	87%
Indirect costs	68	50	23	248	59	275	41	60	193	1.020	13%
Total budget (eligible costs)	524	386	179	1.904	455	2.111	317	462	1.479	7.820	100%

Per calcular els costos de cada tasca primer s'ha especificat l'esforç, és a dir, els dies dedicats a cada tasca. Que amb el preu especificat de 60€ al dia ens ha donat el cost personal.

Seguidament s'ha especificat els costos de viatge. S'ha estimat uns 20 viatges a Terrassa, des de Barcelona, entre les classes i les reunions amb el tutor. Així doncs entre anar i tornar 40 viatges. Per fer-los s'ha calculat el cost de 4 targetes T10 de 3 zones que ha donat 107€. Aquest cost s'ha distribuït per igual a les 9 tasques, d'aquí han sortit els 12€ imputats de viatge a cadascuna d'elles.

Els costos d'equipament s'han calculat dividits en dues parts, equipament i programari. Per una banda s'ha imputat 16€ en equipament i per l'altra 3€ en programari, en total 19€ de cost en equipaments.

Per calcular l'equipament primer s'ha calculat el cost dels equips utilitzats:

Torre	
Caixa: NOX NXFORTE	
21.95	
Font Alimentació: Tacens Anima APII500	15.25
Placa: Asus H110M-D	55
Processador: Intel Core i5-6600	221
Memòria RAM: Ballistix Elite 16 Gb (2x8)	167.91
Lector CD: LG GH24NSD1	13.95
Gràfica: Asus 710-2-SL-BRK	42.47
Disc Dur (Sòlid): Crucial Mx 300 525Gb	148
Disc Dur: Western Digital WD10EZEX	50.06
Pantalla:	
Benq GL2460 x2	128 x 2= 256
Tauleta Gràfica	
Wacom Intuos Art	178.82
Impresora:	
Epson WF-2630	69.90
Teclat i Ratolí:	
Logitech MK120	18.75
Auriculars:	
Sennheiser HDR 120	70.90
	TOTAL: 1329.96

Aquest càlcul ha donat un total de 1329.96 arrodonit a 1330€. S'ha estimat un període d'amortització de 4 anys, és a dir, 48 mesos. Si dividim el cost total entre aquests 48 mesos ens dona 28€ per mes. Hem calculat que la durada del projecte és de 5 mesos així doncs que podríem imputar un cost de 140€ en equipament. Aquest cost novament s'ha repartit en parts iguals per a les 9 tasques. Que arrodonint ha sortit a 16€.

Per calcular el cost de programari s'ha buscat el cost de cadascun dels softwares utilitzats:

Windows 7 Home Premium	34€
Office Home and Student	62.56€
Crative Cloud Estudiants (Illustrator i After Effects)	19.66/mes

S'ha multiplicat el cost del Creative Cloud Estudiants per els 5 mesos de duració del projecte, així doncs tenint un cost de 98'3€. I donant un cost total de programari de 194.86€, arrodonit a 195€.

S'ha estimat un període d'amortització de 3 anys per al programari, és a dir 36 mesos. Si dividim el cost total entre aquests 36 mesos ens dona 5.4€ per mes. Hem calculat que la durada del projecte és de 5 mesos així doncs que podríem imputar un cost de 27€ en equipament. Aquest cost novament s'ha repartit en parts iguals per a les 9 tasques. Que arrodonint ha sortit a 3€.

De la part de consumibles s'ha calculat els costos de:

Tinta impresora	34.95
LLibreta	4.90
Boli	0.30 €
LLapis	0.40 €
Goma	0.20 €
Fulls	1.65 €

El cost total de consumibles és de 42.4€ que s'ha distribuït per igual entre les 9 tasques a realitzar, així doncs amb 4.7€ a imputar per cada tasca, arrodonint 5€.

D'altres costos directes s'ha calculat com a béns i serveis que per a la reunió a fer amb la mestra de l'escola on es posarà en pràctica el projecte, es farà un dinar. Així doncs s'han imputat 30€ a la última tasca. Finalment com a serveis subcontractats no s'ha estimat cap cost ja que no n'hi haurà i com a costos indirectes s'ha calculat un 15% dels costos directes.

Així doncs, finalment ens surt un pressupost de 6420€ de costos directes, 246€ d'altres costos, 0€ de costos de subcontractació i 1020€ de costos indirectes, és a dir de 7820€ de cost total.

	Budget categories				
	Direct personnel costs	Other direct costs	Subcontracting costs	Indirect costs	Total eligible costs
Partner 1	6.420	246	0	1.020	7.820
Total consortium	6.420	246	0	1.020	7.820

3.6 Marketing

Estratègia i objectius

La meva principal il·lusió seria utilitzar els coneixements apresos per a dedicar-me al sector educatiu. Així doncs en un temps estar treballant en algun equip de creació de material per a l'educació.

L'objectiu final de la meva marca personal seria mostrar que les habilitats obtingudes tenen un fi, amb uns valors afegits clarament visibles. Una marca que transmeti confiança i credibilitat. Gran part del meu portfoli són projectes creats des de l'àmbit del voluntariat, així doncs crec que és interessant fer-los veure ja que és un aspecte que marca una identitat molt clara.

Pla d'acció

Primer de tot actualitzaré el meu currículum i em crearé un perfil a linkedin. Això em donarà visibilitat de cara a coneguts o empreses que busquin algú del meu perfil. També em crearé un perfil a la xarxa social creativa Behance, i penjaré un portfoli ja que és una xarxa molt consultada per empreses del sector.

Per altra banda seguiré una mentalitat de formació continuada, així doncs buscaré cursos a distància per especialitzar-me en algunes tècniques i softwares per aconseguir un major domini. També buscaré i estaré atenta a xerrades de professionals o exposicions que em puguin aportar experiències i consells per a la evolució personal.

Enlloc de crear una pàgina web crearé un gestor de continguts, un Wordpress, ja que al ser un blog, és dinàmic i es pot ser més actiu. Per altra banda li aplicaré el pluguín Yoast per tal d'aconseguir un millor SEO.

Per altra banda crearé un perfil a Facebook i Twitter desvinculat del perfil personal per a una separació dels dos ambients. Tot i així faré una revisió de la configuració de privacitat del perfil personal de Facebook per tal d'evitar la visualització d'imatges o comentaris inapropiats de cara a una futura contractació.

Execució del plan

Crearé un logo/lettering amb una tipografia i colors identificatius per a tal de mostrar el propi estil i crear un concepte de marca lligat a una idea i uns valors.

Per a totes aquestes xarxes socials mantindré una línia consistent amb la mateixa imatge de perfil i el mateix estil de publicacions, com també crearé un pitch com a primera presa de contacte en la descripció del meu perfil.

Tot i així per aconseguir aquesta visibilitat a les xarxes serà necessari una activitat contínua i de contingut interessant. Així doncs seguiré empreses del sector i altres artistes com també penjaré materials propis per a la mostra de les capacitats i qualitats. Aquest moviment a les xarxes serà controlat per l'eina Hootsuite que em permetrà seguir les temàtiques que m'interessin.

Totes aquestes iniciatives es duran a terme un cop acabat el TFG i per tant el grau, s'aniran implementant poc a poc amb un termini de 3 mesos (setembre-desembre) per a la creació i activació de totes les plataformes.

Un cop creats els perfils a les xarxes socials i les plataformes de difusió faré un seguiment de l'activitat com també una recerca d'ofertes de feina, així doncs quan hagi d'enviar un currículum tindrè tot un suport darrera ja creat per a una bona carta de presentació.

4 PREPRODUCCIÓ

4.1 Guió literari

Quan jo era un nen, el món màgic del circ em meravellava. M'entusiasmava veure de prop tots aquells animals que viatjaven en caravanes de ciutat en ciutat.

Durant l'actuació ho trobava tot meravellós i increïble, però el meu moment preferit era quan apareixia l'elefant. El gegantí animal mostrava una habilitat, una grandària i una força impressionants. Era evident que una bèstia com aquella hauria pogut arrencar un arbre de soca-rel amb una sola estrebada.

I en canvi... Després de cada actuació, sorprenentment, els treballadors del circ l'encadenaven a una petita estaca que amb prou feines s'endinsava a terra. Allò era un misteri per a mi.

La cadena era ferma i gruixuda, però un animal com aquell amb prou feina per esmicolar un mur, havia de ser capaç de deslliurar-se de l'estaca i fugir. Què subjectava l'elefant? Perquè no s'escapava?

Quan jo tenia cinc o sis anys encara creia que les persones grans ho sabien tot. Per això vaig preguntar als Mestres, a l'oncle i a la mare sobre el misteri de l'elefant. I ells em van dir que l'elefant no s'escava perquè estava ensinistrat. Com és lògic, seguidament els vaig preguntar: "si està ensinistrat i això fa que no fugi, per què el lliguen?" Ningú no va saber respondre aquesta pregunta.

Molt de temps després, una nit, vaig conèixer una persona sàvia que havia recorregut l'Índia i que em va ajudar a trobar la resposta. L'elefant del circ ha estat lligat a una estaca des que era molt i molt petit.

Recordo que vaig tancar els ulls i vaig pensar en el petit elefant, tot just acabat de néixer i lligat a l'estaca. Me'l vaig imaginar empenyent, estirant la cadena, un dia rere l'altre per intentar alliberar-se. Gairebé podia veure com s'adormia cada nit, esgotat per l'esforç, decidit a tornar-ho a provar l'endemà. Tot per no res: l'estaca era massa ferma per a una animal tan jovenet, encara que fos un elefant.

