

Gestión de proyectos multimedia

Enero de 2001

Paloma González Díaz (pglezd@yahoo.es)

INTRODUCCIÓN.

¿Qué es un proyecto multimedia?

El concepto “*MULTIMEDIA*” surge por primera vez en el Media Laboratory de Massachusetts en 1989. Nicholas Negroponte¹ presenta en esa fecha la idea de emplear sistemas informáticos que controlen diferentes soportes simultáneamente. En lo que a *prestaciones externas* se refiere, la televisión en la actualidad, por sí misma, está muy cerca del sistema multimedia: contiene imagen en movimiento, audio, textos, gráficos.

Si como proyecto se conoce a aquella “operación de envergadura y complejidad notables, de carácter no repetitivo, que se acomete para realizar una obra de importancia”², podemos afirmar, que un **proyecto multimedia**, es una iniciativa empresarial encaminada a realizar un programa o aplicación digital que incorpora diversos elementos que denominaremos a partir de este momento “medias” preexistentes o no - vídeo, texto, gráficos, animación,...,- generalmente, mediante interactividad³. El soporte, es independiente para la fijación analógica de cada uno de los elementos.

Es una iniciativa **única**, realizada para ser consultada en cualquier sistema digital (CD-ROM, DVD,..., Internet)

Se diseña para alcanzar con un **presupuesto prefijado**, unos **objetivos determinados**, dentro de un **tiempo estipulado** (*Fig.1*)

Los importantes avances tecnológicos de las herramientas (sistemas de registro, digitalización de gráficos, audio y vídeo, compresión, etc.) han ayudado a que este tipo de proyectos progrese espectacularmente en los últimos años.

¹ Una buena referencia sobre este tema continúa siendo el libro de Negroponte El mundo Digital, Ediciones B, S.A., 1995. ISBN: 84-406-5925-3

² Dirección y Gestión de Proyectos, de Jaime Pereña Brand, 1996. Ed. Díaz de Santos, S.A. ISBN: 84-7978-249-8

³ Si permitimos al usuario final (el observador de un proyecto multimedia) controlar ciertos elementos y decidir como y cuando deben presentarse, nos encontramos ante una *aplicación interactiva multimedia*.

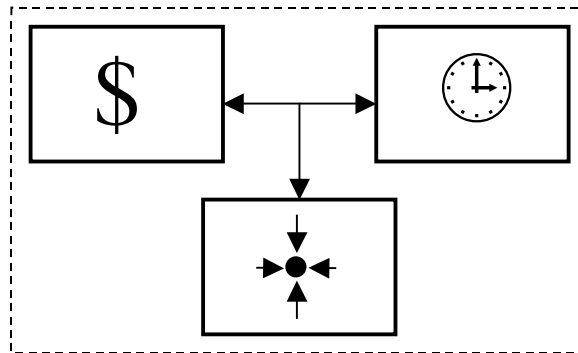


Fig.1.- Características de un proyecto

1. CÓMO SE ORGANIZA UN PROYECTO MULTIMEDIA.

Lo más importante que se ha de señalar sobre la producción multimedia, es que **no existen métodos estandarizados** de producción, cada empresa mantiene un método adaptado a su estructura y necesidades, aunque las funciones básicas que se realizan, son las mismas en todos los grupos de trabajo independientemente del tipo de aplicación que se desee realizar (web, CD-ROM, DVD,...)

En la producción se pueden diferenciar tres componentes básicos:

- **Gestión de la producción.** Cómo conseguir los objetivos.
- **Componente humana.** Organización del equipo: predefinir la aportación que ha de realizar cada componente.
- **Dimensión tecnología.** Desarrollar y resolver con los conocimientos y equipos técnicos adecuados cualquier incidencia que pueda surgir.

