

ETAPAS DE UN PROYECTO MULTIMEDIA

La mayoría de los proyectos multimedia deben realizarse en etapas. Algunas deben terminarse antes de que empiecen otras, y algunas pueden saltarse o combinarse.

1. Planeación y diseño

Un proyecto de multimedia empieza con una idea o una necesidad que usted afina perfilando sus mensajes y objetivos. Antes de empezar a desarrollar, planear qué habilidades de escritura, arte gráfico, música, vídeo y otras pericias de multimedia requerirá. Desarrollar una interfaz gráfica creativa, así como una estructura y sistema de navegación que permita al espectador descubrir los mensajes y contenidos. Estime el tiempo necesario para hacer todos los elementos y prepare un presupuesto.

2. Producción

Desarrollar cada tarea planeada para crear un producto terminado.

3. Pruebas

Probar siempre los programas de multimedia para asegurarse de que cumplan los objetivos de su proyecto, trabajen adecuadamente en las plataformas deseadas y satisfagan las necesidades de su cliente o usuario final.

4. Uso del producto

Distribuir el producto y monitorear su uso.

5. Evaluación de la experiencia

Recibir retroalimentación. Reflexionar sobre la experiencia. Documentar la experiencia para decisiones futuras o para compartir con los colegas.

PLANEACIÓN Y DISEÑO DE PROYECTOS

La planeación de proyectos de multimedia es como la reproducción celular; el gran panorama de su idea se divide en fases de producción, y después vuelve a dividirse en tareas más pequeñas y elementos más manejables en un cierto tiempo. Éstas son las partes integrantes de la administración de proyectos. Algunas tareas son prerequisites y deben terminarse antes de comenzar otras, así que es importante planear por anticipado.

Fases:

1. Identificar un objetivo a lograr

Antes de que empiece a un proyecto de multimedia primero debe medir su alcance y contenido; permitiéndole que tome forma en su cabeza mientras piensa en todos los métodos disponibles para que su mensaje llegue a sus observadores.

2. Ponderar todos los factores para obtener un plan equilibrado

¿Cuál es el propósito de lo que quiere hacer? ¿Cuál es el mensaje?

¿Cómo puede organizar su proyecto?

¿Qué elementos de multimedia (vídeo, sonido y texto) transmitirán mejor su mensaje?

¿Tienen ya el material necesario para apoyar su proyecto, como cintas de video, música, documentos, fotografías, logos, publicidad, paquetes de mercadotecnia y otras ilustraciones?

¿Su idea se deriva de algún tema existente que se pueda mejorar con multimedia, o creará algo totalmente nuevo?

¿De qué equipo dispone para desarrollar su proyecto? ¿Es suficiente?

¿Cuánto espacio de almacenamiento tiene? ¿Cuánto necesita?

¿Qué equipo está disponibles para sus usuarios finales?

¿Qué programas de multimedia están disponibles para usted?

¿Cuáles son sus capacidades y habilidades con respecto al software y hardware?

¿De cuánto tiempo dispone?

¿Cuánto dinero tiene?

¿Cómo distribuirá el proyecto final?

3. Generar la idea (lluvia de ideas)

Deje volar la imaginación. Use la estrategia de “lluvia de ideas”. Permita el pensamiento divergente y cierre con pensamiento convergente.

4. Integrar el equipo

- Maestro diseñador (es el motor del proyecto de multimedios; sus funciones pueden ser como gerente de proyecto, diseñador de contenidos, diseñador de capacitación y escritor)
- Asesor pedagógico (con funciones de diseñador de capacitación y programador)
- Ingeniero en sistemas (con funciones de programador de multimedios y especialista en audio y vídeo)
- Diseñador gráfico (con funciones de diseñador gráfico, diseñador de interfaz, ilustrador, animador, especialista en video, programador de multimedios)

5. Creación de un guión

Punto a considerar antes de delimitar los contenidos del proyecto:

- a) La idea general (“Quiero que haga/diga/conozca)

