

**ALAN
WAKE
II**

En el proyecto final de la web promocional de este videojuego, Alan Wake, se han utilizado todas las tecnicas y conocimientos adquiridos este curso.

Utilizando los colores, tipografias y estilos caracteristicos de este videojuego se ha creado una imagen promocional general, acorde a lo que se exige, con elementos graficos con una gama cromatica idonea e imagenes.

Además de la edicion y producción de un trailer.

Sobretudo se ha intentado que sea intuitiva en cuanto al uso y bastante interactiva, llamando asi la atención de los usuarios.



Ariadna Santos Olea

Obra final CF APCI

Curs 2023/2024

EMAD de la Garriga

6	BRIFINIG
10	BENCHMARKING
26	WIFRAME
30	MOCKUP ESTÁTICO
32	ELEMENTOS DE SOPORTE
34	ELEMENTOS GRÁFICOS
42	AUDIOVISUALES
44	MERCHANDISING
46	MOCKUP MICRO-SITE
49	CONCLUSIONES

BRIFINIG

¿QUÉ ES?

Es la web promocional del lanzamiento del videojuego de terror psicológico Alan Wake 2, en la que se utiliza una estética sencilla y característica.

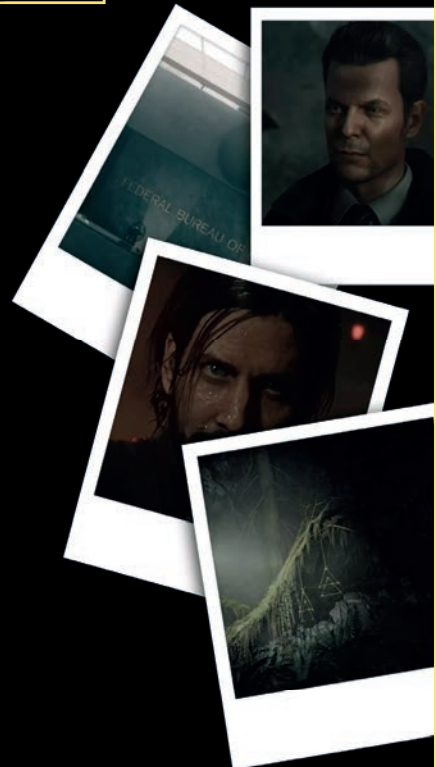
¿PARA QUE SIRVE?

Servirá para anunciar el lanzamiento del videojuego y para generar expectativas y curiosidad a los amantes del terror, la buena narración y los videojuegos. Además de ofrecer una información básica y presentar a los personajes principales y algunos elementos del videojuego.

TARGET

Alan Wake II" se dirige a una audiencia adulta por su narrativa compleja, pero también puede atraer a jóvenes interesados en el terror. Su historia, ambientada en Nueva York y un bosque , atraerá tanto a entusiastas urbanos como rurales.

Apunta a usuarios de PC y consola de nivel adquisitivo medio a alto. Este juego está diseñado para quienes valoran tramas complejas y oscuras, especialmente aquellos con un nivel cultural o filosófico más amplio.





LISTA DE PRODUCTOS

- **Microsite** con navegación interna y 5 o más secciones
- **Multimedia** (Audiovisuales)
- **Merchandisign avatar**
- **Página interactiva.**

AUDIOVISUALES

Trailer promocional del videojuego.

Avatar animado personalizado con la estética especial del videojuego.

MICROSITE

One page de navegación interna, secciones de la misma página.

Crear expectación a partir de la identidad gráfica del producto.

BRFINIG

TRAILER

Servirá para dar una versión en movimiento del videojuego, lo enseñará sin dar detalles importantes de la historia y cómo se ven los gráficos, además de los personajes. Todo para crear aún más expectación.



AVATAR

El avatar brindará a los usuarios una experiencia interesante e interactiva que les permitirá ver cómo se verían ellos con una estética ambientada en el videojuego.

CALENDARIO DE ENTREGAS:

Hasta el 1 de febrero (Obra final)

- Seleccionar producto audiovisual y redacción del briefing

Del 5 al 22 de febrero (Obra final)

- Benchmarking

Del 26 de febrero al 11 de marzo (Obra final)

- Diseño del microsite y Avatar

Del 4 de marzo al 8 de mayo (Medios informáticos)

- Maquetación de la memoria.

Del 8 de abril al 6 de mayo (Edición web)

- Desarrollo del microsite en

17 de mayo (Multimedia)

- Elementos multimedia finales.

23 de mayo hospedar el sitio web en el servidor

30 de mayo (Obra final)

- Memoria impresa y soporte PDF

14 al 19 de junio presentación de la obra final.

BENCHMARKING CONTENIDO

HEADER

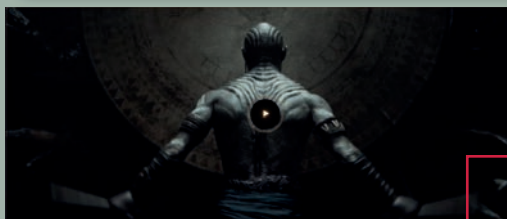
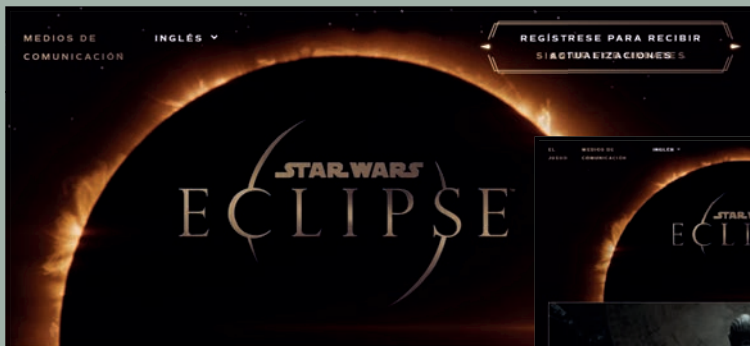


Menu de navegación interna con dos secciones y posibilidad de escoger idioma.

Logo/identidad corporativa de el videojuego

Registro para estar al día de las novedades del videojuego

HOME



Trailer promocional

INFO

DEL GALARDONADO ESTUDIO INDEPENDIENTE
QUANTIC DREAM Y
LUCASFILM GAMES

llega Star Wars Eclipse™, un nuevo juego narrativo ramificado de acción, aventura y múltiples personajes ambientado en la era de la Alta República de la icónica galaxia Star Wars™, que ahora se encuentra en una etapa temprana de desarrollo.