Fins que un dia, el més trist de la seva curta vida, l'elefantó va acceptar que no es podia alliberar i es va rendir al destí. Va ser llavors que vaig entendre per què l'enorme i poderós elefant del circ estava encadenat: estava convençut que mai no es podria alliberar de l'estaca.

El pobre animal tenia el fracàs gravat a la seva memòria d'elefant i mai més, mai més de la vida, no havia tornat a posar a prova la seva força...

Hi ha nits que somio que m'apropo a l'elefant i li dic a cau d'orella: " Saps? Te m'assembles. Tu també et penses que no pots fer moltes coses, només perquè una vegada, fa temps, ho vas provar i no te'n vas sortir. Però has de saber que el temps ha passat i que ara ets més gran i més fort que abans. Si et vols alliberar de veritat, segur que ho pots fer. Per què no ho proves?"

De vegades em desperto pensant que el meu elefant, finalment, un dia ho va intentar i va aconseguir arrencar l'estaca... Llavors somric i imagino l'enorme animal encara viatja amb el circ perquè li agrada molt divertir els nens i nenes, tot i que, per descomptat ara ja no està encadenat.

4.2 Escaleta

- 1) El protagonista explica que li encanta el circ.
- 2) Descriu el seu animal preferit: l'elefant, que considera l'animal més fort i gran.
- 3) El protagonista no entén perquè l'elefant, amb la seva força, no es deslliga de l'estaca a la que el lliguen els domadors després de la funció.
- 4) El nen busca la resposta preguntant als adults, però no es conforma amb la resposta que li donen. Finalment troba un savi que li explica la resposta.
- 5) El nen s'imagina l'elefant de petit intentant deslligar-se de l'estaca sense èxit.
- 6) El nen a casa durant la nit somia que s'acosta a l'elefant per convèncer-lo que no s'ha de rendir, que pot fer el que es proposi encara que en un passat no hagués pogut.
- 7) El nen es desperta pensant que l'elefant s'ha deslligat però que segueix al circ per gust.

4.3 Anàlisi narrativa i gràfica

Un cop creada l'escaleta, seguidament es va crear l'Storyboard per tal de tenir clars quins serien els plans a dibuixar i a animar.

En un primer moment l'Storyboard tenia pocs plans definits. El fet de partir d'un llibre il·lustrat va dirigir l'animació a una tendència de plans llargs i monòtons. Aquesta primera versió va quedar ràpidament descartada. Es va fer una segona versió d'Storyboard amb molts més plans. Al fer l'animàtic però, es va demostrar que no expressava la intenció volguda.

Es va fer una tercera versió ja molt més acurada, però encara es van fer modificacions sobre aquesta per perfilar-la del tot. Per solucionar el problema de la intencionalitat, es va fer una anàlisi de la història en totes les seves escenes per tenir en compte les seves vessants.

En aquesta anàlisi es van tenir en compte el sentiment a transmetre a cada escena i la manera d'aconseguir-ho a través de ritme, de les el·lipsis de contingut, del color, el tipus de pla, i del moviment de càmera.

ESCENA 1:

Argument: El protagonista explica que li agrada molt el circ.

Sentiment: Alegria

Acció: Dinàmica.

Elipsis: Salts d'escenari

Plans i moviments de camara: Generals i mitjos amb moviment (panoràmiques, travellings o zooms).

Música: Molt alegre. Acordió amb música de circ.

ESCENA 2:

Argument: El protagonista diu que l'animal que més li agrada és l'elefant i el descriu.

Sentiment: Poder

Acció: Pausada

Elipsis: Diferents moments, accions en paral·lel.

Plans i moviments de camara: Detalls i mitjos. Panoràmiques i zooms lents.

Música: Molt alegre. Acordió amb música de circ.

ESCENA 3:

Argument: El protagonista no entén perquè l'elefant, amb la seva força, no es deslliga de l'estaca a la que el lliguen els domadors després de la funció.

Sentiment: Dubte

Acció: Estàtica

Elipsis: Moment a moment.

Plans i moviments de camara: Plans generals. Pla seqüència d'una mateixa localització.

Música: Trista. Piano lent.

ESCENA 4:

Argument: El protagonista busca el per què.

Sentiment: Inquietud

Acció: Dinàmica

Elipsis: Salts d'escenari

Plans i moviments de camara: : Generals i mitjos amb moviment (panoràmiques, travellings o zooms).

Música: Acompanyament alegre. Piano ràpid per mostrar aquesta inquietud

ESCENA 5:

Argument: El protagonista accepta la dura resposta que ha trobat

Sentiment: Tristesa i desesperació

Acció: Estàtica. Mateixa localització

Elipsis: Detall a detall.

Plans i moviments de camara: Plans generals. Sense moviments de camara.

Música: Molt trista. Piano i violí lent acompanyant la desesperació de l'elefant.

ESCENA 6:

Argument: El protagonista intenta convèncer a l'elefant de que es deslligui.

Sentiment: Esperança

Acció: Pausada

Elipsis: Diferents moments, accions en paral·lel.

Plans i moviments de càmera: Detalls i mitjos. Panoràmiques i zooms lents.

Música: Acompanyament alegre. Piano ràpid per mostrar les ganes de posar solució.

ESCENA 7:

Argument: El nen somia que l'elefant es deslliga i segueix al circ per voluntat pròpia

Sentiment: Felicitat

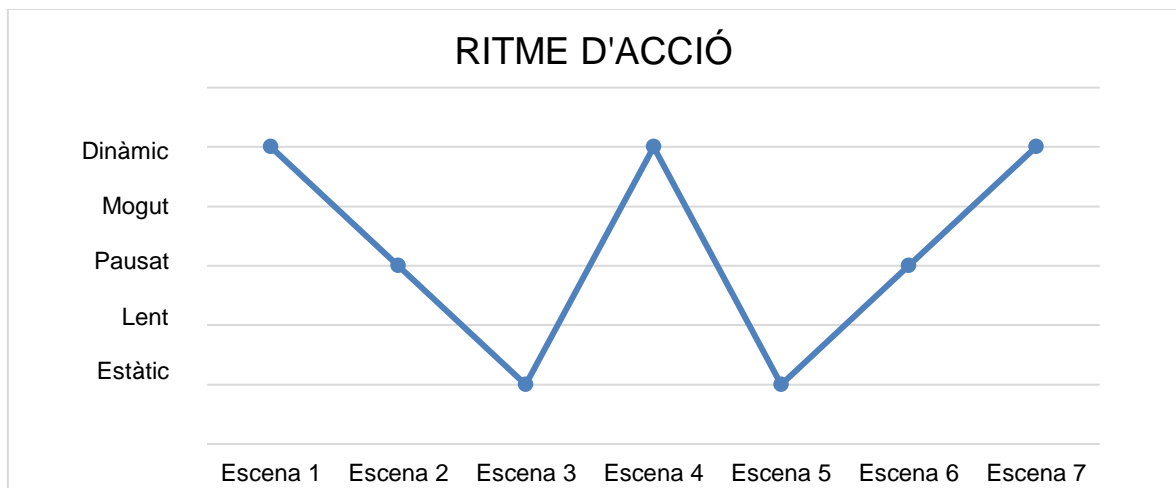
Acció: Dinàmica

Elipsis: Salts d'escenari

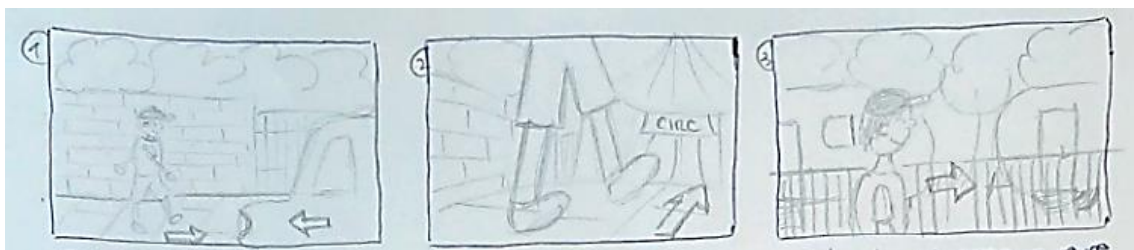
Plans i moviments de camara: Generals i mitjos amb moviment (panoràmiques, travellings o zooms).

Música: Molt alegre. Acordió amb música de circ

Amb aquesta anàlisi escena a escena s'ha aconseguit veure el ritme de l'animació.




Al fer aquest anàlisi va quedar en evidència que hi havia seqüències de plans que no funcionaven. Per exemple: A la penúltima versió l'animació començava amb aquests tres plans.



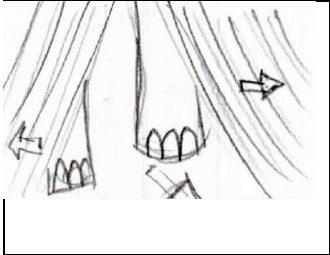

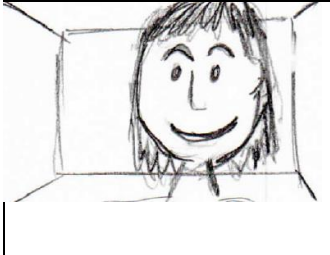
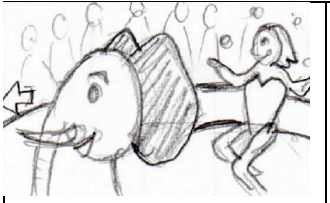
Aquests plans no concordaven amb l'anàlisi feta de que la primera escena havia de ser d'acció dinàmica ja que al ser la mateixa acció en la mateixa localització, tot i que des de tres punts de vista diferents expressava una sensació d'acció lenta.