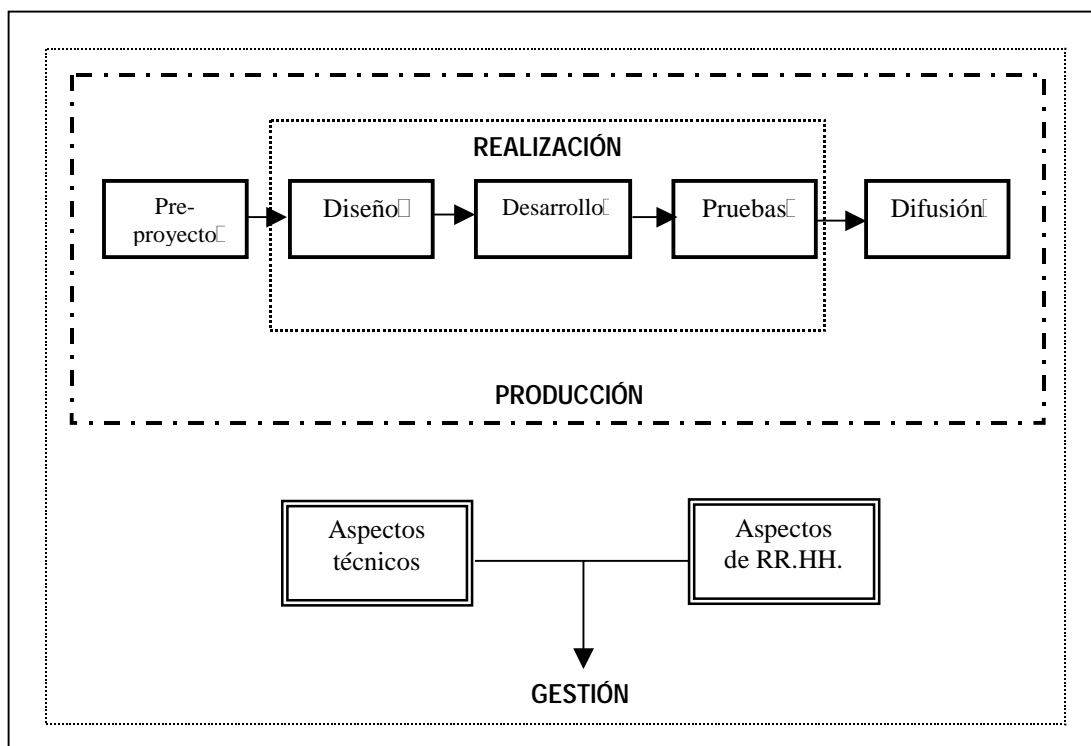


Fig. 2. - Organización del proyecto multimedia

Fases de desarrollo de un proyecto: del “concepto” a la entrega.

A. El concepto (Pre-proyecto)

Lo principal para comenzar el proyecto, es tener claro qué es lo que desea el cliente (ya sea este, interno o externo⁴), para poder presentar una buena oferta. Los objetivos iniciales en esta etapa son poder dar respuesta a las siguientes cuestiones:

- ¿Qué?
- ¿Quién?
- ¿Cuándo?
- ¿Con qué recursos?

El director del proyecto –director del equipo durante todas las fases -, presenta la idea de diversas maneras: en un breve informe y/o en una maqueta realizada por ordenador, que incluya la apariencia que tendrá y cómo se planteará la interactividad de la aplicación.

Esta fase es esencial para definir puntos clave de la gestión del proyecto multimedia:

- Entender los requisitos del cliente.
- Planificar.
- Organizar y asignar personal.
- Instruir y liderar.
- Controlar.

Antes de realizar el proyecto, se realizan multitud de esquemas, entre otros: el del equipo humano necesario para el desarrollo, organigramas de navegación, estructura de los contenidos...

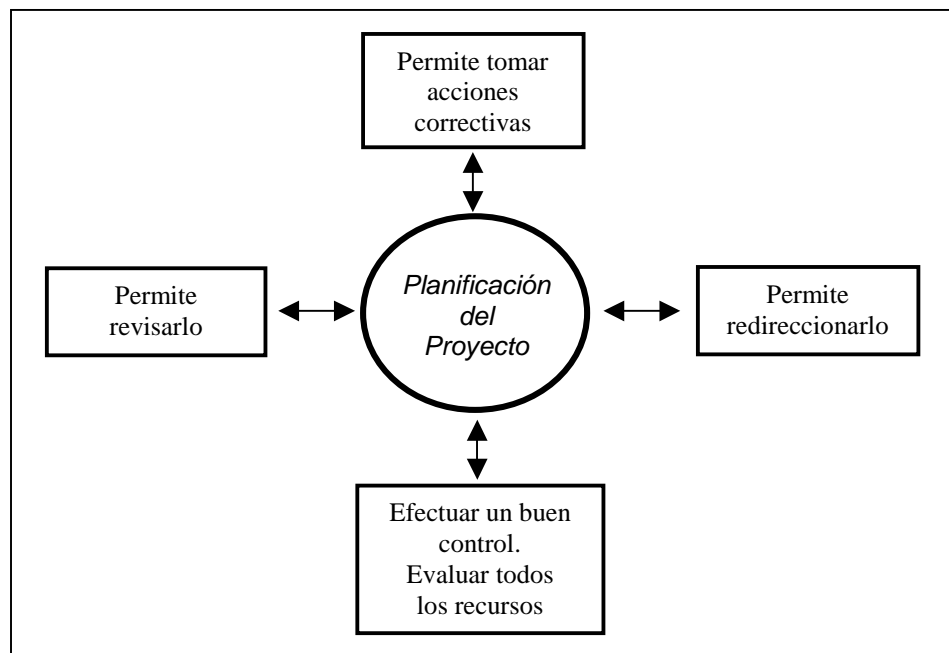


Fig. 3.- Objetivos de una buena planificación del proyecto

⁴ El cliente *interno* pertenece a la misma empresa, y el *externo*, no. Tanto en un caso como en otro, esta figura, será la que “guíe” como referente al equipo: es el que inicia el proyecto, el que da las pautas al jefe del mismo, el que fija los objetivos, la persona que hace el seguimiento, a la que se entrega la aplicación,...