¡Suscríbete al boletín informativo de Star Wars Eclipse™ para estar entre los primeros en recibir información sobre las últimas noticias!

REGÍSTRESE PARA RECIBIR ACTUALIZACIONES

Información básica del videojuego y su desarrolladora y botón para registrarte y recibir actualizaciones

REGÍSTRESE PARA RECIBIR ACTUALIZACIONES

Secciones con características e información del videojuego. Introducción de cosas que puedes hacer

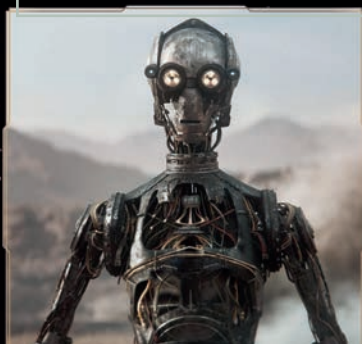


Explicación/información con botón para ir a ver más información

BENCHMARKING CONTENIDO

MERCHANDISIGN

Sección con título que promociona regalos y merch gratis, donde puedes utilizarlos y verlos.



Botón para descargar el merch



Galería de imágenes

Sección con registro/formulario para que puedan mandarte actualizaciones, a cambio de registrarte te ofrece un fondo de pantalla gratis.

REGISTRO

REGÍSTRESE PARA RECIBIR ACTUALIZACIONES

Y consigue un fondo de pantalla digital exclusive con tu registro

Afganistán
Albania
Argelia
Samoa Americana
Andorra
Angola
Anguila
Antártida
Antigua y Barbuda
Argentina
Armenia
Aruba
Australia

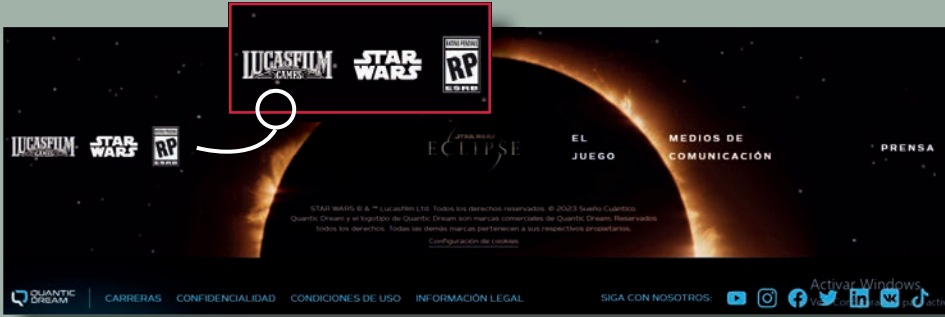
FECHA DE NACIMIENTO

PAÍS / REGIÓN

MM / DD / AAAA

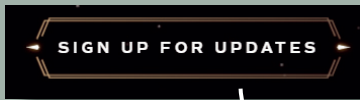
FOOTER

Logos de las productoras y navegación a otros html.
Texto con los derechos de las marcas comerciales.
Navegación a otra url de la productora.
Redes sociales.



BENCHMARKING INTERACTIVIDAD

BOTÓN



Cambia el texto con una animación desapareciendo hacia arriba, además tiene un hover que cambia de blanco a dorado.



El logo o identidad se hace pequeño y se queda en el nav cuando hacemos scroll.

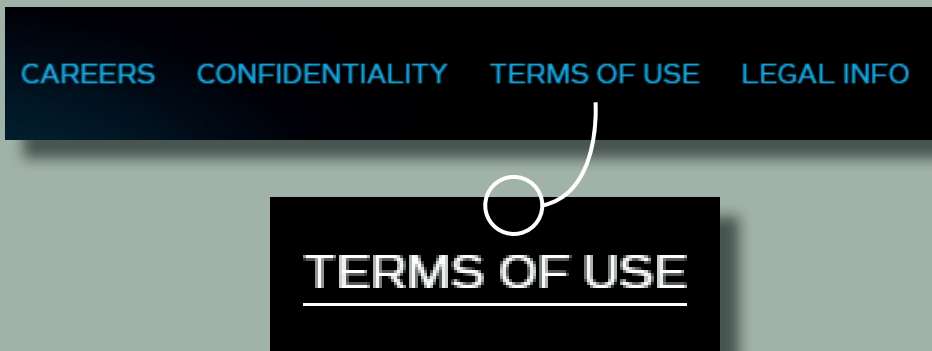
SCROLL



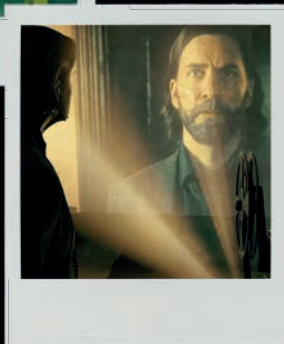
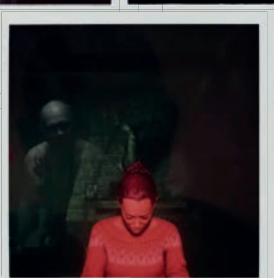
TEXTOS INTERACTIVOS



APARECE UNA LINEA EN LA PARTE DE ABAJO.
TIENE UN HOVER QUE CAMBIA DE COLOR
DEPENDIENDO DEL FONDO



CROMÁTISMO



El color rojo y verde suele salir en las escenas dramáticas o de suspense, en muchos casos se explican cosas importantes de la historia del videojuego.



Los colores como el amarillo suelen estar en escenas de historia, narración y casi siempre significa un lugar seguro o momento de guardado.



El negro está presente en casi todo el videojuego, ya que tiene una gama cromática oscura en general.