4.4 Story Board

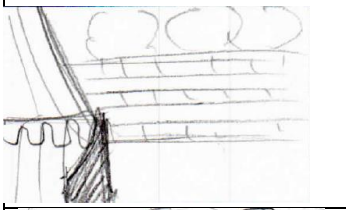
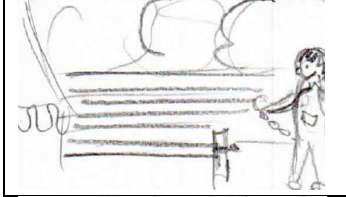
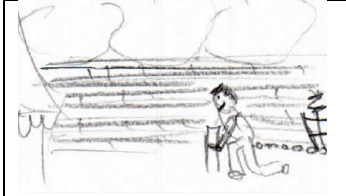

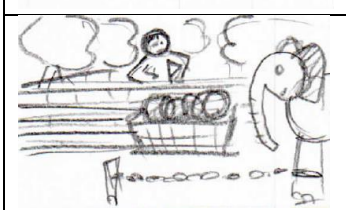
ESCENA 1

	<p>1 LOCUCIÓ: Quan jo era un nen</p> <p>ACCIÓ: El nen camina cap a la dreta i el camió cap a l'esquerra, el pla es talla quan es creuen.</p> <p>EFFECTES SO: Camió, de les passes del nen, i so ambient d'ocells.</p>
	<p>2 LOCUCIÓ: el món màgic del circ em meravellava..</p> <p>ACCIÓ: El nen agafa l'entrada de la taquilla i avança cap a la dreta, rere seu la nena i el pare s'acosten al mostrador.</p> <p>EFFECTES SO: Passes, i so ambient d'ocells.</p>
	<p>3 LOCUCIÓ: M'entusiasmava veure de prop tots aquells animals que viatjaven en caravanes</p> <p>ACCIÓ: El nen camina passant pel costat de la gàbia dels lleons</p> <p>EFFECTES SO: Passes, so ambient d'ocells i so de rugir de lleons.</p>
	<p>4 LOCUCIÓ: de ciutat en ciutat. Durant l'actuació</p> <p>ACCIÓ: El mico de baix salta i l'altre l'enganxa. Continuen el moviment lateral junts.</p> <p>EFFECTES SO: Esglai del públic, i aplaudiments</p>
	<p>5 LOCUCIÓ: ho trobava tot meravellós i increïble</p> <p>ACCIÓ: Els nens comencen a aplaudir i a xiular.</p> <p>EFFECTES SO: Aplaudiments i xiulets</p>
	<p>6 LOCUCIÓ: però el meu moment preferit era quan apareixia l'elefant.</p> <p>ACCIÓ: El pallaso va parlant pel micròfon i camina cap a l'esquerra donant pas al següent número. Zoom in</p> <p>EFFECTES SO: Veu de micròfon</p>


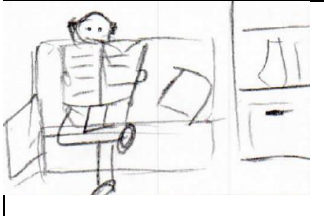

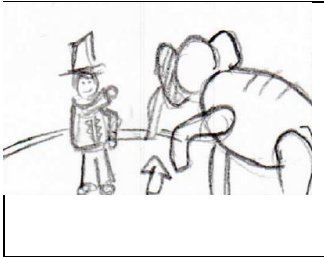
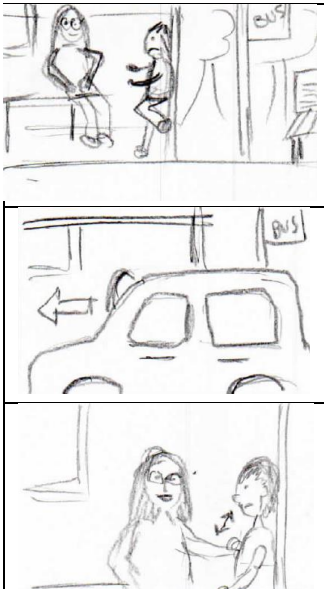
ESCENA 2

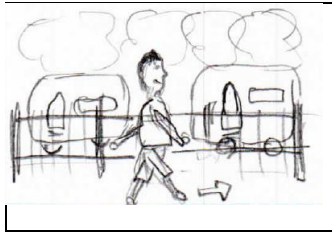
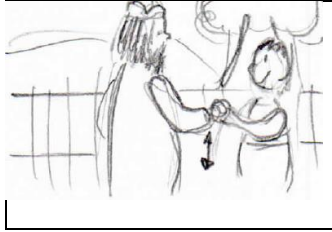

	<p>7</p> <p>LOCUCIÓ: El gegantí animal mostrava</p> <p>ACCIÓ: S'obren les cortines i es veuen en primer pla les potes de l'elefant que entren cap al centre de la pista. A cada trepitjada tremola l'escena.</p> <p>EFFECTES SO: Redoble i aplaudiments</p>
	<p>8</p> <p>LOCUCIÓ: una habilitat, una grandària i una força impressionants.</p> <p>ACCIÓ: L'elefant amb les potes davanteres sobre els tamborets fa la vertical mentre aguanta una pilota amb la trompa.</p> <p>EFFECTES SO: Aplaudiments</p>
	<p>9</p> <p>LOCUCIÓ: Era evident que una bèstia com aquella</p> <p>ACCIÓ: Cara del nen impressionat per l'espectacle. Li brillen els ulls. Zoom in.</p> <p>EFFECTES SO:</p>
	<p>10</p> <p>LOCUCIÓ: hauria pogut arrencar un arbre de soca-arrel d'una sola estrebada.</p> <p>ACCIÓ: L'elefant, amb la noia a sobre l'esquena fent malabars, camina d'esquerra a dreta de la pantalla.</p> <p>EFFECTES SO:</p>

ESCENA 3

<p>PLA SEQÜÈNCIA</p>	<p>11</p>	<p>LOCUCIÓ:</p> <p>Després de cada actuació, sorprenentment, els treballadors del circ l'encadenaven a una petita estaca que amb prou feines s'endinsava a terra.</p> <p>Allò era un misteri per a mi. La cadena era ferma i gruixuda però un animal com aquell amb prou feina per esmicolar un mur...havia de ser capaç de deslliurar-se de l'estaca i fugir. Què subjectava l'elefant? Perquè no s'escapava?</p> <p>ACCIÓ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La porta del teatre es tanca - El cuidador s'acosta cap a l'estaca amb la cadena - El cuidador lliga la cadena a l'estaca - El cuidador marxa i veiem que el nen està espiant l'elefant - El nen surt de l'amagatall i contempla l'elefant lligat <p>EFFECTES SO:</p> <p>Passes, cadena, ocells</p>
		
		
		
		
		




ESCENA 4

	<p>12 LOCUCIÓ: Quan jo tenia 5 o 6 anys encara creia</p> <p>ACCIÓ: El nen juga al menjador de casa amb un cotxe.</p> <p>EFFECTES SO:</p>
	<p>13 LOCUCIÓ: que les persones grans ho saben tot</p> <p>ACCIÓ: L'avi del nen està assegut al sofà del menjador llegint el diari</p> <p>EFFECTES SO: Pàgines diari</p>
	<p>14 LOCUCIÓ: Per això vaig preguntar als mestres, a l'oncle i a la mare sobre el misteri de l'elefant</p> <p>ACCIÓ: El nen a classe parla amb el professor</p> <p>EFFECTES SO:</p>
	<p>15 LOCUCIÓ: Ells em van dir que l'elefant no s'escapava perquè estava ensinistrat. Com és lògic seguidament els vaig preguntar:</p> <p>ACCIÓ: El domador fa exercicis amb l'elefant. Primer li fa aixecar una pota i després l'altra</p> <p>EFFECTES SO:</p>
	<p>16 LOCUCIÓ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si està ensinistrat i això fa que no s'escapi.. - Per què el lliguen? - Ningú no va saber respondre a aquesta pregunta <p>ACCIÓ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El nen parla amb la seva mare a la parada d'autobús. - Veiem com passa un cotxe - El nen està trist perquè no troba la resposta, la mare intenta consolar-lo. <p>EFFECTES SO: Cotxe al passar</p>


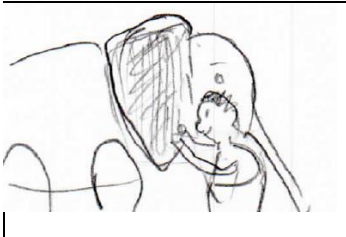
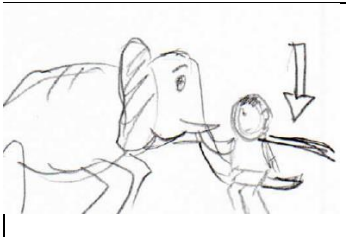
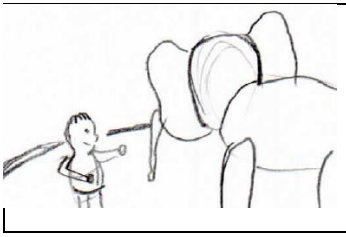

