

Producción multimedia

Marcos Bermejo
Jesús Mejuto
Marc Verdera

PID_00177690

Material docente de la UOC

**Marcos Bermejo**

Es programador desde el 2005, ha trabajado en varios lenguajes, en especial VB.net y más recientemente PHP. En los últimos dos años, ha estado formándose y aprendiendo sobre metodologías ágiles, hizo el *Professional Scrum Developer* de la *scrum.org* impartido por José Luis Soria y el curso de *Coaching de equipos ágiles* de Ángel Medinilla. En la actualidad, trabaja en Runroom como *Scrum master* y también como programador desarrollando aplicaciones web.

**Jesús Mejuto**

Es un apasionado de su trabajo. Ha desarrollado software para multitud de marcas y clientes en agencias, estudios y consultorías y para ellos, y desde el 2010, desarrolla también desde su propia empresa, Digito cero, nuevo desarrollo web. Ha cursado estudios en Multimedia y Fotografía, asignaturas de Ingeniería informática y se considera un estudiante autodidacta devora libros. En el día a día, utiliza lenguajes como Javascript, PHP, Python, Ruby, SQL, Bash y programas como Vim, Ssh y Git. En su tiempo libre, experimenta con D, Haskell y Ocaml. Cuando no programa se dedica a la música, a aprender idiomas y al *lindy hop*.

**Marc Verdera**

Tras estudiar Diseño Gráfico y Multimedia, empezó a trabajar en una pequeña agencia interactiva hace diez años. Desde entonces, ha estado trabajando en diferentes agencias interactivas en Barcelona y ha pasado por consultorías, agencias creativas y empresas de televisión interactiva. Después de cursar un máster multimedia y un posgrado de Creatividad publicitaria, ha fundado su propio estudio y trabaja en temas de *branding*, web, aplicaciones móviles, consultoría *online* y publicidad interactiva. En su trayectoria ha trabajado con clientes como el Ayuntamiento de Barcelona, la UOC, Banco Sabadell, Repsol, Gas Natural, Chupa Chups, Vueling, Ceac, Telefónica, La Salle, Patrimoni de Catalunya, Crèdit Andorrà o Home English.

El encargo y la creación de este material docente han sido coordinados por el profesor: Laura Porta Simó (2012)

Primera edición: septiembre 2012
© Marcos Bermejo, Jesús Mejuto, Marc Verdera
Todos los derechos reservados
© de esta edición, FUOC, 2012
Av. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona
Diseño: Manel Andreu
Realización editorial: Eureka Media, SL
Depósito legal: B-21.568-2012



Los textos e imágenes publicados en esta obra están sujetos –excepto que se indique lo contrario– a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 España de Creative Commons. Podéis copiarlos, distribuirlos y transmitirlos públicamente siempre que citéis el autor y la fuente (FUOC. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya), no hagáis de ellos un uso comercial y ni obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.es>

Contenidos

Módulo didáctico 1

Introducción a Agile

Marcos Bermejo

1. Introducción a la gestión clásica de proyectos
2. La complejidad en el desarrollo de productos multimedia
3. El desarrollo ágil

Módulo didáctico 2

Scrum

Marcos Bermejo

1. Introducción al Scrum
2. Cómo funciona Scrum
3. Las funciones en el Scrum
4. Primeros pasos

Módulo didáctico 3

Conceptualización

Marcos Bermejo

1. El product owner
2. Visión del producto
3. Técnicas para crear la visión
4. Las historias de usuario
5. Trabajando con la pila de producto
6. Crear la pila de producto: *user role modeling*
7. Estimación de historias de usuario
8. Conclusiones

Módulo didáctico 4

El Kanban

Marcos Bermejo

1. Introducción al Kanban
2. Definición de Kanban
3. Aplicación práctica del Kanban
4. El trabajo en curso (WIP)
5. Los cuellos de botella
6. Optimizando el equipo
7. Optimizando el flujo
8. El Kanban combinado con otras metodologías
9. Conclusión

Módulo didáctico 5

Contratos ágiles

Marcos Bermejo

1. ¿Cuál es el propósito de un contrato?
2. *Win-win*
3. Modelos de contrato
4. Conclusiones

Módulo didáctico 6

Estudio de caso

Jesús Mejuto y Marc Verdera

1. Diseño de una intranet
2. Diseño de una aplicación para iPhone
3. Diseño de una interfaz para smart TV
4. Desarrollo de una aplicación móvil para sistemas Android
5. Desarrollo de un web con contenidos administrables en Drupal
6. Desarrollo de una aplicación para Facebook