ELEMENTOS ICONICOS



LINTERNA DE ALAN

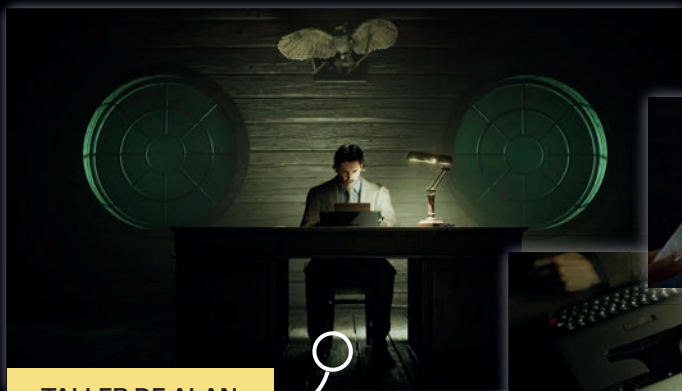


MASCARA CIERVO

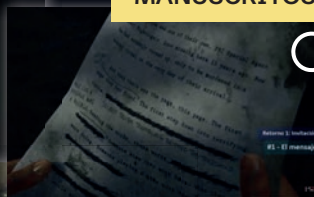
COFRE DE SECTA



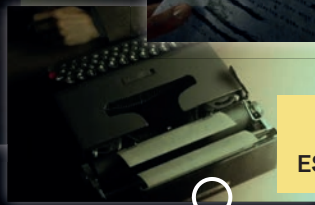
SIMBOLOS



TALLER DE ALAN



MANUSCRITOS



MÁQUINA DE
ESCRIBIR DE ALAN

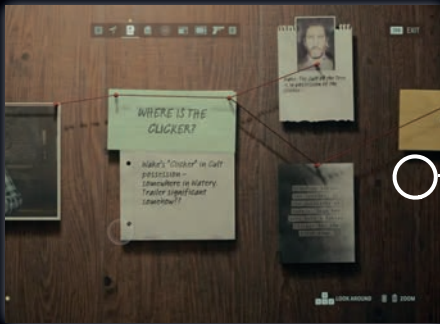
ANÁLISIS CRIMINOLÓGICO



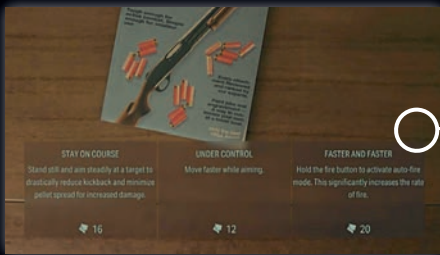
PALABRAS DE PODER

TIPOGRAFIA

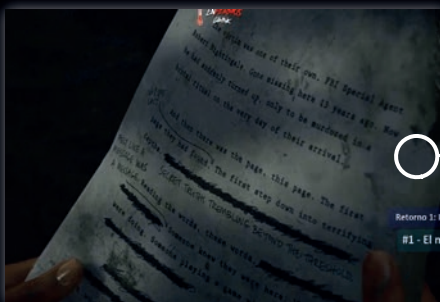
El logo del videojuego (Tipo principal) tiene una tipografía de palo seco en caja alta y con forma geométrica, está en versión condensada y bold, podría ser una Aktiv Grotesk Condensed Medium o una **VANGUARD CF EXTRA BOLD**



En los análisis criminológicos y las notas de poder se utiliza una tipografía gestual, como si estuviese escrita por el personaje. Es similar a una *LINOTYPE FELTPEN PRO*



En las opciones de la historia se utiliza una tipografía de palo seco sin serifa, tanto en caja alta como en caja baja, quizás la misma del logo.



En los manuscritos al estar escritos por una máquina de escribir tienen una fuente de mecanografía, una Typewriter.

CONCLUSIONES BENCHMARKING

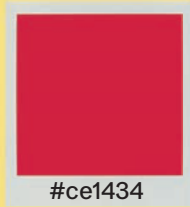
SECCIONES QUE DEBERIA TENER LA MICROSITE

- Un **menú de navegación interna** con formato hamburguesa que nos permita movernos por la web, además de una **portada** que llame la atención del usuario para interesarse en el juego.
- **Información general del videojuego:** Breve introducción de la historia y de los personajes principales.
- **Galería de imágenes:** Sección donde hay imágenes del videojuego para dar una idea general de cómo se ve in game.
- **DLC o contenido descargable.**
- **Triler:** Junto a las capturas para dar una versión en movimiento.
- **Reseñas del videojuego:** Se puede incluir una breve sección de reseñas de jugadores.
- Un **footer** con las redes sociales de los creadores y las empresas con sus respectivos logos.

INTERACTIVIDAD QUE DEBERIA TENER LA MICROSITE

- Poner un **carrusel** o una forma más interactiva como el cambio de tamaños o colores al pasar el ratón.
- **Animaciones** varias para dar vida a la web relacionadas con el diseño y la historia del videojuego.
- **Botones interactivos.**
- **Scroll con efecto parallax.**

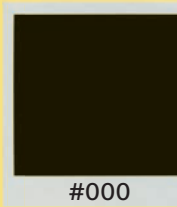
ELEMENTOS MÁS IDENTIFICATIVOS



#ce1434



#99ac9f



#000

PRINCIPALES

SECUNDARIOS



#fae484



#d7dc81



#4b6347

ELEMENTOS ICONICOS

- Simbolos.
- Linterna.
- Manuscritos.
- Mapa.
- Mascara de ciervo.
- Lugares mentales.
- Cofres y canciones infantiles.
- Análisis criminológico.
- Maquina de escribir.

TRES ADEJTIVOS QUE EXPRESAN EL CLIMA DE LA MICRO SITE

**OSCURA
INMERSIVA
ACCESIBLE**

CONCLUSION DE LAS TIPOGRAFÍAS

- Tipografías de palo seco con forma geométrica, en versión regular y en versión condensed y bold, podría ser una