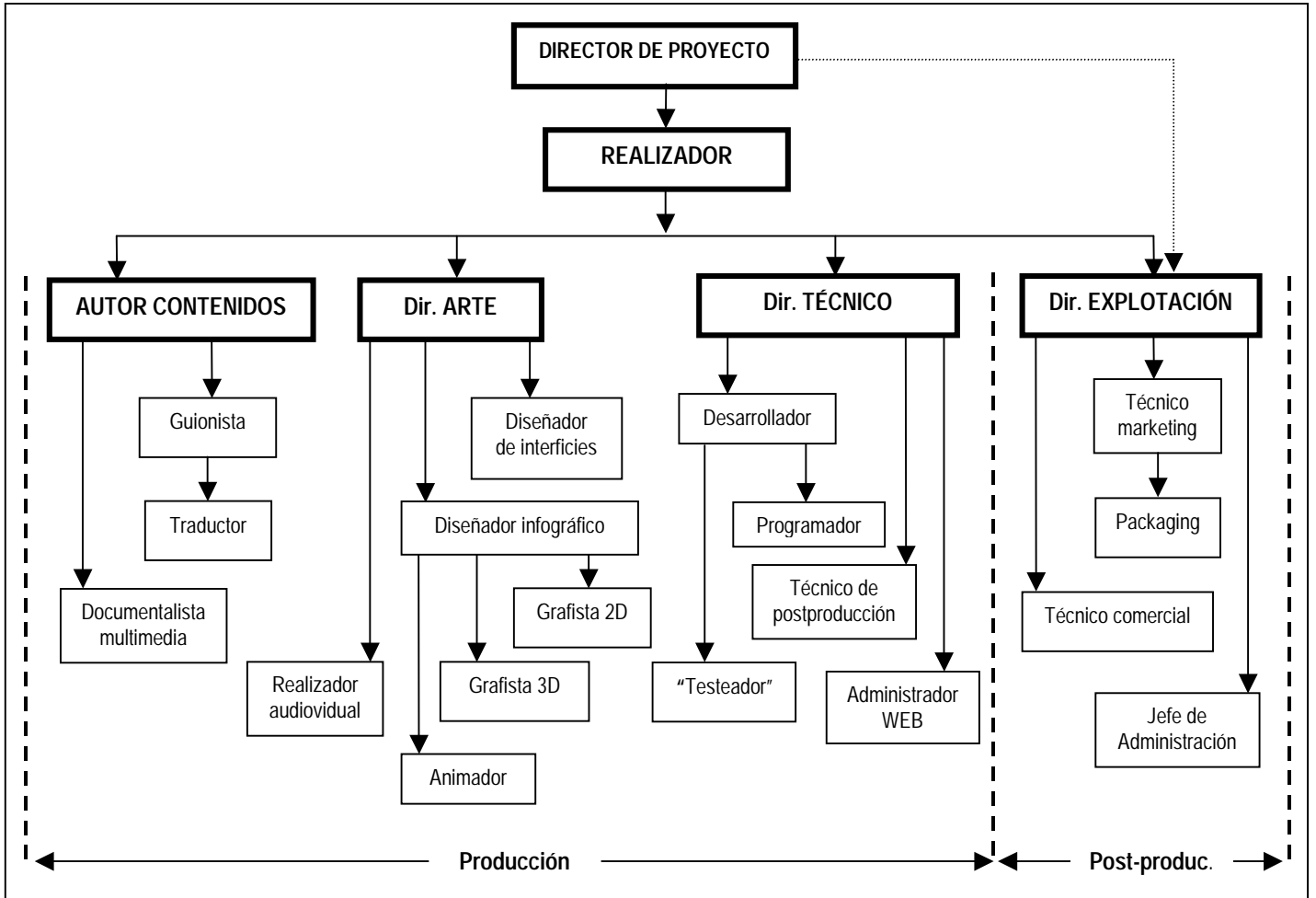


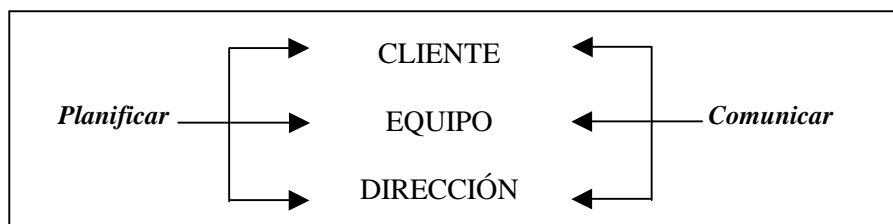
Fig. 4. – Ejemplo de organización de los recursos humanos

B. Diseño y desarrollo.

Aprobada la idea del proyecto por parte del cliente, se inicia la fase de Diseño. En esta, se efectúa un detallado estudio de lo que será la aplicación, que incluirá la mayor información posible sobre contenidos, “medias”, lenguajes de programación,...., que se van a utilizar.

Se debe organizar la estructura de la aplicación, la interactividad (ver Fig. 5) entre cada sección, diseño básico de los modelos de pantalla,...., y por supuesto, se deberá integrar en el estudio todos los detalles sobre la planificación y los presupuestos.

El resultado final, será un documento en el que se detallarán todos los elementos que se integrarán en el diseño: organigrama, descripción, origen de los materiales que se han de utilizar, sistema de organización de la comunicación entre los componentes del equipo,...



