

[Buscador](#)

Grado de Multimedia

[Fundamentos y evolución de la multimedia](#) Grado de Multimedia

1. [Inicio](#)
2. [Métodos](#)

Producción multimedia: conceptos básicos, fases y métodos

[Eva Casado de Amezua](#)

Multimedia es un término no falto de cierta ambigüedad, que se refiere tanto a las técnicas utilizadas para presentar contenidos como a dichos contenidos en sí, y que puede estar implicada desde la creación de un portal web de noticias hasta un videojuego para *smartphones*. Al tratarse de una disciplina joven y en auge, impulsada por las posibilidades de los nuevos medios e Internet, así como de una gran masa de nuevos especialistas y unas tecnologías extremadamente mutables, muchos de sus conceptos o bien están en consolidación o bien los adoptan otros sectores (como la ingeniería informática o el periodismo gráfico), a la espera de un vocabulario propio más preciso.

En este artículo, se explican las bases conceptuales de la producción de proyectos multimedia y las claves para tener una visión global de sus implicaciones y gestión.

¿Qué es la producción multimedia?

La producción de servicios o productos multimedia es un campo complejo, en el que se entrelazan no solo muy diferentes áreas de conocimiento y tecnologías, sino también la dimensión de la gestión del proyecto desde su conceptualización hasta el lanzamiento, y a veces aún más allá, a través del laberinto de la gestión de productos en un mercado competitivo.

En general, la producción multimedia engloba todos los aspectos de la creación de un producto multimedia. Dependiendo de dicho producto o servicio, las fases, responsabilidades y dominios de acción variarán tanto en contenido como en orden y sincronía.

Desarrollo frente a producción

A menudo, estos términos se utilizan como equivalentes, lo que no solo es poco preciso sino que puede llevar a confusión. A grandes rasgos, la distinción que establecen las industrias del software es que un desarrollo multimedia es una parte del proceso de producción de un producto o servicio, mientras que una producción multimedia es el global de todos los procesos y tareas relacionados con el proyecto.

Es decir, mientras que la producción se encargaría de todo lo relacionado con el producto, desde la gestión presupuestaria hasta el equipo de producción, pasando a veces incluso por tareas de marketing, el trabajo de desarrollo queda enfocado en la creación del producto en sí, en qué hay que hacer y cómo hacerlo para elaborar un producto.

A veces, el núcleo del proceso de desarrollo se denomina fase de producción, ya que *producción* es un término ampliamente utilizado en otros sectores relacionados de los que la disciplina multimedia toma vocabulario, por ejemplo de los procesos de creación de contenidos audiovisuales para medios de comunicación (llamados producciones), con los que a menudo hay grandes similitudes en los procesos de creación.

Lo que en realidad importa en este asunto es distinguir semánticamente y con claridad los conceptos clave, en especial en la comunicación con otras personas implicadas en el proyecto y en la documentación del mismo, sea cual fuere la terminología que se prefiera utilizar.

Fases de producción

Aunque en muchos casos una producción multimedia implica tareas de desarrollo y programación informática, hay casos en los que no es así o solo las implica para algunas áreas del proyecto. Algunas de las fases más habituales son las siguientes:

Análisis preliminar

Definición de los objetivos con todos los implicados, también llamados *stakeholders* (como directores, clientes, usuarios o asesores). A menudo, requiere técnicas tanto creativas (por ejemplo *brainstorming*) para definir el concepto base, como analíticas para determinar el potencial de éxito y sus riesgos, así como debatir la planificación y el calendario. En esta fase, se elabora el sumario de proyecto, la evaluación preliminar de necesidades y se forma a un equipo de trabajo inicial que desempeñe la fase siguiente. En el ámbito multimedia, esta fase es de importancia vital, ya que ayuda a formalizar el proceso creativo.

Definición y planificación

Su objetivo es producir una declaración de objetivos y requisitos en detalle y la planificación para llevar el proyecto a cabo de manera precisa, que resulte en una guía clara del proceso de trabajo durante todo el proyecto para evitar imprevistos en la medida de lo posible. Se incluye la evaluación y selección de tecnologías, la estrategia de contenidos y el equipo humano, así como la definición de requisitos técnicos, recomendaciones para plataforma de desarrollo e implantación, una primera aproximación sólida a la definición de la UX, la planificación de las tareas de producción y en especial las de desarrollo y la elaboración de un presupuesto detallado.