VANGUARD CF EXTRA BOLD o **AKTIV GROTESK CD**

- Tipografía gestual, similar a una *LINOTYPE FELTPEN PRO*

- Tipografía de mecanografía, una **TYPEWRITER**

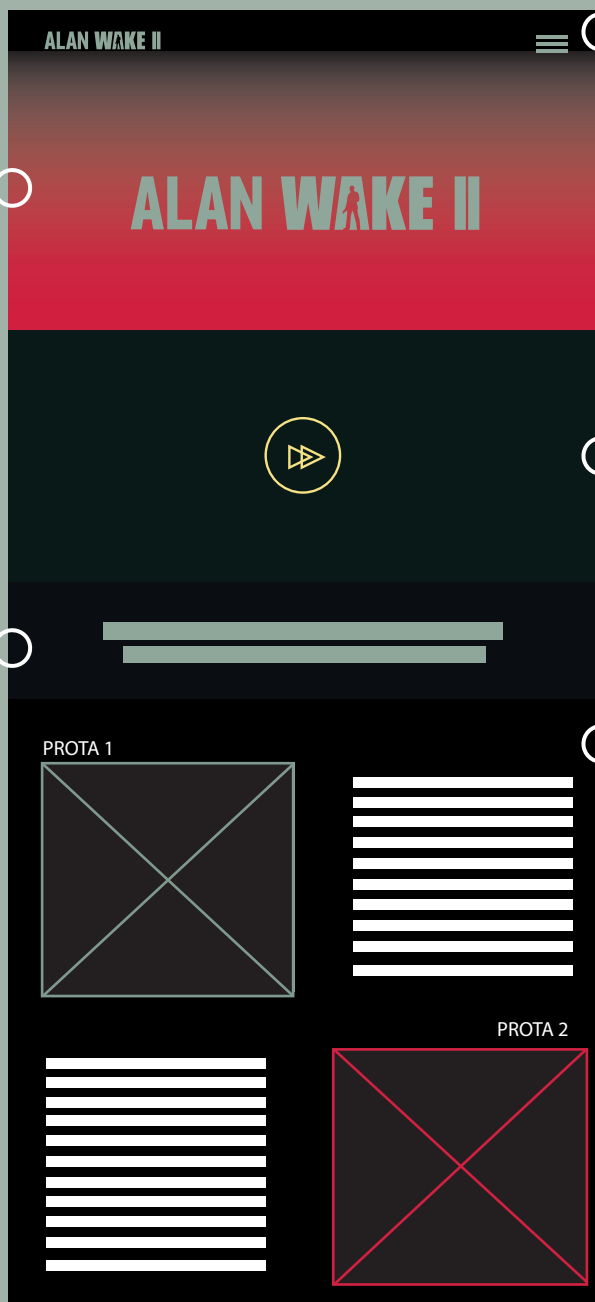
ELEMENTOS GRÁFICOS A TENER EN CUENTA

- Fondos oscuros y con textura.
- Elementos que a primera vista sean gráficos pero puedas interactuar con ellos.
- Iconos del videojuego integrados como botón