Gestión de proyectos multimedia

Enero de 2001

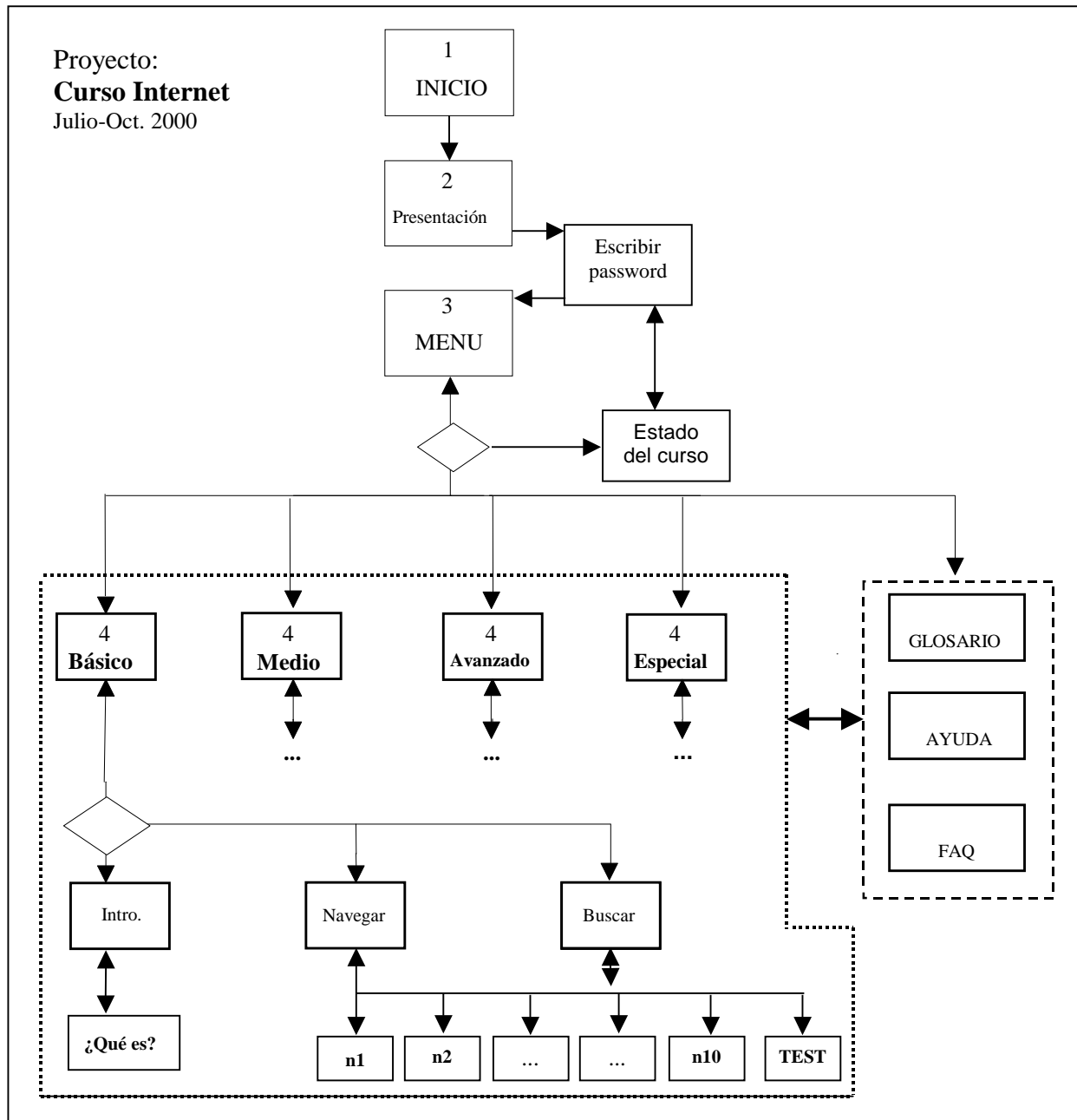


Fig.5.- Fragmento de organigrama. Este tipo de esquemas permite a todos los miembros del equipo tener una idea más clara tanto de los contenidos como de la relación entre cada uno de los elementos que se integrarán en el proyecto.

