

Proyecto Práctica 1

Repositorio : <https://github.com/xxTEAMJESUSxx/Practica1.git>

1.- Descripción del proyecto

El presente proyecto se basa en la creación de una revista digital gratuita sobre el mundo del cine y de la televisión. Las secciones con las cuales se pretende contar son:

- Noticias de actualidad sobre el cine y la televisión: en ella se tratarán principalmente los estrenos, la puesta en venta de películas o temporadas de series y los comunicados dados por las productoras (información acerca de posibles proyectos y los profesionales con los que contaría; modificaciones que las productoras tengan previsto llevar a cabo en sus proyectos; etc.).
- Reviews: análisis lo más objetivos posibles de las obras que consideremos de mayor interés para los usuarios.
- Cortos: sección que no pretende resultar exhaustiva, simplemente dar la posibilidad de conocer a nuestros usuarios algún o algunos cortos que podamos considerar que merecen ser vistos.
- Recomendaciones: ofrecer nuestra opinión de cuáles son los contenidos que más les pueden gustar a nuestros usuarios.
- Debates: apartado en el cual los propios usuarios serán los que expongan y debatan un tema, o simplemente un espacio donde puedan expresar sus gustos y realizar sus propias recomendaciones.
- Curiosidades y gazapos: zona reservada para anécdotas del mundo del cine y de la televisión que puedan resultar de interés y en la que puedan colaborar los propios usuarios.

CONTEXTO

Las revistas digitales que nos encontramos sobre este “sector” tienden a centrarse en su parte más comercial, siendo la que más les va a recompensar con un mayor número de visitas. Esto a nuestro parecer supone una pérdida para las personas que disfrutan o quieren disfrutar del mundo audiovisual, es una pena que con la enorme cantidad de producciones que se llegan a realizar hoy día, y bastantes de un gran valor, puedan quedar eclipsadas por otras que cuentan con mayores recursos de propaganda. En este sentido, esta revista digital pretende centrarse en aquellas obras que posiblemente no vayan a ser nombradas en otros medios, pero que pese a ello, pensemos que pueden gustar a la gente y consideramos que han de conocer.

OBJETIVOS

Los objetivos son más o menos deducibles a partir de los datos ya expuestos y puede resultar algo redundante, no obstante, la revista desea ante todo:

- Mantener a los usuarios informados acerca de contenidos que posiblemente no les resulten accesibles de otro modo.
- Disponer de una serie de filtros lo más personalizado posible para que los usuarios puedan encontrar fácilmente la información que les es de interés (filtros por géneros, por regiones, por estados de ánimo, etc.).
- Ofrecer un ambiente de entretenimiento.
- Realizar análisis lo más objetivos posibles que permitan al cliente crear sus propias valoraciones.
- Proponer un espacio de debate donde la gente pueda expresarse con libertad.

REFERENTES

Para el desarrollo de nuestro proyecto hemos tomado como referencia distintas páginas web:

- <http://revistasala1.com/>
- <http://www.encadenados.org/rdc/>
- <http://www.fotogramas.es/>
- <http://www.fanzinedigital.com/>
- <http://www.locoporelcine.com/>
- <http://www.eyem2magazine.com/cinetv/>
- <http://www.visioncineytv.es/>

2.- Propuesta de trabajo: ¿cómo queremos hacerlo?

Como ya hemos dicho anteriormente, queremos que nuestra revista digital sea diferente a las demás y aporte elementos que otras no presentan, la web gira en torno a esto, por eso lo que buscamos es una revista accesible, cómoda e interactiva con el usuario, ya que así subsanamos esas carencias.

Ante todo, una de las partes más importantes debe ser el diseño que nos servirá para atraer al público, orientado a lectores interesados en el mundo del cine y la televisión, por lo que tenemos que otorgarle una apariencia tanto formal, para mostrar que trabajamos seriamente en nuestras críticas y reviews, como desenfadada y animada, para demostrar que nos tomamos este trabajo con alegría y ganas a la vez que le damos esa pizca de humor que todo servicio merece. Por esto es por lo que

escogeríamos una mezcla de colores cálidos (sobre todo en la sección de cine) y fríos (prioritariamente en el área de televisión) para la web. Es nuestro cometido que todo esto vaya acompañado de un logotipo que represente todo lo expuesto: tiene que ser sobrio y divertido al mismo tiempo.

