

Conclusions Projecte Gion Experience



Aquest projecte va néixer amb unes perspectives molt altes, al desenvolupar la idea veiem que havíem creat un producte nou i sense referents importants en el mercat, el que fa que per una part t'engresqui però per l'altra ens hem trobat davant d'un projecte molt complex de desenvolupar.

Hem creat totes les bases sòlides de la idea i del funcionament del projecte, però amb el nostre nivell de coneixements de programació era difícil fins i tot de simular una compra d'actors o la tria de la música del teu guió. Es tracta d'un projecte en el que s'agrupen característiques difícils de trobar a Internet com ara les comunitats virtuals funcionals d'un sector característic o els jocs interactius en xarxa que simulin la feina d'un professional.

Si aquest projecte es formalitzés i s'engegués de veritat, s'hauria de fer una gran inversió en tots els sentits, si partim de la situació d'un gran nombre d'usuaris registrats i amb un flux alt d'escriure, penjar guions i les votacions, es necessitaria un equip de forces persones destinades a oferir una web àgil, dinàmica i molt funcional.

Parlant de la construcció del projecte en concret, hem tingut diversos problemes arran de les situacions que abans esmentem. Des del inici hem tingut varis fronts oberts, com desenvolupar el joc interactiu, de quants diners ficticis tindria un usuari novell per cada guió, quins serien els preus de cada actor i en funció de quines premisses, tot aquest sistema necessitava de tecnologia que no havíem fet servir mai com les bases de dades o el php.

El projecte final i que entreguem té la majoria de pàgines desenvolupades perquè el projecte prengui la forma adequada per ser entès. Hem creat un disseny senzill, amb una estructura senzilla amb el propòsit de fomentar la participació dels usuaris. No hi ha floritures en el disseny ni tampoc en els continguts, el missatge és clar perquè el que vol Gion és la participació i relació (sistema de vots) dels usuaris. El missatge que hem volgut oferir és aquest.

Hem tingut problemes com per exemple, desenvolupar una web amb frames quan ni sabíem què era un frame, ens ha costat adaptar-nos però ara entenem la seva utilitat i funcionalitat. La capçalera de la web en flash també ens ha portat algun maldecap ja que fins fa unes setmanes no vam descobrir que només funciona quan està online. Un altre problema ha estat el css que vam aplicar als nostres links, partint d'una base correcte i sense una aparent explicació no hem pogut descobrir perquè el visited no funcionava com havia de funcionar.

Hem creat una web amb html i amb dreamweaver, a diferència de molts dels nostres companys que utilitzaven el flash, no sabem si és el millor programa per fer aquest tipus de projectes com el nostre, però és l'únic que coneixíem i que havíem treballat d'una manera arcaica amb taules i cel·les. Després de treballar-hi moltes hores ens hem adaptat fent servir quasi més el codi que la part de disseny i és que aquest programa crea situacions molt sobtades en el codi si només programes a la part de disseny però que a la fi afecten al funcionament global de la pàgina.

Hem integrat diverses aplicacions 2.0 (Facebook, Twitter i Google Calendar) i també un petit reproductor goear perquè així la simulació de lectura del guió de la home sigui més realista. Creiem que aquestes aplicacions son fàcils d'aplicar i milloren notablement el projecte ja que el fan més social d'alguna manera.

Per acabar, creiem que Gion és un projecte econòmicament viable, al projecte final també hem deixat de manera visible la possible situació de la publicitat i és que a Gion se li obriria un ventall d'anunciadors molt ampli, des del món del cinema amb estrenes de pel·lícules, productores independents, empreses del món de la música, etc.

Nosaltres defensem aquest projecte perquè creiem en l'atractiu dels seus dos punts essencials: primer que el joc interactiu proposat desperta les intencions creatives que segurament vol tot guionista com triar els actors que vol que representin la seva obra i segon que tota persona que li agradi escriure i el cinema ara té el seu espai per fer públics els seus guions sota dos premisses molt importants: un pseudònim per tant l'autor no és reconegut, però la seva feina sí és susceptible de ser reconeguda (rankings gion o productores) així que Gion es converteix en un magnífic aparador.

Carles Tudela · Guillem Lafoz · Aymar Durlan