Gestión de proyectos multimedia

Enero de 2001

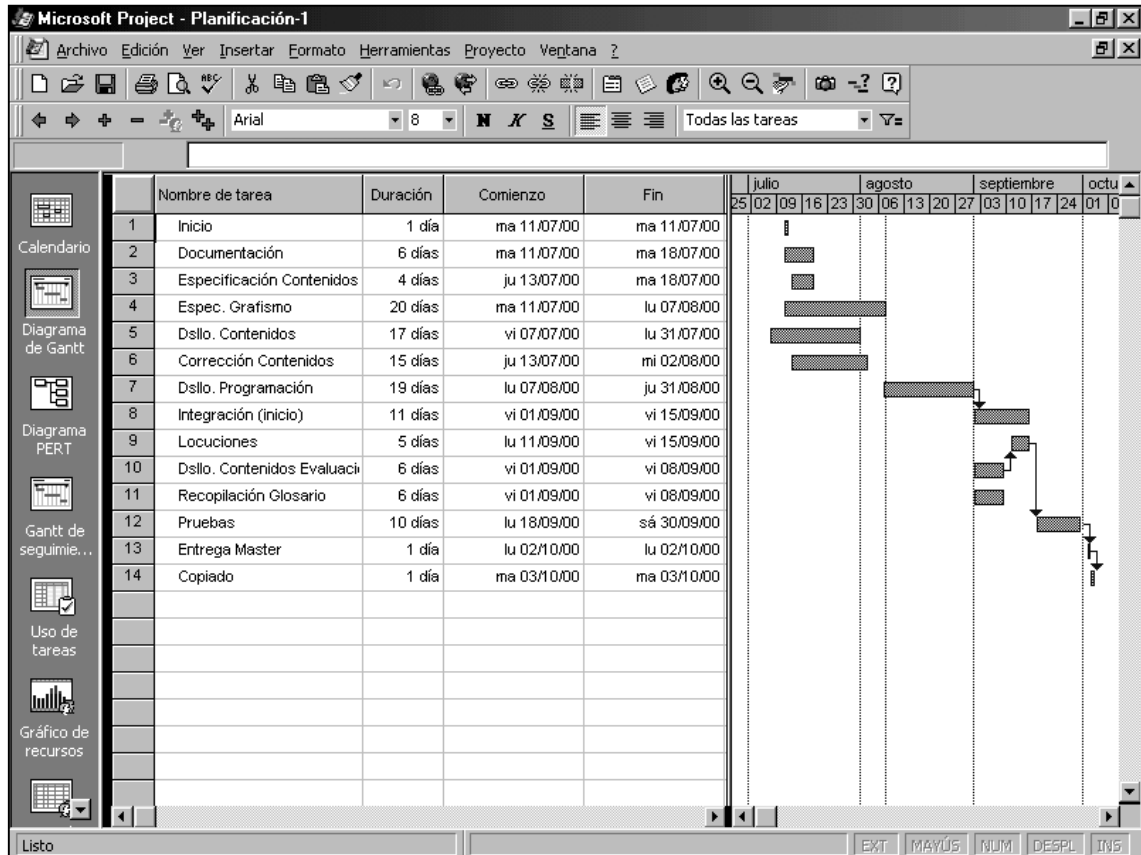


Fig. 6.- Planificación real del proyecto de la figura anterior.

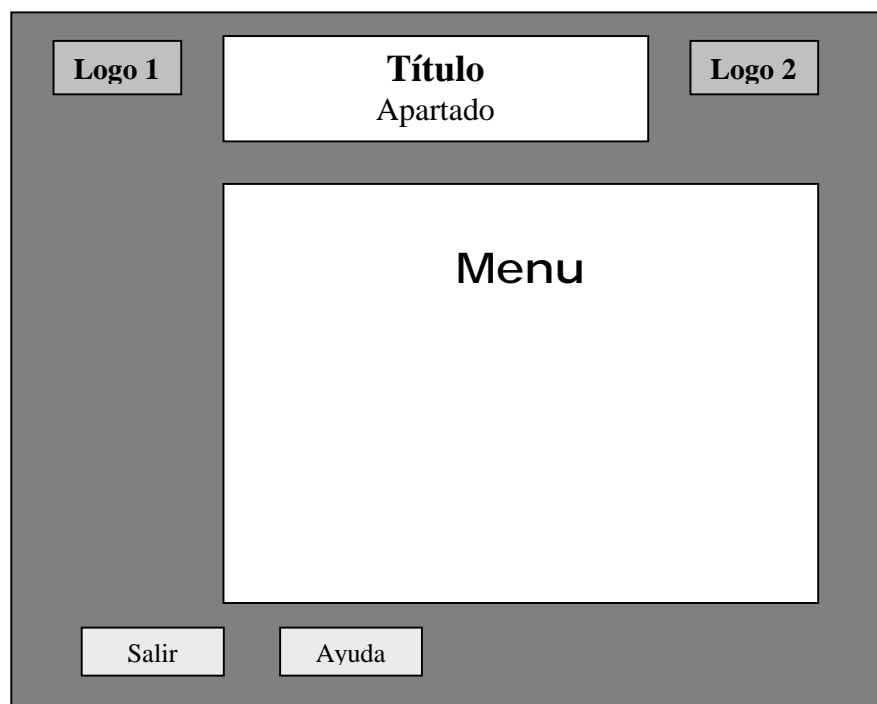


Fig. 7.- Ejemplo de esquema gráfico inicial. En él, únicamente se delimitan los espacios, dividiéndolos según el tipo de contenidos. De este modo, tanto los grafistas como los autores de texto acotan la extensión de los documentos que posteriormente integrarán los programadores.

Gestión de proyectos multimedia

Enero de 2001

C. Producción e integración.

En el proceso de producción, se establecen caminos paralelos de trabajo. Los avances tecnológicos permiten desarrollar con rapidez, más facilidad y a más bajo coste esta fase.

Para comenzar a crear⁵ los contenidos de cualquier aplicación, lo primero y fundamental, es documentarse y recopilar todo el material necesario que formará parte de los guiones.

Simultáneamente, se prepara el diseño de las pantallas y comienza a organizarse la programación.

Los autores, tendrán que tener en cuenta pautas tan importantes como:

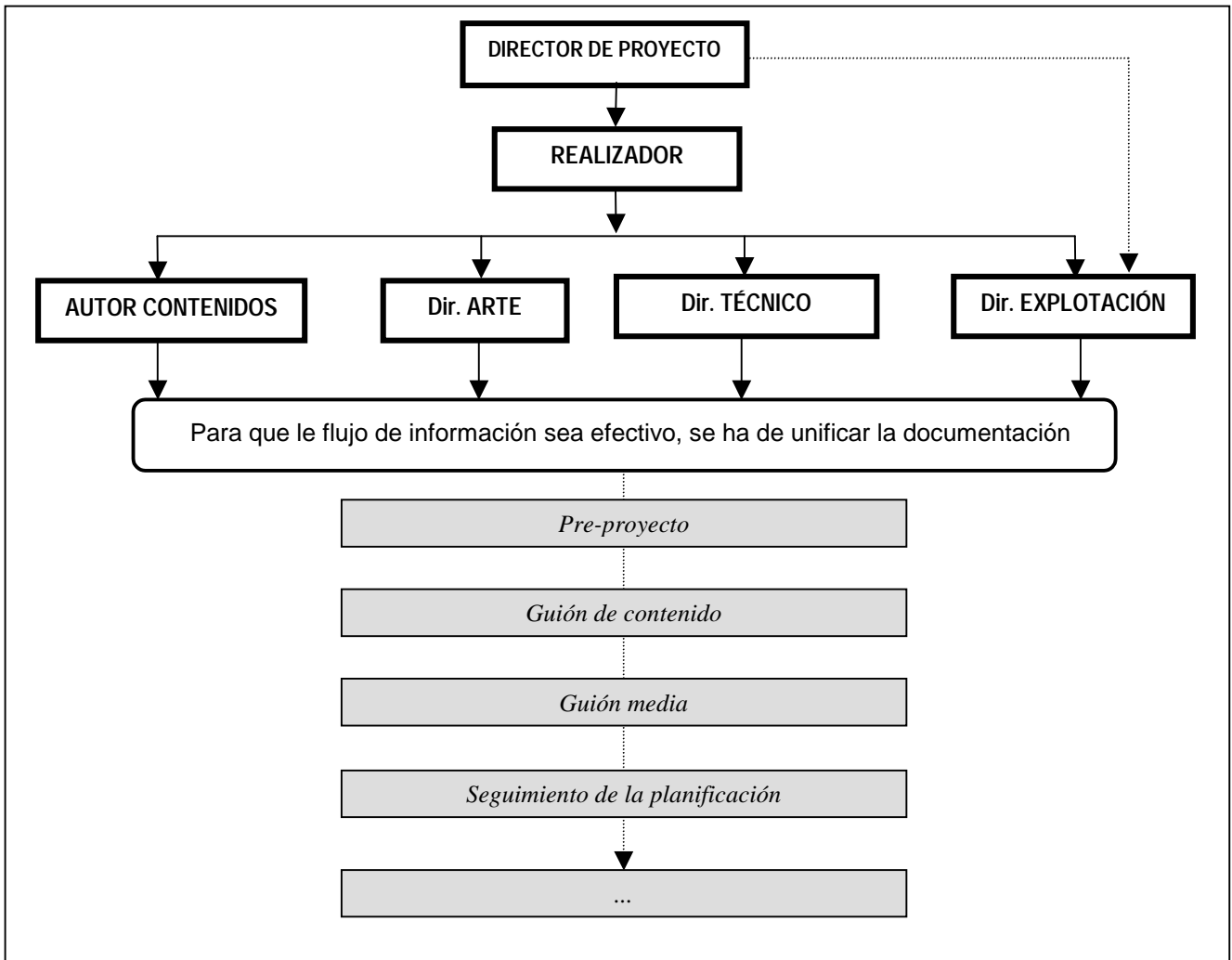


Fig. 8. – Organización en un equipo multidisciplinar: la unificación de la información.

- El lenguaje icónico ha de ser conocido por el usuario.

⁵ **Crear: 1.** (Del lat. *creare.*) *tr.* Producir algo de la nada. Dios CREÓ cielos y tierra. //2. *fig.* Establecer, fundar, introducir por vez primera una cosa; hacerla nacer o darle vida, en sentido figurado. CREAR una industria, un género literario, un sistema filosófico, un orden político, necesidades, derechos, abusos. //3. *fig.* Instituir un nuevo empleo o dignidad. CREAR el oficio de condestable. //4. *fig.* Tratándose de dignidades muy elevadas, por lo común eclesiásticas y vitalicias, hacer, por elección o nombramiento, a una persona lo que antes no era. FUE CREADO papa; SERÁ CREADO cardenal. //5. *ant.* **criar**, nutrir. [Fuente: Diccionario de la Real Academia Española (consulta realizada a través de la dirección <http://www.terra.es/rae/buscar.cfm>)]

Gestión de proyectos multimedia

Enero de 2001

- Hay que “responder” rápidamente a las solicitudes del usuario.
- Las secuencias han de tener un orden lógico: el usuario nunca puede perderse en nuestra aplicación.
- Dar sensación de control al usuario.
- No incorporar excesivos elementos para evitar confusiones
- Claridad y concisión en los textos.
- ...

Además de los textos y los gráficos, se han de montar los vídeos digitalizados e insertar locuciones o cualquier otro tipo de archivo sonoro.

Una buena organización es indispensable para poder llevar a cabo una correcta integración.

