

# Producción multimedia

Introducción a las metodologías ágiles  
en la gestión de proyectos

Marcos Bermejo  
Marc Florit  
Ramon G. Sedó

PID\_00212539

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.


**Marc Florit**

Ingeniero en Telecomunicaciones de formación, gestor de proyectos y servicios informáticos de profesión y facilitador de vocación. Inició su camino profesional creando su propia empresa en 1997 para dar servicio de acceso a Internet a particulares y pymes de Barcelona. En el año 2000 fichó por una consultora en la que consiguió formar parte, a lo largo de doce años, de gran parte de los departamentos y roles productivos, finalizando esta etapa como gerente de operaciones. Este bagaje le ofreció una enorme experiencia que le permitió entender la manera en que las personas trabajan y colaboran para lograr los objetivos demandados. A principios de 2012 creó WynWin y desde entonces colabora con profesionales y empresas con el objetivo de lograr la excelencia de sus equipos y productos, y optimizar sus procesos operativos y de negocio mediante la adopción de metodologías y técnicas ágiles.


**Ramon G. Sedó**

Licenciado en Comunicación Audiovisual y desde hace más de quince años trabajando en la Universidad Autónoma de Barcelona, en el Instituto de la Comunicación, como director de la Unidad de Comunicación y Gestión de la Información, departamento responsable de conceptualizar y desarrollar proyectos en línea. También trabaja como profesional independiente en diversas empresas e instituciones, nacionales e internacionales, haciéndose cargo de proyectos relacionados con Internet, las nuevas tecnologías de la comunicación y la gestión de información.

El encargo y la creación de este material docente han sido coordinados por la profesora: Laura Porta Simó (2014)

Primera edición: septiembre 2014  
 © Marcos Bermejo, Marc Florit, Ramon G. Sedó  
 Todos los derechos reservados  
 © de esta edición, FUOC, 2014  
 Av. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona  
 Diseño: Manel Andreu  
 Realización editorial: Oberta UOC Publishing, SL  
 Depósito legal: B-18.042-2014



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 para 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

#### **Gestión clásica de proyectos vs. desarrollo ágil**

Marcos Bermejo, Marc Florit y Ramon G. Sedó

1. Introducción
2. La complejidad del proyecto multimedia
3. Gestión clásica de proyectos
4. El desarrollo ágil

### Módulo didáctico 2

#### **El día a día de un proyecto ágil: Scrum. Desde la conceptualización a la entrega del producto**

Marcos Bermejo, Marc Florit y Ramon G. Sedó

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

### Módulo didáctico 3

#### **Gestionando tareas con metodologías ágiles: Kanban**

Marcos Bermejo, Marc Florit y Ramon G. Sedó

1. Introducción
2. Kanban como sistema de gestión del trabajo en curso
3. Aplicación práctica del Kanban
4. Limitar el trabajo en curso (WIP)
5. Los cuellos de botella
6. Optimizando el equipo
7. Optimizando el flujo

### Módulo didáctico 4

#### **Nueva relación entre cliente y proveedor: los contratos ágiles**

Marcos Bermejo, Marc Florit y Ramon G. Sedó

1. ¿Cuál es el propósito de un contrato?
2. Contrato para el bien común: *Win-win*
3. Evaluación de contratos
4. Modelos de contrato