	<p>17 LOCUCIÓ: Molt de temps després, una nit, vaig conèixer una persona sàvia</p> <p>ACCIÓ: El nen s'acosta a les caravanes del circ</p> <p>EFFECTES SO:</p>
	<p>18 LOCUCIÓ: que havia recorregut l'Índia i que em va ajudar a trobar la resposta.</p> <p>ACCIÓ: El nen i el savi es donen la mà.</p> <p>EFFECTES SO:</p>
	<p>19 LOCUCIÓ: L'elefant del circ ha estat lligat a una estaca des que era molt i molt petit</p> <p>ACCIÓ: El savi explica al nen el perquè.</p> <p>EFFECTES SO:</p>

ESCENA 5


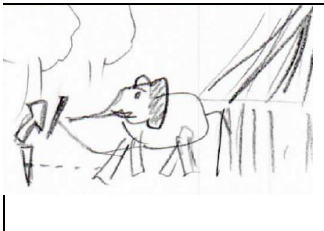
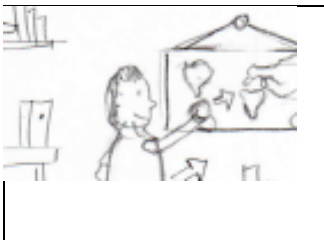


	<p>20 LOCUCIÓ: Recordo que vaig tancar els ulls i vaig pensar en el petit elefant</p> <p>ACCIÓ: El nen tanca els ulls i apareixen un a un els núvols de pensament</p> <p>EFFECTES SO:</p>
	<p>21 LOCUCIÓ: Me'l vaig imaginar empenyent, estirant la cadena, un dia rere l'altre per intentar alliberar-se.</p> <p>ACCIÓ: L'elefantó estira i estira de la cadena fins que de la força cau de cul a terra. Es comença a fer de nit</p> <p>EFFECTES SO: Cadena i trompa d'elefant</p>
	<p>22 LOCUCIÓ: Gairebé podia veure com s'adormia cada nit, esgotat per l'esforç, decidit a tornar-ho a provar l'endemà</p> <p>ACCIÓ: És de nit i veiem l'elefantó dormint al costat de l'estaca. Es comença a fer de dia.</p> <p>EFFECTES SO:</p>
	<p>23 LOCUCIÓ: Tot per no res. l'estaca era massa ferma per a una animal tan jovenet, encara que fos un elefant.</p> <p>ACCIÓ: L'elefantó dona cops de trompa a l'estaca per intentar trencar-la. Finalment crida desesperat.</p> <p>EFFECTES SO: Cops i trompa d'elefant</p>
	<p>24 LOCUCIÓ: Fins que un dia, el més trist de la seva curta vida</p> <p>ACCIÓ: L'elefantó assegut intenta amb la trompa deslligar-se la cadena de la pota</p> <p>EFFECTES SO: Cadena i trompa d'elefant</p>
	<p>25 LOCUCIÓ: l'elefantó va acceptar que no es podia alliberar i es va rendir al destí.</p> <p>ACCIÓ: L'elefantó estirat al costat de l'estaca, resignat.</p> <p>EFFECTES SO:</p>

	26	<p>LOCUCIÓ: Va ser llavors que vaig entendre per què l'enorme i poderós elefant del circ estava encadenat:</p> <p>ACCIÓ: El nen obre els ulls, baixa el cap trist i sospira. Zoom out</p> <p>EFFECTES SO:</p>
	27	<p>LOCUCIÓ: estava convençut que mai no es podria alliberar de l'estaca.</p> <p>ACCIÓ: L'elefant resta pacient al costat de l'estaca</p> <p>EFFECTES SO:</p>
	28	<p>LOCUCIÓ: El pobre animal tenia el fracàs gravat a la seva memòria d'elefant i mai més, mai més de la vida, no havia tornat a posar a prova la seva força...</p> <p>ACCIÓ: L'elefant gran resta lligat a l'estaca al seu lloc mentre no actua</p> <p>Zoom out des de la cara de l'elefant fins a veure'l sencer.</p> <p>EFFECTES SO: Cadena</p>

ESCENA 6

	29	<p>LOCUCIÓ: Hi ha nits que somio que m'apropro a l'elefant i li dic ACCIÓ: El nen treu el cap entre les cortines i decideix passar.</p>
<p>EFFECTES SO:</p>		
	30	<p>LOCUCIÓ: " Saps? Te m'assembles. Tu també et penses que no pots fer moltes coses ACCIÓ: L'elefant s'acosta al nen i ell a la seva orella per parlar-li</p>
<p>EFFECTES SO:</p>		
	31	<p>LOCUCIÓ: només perquè una vegada, fa temps, ho vas provar i no te'n vas sortir. ACCIÓ: L'elefant amb el nen assegut a la trompa, s'ajup i el deixa sobre el tamboret, després es torna a aixecar.</p>
<p>EFFECTES SO:</p>		
	32	<p>LOCUCIÓ: Però has de saber que el temps ha passat i que ara ets més gran i més fort que abans. ACCIÓ: El nen segueix parlant amb l'elefant</p>
<p>EFFECTES SO:</p>		
	33	<p>LOCUCIÓ: Si et vols alliberar de veritat, segur que ho pots fer. ACCIÓ: Cara de l'elefant mentre el nen intenta convèncer-lo</p>
<p>EFFECTES SO:</p>		
	34	<p>LOCUCIÓ: Per què no ho proves?" ACCIÓ: Nen aixecant els braços plantejant la pregunta.</p>
<p>EFFECTES SO:</p>		

ESCENA 7

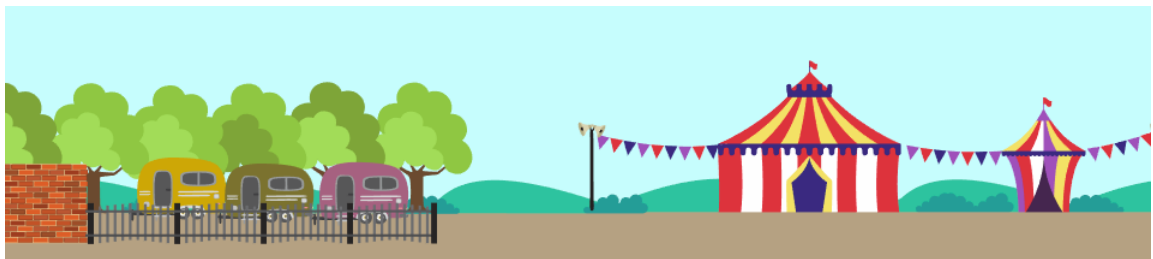
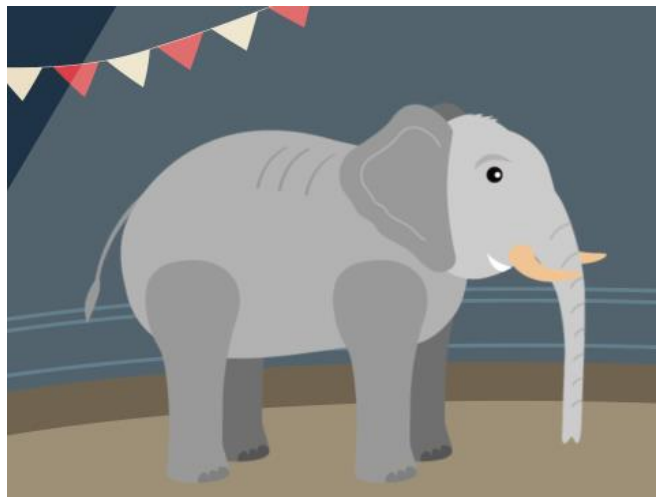
	35	<p>LOCUCIÓ: De vegades em desperto pensant que el meu elefant</p> <p>ACCIÓ: El nen estirat al llit es desperta i obre els ulls.</p> <p>EFFECTES SO:</p>
	36	<p>LOCUCIÓ: finalment, un dia ho va intentar i va aconseguir arrencar l'estaca...</p> <p>ACCIÓ: L'elefant estira de la cadena i l'estaca salta</p> <p>EFFECTES SO: Cadena i cop de l'estaca al caure a terra</p>
	37	<p>LOCUCIÓ: Llavors somric, i imagino l'enorme animal encara viatja amb el circ</p> <p>ACCIÓ: El nen s'acosta al pòster del mapa mundi que té a l'habitació i ressegueix amb el dit diferents països per on passa el circ</p> <p>EFFECTES SO:</p>
	38	<p>LOCUCIÓ: perquè li agrada molt divertir els nens i nenes,</p> <p>ACCIÓ: Dues nenes donen un cacauet a l'elefant</p> <p>EFFECTES SO:</p>
	39	<p>LOCUCIÓ: perquè li agrada molt divertir els nens i nenes,</p> <p>ACCIÓ: Dues nenes donen un cacauet a l'elefant</p> <p>EFFECTES SO: tot i que, per descomptat ara ja no està encadenat.</p>

5. PRODUCCIÓ

5.1 Dissenys

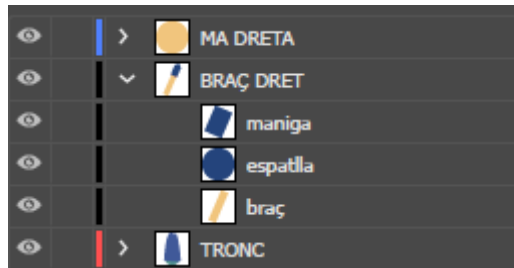
Els dissenys d'aquesta animació s'han dut a terme amb Adobe Illustrator. Utilitzant una tableta gràfica s'han creat formes amb l'eina de la ploma i corbes bezier. Combinant-les amb formes geomètriques predefinides.

Tant en la creació de personatges com en la d'escenaris de fons s'ha seguit una mateixa estètica basada en dibuixos sense línia i sense ombres.