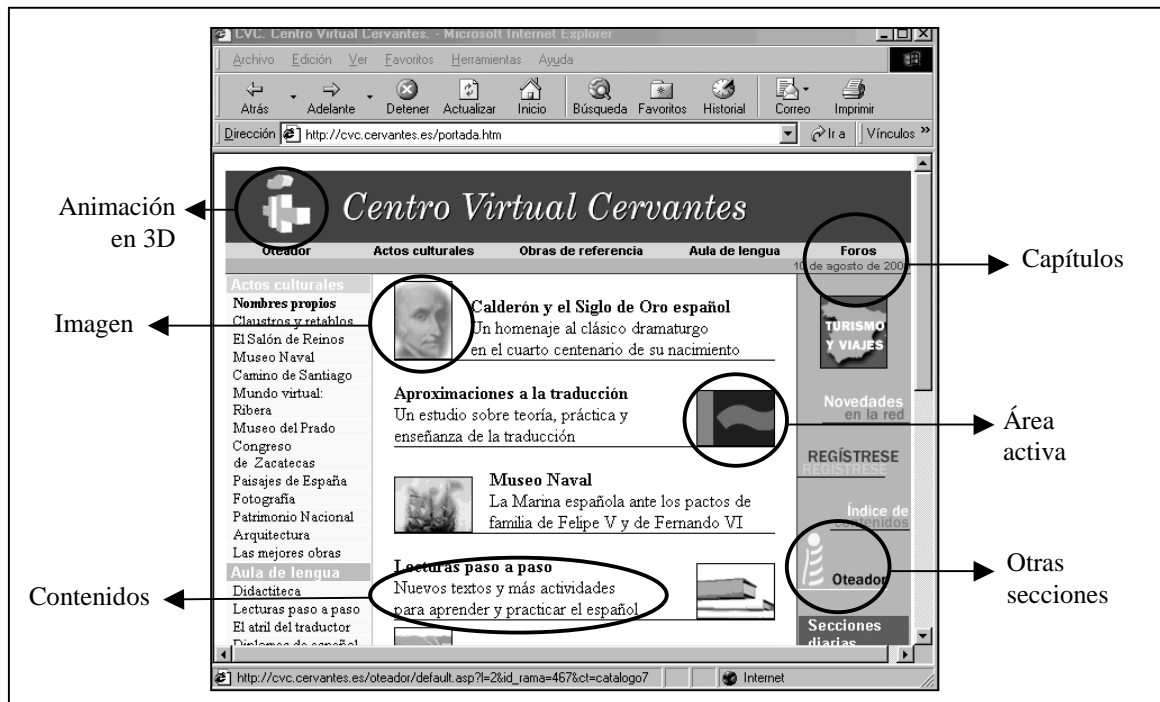


Fig. 9.- Medias de <http://cvc.cervantes.es/portada.htm>

C. Pruebas.

Antes de realizar la entrega al cliente, se realizan numerosas revisiones y pruebas⁶ que permitan cerciorarnos de que todos los contenidos están situados correctamente, que no existen faltas ortográficas, y que la interactividad funciona sin problemas.

Las pruebas, es conveniente que las realicen tanto los componentes del equipo que ha realizado la aplicación, como personas totalmente ajenas al proyecto, porque permite tener una idea más clara de cómo puede actuar el usuario ante el programa.

Terminada esta fase, se realiza la entrega. En este momento, es muy importante realizar un análisis con detalle cómo se ha desarrollado todo el proyecto, para poder evitar errores en un futuro y aprovechar todo lo aprendido. Organizar todas estas conclusiones en un exhaustivo informe puede ahorrarnos mucho tiempo en próximos trabajos.

⁶ Algunos autores dividen este tipo de pruebas en dos: las que se realizan antes de entregar la primera (prueba o maqueta) al cliente y las que se llevan a cabo al final del proyecto.

