

## Projeto Multimídia

Danielle B. Colturato

## Produção Multimídia

- Projeto Multimídia
  - Cliente
  - Usuários
  - Equipe de desenvolvimento
  - Ciclo de vida
  - Orçamento
  - Prazo de Execução
  - Resultado Final

## Produção Multimídia

- Projeto Multimídia
  - Cliente
    - Contratante do projeto;
    - Parte do público que se pretende atingir;
  - Usuários
    - Usuário é quem usa e cliente é quem paga;
  - Equipe de desenvolvimento
    - Possivelmente com papéis especializados;
    - Gerente, programadores, artistas, escritores etc.

## Produção Multimídia

- Ciclo de vida de um produto Multimídia
  - Descreve as fases de existência do produto
    - desde sua concepção inicial;
    - Até a obsolescência (quando não recebe mais suporte)

## Produção Multimídia

- Equipe de Desenvolvimento
  - Gerente de projeto
  - Designer de multimídia
  - Designer de interface
  - Animador
  - Redator
  - Especialista em vídeo
  - Especialista em áudio
  - Engenheiro de software

## Produção Multimídia

- Gerente de projeto
  - Responsável pelo planejamento e controle do projeto
  - Tarefas típicas
    - Elaboração de planos, condução de reuniões, relacionamento com clientes, gestão financeira e gestão de pessoal;
    - Gestão dos riscos do projeto;
      - Lidar com ocorrências inesperadas

## Produção Multimídia

- **Designer de multimídia**
  - Principal responsável pela visão que o produto apresentará aos usuários;
  - Tarefas típicas
    - Desenho das estruturas de navegação; definição do material de multimídia a ser utilizado.
  - Especialidades
    - Elementos gráficos, elementos instrucionais e estruturas de informação.

## Produção Multimídia

- **Designer de interfaces**
  - Responsável pelo desenho detalhado das interfaces de usuários;
  - Tarefas típicas
    - Desenho de telas;
    - Desenho de ícones;
    - Desenho de elementos de interface;
    - Desenho de mensagens.

## Produção Multimídia

- **Animador**
  - Responsável pelo desenho, criação e acabamento de animações bidimensionais e tridimensionais.
- **Especialista em vídeo**
  - Responsável pelas atividades de gravação, captura, edição e pós-processamento de material de vídeo.
- **Especialista em áudio**
  - Responsável pelas atividades de gravação, captura, edição e pós-processamento de material de áudio.

## Produção Multimídia

- **Redator**
  - Responsável pela criação do material de texto e de narração;
  - Deve recolher a informação de conteúdo do produto e redigi-la de forma adequada ao público;
  - Trabalhar também com as estruturas de hipertexto.

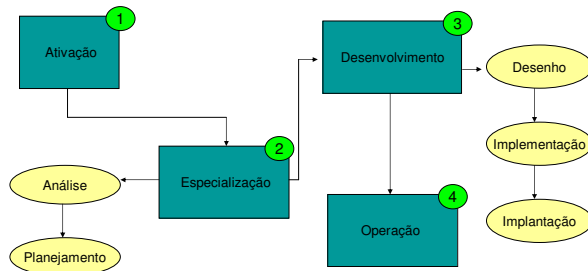
## Produção Multimídia

- **O engenheiro de software ou programador**
  - Responsável pelo desenho, implementação e testes dos scripts, componentes e outros materiais de programa;
  - Especialidades incluem:
    - Engenheiros de requisitos, designer de software, codificadores, testadores, documentadores e controladores de qualidade.

## Produção Multimídia

- **Direitos autorais**
  - Utilização de conteúdo existente;
  - Prevenção de problemas legais.
- **Tipos de material utilizável**
  - Utilização livre (domínio público);
  - Utilização autorizada ("clip-art").

## Processo técnico



## Processo técnico

### ■ Fases do ciclo de vida

1. Ativação
  - Idéias iniciais do produto;
  - Estimativas preliminares;
  - Propostas de projeto.
2. Especificação
  - Definição precisa e detalhada do produto;
  - Dimensionamento dos custos e prazos;
  - Compreende a análise e o planejamento.

## Processo técnico

### ■ Subfases da Especificação

- 2.1. Análise
  - Descrição do produto a ser desenvolvido para:
    - Expor problemas técnicos e gerenciais;
    - Dimensionar esforço e prazo para o restante do projeto;
    - Servir de base para um contrato com o cliente.
- 2.2. Planejamento
  - Plano detalhado de desenvolvimento;
  - Etapas que serão executadas;
  - Respetivos prazos;
  - Critérios para avaliação e controle;
  - Recursos humanos e materiais necessários;
  - Possíveis riscos técnicos e gerenciais.

## Processo técnico

### ■ Fases do ciclo de vida

3. Desenvolvimento
  - Construção e colocação em operação do produto;
  - Compreende o desenho, a implementação e a implantação.
  - Subfases:
    - 3.1. Desenho
      - a equipe formula a arquitetura do produto;
      - Dividindo-o em partes;
      - Estabelecendo relacionamentos e dependências;
      - Planejando os testes e avaliação das partes.

## Processo técnico

### ■ Subfases do desenvolvimento

#### 3.2. Implementação

- A equipe constrói e testa:
  - Código;
  - Texto;
  - Materiais.

## Processo técnico

### ■ Subfases do desenvolvimento

#### 3.3. Implantação

- O produto é colocado e testado em seu ambiente definitivo;
- Sítio montado em local definitivo;
- CD de distribuição.

## Processo técnico

- Fases do ciclo de vida
- 4. Operação
  - O produto é utilizado pelos usuários finais;
  - Produtor oferece suporte e manutenção;
    - Até saída de linha ou nova versão.

## Processo técnico

- Ferramentas de Auxílio
  - Análise Orientada a Objetos
    - Diagrama de Casos
    - UML, etc;
  - Cronograma das Fases
    - Cronograma de Desenvolvimento
    - Cronograma de Implantação