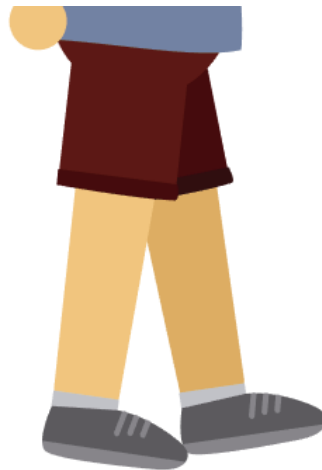


El més important en el procés de creació ha estat l'organització de capes dels dibuixos. Per a fer possible l'animació posterior ha estat necessari dividir el dibuix en diferents capes segons les parts de l'animació.

Per exemple en una capa posar-hi el braç i la màniga i en l'altra el tronc de la samarreta. Ja que després la màniga de la samarreta haurà de seguir el moviment del braç.

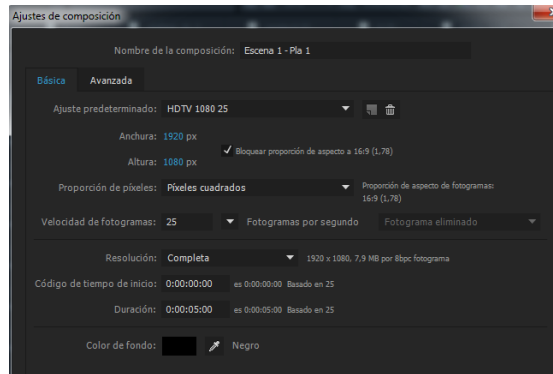


Al escollir un disseny sense ombres per poder crear una simulació de perspectiva en un mateix personatge s'ha optat per enfosquir les capes que queden darrera.

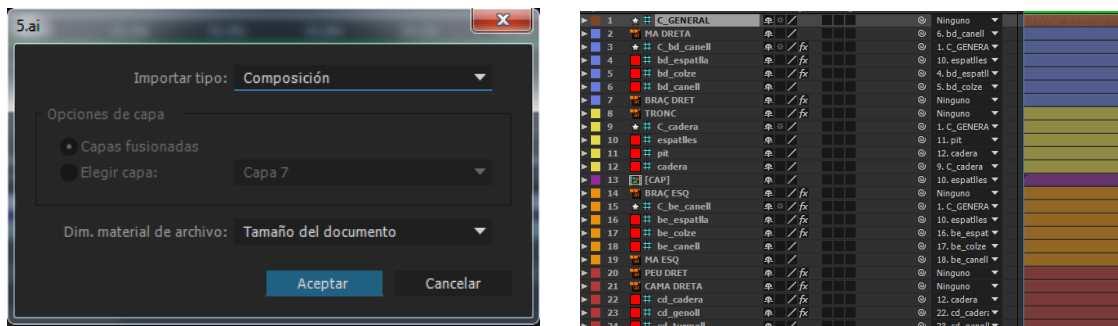


5.2 Animació

L'animació dels dissenys s'ha fet amb el programa After Effects. Els arxius s'han configurat amb una mida de (1920x1080) i a una velocitat de 25 frames per segon.



La importació d'arxius a After Effects s'ha fet amb l'opció de precomposició.



La organització dins aquest programa també ha sigut essencial ja que són moltes escenes i moltes capes diferents.

Les precomposicions i l'etiquetatge de capes i la diferenciació per colors han permès tenir una planificació acurada de cada cosa.

A l'hora de crear l'esquelet dels personatges van aparèixer les primeres complicacions. Les nocions d'AE en base a l'animació 2D eren molt bàsiques i l'eina coneguda, el Puppet Tool, tenia moltes mancances. Es van fer diferents proves però es va descartar la opció ja que no donava els resultats esperats.

Es va buscar informació de quina era la manera més adequada per fer aquest procés i es va trobar una solució que s'adaptava a les necessitats del treball.

Es va optar per treballar amb el Pluguin DUIK, aquest és un complement a l'eina Puppet Tool ja coneguda que permet la creació d'esquelets de manera efectiva.

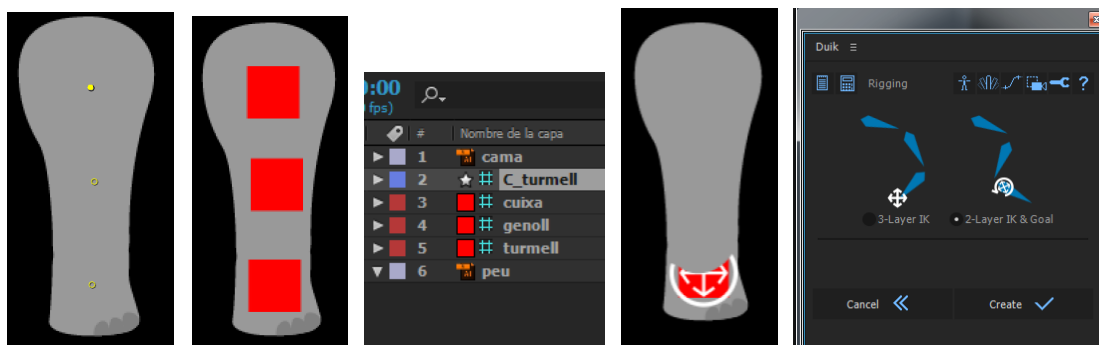
Tot i que aquest Pluggin ofereix possibilitats predissenyades d'esquelets, s'ha triat la opció de fer manualment el procés i així fer una animació original i personalitzada.

El procés de creació de l'esquelet dels personatges ha sigut el següent:

Primer amb l'eina puppet tool s'han definit les articulacions de les extremitats. [foto 1] Després s'han unit aquests punts amb l'eina bones (ossos) del plugin Duik. [foto2]

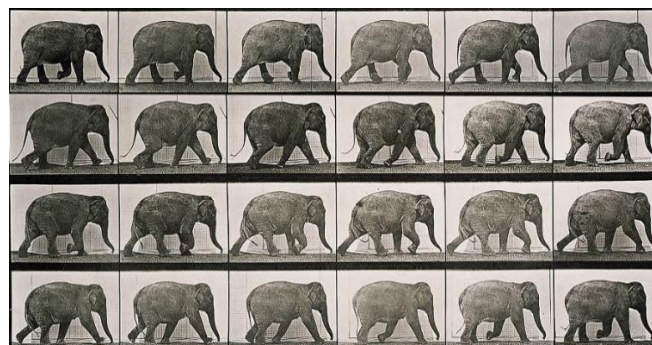
Seguidament s'han emparentat aquests ossos creant una jerarquia i creat un controlador des del qual es pot fixar la posició de l'articulació en cada moment. [foto 3 i 4]

Finalment s'ha aplicat a l'extremitat un IK eina que serveix per limitar l'angle i direcció de moviment de cada extremitat. [foto5]



Un cop creat l'esquelet del personatge s'ha optat per duplicar la composició per a seguir amb l'animació. Aquesta opció ha permès fer diferents animacions del personatge basant-se sempre en el mateix esquelet. I crear diferents patrons de moviment, el personatge quiet, el personatge en moviment etc.

L'animació dels personatges s'ha fet frame a frame. En el cas de les precomposicions del caminar s'ha agafat dissenys de referència dels moviments perquè aquest sigui natural i fluid.



6. POSTPRODUCCIÓ

6.1 Efectes utilitzats

Efecte vinyet

Per a fer l'efecte vinyet que focalitza la llum al centre de la imatge i enfosqueix les vores s'ha creat una màscara amb forma d'el·lipse. S'ha augmentat el calat per a fer una transició més suau i posat a mode de fusió afegir.

Cortines

Per a fer l'efecte del doblegat de les cortines del circ, s'ha utilitzat un soroll fractal sobre un sòlid negre. El sòlid s'ha escalat sense conservar l'escala uniforme de manera que s'ha allargat. Al soroll se l'hi ha donat molt contrast i poca brillantor i s'ha mogut l'evolució fins a tenir un efecte de ratlles desitjat.

Després s'ha aplicat un efecte de tint on s'ha associat el color negre a un color vermell i les ratlles del soroll blanques a un color grana. A continuació s'ha posat el mode fusió afegir sobre un altre sòlid negre i s'han precomposat les dues capes per fer que la cortina no fos transparent i que l'efecte només s'apliqués a la cortina i no a la resta de l'escena. Finalment s'ha utilitzat una màscara per a fer les ondulacions de la vora de sota.

Ombres

Per a que la composició de les escenes no fos tan plana s'ha afegit a tots els objectes una ombra tipus paral·lela que ha permès donar una mica de relleu.

Tremolor de les trepitjades

Per a fer el tremolor de les trepitjades de l'elefant s'ha utilitzat un efecte predefinit anomenat ondulator. Aquest permet crear frames entre dues posicions definint una freqüència i una magnitud del tremolor desitjat.

Núvol pensament

Per a la creació del núvol de pensament s'ha usat un efecte de partícules. S'ha creat un sòlid, se li ha afegit en mode fusió afegir un "CC Particle Systems II". Aquest efecte s'ha escollit en el panell animació "Pysic explosive" i de tipus de partícula "Lens Fade". Així doncs s'ha aconseguit que aquesta generació de partícules simuli un núvol, després en la quantitat desitjada s'ha congelat la imatge per aturar l'efecte de generació de partícules.

Lluna, sol i focos de la carpa de circ

Per a fer la lluna, el sol i els focos s'ha usat un pluguin anomenat Optical Flares. Aquest pluguin ve amb uns dissenys predefinits de llums, però en pots generar de noves i crear diferents efectes.