Aunque se lleva a cabo un cierto trabajo preliminar de análisis de mercado en la fase anterior, en esta es donde resulta necesario profundizar en él, evaluando a la competencia y definiendo la audiencia, entre otros. A menudo, los resultados de esta fase se utilizan para preparar propuestas de desarrollo de productos. En esta fase, se suelen utilizar algunas técnicas de desarrollo, tales como prototipado, y se decide qué método o métodos de desarrollo se van a emplear para la creación del producto (por ejemplo, Scrum).

Diseño y desarrollo

Dependiendo del proyecto, esta fase se puede escindir en dos, que funcionarán de manera más o menos superpuesta, dependiendo de los métodos de producción y desarrollo elegidos. En cualquier caso, las tareas de diseño las lleva a cabo personal creativo o técnico-creativo, encargado de investigar y trabajar sobre la marca en cuestión, que produce conceptos de diseño, elementos audiovisuales, plantillas, guías de estilo, entre otros.

Para una información detallada acerca del desarrollo de productos multimedia, ved el artículo “Desarrollo multimedia: bases conceptuales, fases y modelos” en esta publicación.

Tal y como ocurre con las tareas de diseño, el despliegue del producto se encuentra parcialmente inmerso en las tareas de desarrollo. Dependiendo del tipo de proyecto, el despliegue se podrá llevar a cabo con el producto finalizado o, por el contrario, resultará necesario terminar el desarrollo en la infraestructura definitiva en la que lo utilizarán los usuarios finales. Esta fase se suele denominar también *going live*. Material adicional para el producto, ya sea con fines de marketing o para complementarlo, por ejemplo guías de usuario y documentación de *bugs*, se suele completar en esta fase.

Gestión y mantenimiento

Compartiendo tareas con la fase anterior, se enfoca en analizar y elaborar los informes pertinentes de resultados (objetivos alcanzados, desviaciones respecto a planificación inicial, recomendaciones para futuras versiones), el uso de equipamientos y presupuesto, así como una definición detallada de requisitos para su gestión, mantenimiento y apoyo a futuro y costes derivados. También, y de manera periódica, requiere la elaboración de informes, desde análisis de uso y tráfico hasta ROI.

Métodos/sistemas

Hay múltiples enfoques de producción, a menudo dependientes de la escuela o tendencia a la que pertenece el autor que los enumera. A continuación, vamos a mostrar los más generalistas y populares, que son fáciles de adaptar e integrar en empresas y producciones multimedia con métodos de desarrollo especializados. Para otras aproximaciones, ved la sección “Recursos adicionales” al final del presente artículo.

Hay que tener en cuenta que no todos los métodos de producción se pueden aplicar a todos los proyectos, dependerá de la naturaleza y particularidades de cada uno de ellos la elección del enfoque que se va a seguir, así como de la identificación clara y detallada de los objetivos del proyecto y sus requisitos antes de decidir sobre métodos de producción y desarrollo.

