

TAREA 2.12 “¿CÓMO REALIZAS LA DETECCIÓN DE REQUERIMIENTOS DE UN PRODUCTO MULTIMEDIA? ¿CÓMO SE REPRODUCE UN PRODUCTO MULTIMEDIA?”

Integrantes:

- ***Muñoz Barrales Juan Alberto***
- ***Ordaz Eliosa Oswaldo Donovan***
- ***Romero Ramírez Susana Vianey***
- ***Sanchez Guajardo Daniela Michel***

SECUENCIA: 2CV20

**HERRAMIENTAS
MULTIMEDIA**

**LIC. CIENCIAS DE
LA INFORMÁTICA.**



INDICE

<i>PORTADA.....</i>	<i>1</i>
<i>INDICE/CONTENIDO.....</i>	<i>2</i>
<i>TAREA 2.12 ¿CÓMO REALIZAS LA DETECCIÓN DE REQUERIMIENTOS DE UN PRODUCTO MULTIMEDIA?.....</i>	<i>3</i>
<i>¿CÓMO SE REPRODUCE UN PRODUCTO MULTIMEDIA?.....</i>	<i>4 Y 5</i>
<i>CONCLUSIONES.....</i>	<i>6</i>
<i>BIBLIOGRAFÍAS.....</i>	<i>7</i>

TAREA 2.12 ¿Cómo realizas la detección de requerimientos de un producto multimedia?

Un producto multimedia se refiere a aquél que utiliza varios medios de manera simultánea en la transmisión de una información.

Por lo tanto, engloba la combinación de textos, arte gráfico, animación, audio y vídeo, que llega a través de un dispositivo electrónico, como un medio de comunicación que mezcla varias disciplinas donde la interacción adquiere gran importancia.

Todo proyecto multimedia, independientemente de su volumen, puede dividirse en tres fases: diseño, producción y difusión.

La **fase de diseño** de un producto multimedia es, sin duda, la fase con mayor repercusión en el éxito o el fracaso del producto y de su producción o desarrollo.

En demasiadas ocasiones se acaba cayendo en rutinas productivas en las que se omiten algunas de las etapas propias de la fase de diseño, como el briefing, el guion, el plan de producción, etc.

Diseño	Definición objetivos	Presupuesto	Concepción producto	Diseño interfaz	Plan de producción
Cliente					
Director técnico					
Arquitecto información					
Diseñador interfaz					
Especialistas contenidos					
Especialistas media					
Programador					
Integrador					
Publicitario					

El proceso de diseño en el desarrollo de cualquier producto ha de pasar necesariamente por las fases que analizaremos. El problema más habitual es que los encargados de dirigir la producción no dejan constancia en ningún documento de qué objetivos persigue el producto, qué mensaje se busca transmitir, etc. La consecuencia inevitable de estas omisiones son los problemas durante el proceso de producción: los textos no tienen el tono deseado, las ilustraciones no son las adecuadas para el público objetivo, la navegación no es clara, una parte de la interactividad debe ser modificada, hay deficiencias en el grado de usabilidad del producto, etc.



Se considera imprescindible generar documentación que informe a todos los implicados en el proyecto de los objetivos que se han de alcanzar y

La fase de diseño abordará los aspectos siguientes:

- ### **Definición de objetivos: el briefing**

Habitualmente es el cliente quien lo elabora y lo entrega a la empresa que tiene que desarrollar el proyecto. Esta empresa se guiará por este briefing para hacer el presupuesto. El briefing suele ser un documento breve, de entre cinco y diez páginas, y la información se presenta de una manera bastante esquemática. A veces, se opta por un briefing más visual, en formato presentación de PowerPoint.



¿CÓMO SE REPRODUCE UN PRODUCTO MULTIMEDIA?

El contenido multimedia está presente en nuestro día a día. Muchos lo consumen y muchos lo crean. Como estudiantes, profesores y colaboradores de una institución educativa, esta forma de comunicación es constante y de gran utilidad. Los productos multimedia se pueden entender como los productos que combinan distintos recursos como la imagen (fotografía, video, animación, ilustración), el audio (música, efectos de sonido, voz) y el texto.

Para la producción de un producto multimedia hay que seleccionar bien los recursos; algunas veces se necesita programación y/o el desarrollo las tecnologías para su correcta funcionalidad, así como desarrollar el diseño de la interfaz. Se tienen que contemplar muchos aspectos para obtener los mejores resultados en un producto multimedia.

Etapas en la creación de un producto multimedia

Producción Multimedia

2. Diseño

Una vez que se tiene el análisis de necesidades, usuarios, contenidos y tecnologías se pasa a la etapa de diseño.