Totes les llums es poden animar entre d'altres en posició, punt de llum, brillantor i color. Així doncs s'ha pogut amb força brillantor i un color groguenc crear el Sol, amb menys intensitat, llum blanca i difuminat crear la lluna i amb efecte con crear els focos.

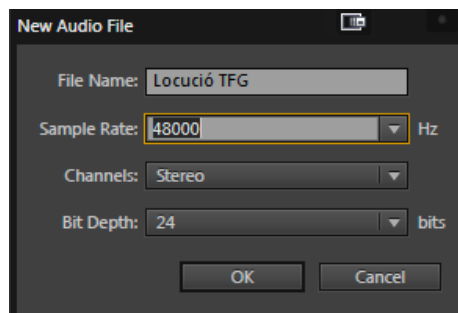
Transició color del cel

Per a fer la transició de color del cel de dia a nit s'ha utilitzat un efecte anomenat canvi de color. Aquest permet animar el canvi el to i la luminància de la pista on l'apliquis així doncs ha permès passar d'un blau clar a un blau fosc de manera gradual.

6.2 Locució

Per enregistrar el so es va demanar hora al laboratori de so del CITM i es va utilitzar el software Adobe Audition.

Per començar es va crear una pista nova d'àudio amb les següents característiques.



Sample Rate, o velocitat de mostreig, és la quantitat de mostres d'àudio enviades per segon. S'ha optat per la freqüència de 48000 Hz ja que equival a la qualitat de DVD.

Channels fa referència a si es grava en mono (només una pista) o estèreo (so de dreta i esquerra). Es va gravar en estèreo ja que ofereix una millor experiència al escoltar la locució.

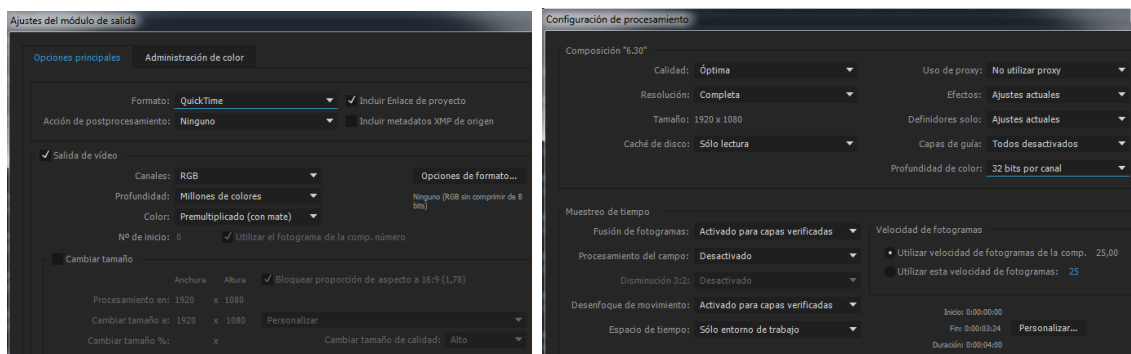
Bit depth, o profunditat de bits, equival a resolució del arxiu d'àudio. Es va escollir 24 perquè ofereix una millor qualitat que 16 bits.

Per a obtenir un resultat idoni es van gravar diverses pistes amb la lectura del text per tenir més versions sobre el mateix. Un cop enregistrat es va fer l'audició de les pistes i es van seleccionar els fragments amb les entonacions i diccions preferides. Seguidament es van eliminar les respiracions o aspiracions que hi havia entre frases. Finalment es va posar un fragment rere l'altre deixant les pauses necessàries entre frase i frase per marcar el ritme de cada escena.

6.3 Muntatge del Master

La organització a After Effects ha estat feta per composicions amb el nom de cada pla. Per a fer el muntatge final i la sonorització s'ha decidit utilitzar el programa Adobe Premiere ja que permet una millor combinació de les capes de so, així doncs s'han exportat tots els plans.

La configuració de la exportació s'ha fet sense comprimir ja que no es volia perdre qualitat de cara a l'exportació final. Els paràmetres escollits han estat: Vídeo en format QuickTime (.mov) amb format sense compressió. Mantenint les mides de creació de les composicions (1920x1080) a una velocitat 25 frames per segon i amb 32 bits de profunditat de color. Aquesta ha sigut la opció triada sobretot per a que els degradats del vinyet no es veiessin com a bandes de color.

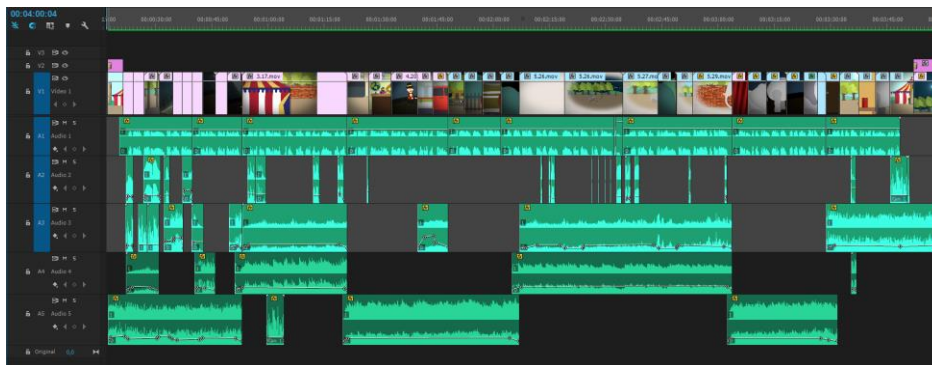


6.4 Sonorització

Per a fer la sonorització de l'animació s'ha utilitzat diferents pistes d'àudio. En una primera pista s'ha importat la locució del text del conte, aquesta pista ha servit com a referència per a totes les altres.

Les altres pistes han servit per a posar els diferents efectes. Aquests han estat descarregats de diferents bancs de sons, pàgines web que ofereixen recursos gratuïts per a creacions com a aquesta. S'hi pot trobar des de sorolls de passes, d'ocells, de cotxes, de cops de la cadena de l'elefant, aplaudiments o veus.

Finalment la locució i els efectes han estat acompanyats fragments de músiques descarregades també de bancs de sons. El ritme i caràcter d'aquestes músiques responen a l'anàlisi narrativa feta anteriorment per a la creació de l'Storyboard.



6.5 Render final

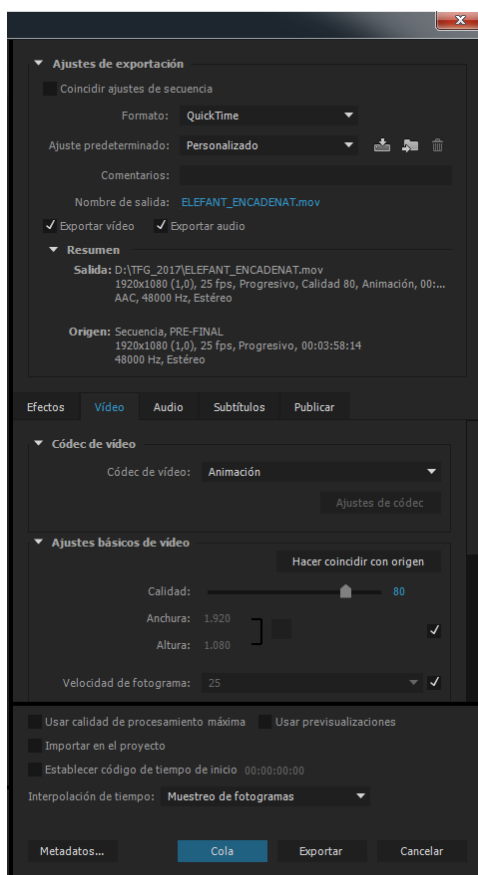
Per a fer el render final s'han fet diferents proves de qualitat. La primera opció ha estat un còdec H.264 ja que comprimeix força i permet obtenir un arxiu de poc pes ideal per penjar a internet o per reproduir fàcilment. Aquesta opció però, ha quedat descartada ràpidament perquè no respecta els degradats, ja que els converteix en bandes de color i la imatge perd molta qualitat [imatge esquerra]



Així doncs s'han seguit fent proves amb diferents formats i còdecs i s'ha vist que la millor opció és el còdec "animació" amb màxima qualitat. [imatge dreta] Aquest però al no comprimir genera arxius de gran pes. Un arxiu de menys de 4 minuts pesa 24GB això fa que els reproductors tinguin dificultat per reproduir l'arxiu sense entretallar-se.

ELEFANT_ENCADENAT_TFG	24.916.694 KB
-----------------------	---------------

S'ha decidit seguir fent proves amb aquest còdec d'animació però reduint la qualitat. S'ha vist que qualitat inferior a 70 ja produeix els mateixos efectes que altres còdecs descartats. Així doncs s'ha intentat trobar un terme mig entre 70-100.



La decisió final ha estat fer dos versions. Per poder penjar a les xarxes socials, una versió amb una qualitat de 75, que suposés un pes més lleuger però una qualitat decent. I per reproduir amb pantalles de més definició una amb qualitat 80

El resultat ha estat un arxiu lleuger de 1'88 GB i un altre de mes pesat de 12.2 GB.