- *Job* o *job-shop*: Creación de productos diferentes, desde productos únicos hasta prototipos y un número muy limitado de productos, por un individuo o pequeño equipo. Lo habitual es que implique productos diseñados a medida del cliente y de naturaleza original. El equipo de producción y desarrollo define todo o prácticamente todo el producto. El flujo de trabajo y los métodos de desarrollo pueden llegar a variar radicalmente entre proyectos. Los productos resultantes son de alta calidad pero los costes son elevados.
- *Boutique*: Se usa para producir pequeñas series de un producto o productos similares. A medio camino entre *job* y *batch*, se organiza en espacios únicos de producción. Los miembros del equipo suelen mejorar en sus habilidades a medio largo plazo, lo que incrementará la productividad.
- Por lotes (*batch*): Producción en bloques limitados. Con baja variedad en los productos resultantes, el trabajo se divide en diferentes etapas tecnológicas en las que los lotes sufren distintas operaciones llevadas a cabo por especialistas. El flujo de trabajo suele ser fluido y se ordena en pautas que se estandarizan más allá de una producción concreta. Es uno de los métodos más populares y se elige a menudo para obtener un equilibrio entre calidad y cantidad. Exige una detallada planificación para evitar disparar los costes.
- *Mass/flow*: El producto se elabora mediante fases muy segregadas en líneas de producción. Está diseñado para fabricar un producto o una familia limitada de productos en volúmenes muy elevados. El flujo de trabajo es continuo y poco flexible, pero muy efectivo en el caso de equipos poco especializados.
- *Just-in-time* (no confundir con compilación *just-in-time*): Ideado por Toyota, más que un método es una estrategia de organización empresarial y de producción, en la que se busca optimizar la organización y la producción y persigue flexibilizar los recursos humanos y técnicos al máximo, reducir los lotes de producción y el almacenaje y minimización de tiempos de producción para

optimizar costes, productividad y eficiencia de la organización.

El *project manager*

El *mánager de proyecto*, a veces denominado *producer*, es el papel central y orquestador de un proceso de producción completo. Su nivel de implicación es completo, y sus responsabilidades en el ámbito multimedia, aunque varían dependiendo de la definición del rol de cada empresa, suelen incluir:

- Colaborar en la definición de proyecto con todas las partes interesadas (*stakeholders*) y gestionar la relación con estas.
- Negociar contratos y licencias.
- Seleccionar las tecnologías y los métodos de producción y desarrollo para la ejecución del proyecto.
- Definir y seleccionar al equipo de proyecto.
- Desarrollar el plan de proyecto y llevarlo a término con el calendario estipulado.
- Gestionar el presupuesto.
- Dirigir al equipo de proyecto, habitualmente un equipo núcleo de desarrollo con perfiles técnicos y creativos más algunos especialistas en otras áreas, como el marketing en línea.
- Gestionar la elaboración de contenidos y documentación.
- Llevar a cabo controles de calidad y testeo de los productos.
- Gestionar riesgos, conflictos, problemas e imprevistos.
- Llevar a cabo el cierre del proyecto.

Como debe tener una visión global del proyecto, pero también conocimientos en detalle de sus responsabilidades y, en última instancia, resolver todo tipo de problemáticas, el *project manager* multimedia suele tener un perfil técnico-creativo con habilidades y conocimientos en múltiples áreas.

Para más información, ved el artículo “Introducción a la gestión de equipos”.

Recursos adicionales

Digital media production roadmap, MitreboxMedia: <http://www.slideshare.net/lbaxter/digital-media-production-roadmap>

Interactive multimedia design and production process, Universidad de Texas: <http://www.edb.utexas.edu/minliu/multimedia/PracticalAspect.pdf>

Digital project planning & management basics, California State University: <http://www.slideshare.net/Samuel90/digital-project-planning>

Project management methodology guidelines, City and County of San Francisco: <http://www.slideshare.net/Samuel90/coit-project-management-methodology>

Approach for project development, Emakina: <http://www.slideshare.net/feweb/efficient-project-management-at-emakina-sauce>

Pushed and pulled: development vs. production, pragmatic marketing
<http://www.pragmaticmarketing.com/resources/pushed-and-pulled-development-vs-production>

Difference between software development and production?, StackExchange Forums: <http://programmers.stackexchange.com/questions/68213/difference-between-software-development-and-production>

Video game producer, Wikipedia: http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_producer

Etiquetas: [desarrollo](#), [desenvolupament](#), [programació](#), [Programación](#)



[Eva Casado de Amezua](#)

Eva es diseñadora, desarrolladora y formadora en multimedia. Actualmente trabaja como social media manager y copywriter en Typeform y tutoriza trabajos de final de grado en la UOC. Sus intereses...

[Cerrar](#)

- [Inicio](#)
- [Fundamentos](#)
- [Tecnologías](#)
- [Lenguajes](#)
- [Productos](#)
- [Métodos](#)
- [Laboratorio](#)

- [EIMT.UOC.EDU](#)
- 
- 