WIREFRAME

#PORTADA

Fotografía editada y maquetada junto al logo



HEADER

Menú de navegación interna y logo oficial interactivo

#TEASER

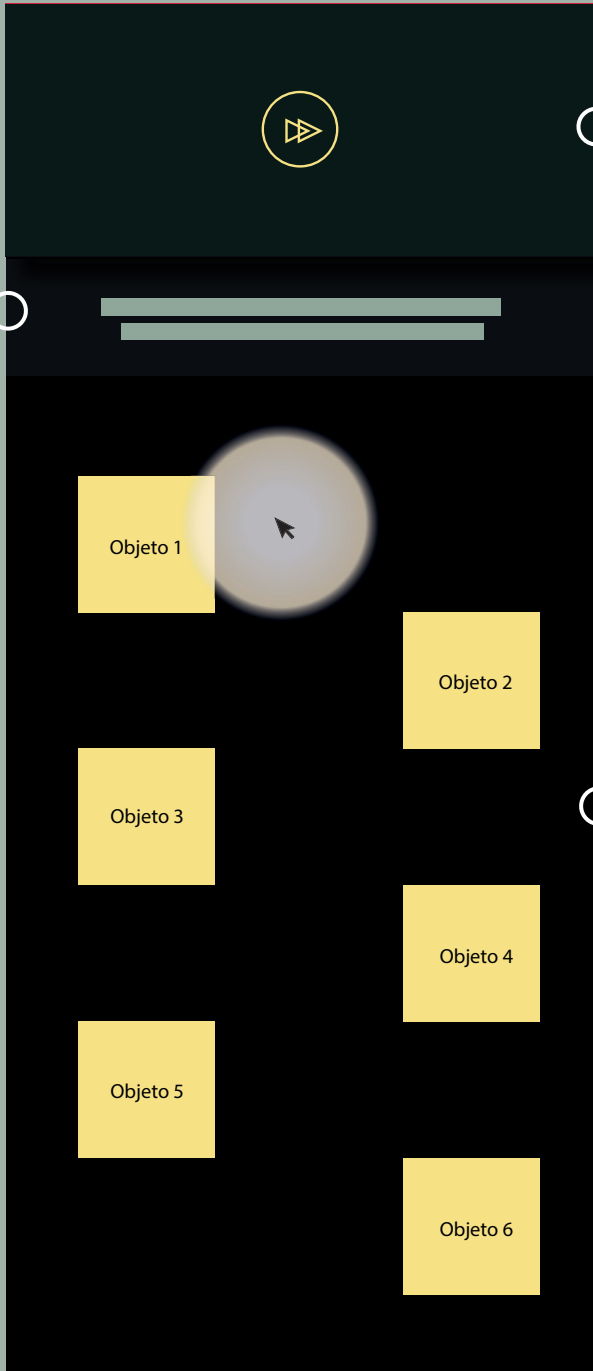
Teaser para generar expectación

#LEMA

Frase para crear expectación

#PERSONAJES

Infomación sobre los personajes y sus respectivas fotos



#TRAILER

Trailer promocional del videojuego

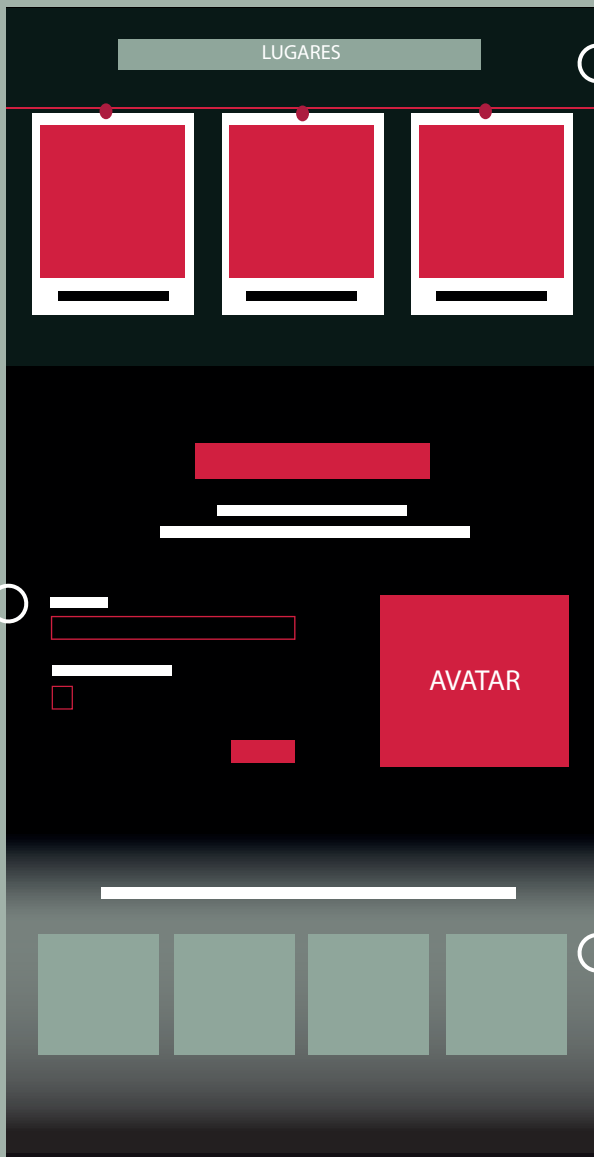
#TITULO

Título de introducción a la siguiente sección

#OBJETOS

Objetos importantes y/o relevantes del videojuego

WIREFRAME



#LUGARES

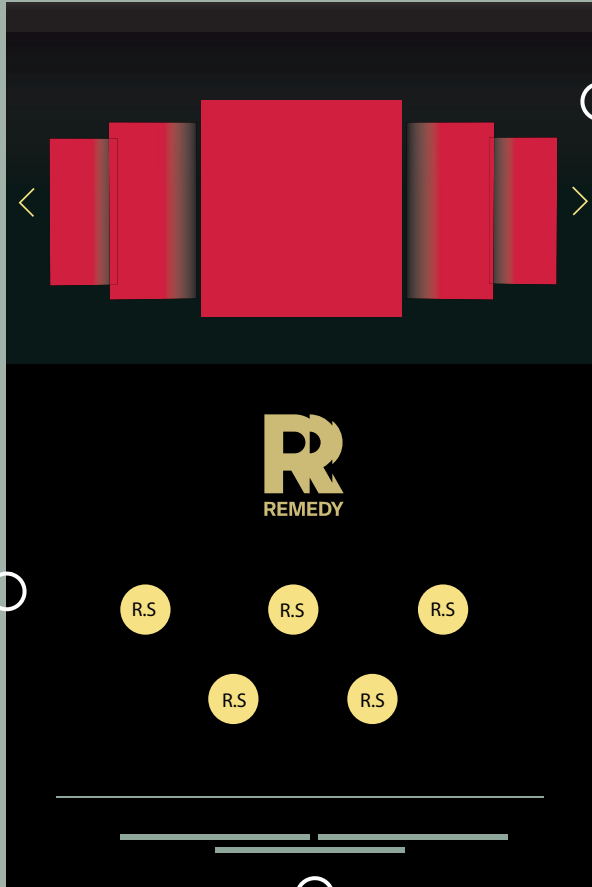
Fotografías de los lugares donde se desarrolla el juego con una pequeña explicación.

#REGISTRO

Registro para recibir un avatar personalizado

#INSTAGRAM

Fotos de los avatares compartidos en instagram



#GALERÍA

Carrusel de fotografías in game del videojuego

#REDES

Logo de productora y las redes sociales.

#FOOTER

Información legal

MOCKUP ESTÁTICO



ALAN WAKE II

LA FINA LÍNEA ENTRE LA REALIDAD Y LA FICCIÓN DEJA DE EXISTIR EN ALAN WAKE 2

ALAN WAKE

Me llamo Alan Wake, soy un escritor de renombre en Nueva York que he alcanzado el estatus por algún invento (pero sumamente real, mi vida se ha visto envuelta en una confusión entre nuestra realidad y la más abrumadora oscuridad de mi imaginación. En mi primer viaje, la desaparición de mi mujer me llevó al cargo de un torbellino de misterio y terror, suméndonos en un pueblo llamado Bright Falls, donde se hallaba un lago. Ahí descubrí que mis palabras tenían un poder inesperado, desafiaban a la realidad. Gracias a esto pude escribir el final de la historia de terror que llevó a mi esposa de ese lugar oscuro, no obstante yo quedé atrapado en su lugar. En Alan Wake 2, después de 10 años atrapado, me veo forzado a enfrentarme a nuevos desafíos sobrenaturales y a descubrir el pasado que se entrelaza ostentadamente, necesito descubrir el origen de esta oscuridad que no deja de pisarme los talones.

Mi historia continúa, esto está lejos de llegar a su fin.


SAGA ANDERSON

Soy Saga Anderson, una investigadora y agente del FBI con una reputación honorífica por resolver casos que pueden considerarse imposibles. Mi próximo misión me guía en Bright Falls, concretamente en el lago de Calderón a las afueras de esta comunidad, por un caso de asesinatos en serie con rituales algo extraños. Desde que llegué aquí me he visto envuelta en un mundo lleno de enigmas y peligros, sobre todo desde que encontré las primeras páginas de una historia de terror que, por alguna razón inexplicable, sus escritos van haciéndose realidad a cada paso que doy. Estas historias tienen que ver con un tal Alan Wake, un escritor que desapareció en este mismo lugar hace 10 años. En esta misión voy a enfrentarme a criaturas y dioses sobrenaturales que desafían la lógica humana, pero estoy lista para enfrentar todo y encontrar las respuestas que tanto ansío.




TODOS LOS OBJETOS QUE NECESITARÁS LOS ENCONTRARÁS EN LA OSCURIDAD


- La llave de sus
- Revólver de Alan
- Mascara de venado
- Guardado de partidas
- Pruebas
- Cafés de la noche



Bright Falls, Noroeste Pacífico
Bright Falls



Lugar Oscuro, New York
New York



Cauldron Lake

Bright Falls, Noroeste Pacífico. Un agradable pueblo situado en medio de bosques frondosos y idílicos. Las calles filtran suave luz por sus pintorescas casas dando una sensación de tranquilidad, aunque... Quizás ocultan algunos secretos entre las sombras.

Lugar Oscuro, New York. Un territorio donde solo hay oscuridad y misterio, aquí las sombras por primera vez llenan vida propia, y desafían eternamente a la luz. En este lugar rebasan el miedo y la incertidumbre, encontramos un sílfido donde la realidad no es más, todo está distorsionado.


Cauldron Lake. El agua de este lago es tan serena y cristalina, y la naturaleza que lo rodea tan frondosa y bella, todo reflejando el cielo y las montañas que rodeaban a los lagos. Pero en su interior... Contiene algo oscuro y poderoso.

¿QUIERES SUMERGIRTE Y FORMAR PARTE DE ESTA OSCURA HISTORIA?

Suscríbete para no perderte nada y sube tu foto para recibir tu avatar al estilo de Alan Wake 2

E-MAIL

ACEPTO LAS CONDICIONES



Enviar

¡Comparte tu avatar en Instagram con el hashtag #avatar_coming_soon!