ELEFANT_ENCADENAT_lleuger	1.976.585 KB
ELEFANT_ENCADENAT_qualitat	12.883.589 KB

7. RESULTAT

LINK: <https://youtu.be/fLSSfTSOzfk>

8. APLICACIÓ A L'AULA

8.1 Presentació de l'escola Tabor

L'Escola Tabor va iniciar la seva activitat docent l'any 1968. Era de titularitat privada i, inicialment, estava ubicada al carrer Navas de Tolosa 324. Més endavant, el centre va esdevenir una cooperativa mixta de pares i mestres, fins que el setembre del 1987 es va integrar, juntament amb altres escoles del col·lectiu CEPEPC, a la xarxa d'Escoles Públiques de la Generalitat. Tot i així, no va ser fins el setembre del 1996 quan l'Escola va ocupar l'actual edifici del carrer Cartagena (barri de l'Eixample Dret), passant també llavors, a ser de doble línia. Actualment, el Consorci d'Educació de Barcelona, ens públic format per l'Ajuntament i la Generalitat, la gestiona.

8.2 Pla TAC (Tecnologies de l'Aprenentatge i el Coneixement)

L'escola ha desenvolupat un pla pel tal d'afavorir mitjançant les tecnologies l'adquisició de nous continguts i complementar i reforçar el treball de la classe en les diferents àrees. Per altra banda també promoure l'assoliment de la competència digital per part de tots els alumnes.

Però la idea no és aprendre només a fer servir un ordinador o una tauleta sinó adquirir una competència que ajudi a aprendre, és a dir, no només "aprendre a" sinó "aprendre amb".

L'escola disposa d'una cinquantena de tauletes i aproximadament 100 ordinadors entre portàtils i sobretaula, com també les classes tenen projector i pissarres digitals.

8.3 Projecte: El curtmetratge

Els alumnes de 3r de primària durant el tercer trimestre han dut a terme el projecte amb de crear un curtmetratge amb la tècnica Stop Motion.

Aquest projecte té diverses finalitats ja que serveix com a eix transversal per a diverses assignatures:

- Educació en valors: L'objectiu per als alumnes era crear un guió per al curtmetratge que servís per a transmetre un missatge d'educació en valors.
- Llengua i literatura: Els alumnes havien de crear el guió des de zero, així doncs han hagut de pensar un argument i redactar-lo, treballant així gramàtica i expressió escrita.

- Visual i plàstica: Han hagut de dissenyar personatges, decorats i tot allò que forma part de l'escenografia
- Multimèdia: Tot aquest projecte s'ha dut a terme finalment usant els Ipads que tenen a l'aula i mitjançant dues aplicacions: My create i I-movie.

My create

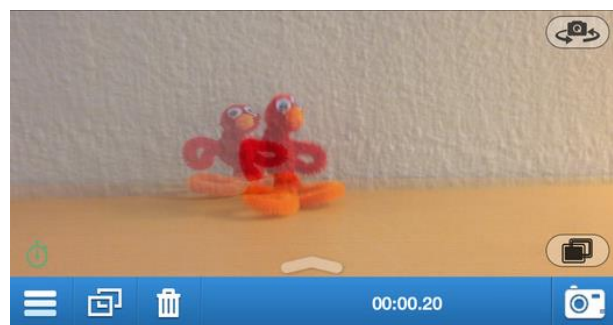
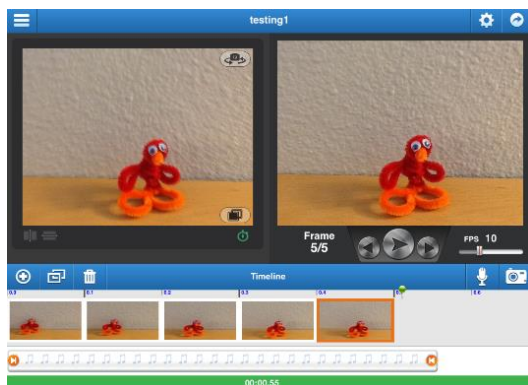


Aquesta eina fa ús de la càmera incorporada en l'ipad, els nens capten fàcilment una sèrie de fotos, que la aplicació reproduïx immediatament com a una animació stop-motion.

My create és una aplicació senzilla que permet capturar, copiar i eliminar imatges, exportar projectes o vídeos, i gravar o importar pistes d'àudio.

Té una interfície molt senzilla amb una línia de temps dividida amb imatge i àudio. A la pista d'imatge es col·loquen una rere l'altra les imatges capturades. On després pots indicar quina velocitat de reproducció és a dir, de fotogrames per segon, vols per al vídeo final

Per a una captura de les imatges més senzilla, l'aplicació disposa d'un efecte paper ceba que sobreposa la imatge actual a l'anterior i permet ajustar el moviment dels personatges.



I-movie



És una aplicació de software d'edició de vídeo creada per Apple Inc Els nens han pogut agafar el vídeo creat amb mycreate i donar-li el toc final.

Aquesta eina permet gravar una veu en off des del micròfon i agregar-ho com a una pista d'àudio i té una segona pista d'àudio per afegir música.

També té l'opció de crear títols d'inici i es pot utilitzar el disseny predefinit de títols de crèdit. Finalment es poden afegir als vídeos diferents efectes com ara dissoldre, escalar, càmera ràpida, càmera lenta. Finalment el vídeo creat es pot exportar en format QUICKTIME.



Imatges del procés de creació

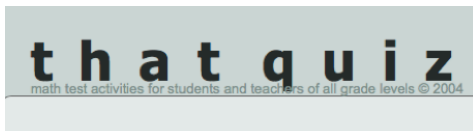


8.4 Activitat amb els alumnes

L'activitat amb l'animació d'aquest TFG s'ha dut a terme en dues classes.

- Activitat amb 3r A

La sessió ha començat amb una breu presentació de la activitat. Seguidament han pogut visualitzar l'animació. Un cop acabada han fet un qüestionari de comprensió oral amb els Ipads a través d'una aplicació anomenada ThatsQuiz.



ThatQuiz és una pàgina web per a professors i alumnes. És una manera fàcil de generar exercicis i veure'n els resultats molt ràpidament.

Aquesta web és un sistema que fan servir habitualment a l'escola per a diferents assignatures, així doncs es va aprofitar la possibilitat de generar el qüestionari referent a l'animació.



Seguidament s'ha fet segon visionat de l'animació i aquesta vegada s'ha fet la comprensió en grup. Aquest cop la comprensió s'ha fet a través de l'aplicació Kahoot.



Kahoot és una plataforma d'aprenentatge basada en el joc, permetent als educadors i estudiants investigar, crear, col·laborar i compartir coneixements. Ja que permet dur a terme concursos, debats i enquestes online.

Així doncs els alumnes han hagut de consensuar les respostes amb els seus companys i contestar cada pregunta abans de 30 segons. Amb aquesta aplicació han pogut anar seguint l'evolució de les respostes correctes i incorrectes en el rànquing d'equips i així motivar-se per contestar bé.

Amb aquesta segona activitat hem comprovat que amb dos visionats tots els nens han entès perfectament la història del conte i han sabut respondre bé quasi totes les preguntes.



Tot seguit hi ha el llistat de preguntes que han hagut de respondre. Són 12 preguntes multiopció, amb 3 opcions i només una de correcta.

- 1) El protagonista ens explica una història
 - a. De quan ell era petit
 - b. Que li va passar ahir
 - c. Que ha somiat

- 2) Quan va al circ, el protagonista:
 - a. Té por dels animals
 - b. Li agraden molt els animals
 - c. El seu moment preferit són els pallassos

- 3) Al protagonista li agrada l'elefant perquè
 - a. Té la trompa molt llarga
 - b. És molt gran i té molta força i habilitat
 - c. Les seves potes són enormes

- 4) Després de l'espectacle els treballadors del circ
 - a. Deixen l'elefant en un tancat
 - b. El lliguen amb una corda en un pal
 - c. El lliguen amb una cadena

- 5) El protagonista no entén perquè l'elefant no s'escapa i ho pregunta:
- A la mare i al professor
 - A la gent del carrer
 - A l'elefant
- 6) El nen acaba sabent perquè l'elefant està encadenat perquè
- Li explica el seu avi
 - Li explica el seu professor
 - Li explica un savi
- 7) Per què el savi sap perquè l'elefant no s'escapa?
- Perquè ha recorregut l'Índia i en sap molt d'elefants
 - Perquè l'elefant li va explicar
 - Perquè els savis ho saben tot
- 8) L'elefant no s'escapa perquè
- Ja li agrada estar al circ
 - El van ensinistrar per no escapar-se
 - El van encadenar quan era molt petit
- 9) L'elefant, tot i ser gran, segueix encadenat perquè...
- Es pensa que l'estaca és més forta que ell
 - Perquè de petit no va poder i ara ja és massa gran
 - No té força per trencar l'estaca
- 10) El protagonista s'imagina l'elefant de petit
- Sempre jugant
 - Dormint tot el dia
 - Intentant deslligar-se
- 11) El nen somia que va al circ a parlar amb l'elefant
- Perquè intenti a trencar l'estaca ara que ja és gran
 - Per convèncer-lo que s'escapi d'amagat
 - Perquè el deixi pujar sobre seu

12) El protagonista somia

- a. Que l'elefant trenca l'estaca i fuig
- b. Que l'elefant es queda encadenat per sempre
- c. Que l'elefant trenca l'estaca i es queda a viure al circ

Els resultats han estat:



Cognoms	Nom	L'ELEFANT
aaouiat	Nadia	7.5
Beltran	Axel	3.3
Bertran	Valeria	7.5
castro	Angie	6.7
Flores	Dani	8.3
Garcia	Anthony	5.0
gazquez	Laia	8.3
ghamras	Noura	8.3
Hachemi	Adam	
lópez	Tiago	8.3
martínez	Pablo	7.5
miró	Pol	7.5
mora	Mic helle	6.7
Nogueras	Carlota	6.7
paucar	Dylan	5.8
qamar	Iman	5.8
ramos	Oriol	9.2
roma	Eric	8.3
ruiz	Aroa	7.5
torres	Pau	6.7
Valle	Daira	7.5
ventura	Arturo	5.8
villarroel	Rocio	6.7
Zhuo	Sihao	8.3

L'elefant encadenat	
Played with	8 players
Played	12 of 12 questions
Overall Performance	
Total correct answers (%)	83,33%
Total incorrect answers (%)	16,67%
Average score (points)	11375,13 points

L'elefant encadenat				
Final Scores				
Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers
1	Blau	13927	11	1
2	Groc	13142	11	1
3	Taronja	12141	10	2
4	Vermell	11453	10	2
5	Verd	10275	9	3
6	Lila	10271	10	2
7	Marró	9926	9	3
8	Negre	9866	10	2

- **Activitat amb 3r B**

Amb la segona classe el principi ha estat el mateix, presentació i visionat de l'animació. Però aquesta vegada s'ha treballat l'animació des de l'àrea d'educació en valors. Així doncs, després de veure l'animació s'ha iniciat un debat conduït per la professora entorn als valors que es poden extreure de la història.