También nos agradecería que el usuario estuviese contento con la facilidad a la hora de encontrar lo que quiere. Planeamos una división por secciones sencilla e intuitiva en la que pueda elegir cine o televisión y, dentro de ellos, si desea enterarse de las últimas noticias, leer artículos críticos sobre películas o programas para ver, buscar información de películas por regiones o averiguar los resultados de las últimas audiencias.

Cuando tengamos todo esto listo será la hora de redactar los artículos de los que dispondrá la revista, tanto los de cine como los de televisión. En nuestra manera de escribir queremos seguir transmitiendo los mismos ideales: los lectores deben recibir una información completa, concisa y justificada, pero no queremos que la lectura les resulte tediosa, así que nos esforzaremos por encontrar el punto de equilibrio entre la información rigurosa, el lenguaje informal y el humor. En lo que respecta a las noticias, las publicaremos lo antes posible tras su aparición, y en cuanto a las demás secciones (curiosidades, gazapos, recomendaciones...) tendrán un período de publicación semanal. En definitiva, tenemos la intención de que nuestros artículos sean agradables de leer a la vez que el usuario advierte que sabemos de lo que hablamos.

En último lugar, hablemos de la publicidad. Este es un elemento necesario tanto que aparezca en nuestra web como que la nuestra tenga un hueco en la de los demás. Por tanto, debemos buscar patrocinadores que a cambio de que tengan un banner nos permitan seguir con nuestra labor. Asimismo, nosotros tenemos que publicitarnos en otros lugares para darnos a conocer, sobre todo en los primeros meses de vida en los que seremos completos desconocidos para el mundo en general.

En resumen, todo lo que vamos a realizar va a ser con el objetivo de que nuestra revista digital sea innovadora, realista, placentera y digna de encontrarse en un mundo tan crítico como es Internet.

3.- Recursos necesarios: ¿quién o con qué vamos a realizar el proyecto?

Pasando a los recursos, tanto humanos como materiales, de los que dispondremos para el desarrollo del proyecto, podemos decir que van a ser más bien limitados ya que nos ajustamos a un presupuesto cero como ya se ha dicho en más de una ocasión.

Por un lado, los recursos humanos convergen en los tres miembros del grupo, siendo cada uno el encargado de realizar distintas tareas y de supervisar o apoyar las de los otros. Por otro lado, los recursos materiales han sido escogidos en base a nuestros conocimientos sobre los mismos (herramientas que ya hemos utilizado con anterioridad) o debido a ciertas recomendaciones vistas por expertos en dichos temas en internet, y que son en su mayoría, softwares gratuitos o suministrados por la universidad, como es el caso de Photoshop.



Hemos seleccionado Photoshop como herramienta de edición y postprocesado por su rendimiento, su versatilidad, por la cantidad de tutoriales y manuales accesibles en la red y, principalmente, por su capacidad de trabajar con múltiples formatos de imagen.



Para el diseño de la página web hemos escogido Wix. ¿Por qué Wix? Wix es fácil, intuitivo, gratis, no requiere conocimientos en programación web, y nos ofrece una gama amplia de plantillas predeterminadas para orientarnos. Wix también ofrece hosting y es 100% compatible con los motores de búsqueda.