- b) La audiencia (no perder de vista quiénes son los usuarios) lluvia de ideas (sobre cuál es la mejor manera de abordar el tema)
- c) Metas y objetivos (el mensaje último del proyecto y los pasos específicos que los usuarios deben tomar para alcanzar esas metas)
- d) Tratamiento (formal, informal, cuál será la apariencia visual del proyecto, serio, humorístico, en pasado, presente o futuro, etc.)
- e) Tratamiento (formal, informal, cuál será la apariencia visual del proyecto, serio, humorístico, en pasado, presente o futuro, etc)
- f) Uso de metáforas (Para un proyecto de multimedios interactivo, la metáfora o metáforas usadas pueden proveer una fuerte base para un producto. Las metáforas también pueden hacer la interacción más cómoda y relevante para el usuario. Así, podemos tratar temas como el tiempo como a figura de un río, la vida con la figura de una carretera, la cultura mexicana moderna con la figura del juego de fútbol.
- g) Esquema de contenidos (“índice” de lo que contendrá el proyecto –hasta donde queremos llegar-)

“Todo proyecto de multimedia tiene contenido. Es aquello de lo que se hacen sus mensajes. También es la información y el material que son la esencia, que definen el tema del proyecto”.

En la práctica, el contenido puede ser cualquiera o todos los elementos de multimedia (fotografías, vídeos, pistas de audio, etc).

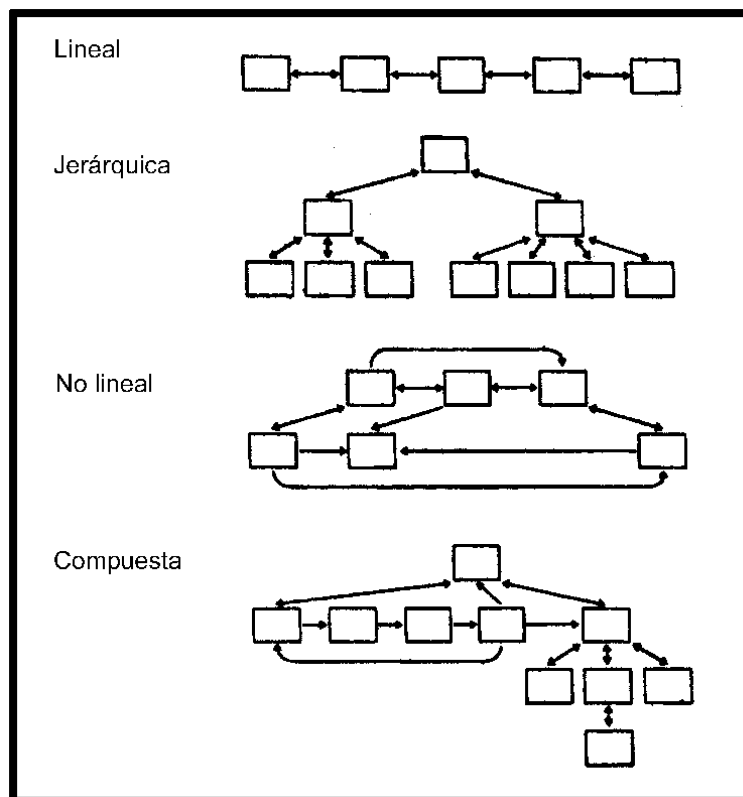
6. Diseño de estructura

“Hacer un mapa de la estructura de su proyecto es una tarea que debe comenzar muy pronto en la fase de planeación. Un mapa de navegación bosqueja las conexiones o vínculos de las diferentes áreas de su contenido y le ayuda a organizar su contenido y mensajes. Un mapa de navegación también proporciona una tabla de contenido, así como una gráfica del flujo lógico de la interfaz interactiva. Describe sus objetos multimedia y muestra qué sucede cuando interactúa el usuario”.

Estructuras de organización fundamentales utilizadas en los proyectos de multimedia, a menudo en combinación (mapas de navegación).

- **Lineal:** el usuario navega secuencialmente, en un cuadro o fragmento de la información a otro.
- **Jerárquica:** el usuario navega a través de las ramas de la estructura de árbol que se forma dada la lógica natural del contenido.
- **No lineal:** el usuario navega libremente a través del contenido del proyecto, sin limitarse a vías predeterminadas.
- **Compuesta:** los usuarios pueden navegar libremente (no linealmente), pero también están limitados, en ocasiones por presentaciones lineales de película o de información crítica y de datos que se organizan con más lógica e una forma jerárquica.

Estructuras de navegación primarias utilizadas en Multimedia



Los diagramas son de suma utilidad ya que son una guía del producto final multimedia ya que NUNCA se debe empezar un proyecto de multimedia sin primero perfilar su estructura y contenido.