

Documento 6:

Equipo de trabajo y recursos técnicos

Modelo específico de Diseño documental para proyectos *e-learning*

Memoria de Proyecto Final de Grado

Grado de Multimedia

Área de Gestión y Publicación de Contenidos

Autor: Francisco José Herraiz Ortega

Consultor: Daniel García Giménez

24 de Junio de 2014

Equipo de trabajo

El equipo de desarrollo está compuesto por un grupo multidisciplinar de profesionales con niveles de responsabilidad variable, liderados por el jefe de proyecto quien es el máximo responsable del desarrollo del producto y el interlocutor principal y único con el cliente:

- Jefe de Proyectos
- Cliente
- Redactor
- Experto
- Programador
- Diseñador gráfico
- Técnicos multimedia (2)
- Fotógrafo
- Cameraman
- Figurantes
- Locutor
- Betatester (2)

El Jefe de proyecto elabora en primer lugar un documento con el alcance de sus responsabilidades y las personas de su equipo que necesita. De este modo, el jefe de proyectos es el responsable de:

- Analizar y seleccionar las personas de su equipo que formarán parte del equipo humano de desarrollo, incluida la subcontratación de recursos externos.
- Determinar el hardware y software necesario para el desarrollo del producto.
- Decidir con el cliente el alcance exacto del proyecto mediante las documentaciones correspondientes.
- Desarrollar las documentaciones necesarias para la realización del proyecto.
- Supervisar y aprobar las fases intermedias y final de desarrollo e hitos clave.
- Ser interlocutor con el cliente para las fases de intersección y/o presentación de entregables parciales/finales con éste.
- Supervisar y ordenar el comienzo y fin de las diferentes fases que componen el proyecto.
- Realizar el control de costes correspondiente para no superar el importe presentado en el Estudio de Costes y lograr el beneficio esperado.

Para ello, el jefe de proyectos se apoya en un documento denominado, matriz de responsabilidades, mediante el cual se establecen las decisiones, responsabilidades e implicados para cada una de ellas. En la siguiente página se presenta el modelo que consideramos más oportuno para este proyecto:

Matriz de Responsabilidades:

ACTIVIDADES/ DECISIONES	EQUIPO DE TRABAJO / PERFILES								
	JEFE PROYECTOS	CLIENTE	REDACTOR Y EXPERTO	PROGRAMADOR	DISEÑADOR GRÁFICO	TÉCNICO MEDIA	FOTOGRAFO/CAMERAMAN/FIGURANTES	LOCUTOR	BETA-TESTER
1.Captación de requisitos cliente y análisis documental	1,2	1,2,3							
2.Desarrollo, contraste y validación del Temario	1,2	3	1,2						
3.Desarrollo del guión técnico (story board) y entrega	1,2,3		2						
4.Validación del guión técnico (story board)	1	2,3							
5.Desarrollo interfaz gráfica y funcional	1,3			2	2				
6.Presentación de maqueta interfaz gráfica y funcional	1,2,3								
7.Validación de maqueta interfaz gráfica y funcional	1	2,3							
8.Entrega de muestras de tipologías multimedia	1,3				2	2			
9.Validación de muestras de tipologías multimedia	1	2,3							
10.Sesión de fotografía/vídeo	1,3						2		
11.Sesión de locuciones	1,3							2	
12.Desarrollo multimedia (incluye edición de vídeo)	1,3		2	2	2	2	2	2	
13.Presentación de una alfa del producto	1,2,3								
14.Validación de la alfa del producto	1	2,3							
15.Testing 1 de usuario	1,2,3								2
16.Presentación de una beta del producto (no scorm)	1,2,3								
17.Testing 2 de la beta del producto	1	2,3							2
18.Desarrollo y entrega de beta tras correcciones	1,3		2	2	2	2	2	2	
19.Validación beta del producto	1,2,3								2
20.Empaquetado SCORM y masterización	1,3			2					
21.Implantación del master final scorm en plataforma	1	3		2					
22.Validación final del producto	1	2,3							

1: QUIEN TOMA LA DECISION/ENCARGA. 2: QUIEN LA DESARROLLA/INTERVIENE. 3: QUIEN LA APRUEBA/VALIDA

Recursos Técnicos

Para la realización del proyecto y tras las reuniones mantenidas con el equipo de trabajo, analizando en detalle las distintas fases que se deben acometer en el mismo, se determina que para el correcto desarrollo de las mismas, son necesarios los siguientes recursos técnicos:

Hardware:

- Equipos informáticos con los requerimientos necesarios para llevar a cabo las actividades de las que se compone el proyecto, para cada uno de los integrantes del equipo de trabajo.
- Equipos de pruebas para los testing de usuario con diferentes configuraciones de software y hardware (PC, MAC, móviles, tablets, etc.). Por ejemplo: PC con Windows 7, Mac, Móvil Android, iPhone, Tableta Android, iPad.
- Equipo de fotografía: estudio, cámara, pared/tela chroma baterías, flash, trípode, reflector, atrezzo, etc.
- Equipo de vídeo: estudio, pared/tela chroma, cámara, pértiga, micros, reflector, baterías, trípode, atrezzo, etc.
- Equipo de locución: estudio insonorizado, micrófono profesional y equipo informático para edición.
- Servidor Linux y Windows para pruebas, con espacio FTP para el intercambio de contenidos entre el equipo de trabajo y cliente.
- Servidor NAS para el almacenamiento de los materiales del proyecto y backup.
- Red Local y WIFI.

Software:

- Sistemas operativos para pruebas y testing de usuario: Linux, Windows 7 y 8, Android (en distintas versiones) y Mac OS.
- Exploradores para pruebas y testing de usuario: Chrome, Internet explorer, Mozilla, Safari.
- Sistema operativo para producción: Windows 7.
- Animación: Adobe Flash CS 6
- Vídeo: Adobe Premiere CS 6 y Adobe After Effects CS 6.
- Tratamiento gráfico: Adobe Photoshop CS 6 y Adobe Illustrator CS 6.
- Ofimática: Microsoft Office 2010 (paquete completo).
- Tratamiento de audio: Adobe Audition CS 6.
- Vídeo comunicación: Skype.
- Intercambio de material FTP: Filezilla.
- Trabajo en red remoto: TeamViewer 9.
- Compresión: WinRAR.