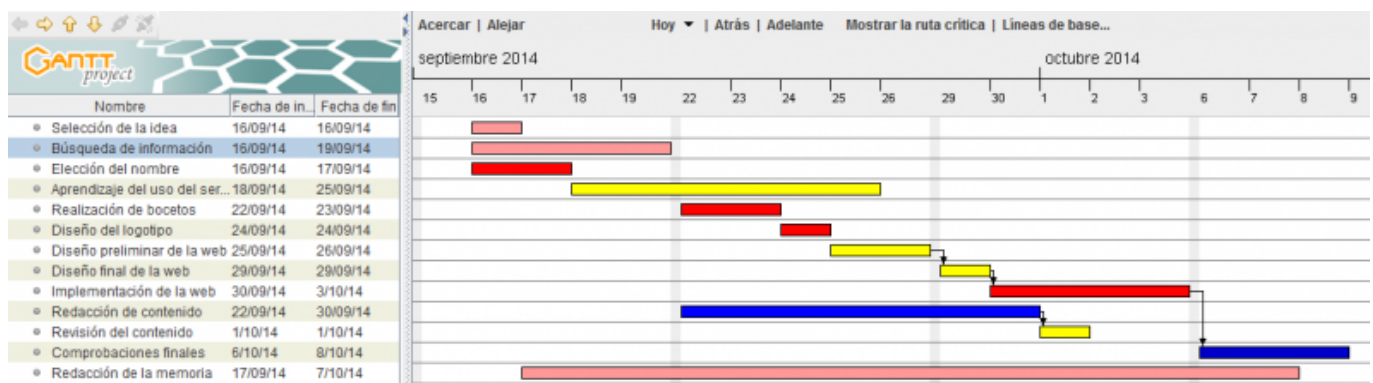


Muy útil para representar las horas previstas de trabajo, y dividirlas al fin de poder planificar el proyecto. Es compatible prácticamente con todos los sistemas operativos, factor clave que nos ha hecho decantarnos por éste.



Skype cumple una función esencial, mantener al grupo de trabajo en contacto, nos permite realizar llamadas gratuitas, mandar y recibir archivos. Lo consideramos una herramienta obligatoria para todos los componentes del grupo.

4.- Calendario de ejecución: ¿cuándo van a ser realizadas las tareas?



5.- Coste previsto: ¿cuánto va a costar el proyecto?

Como ya se ha dicho, el proyecto en sí va a realizarse a partir del material que la propia Universidad nos provee y de software gratuito, por tanto repetimos que el coste real es cero. No obstante, en el hipotético caso de que no se tratara de un trabajo universitario, sino de una propuesta real, nuestra estimación presupuestaria sería:

Por un lado necesitaríamos un dominio privado y un servidor. Respecto al dominio, nos decantaríamos por “.com”, el cual tiene un coste de 12,99 \$ al año. En el caso de los servidores, los precios varían entre 139 \$ y 398 \$, así que elegiríamos el más barato, puesto que para el correcto desempeño de nuestra página digital nos bastaría con las prestaciones técnicas acordes a ese precio.

Por otro lado, serían necesarios ciertos materiales. Deberíamos comprar la licencia de PhotoShop o algún programa similar de diseño para encargarnos de todos los aspectos visuales de la web, por un precio de 12,29 € al mes, utilizando la versión más barata. Puesto que ya disponemos de los materiales informáticos necesarios y podemos trabajar desde nuestros hogares nos ahorraríamos tanto el establecimiento como los gastos iniciales de materiales de oficina.

En último lugar querríamos, o necesitaríamos, darle publicidad para que fuera más visitada y nos fuera más rentable, y a la vez, nos gustaría que nuestra web llegase a más países. Por ello, invertiríamos en posicionamiento web y en anunciarnos en otras páginas de internet (con un coste estándar de 0,14 \$ por clic de contacto efectivo) y contrataríamos a un traductor que nos cobraría de

6 a 16 centavos por palabra de origen (según información sacada de Internet).

Realizando una previsión de gastos del primer año con todo lo expuesto, obtenemos:

	Coste mensual	Coste anual
Dominio	12,99 \$ (10,12 €)	121,44 €
Servidores	139 \$ (108,34 €)	1300,08 €
Licencias	12,29 €	147,48 €
Traductor	200 € aprox.	2400 €
Coste total	330,75 €	3969 €

Para el desarrollo de este apartado se ha recogido información de los siguientes vínculos:

- [Zthae Pymes](#)
- <http://blog.tecsid.com/cuanto-cuesta-anunciarse-en-google/>

From:
<http://sm.ingenieriamultimedia.org/> - **Sistemas Multimedia**

Permanent link:
http://sm.ingenieriamultimedia.org/doku.php?id=alumnos:201415:grupos:grupo20:proyecto_p1

Last update: **2014/09/30 16:33**