Els nens han reconegut perfectament quina era la moralina d'aquesta història i han anat posant exemples de situacions quotidianes en les que s'han trobat en una situació similar però han pogut sobreposar-s'hi.



- **Activitat conjunta**

Al finalitzar les dues sessions s'han reunit els alumnes de les dues classes per a fer la presentació dels seus curtmétratges. Així doncs gaudir de la gran estrena i mostrar als companys el resultat final de la feina que han estat fent durant tot aquest trimestre.



9. CONCLUSIONS

- Planificació i organització

A nivell de planificació vaig intentar tenir en compte totes les vessants, de la temporització de les entregues i del temps real que hi podia dedicar compaginat amb la vida laboral.

En un primer moment tot va quedar definit a la perfecció però els plans es van veure xafats per motius mèdics que em van tenir uns dies de baixa. Això va fer que s'hagués de fer una reestructuració de tot plegat.

Aquesta reorganització sumada al fet que hi va haver un encallament amb la definició de l'Storyboard que va durar més del que estava previst, va fer que el temps dedicat a l'animació es veiés molt reduït i la quantitat d'hores de les últimes setmanes fos força més elevada del desitjat.

Tot i així a nivell propi, els punts a desenvolupar i de la quantitat de feina a fer ha estat controlada en tot moment amb els post-it del taulell de kanban que han permès una bona organització i una finalització a temps.

Per altra banda també he après a fer un pressupost per a un projecte suposadament real i fer un pla de màrqueting personal que de ben segur que em serviran en el món laboral d'ara en endavant.

- Realització de l'animació

Respecte l'execució, m'he trobat molt còmoda amb la realització dels dibuixos ja que el disseny amb Illustrator el dominava. Tot i que ha sigut una novetat fer-ho amb tableta gràfica, ja que fins ara no l'havia usat i ha suposat una alta comoditat. El muntatge del màster amb el premiere ha sigut la tasca més senzilla ja que és el programa que més domino.

Amb l'After Effects en canvi, els petits entrebancs que he anat trobant no han estat tant senzills. El fet d'usar nous pluguins i efectes m'ha portat una inquietud davant del desconeixement. Una de les coses que més m'ha engoixat ha estat l'exportació dels arxius, trobar el format adequat a la qualitat que volia..

Però de tot plegat ha sorgit un sentiment de realització personal al veure que he après coses noves i m'he sabut sobreposar a les dificultats.

- **Resultat de l'animació**

Estic força contenta amb el resultat de l'animació, sé que es tracta d'una animació senzilla sense grans dificultats tècniques. Però mai m'havia enfrontat a un treball d'aquestes dimensions i crec que ha sortit una peça força compacta.

Tot i així m'hagués agradat poder dedicar les hores previstes a la primera planificació, estic segura que el resultat hagués estat força millor, ja que la varietat dels plans i dissenys segurament hauria estat més elevada.

- **Treball a l'aula**

L'experiència de la presentació de l'animació a l'aula ha estat molt positiva. He pogut veure les reaccions dels nens, sentir els seus comentaris, i sobretot veure que el què he creat té una utilitat tant constructiva, que no és un treball més a la col·lecció dels que quedaran guardats en alguna carpeta de l'ordinador.

Per a ells tot aquest projecte va servir per a aprendre noves coses sobre animació i les noves tecnologies i molts estaven interessats en saber molt més sobre aquest món.

10. AGRAÏMENTS

Al meu director de TFG, al Xan, per saber en tot moment redirigir els meus esforços i motivar-me per aconseguir millors resultats

A la meva parella, a l'Andreu, per ser-hi sempre ajudant anímicament en el procés i aconsellant sempre constructivament per exprimir el millor de mi.

A la amiga i mestra de l'escola Tabor, la Laia Omella, per donar-me la possibilitat de dur a terme aquest projecte i voler ensenyar als seus alumnes tot allò que mica en mica ha après d'aquest món Multimèdia aquests anys al meu costat.

A les meves germanes, Mireia, Laia i Judit, per ajudar-me en el procés, directa o indirectament aconsellant, criticant, o substituint-me en el món laboral.



11. BIBLIOGRAFIA

⇒ Abián Peñate (2016). *Programas de animación 2D: 1ª Parte*

<http://abstractia.net/programas-animacion-2d/>

[Consultat: 20 de febrero de 2017].

⇒ Adobe (2017). *Adobe After Effects CC*

<http://www.adobe.com/es/products/aftereffects.html>

[Consultat: 20 de febrer de 2017].

⇒ Adobe (2017). *Adobe Animate CC*

<https://www.adobe.com/es/products/animate>

[Consultat: 21 de febrer de 2017].

⇒ Baula. (2017). *Material educatiu*

<http://baula.com/material-educatiu/>

[Consultat: 15 de ferber de 2017].

⇒ Bloop Animation. (2017). *Toon Boom vs. Flash (Adobe Animate): Which One Should You Use?*

<https://www.bloopanimation.com/toon-boom-vs-flash-adobe-animate>

[Consultat: 21 de febrero de 2017].

⇒ Direcció General d'Educació Infantil i Primària (2015). *Competències bàsiques en l'àmbit de l'educació en valors*

<http://ensenyament.gencat.cat/web/.content/home/departament/publicacions/colleccions/competencies-basiques/primaria/prim-educacio-valors.pdf>

[Consultat: 13 febrer de 2017].

⇒ Educació i les TIC (2017). *Animacions*

<http://www.educacioilestic.com/animacions>

[Consultat: 15 de febrer de 2017].

⇒ Mar Quintana (2017). *Comparativa de programas profesionales de animación 2D.*

<https://criaturitasyesperpentos.com/2017/01/22/comparativa-de-programas-profesionales-de-animacion-2d/>

[Consultat: 20 de febrer de 2017].



⇒ Smith Micro Software (2017). **Anime Studio Pro 11.**

<http://my.smithmicro.com/es/anime-studio>

[Consultat: 21 de febrer 2017].

⇒ Toni Cirera (-----). **Materials Educatius.**

<http://www.materialeduc.net/webcast.html>

[Consultat: 15 de febrer de 2017].

⇒ Toon Boom Animation. (2017). **Toon Boom Harmony.**

<https://www.toonboom.com/products/harmony>

[Consultat: 21 de febrer de 2017].

⇒ TVPaint Developpement (2017). **Computer assisted animation : comfort, versatility and freedom**

<https://www.tvpaint.com/v2/content/article/feature/animation2d.php>

[Consultat: 21 de febrer de 2017].

⇒ Universitat de Barcelona (2017). **Màster d'educació en valors i ciutadania.**

<https://www.ub.edu/portal/web/educacio/masters-universitaris/->

[/ensenyament/detallEnsenyament/1072227/1](https://www.ub.edu/portal/web/educacio/masters-universitaris/-ensenyament/detallEnsenyament/1072227/1)

[Consultat: 13 febrer de 2017].

⇒ Universitat Internacional de Valencia (2017). **En qué consiste la educación en valores**

<http://www.viu.es/en-que-consiste-la-educacion-en-valores/>

[Consultat: 13 febrer de 2017].

⇒ XTEC - Xarxa Telemàtica Educativa de Catalunya. (2017). **Centres de recursos pedagògics (CRP)**

<http://xtec.gencat.cat/ca/serveis/sez/crp/>

[Consultat: 15 de febrer de 2017].

⇒ DUIK – RAINBOX (2017). **Rigging Duik Animation**

<https://rainboxprod.coop/en/tools/duik/>

[Consultat: 3 de maig de 2017]

⇒ Video Copilot |(2017) **After Effects Tutorials, Plug-ins and Stock Footage for Post Production Professionals**

<https://www.videocopilot.net/products/opticalflares/>

[Consultat: 22 de maig de 2017].

⇒ ThatQuiz (2017). **Aprenen-ne més**

<http://www.thatquiz.org/ca/docs/about.html>

[Consultat: 5 de juny de 2017]

⇒ Kahoot | Learning games (2017). **Make learning Awesome!**

<http://kahoot.com>

[Consultat: 5 de juny de 2017].

⇒ iMovie - Apple (ES) (2017). **Convierte tus videos**

<http://www.apple.com/es/imovie/>

[Consultat: 6 de juny de 2017].

⇒ HUE (2013). **MyCreate for Ipad**

<http://huehd/products/mycreate-ipad/>

[Consultat: 6 de juny de 2017].