X


@

▶


@


▶








REMEDY











© Copyright 2021. Todos los derechos reservados Política de privacidad
PEGI 18

ELEMENTOS DE SOPORTE

ALAN WAKE II



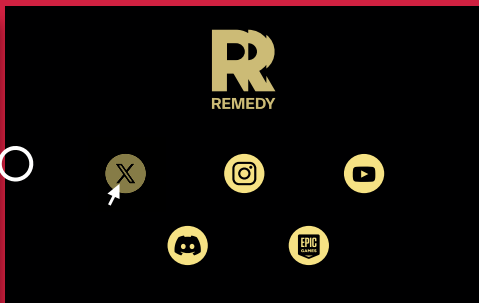
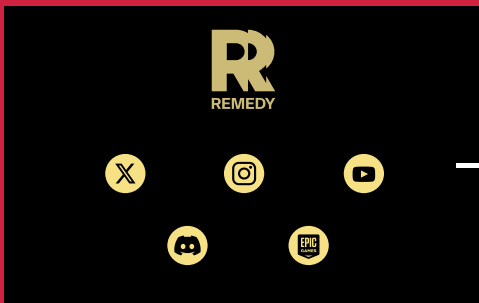
¿QUIERES SUMERGIRTE Y FORMAR PARTE DE ESTA OSCURA HISTORIA?

Suscríbete para no perderte nada y sube tu foto para recibir tu avatar al estilo de Alan Wake 2

E-MAIL

ACEPTO LAS CONDICIONES

Enviar



DEFENSA DE LOS ELEMENTOS GRÁFICOS

TIPOGRAFIA



Schibsted Grotesk, en general en caja alta y en condensed bold o regular. Es una tipografía de palo seco con forma geométrica, acorde a la estética sencilla del videojuego, además proporciona una legibilidad fácil y cómoda. Tipografía principal de la web.

Para textos destacables suele ir en caja alta y alineado en el centro.

Para textos informativos o generales, dependiendo de la sección, se alinea a la izquierda o a la derecha.



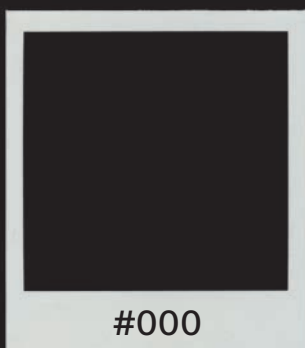
Covered By Your Grace, tipografía gestual únicamente empleada en elementos gráficos como las cartas o las imágenes de polaroid, para simular que ha sido escrito por los personajes.



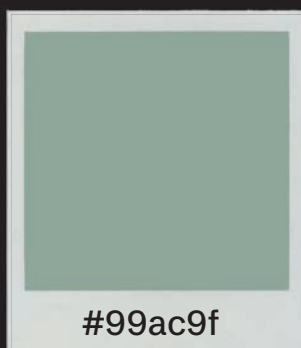
Special EliteGrace, tipografía de mecanografía, es decir, una Typewriter. Empleada únicamente para las imágenes de la sección “objetos”.

GAMA CRÓMATICA

La gama de colores que he escogido se basa en los colores más característicos del videojuego. El fondo es completamente negro para simular su aura oscura y resaltar los elementos que componen la web.



CMYK: 100 / 100 / 100 / 100
RGB: 0 / 0 / 0



CMYK: 44 / 22 / 38 / 5
RGB: 153 / 172 / 159



CMYK: 4 / 8 / 58 / 0,1
RGB: 250 / 228 / 131



CMYK: 12 / 100 / 76 / 3
RGB: 206 / 20 / 52

Los textos son del color de la identidad del logo, este color verde hace que los textos sean más cómodos de leer. El amarillo y el rojo son para puntos clave o que deben resaltar.

DEFENSA DE LOS ELEMENTOS GRÁFICOS

TRATO DE LAS IMAGENES

Todas las imágenes, desde la portada hasta las fotos del carrusel de la web han sido tratadas por mí en photoshop, tanto recortando y ajustando medidas como creando nuevos elementos. Por ejemplo:

He mejorado la textura de las tarjetas para que sea más realista, les he añadido un texto recreando un elemento icónico del videojuego (manuscritos). He unido cada tarjeta con su respectivo elemento.



He editado la foto del paisaje y la he ajustado a la medida de la imagen de la polaroid, además he añadido un texto para simular otro elemento icónico (pruebas criminológicas). Pongo también una foto retocada por mí de una chincheta.

Por ultimo, he creado un GIF del hilo que une las fotografías.

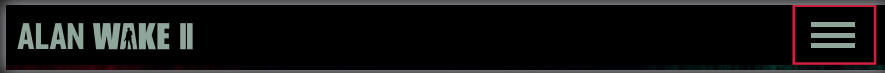
COMPOSICIÓN

Mi objetivo con la composición de esta micro-site era que fuese bastante sencilla e intuitiva, además de oscura y con algunos toques de misterio.

He tratado de utilizar siempre imágenes y fondos oscuros o con poca iluminación para conseguir este efecto.



ELEMENTOS INTERACTIVOS Y DE SOPORTE



LA FINA LÍNEA ENTRE LA REALIDAD Y LA FICCIÓN DEJA DE EXISTIR EN ALAN WAKE 2

ALAN WAKE

Me llamo Alan Wake, soy un escritor de renombre en Nueva York que he acabado atormentado por algo inerte pero sumamente real, mi vida se ha visto envuelta en una confusión entre nuestra realidad y la más abrumante oscuridad de mi imaginación.

En mi primer viaje, la desaparición de mi mujer me llevó al borde de un telégrafo de misterio y terror sumiéndome en un pueblo llamado Bright Falls, donde se hallaba un lago.

Ahi descubri que mis palabras tenían un poder inexplicable, desafiaban a la realidad. Gracias a eso pude escribir el final de la historia de terror que liberó a mi esposa de ese lugar oscuro, no obstante yo quedé atrapado en su lugar.

En Alan Wake 2, después de 13 años atrapado, me veo forzado a enfrentarme a nuevos desafíos sobrenaturales y a secretos del pasado que se entrelazan ostentadamente, necesito descubrir el origen de esta oscuridad que no deja de pisarme los talones.

MI historia continúa, esto está lejos de llegar a su fin.

SAGA ANDERSON

Soy Sage Anderson, una investigadora y agente del FBI con una reputación honorífica por resolver casos que pueden considerarse imposibles.

MI próxima misión me sitúa en Bright Falls, concretamente en el lago de Cheltona a las afueras de esta comunidad, por un caso de asesinatos en serie con rituales algo extraños.

Desde que llegué aquí me he visto envuelta en un mundo lleno de enigmas y peligros, sobre todo desde que encontré las primeras páginas de una historia de terror que, por alguna razón inexplicable, sus escritos van haciéndose realidad a cada paso que doy. Estas historias tienen que ver con un tal Alan Wake, un escritor que desapareció en este mismo lugar hace 13 años.

