

# *Proyecto Multimedia*

Elio Sancristóbal Ruiz

# Índice

- Áreas que participan en un proyecto multimedia.
  - Área de redacción
  - Área de producción
  - Área técnica
  - Área artística

## *Área de redacción (Objetivos)*

- Se debe establecer el propósito o finalidad del proyecto, su utilidad o sentido. Por ejemplo facilitar a los empleados de una empresa el acceso a información dispersa, o mejorar la imagen pública de una empresa o entidad.
- Algunas de las preguntas que deben hacerse son:
  - ¿Cuál es la finalidad del proyecto?
  - ¿Qué utilidades va a tener?
  - ¿Qué necesidades se propone cubrir?

# Área de redacción (Género)

- los proyectos multimedia no tienen establecidas unas temáticas fijas. En este apartado vamos a comentar algunas de las más utilizadas:
  - **Ficción.** Algunas de las aplicaciones asociados a esta tipología son los cuentos interactivos y los juegos.
  - **Información.** Son proyectos de carácter periodístico o proyectos de divulgación científica y documental.
  - **Educación.** Son proyectos destinados a la enseñanza y aprendizaje. Algunos de estos proyectos es importante el nivel de interactividad.
  - **Promocional.** Son proyectos cuya finalidad consiste en reforzar la imagen pública de una organización o anunciar la venta de productos o servicios.
  - **Expresión artística.** Se utilizan las tecnologías digitales para crear arte.

## *Área de redacción (Contenidos)*

- Es muy importante establecer claramente que información se quiere dar al usuario final.
- Algunas de las preguntas a hacerse son:
  - ¿Qué información es la que se quiere comunicar y si es propia o no?
  - ¿Los contenidos están disponibles en un medio digital o hay que adaptarlos?

# Área de redacción (Navegación I)

- Una vez que se define la información que se desea incluir, es necesario establecer que estructura se le va a dar.
  - Secuencial.
  - Similitud.
  - Jerárquico.
  - Mapas de navegación.
  - Sistemas de ayuda.
  - Búsquedas.

## *Área de redacción (Navegación II)*

- Algunas de las preguntas a hacerse son:
  - ¿Qué métodos de acceso se le van a facilitar al usuario?
  - ¿Estará siempre presente el sistema de ayuda?
  - Si se utiliza una navegación por similitud. ¿Qué palabras son claves?
  - ¿Qué grado de interactividad se les ofrece a los usuarios?

## *Área de redacción (Miembros)*

- Las personas involucradas en el área de redacción:
  - Los documentalistas. Busca la información necesaria para elaborar la información o contenidos del proyecto.
  - Los guionistas. Establecen todas las posibles trayectorias del usuario a la información, definen los sistemas de ayuda y las palabras claves.



## *Área de Producción (Objetivo)*

- Se pretende adecuar el proyecto multimedia al mercado y estudiar su viabilidad y estrategias de difusión.

# *Área de Producción (Usuario)*

- Son las personas u organizaciones a las que va dirigida la aplicación.
- Necesidades:
  - De contenido. Que información necesita o desea
  - De educación. Que conceptos o temas quiere aprender.
  - Nivel de entretenimiento que pretende encontrar en el producto
  - Familiaridad con la tecnología
  - Equipamiento del que dispone
  - Motivación para utilizar el producto

## *Área de Producción (Presupuesto)*

- Se realiza un estudio preliminar de los recursos materiales, humanos, técnicos, artísticos, etc. Van a requerirse, así como una estimación del coste. Esta estimación debería tener en cuenta las posibles alternativas viables de financiación.

# Área de Producción (Marketing)

- El producto debe ser dado a conocer al máximo número de posibles clientes y no debe ser difícil de obtener.
  - ¿Cómo dar a conocer al usuario el producto?
  - ¿Dónde puede el usuario obtener el producto?
  - ¿Qué red de distribución se debe crear?
  - ¿Cómo, cuando y donde puede acceder el usuario a la aplicación?

## *Área de Producción (Plan de trabajo)*

- Se debe establecer una división de las tareas a realizar. Que recursos materiales y humanos son necesarios, establecer las fechas de inicio y final, determinar el coste de cada tarea, etc.

## *Área de Producción (Miembros)*

- las personas involucradas en el área de redacción:
  - El coordinador o analista del proyecto. Es el encargado de establecer las tareas de las personas que están involucradas en el proyecto, la fechas de cada uno de los hitos a lograr, etc.
  - Director ejecutivo. Es el encargado del marketing y distribución del proyecto.

# Área Técnica (Objetivos Y Soportes)

- Se estudian y resuelven los aspectos del proyecto asociados a su implementación en un medio digital.
- Deben definirse el soporte o soportes más adecuados :
  - *Off-Line*: CDs, DVDs, Memorias Flash, etc.
  - *On-Line*: Internet.

## Área Técnica (Soportes II)

<b>Características</b>	<b><u>On-line</u></b>	<b><u>Off-line</u></b>
<i>Capacidad de almacenamiento</i>	Limitada	Limitada
<i>Actualización de contenidos</i>	En tiempo real	Nuevas versiones
<i>Velocidad de uso</i>	Menor	Mayor
<i>Interactividad con otros usuarios</i>	Plena	Nula
<i>Coste</i>	Costes relacionados con el servidor	Estampado de copias



## Área Técnica (Soportes III)

- Ejemplos de envío de vídeo a través de Internet.
  - *Descarga progresiva*: El usuario puede ver la parte del fichero que va llegando a su PC.
  - En vivo y bajo demanda: El usuario ve el video al mismo tiempo que se está enviando. Bien en vivo o en diferido.

# Área Técnica (Formatos)

- Es importante seleccionar los formatos adecuados. Como por ejemplo:
  - *Video. AVI, MPEG, etc.*
  - *Audio. MP3, WAV, etc.*
- La relación Transmisión-Formato es importante.

## *Área Técnica (Miembros)*

- Las personas involucradas en el área técnica:
  - Programador. Es el encargado de integrar los elementos multimedia mediante una herramienta de autor o lenguaje de programación.
  - Especialistas técnicos. Son expertos en los diversos formatos de información.
- El coordinador o analista del proyecto es el encargado de comprobar el buen funcionamiento del programa y resolver sus posibles errores.

# *Área Artística (Objetivos y Estilo)*

- Se establecen las soluciones gráficas y estéticas del proyecto multimedia.
- El estilo es el aspecto general de la aplicación. Se establecen las decisiones acerca del color, tipografía, composición, etc.

# *Área Artística (Interfaz)*

- La interfaz de usuario suelen estar compuesta por el hardware y el software.
- Las principales características de una interfaz gráfica son:
  - Transparencia.
  - Simplicidad.
  - Identidad.
  - Equilibrio.
  - Coherencia.

# *Área Artística (Miembros)*

- las personas involucradas en el área artística:
  - Director de arte. Es el responsable de la definición estética global del proyecto.
  - Diseñador gráfico. Crea los elementos visuales de la aplicación, fondos, botones, iconos, etc.