Aquí se definen los objetivos específicos del proyecto, se diseñan las tareas que los usuarios deberá realizar, se realiza el diseño preliminar de las funcionalidades generales que tendrá el producto multimedia, se hace un esquema general de los contenidos y se crea un prototipo en papel.

El diseño involucra cuatro tipos:

- a) Diseño de interfaz
- b) Diseño de contenidos
- c) Diseño de interactividad
- d) Diseño de estilo y redacción

CONCLUSIONES.

- ***Daniela Michel Sanchez Guajardo.***

Multimedia se refiere a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. Los pasos para la elaboración de productos multimedia, nos sirve para iniciar o utilizar la computadora como herramienta de trabajo y de esta manera crear el contenido que se requiera, utilizando los diferentes medios básicos de comunicación: texto, audio, imágenes, animaciones y video. Tener un producto multimedia exitoso depende de una correcta planeación, una impecable realización, un gran entendimiento del público al que va dirigido, de sus necesidades, del entorno, de conjuntar un buen equipo de trabajo y de la excelente gestión del proyecto. Es la suma de muchos esfuerzos y talentos que logran fusionarse y entenderse para alcanzar un mismo fin. No tenemos que ser diseñadores, editores o fotógrafos profesionales para crear contenido de calidad.

- ***Muñoz Barrales Juan Alberto.***

La multimedia se utiliza varios medios al mismo tiempo que son el audio, el video, imagen, texto, arte gráfico, etc. Esto se logra por medio de cualquier dispositivo electrónico ya sea televisión, celulares, etc.

La multimedia pasa por distintas fases que le ayudan a esta a ejecutarse correctamente de una manera que nada más nos tengamos que preocupar de lo impredecible, las fases son: el presupuesto, concepción del producto: el guion, primera propuesta: diseño de la interfaz, creación del prototipo, plan de producción. El briefing es un documento que define objetos y contenidos del producto que se desea desarrollar. La multimedia se presenta en todo momento de nuestro día ya que no hay cosa que no utilice esta herramienta. Todo el mundo la utiliza y es un claro ejemplo que sin esta herramienta no podremos realizar que la información sea esparcida y bien recibida.

- ***Ordaz Eliosa Oswaldo Donovan.***

El contenido multimedia es de suma importancia para compartir información. Es un término que se emplea en los sistemas u objetos que se valen de diversos medios para transmitir o presentar un tipo de información combinando, de manera simultánea, textos, imágenes, audios, entre otros. Además tiene la integración en un sistema informático de texto, gráficos, imágenes, video, animaciones, sonido y cualquier otro medio que pueda ser tratado digitalmente.

- ***Romero Ramírez Susana Vianey.***

Para poder tener acceso a los requerimientos se realiza un análisis, por lo que muchas veces son manejados por los analistas de sistemas, ellos se encargan de retomar la información correspondiente a lo que se desea realizar o producir y se comienzan las etapas. Algunas de ellas son los requerimientos funcionales, no funcionales, materiales, humanos, etc., después se comienzan a realizar propuestas del cómo se podría realizar, se elige diseño, interfaz, lenguaje y se destacan las funcionalidades más importantes del producto. Para terminar después de ya tener la propuesta final se pasa a la fase de pruebas y estas son para comprobar que todo esté funcionando como debe de ser. Usando estas fases podremos tener la realización de productos en mejor orden.

BIBLIOGRAFÍAS

Rincón, J. G. (s. f.). *Los productos multimedia interactivos - El producto multimedia interactivo. Etapas*. Etapas. Definición. Recuperado 3 de mayo de 2021, de <https://jairogarciarincon.com/clase/los-productos-multimedia-interactivos/el-producto-multimedia-interactivo-etapas>

Metodología y desarrollo de proyectos en red. (s. f.). Producto Multimedia. Recuperado 3 de mayo de 2021, de http://cv.uoc.edu/annotation/4c2622bdc06c350f0479e65d65202a1b/527467/PID_00214552/modul_1.html#w26aab5b9

¿Sabes qué es un Producto Multimedia? | UO Global University Online. (s. f.). PASOS. Recuperado 3 de mayo de 2021, de <https://global.uo.edu.mx/content/%C2%BFsabes-qu%C3%A9-es-un-producto-multimedia-0>

Ortiz, L. (s. f.). *Pasos para realizar un producto multimedia*. Prezi.Com. Recuperado 3 de mayo de 2021, de <https://prezi.com/p/mzfr6rt4mhki/pasos-para-realizar-un-producto-multimedia/>