En esta misión voy a enfrentarme a criaturas y duos sobrenaturales que desafían la lógica humana, pero estoy lista para enfrentar todo y encontrar las respuestas que tanto ansío.

ALAN WAKE

Alan Wake, soy un escritor de renombre en Nueva York que he acabado atormentado por algo inerte pero sumamente real, mi vida se ha visto envuelta en una confusión entre nuestra realidad y la más abrumante oscuridad de mi imaginación.

En mi primer viaje, la desaparición de mi mujer me llevó al borde de un telégrafo de misterio y terror sumiéndome en un pueblo llamado Bright Falls, donde se hallaba un lago.

Ahi descubri que mis palabras tenían un poder inexplicable, desafiaban a la realidad. Gracias a eso pude escribir el final de la historia de terror que liberó a mi esposa de ese lugar oscuro, no obstante yo quedé atrapado en su lugar.

En Alan Wake 2, después de 13 años atrapado, me veo forzado a enfrentarme a nuevos desafíos sobrenaturales y a secretos del pasado que se entrelazan ostentadamente, necesito descubrir el origen de esta oscuridad que no deja de pisarme los talones.

MI historia continúa, esto está lejos de llegar a su fin.

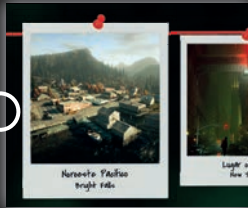
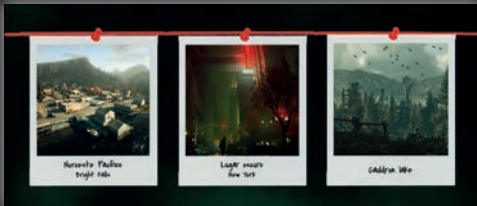
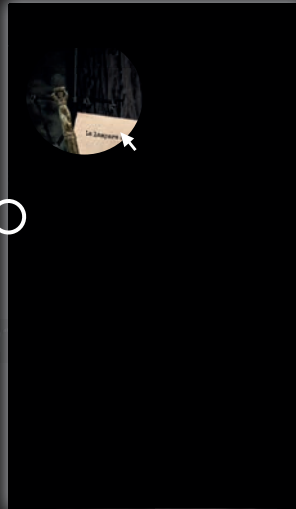
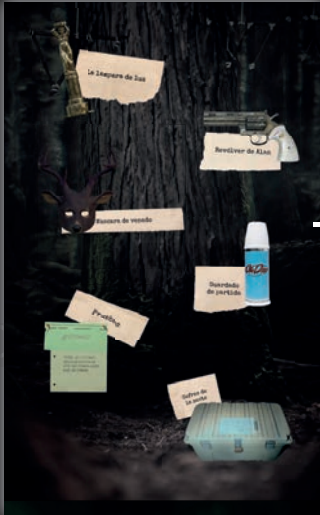
SAGA ANDERSON

Soy Sage Anderson, una investigadora y agente del FBI con una reputación honorífica por resolver casos que pueden considerarse imposibles.

MI próxima misión me sitúa en Bright Falls, concretamente en el lago de Cheltona a las afueras de esta comunidad, por un caso de asesinatos en serie con rituales algo extraños.

Desde que llegué aquí me he visto envuelta en un mundo lleno de enigmas y peligros, sobre todo desde que encontré las primeras páginas de una historia de terror que, por alguna razón inexplicable, sus escritos van haciéndose realidad a cada paso que doy. Estas historias tienen que ver con un tal Alan Wake, un escritor que desapareció en este mismo lugar hace 13 años.

En esta misión voy a enfrentarme a criaturas y duos sobrenaturales que desafían la lógica humana, pero estoy lista para enfrentar todo y encontrar las respuestas que tanto ansío.



¿QUIERES SUMERGIRTE Y FORMAR PARTE DE ESTA OSCURA HISTORIA?

Suscríbete para no perderte nada y sube tu foto para recibir tu avatar al estilo de Alan Wake 2

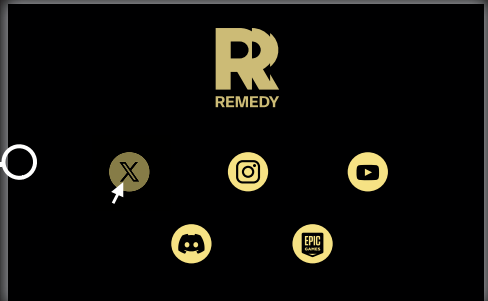
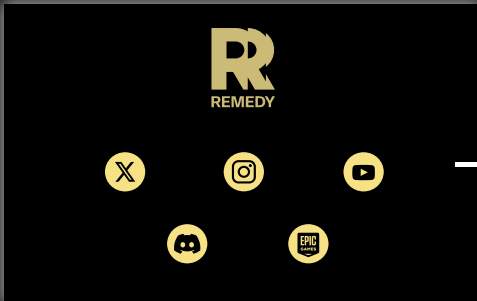
E-MAIL

ACEPTO LAS CONDICIONES

Enviar



ENVIAR

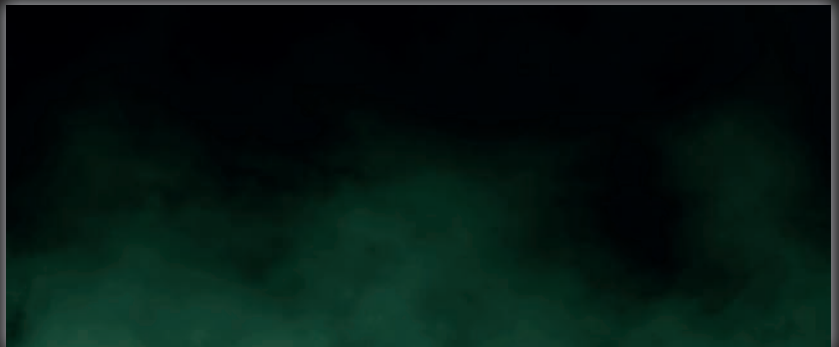


DEFENSA DE LOS ELEMENTOS GRÁFICOS

ELEMENTOS MULTIMEDIA

En la home de la web aparecen varios elementos multimedia, así como la imagen de background y ambos logos del videojuego.

Toda la web va acompañada de varios elementos multimedia, sobretodo de background.