Gestión de proyectos multimedia

Enero de 2001

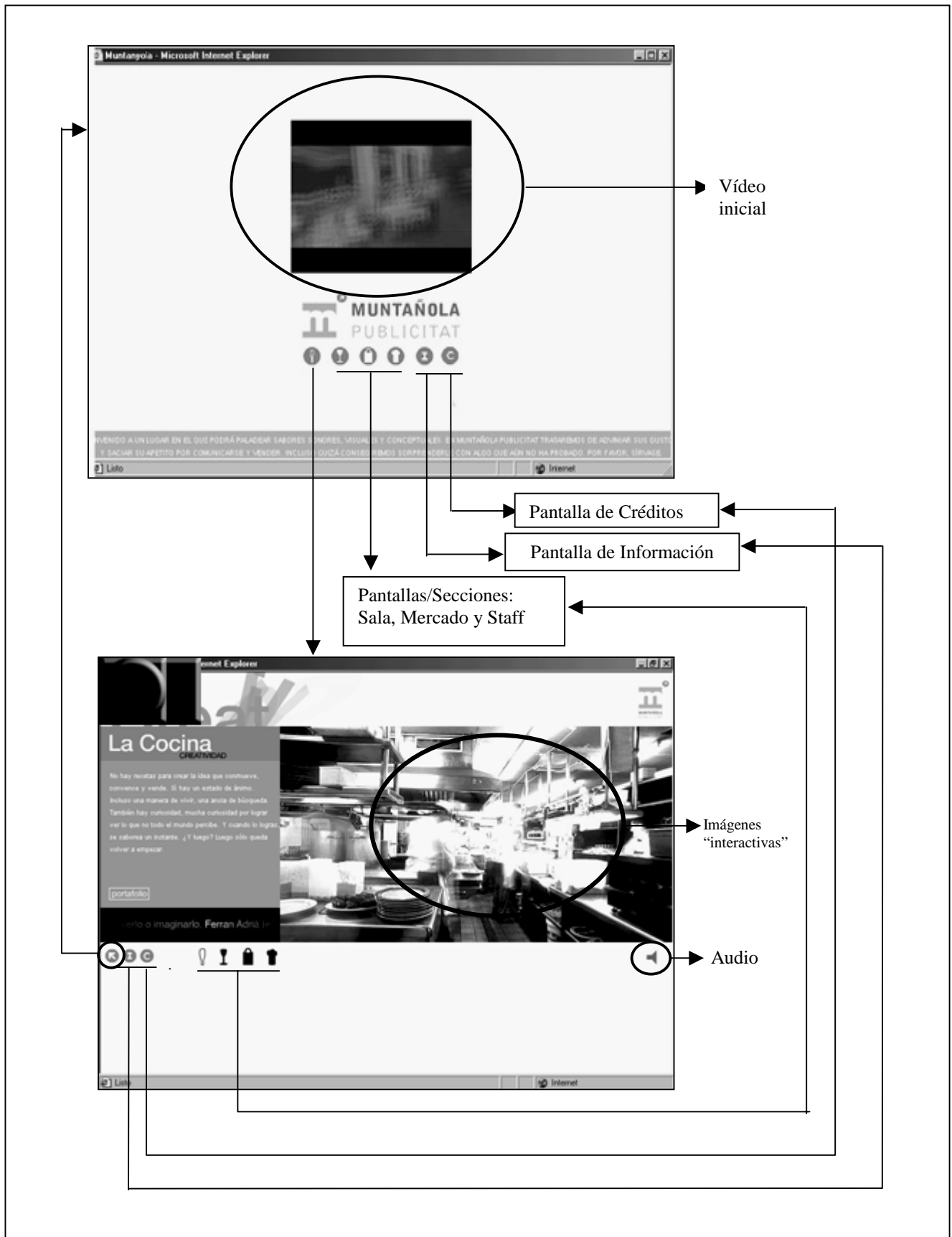


Fig.10.- Ejemplo de una web bien realizada y estructurada: <http://www.muntañola.com>

CONCLUSIÓN

- Aunque la metodología utilizada para realizar un proyecto varía según sus características y la empresa en la que se realice, las fases indicadas siempre están presentes.
- Las herramientas que proporcionan las nuevas tecnologías permiten llevar a cabo proyectos que correctamente gestionados con una nueva política organizacional de los equipos de trabajo que ayuden a conseguir el éxito de la empresa a medio y largo plazo.
- Para conducir este tipo de proyectos, no sólo necesitamos *proezas tecnológicas* es indispensable liderazgo y capacidad de adaptación.

Gestión de proyectos multimedia

Enero de 2001

BIBLIOGRAFÍA

- *El mundo Digital*, de Nicholas Negroponte, Ediciones B, S.A., 1995. ISBN: 84-406-5925-3
- *Dirección y Gestión de Proyectos*, de Jaime Pereña Brand, 1996. Ed. Díaz de Santos, S.A. ISBN: 84-7978-249-8
- *Manual Formativo* nº 14 de ACTA.
- *Derecho privado de Internet*, de Pedro A. de Miguel Asensio. Civitas Ediciones S.L., 2000. ISBN: 84-470-1409-6.
- *Ley de Propiedad Intelectual*, 1987. Ministerio de Cultura.
- *Internet. Edición 2000*. José María Delgado Cabrera y Alfonso Gazo Cervero. Ediciones ANAYA MULTIMEDIA (GRUPO ANAYA, S.A.), 2000. ISBN: 84-415-0893-3
- *Desarrollo Multimedia para Internet*. David Miller. Ediciones Anaya Multimedia, S.A. 1997. ISBN: 84-415-0258-7

• Webs Consultadas

Información General

- <http://www.navegalia.com/informatica/index.htm> (Glosario básico de informática)
- <http://www.terra.es/rae/buscar.cfm> (Búsquedas en el Diccionario de la Real Academia Española)
- <http://cvc.cervantes.es> (Centro Virtual Cervantes)
- <http://es.yahoo.com/> (Yahoo! España)
- <http://www.europarl.eu.int/sg/tree/es/default.htm> (Parlamento Europeo)
- <http://www.mcyt.es> (Ministerio de Ciencia y tecnología)

Consultorías

- <http://www.magex.com/>
- <http://www.bsa.org>
- <http://www.lamund.com>

Prensa

- <http://www.lavanguardia.es/>
- <http://www.elpais.es/>
- <http://www.ciberpais.elpais.es/>
- <http://www.laempresa.net>
- <http://www.zdnet-es.com>
- <http://www.ganar.com/>

Varios

- <http://www.acta.es> (ACTA)
- <http://www.cedro.org> (CEDRO)
- <http://www.derecho.com> (Web de información jurídica)
- <http://www.agenciaprotecciondatos.org> (Agencia de Protección de Datos)
- <http://www.napster.com/> (Web de Napster)
- <http://www.MP3.com> (MP3.com)
- <http://www.concursosgaemultimedia.com> (Sociedad General de Autores (SGAE))
- <http://www.asociacionmusica.com> (Asociación Música en Internet)
- <http://www.stephenking.com> (Web de Stephen King)
- <http://www.randomhouse.com> (Random House.)
- <http://www.bertelsmann.com> (Bertelsmann)
- <http://www.twbookmark.com> (Time Warner Books)
- <http://www.ipublish.com> (iPublish)
- <http://www.applesoup.com> (AppleSoup)
- <http://www.microsoft.com> (Microsoft)
- <http://www.mir.es/policia/uiti/index.htm> (Unidad de investigación de la Delincuencia en Tecnologías de la Información)