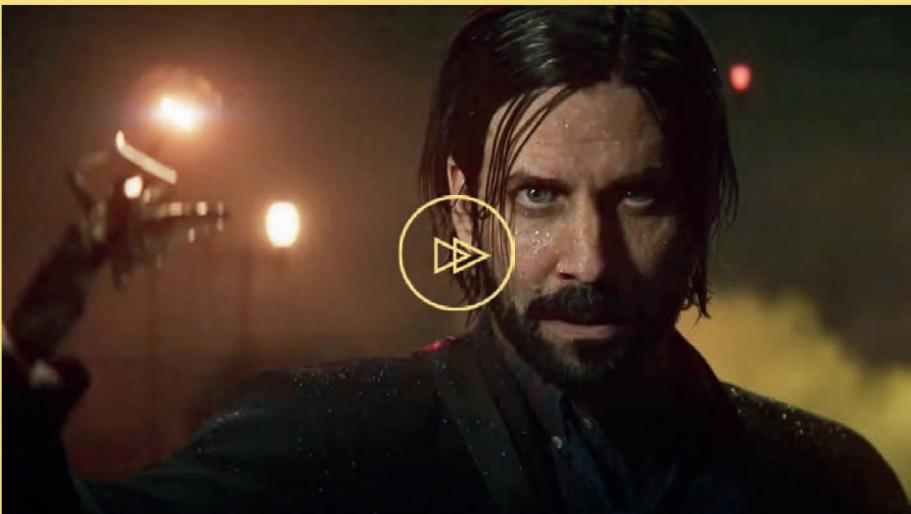
AUDIOVISUALES

TEASER/TRÁILER

He creado tanto un teaser como un tráiler para generar expectación a los usuarios. Estos están creados a partir de imágenes del videojuego, ya sea en gameplays o en trailers ya existentes y diálogos del mismo.

Mi objetivo era contar un poco de la historia sin dar espóilers, utilizando escenas y diálogos que nos den una idea de por dónde puede ir y haciendo una pequeña presentación de los personajes principales sin hacerlo muy evidente.

Para su producción he utilizado capcut y Adobe Audition para mejorar la calidad del audio y que se entienda lo que sucede o se explica.

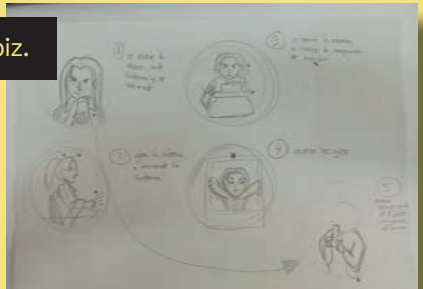


AVATAR

En la sección de registro lo que ofrecemos es un avatar en 2D en modo de caricatura con la estética del videojuego, para ello hemos hecho un avatar personalizado de nosotros mismos.

Para elaborar este avatar hice lo siguiente:

- Diferentes diseños e ideas en boceto a lapiz.



- Una vez elegido el boceto final, pasarlo a forma vectorial en Illustrator.

- Por último, pasamos las formas al Adobe Animate, conectamos todas las partes con su respectivo núcleo y les damos movimiento con interpolaciones de movimiento.



MERCHANDISING

Dos modelos de camisetas, misma parte trasera pero logo frontal diferente. Ambos con un significado en el videojuego.



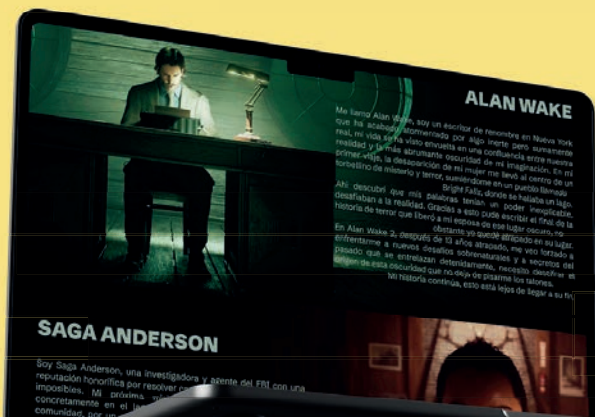
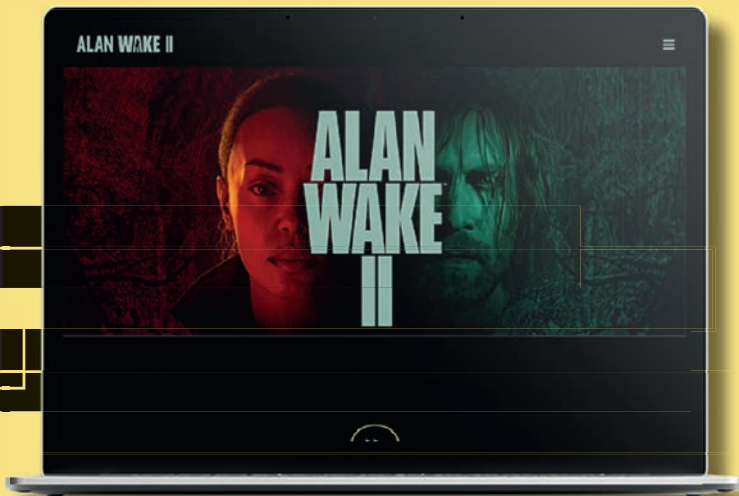
La parte trasera contiene el nombre del videojuego con una imagen del protagonista y una pequeña ilustración que hace un guiño a la trama del mismo.

Como segundo producto he hecho un vinilo con los colores e imágenes importantes que hacen referencia al videojuego.



He optado por un vinilo porque la música es una parte muy importante del videojuego, brinda una experiencia más inmersiva y las canciones de este están producidas desde cero, haciendo esto una parte que los usuarios suelen halagar bastante.

MOCKUP DE LA WEB



CONCLUSIONES

Este proyecto ha significado un proceso de trabajo duro, constante, angustioso y a la vez satisfactorio. He podido poner en práctica todos los conocimientos adquiridos durante estos dos años de aprendizaje, además de haber podido meterme de cabeza en lo que es realizar un proyecto desde cero, saliendo todo de mi creatividad y conocimientos.

Al utilizar tantos programas a la vez, mi capacidad y agilidad a la hora de utilizarlos ha aumentado significativamente. He aprendido a gestionar aún mejor mi tiempo y a aprovechar al máximo las clases, debido a que todas mis tardes estaban ocupadas por las prácticas. Por último, lo que ha mejorado potencialmente ha sido mi paciencia y mis habilidades como diseñadora.

CREDITOS

Quiero dar las gracias a todos los profesores implicados en este proyecto que me han ayudado y aconsejado siempre, sobre todo a Inno por su paciencia, su gran implicación con nosotros y su gran esfuerzo aun siendo tantos.

- Inno Maza ●
- Begoña Sánchez ●
- Alfred Trujillo ●