

Índice

Prólogo	13
Agradecimientos	15
Presentación	17
Introducción	19
Capítulo 1. Fundamentos para la caracterización de los sistemas multimedia	25
1.1. Definición de sistema multimedia	25
1.2. Definición de sistema multimedia centrado en creación de valor	31
1.3. Caracterización de un sistema multimedia	32
1.4. Perspectivas teóricas que fundamentan la caracterización de un sistema multimedia	39
1.4.1. Fundamentos que guían la realización de un sistema multimedia que cumpla los intereses, necesidades y expectativas de los usuarios	40
1.4.2. Fundamentos que guían la realización del sistema multimedia para la generación de valor con sentido responsable	46
1.4.3. Fundamentos que guían la realización del sistema multimedia que satisface las motivaciones de los objetivos de negocio que originan a su realización	47
1.4.4. Procesos que componen la caracterización del sistema multimedia	50
Capítulo 2. Metodologías para el desarrollo de sistemas multimedia	61
2.1. Metodologías para el desarrollo de sistemas multimedia	61
2.1.1. Propuesta de Cuevas y otros para el desarrollo de sistemas multimedia	61
2.1.2. Propuesta de Granollers para el desarrollo de sistemas interactivos	64
2.1.3. Marco genérico de modelado para el desarrollo de sistemas interactivos de misión crítica	68
2.1.4. Propuesta de Boy para el diseño de sistemas interactivos tangibles	70
2.1.5. Propuesta de Sousa para el desarrollo de aplicaciones mulsemmedia	74
2.2. Análisis sobre las metodologías para el desarrollo de sistemas multimedia	76
Capítulo 3. Método para la preproducción de sistemas multimedia	81
3.1. Esencia como estándar de la Ingeniería del Software	81
3.2. El método para preproducción de sistemas multimedia a través de Esencia	83

3.2.1. Especificación del Alfa de Experiencia Multimedia.....	84
3.2.2. Definición de los estados de las Alfas del kernel que deben alcanzarse para la preproducción del sistema multimedia.	89
3.2.2.1. Alfas del área de interés de esfuerzo.....	89
3.2.2.2. Alfas del área de interés de solución.....	93
3.2.2.3. Alfas del área de interés de cliente	93
3.2.2.4. Los espacios de actividad para la preproducción de sistemas multimedia....	94
3.3. Descripción del método para la preproducción de sistemas multimedia mediante Esencia	96
Capítulo 4. Prácticas para la preproducción de sistemas multimedia	101
4.1. Guía de uso para la aplicación de las prácticas.....	101
4.2. Modelado de las prácticas para la preproducción de sistemas multimedia.....	103
4.3. Práctica para la identificación de interesados y oportunidad del sistema multimedia	112
4.3.1. Ruta génesis.....	112
4.3.2. Especificación de las Alfas y patrones que componen la práctica de identificación de interesados y oportunidades para la preproducción del sistema multimedia.....	120
4.4. Práctica para la concepción de la experiencia multimedia	125
4.4.1. Ruta creativa.....	127
4.4.2. Ruta del diseño responsable.	134
4.4.3. Especificación de las Alfas y patrones que componen la práctica para la concepción de la experiencia multimedia.....	138
4.5. Práctica para la concepción del sistema multimedia mínimo viable.....	144
4.5.1. Ruta de aseguramiento.	146
4.5.2. Ruta de agilidad.	153
4.5.3. Especificación de las Alfas y patrones que componen la práctica para la concepción del SMMV.....	159
4.6. Práctica para la concepción de las historias de usuario del sistema multimedia	164
4.6.1. Ruta de la especificación.....	164
4.6.2. Especificación de las Alfas y patrones que componen la práctica para la concepción de las Historias de Usuario del sistema multimedia.	173
Conclusiones	179
Bibliografía	183
Glosario	189

Índice de tablas

Tabla 1.1. Síntesis de las definiciones discutidas para el concepto de sistema multimedia.....	28
Tabla 1.2. Perspectivas centradas en el objetivo de desarrollar un sistema multimedia que cumpla los intereses, necesidades y expectativas de los usuarios	42
Tabla 1.3. Perspectivas centradas en el diseño responsable del sistema multimedia.....	48
Tabla 1.4. Perspectivas centradas en satisfacer las motivaciones que dan origen al desarrollo del sistema multimedia	51
Tabla 1.5. Relación entre los distintos roles de los interesados y los procesos que se inscriben en la caracterización para el desarrollo de sistemas multimedia.....	56
Tabla 2.1. Resumen de las características estudiadas en los modelos y aproximaciones metodológicas para el desarrollo de sistemas multimedia interactivos.....	79
Tabla 3.1. Especificación de los estados que definen el Alfa de experiencia multimedia.....	86
Tabla 3.2. Especificación de los estados que definen las Alfas del área de interés de esfuerzo.....	90
Tabla 4.1. Elementos que componen el lenguaje de notación del estándar de Esencia.....	104
Tabla 4.2. Elementos que componen la representación visual utilizada para las rutas que componen la concepción de sistemas multimedia.....	107
Tabla 4.3. Interesados involucrados en la concepción de un sistema multimedia.....	109
Tabla 4.4. Actividades e interesados de la ruta Génesis.	114
Tabla 4.5. Técnicas que componen la práctica para la identificación de interesados y oportunidades del sistema multimedia	115
Tabla 4.6. Elementos que componen la práctica para la identificación de los interesados y oportunidades relacionadas con el sistema multimedia expresada en el lenguaje de Esencia.....	121
Tabla 4.7. Lista de verificación por estado para el sub-alfa de interesados en el sistema multimedia.....	123

Tabla 4.8. Lista de verificación por estado para el Sub-Alfa de Intereses en el sistema multimedia.....	124
Tabla 4.9. Actividades e interesados de la ruta creativa	128
Tabla 4.10. Técnicas que componen la ruta Creativa.....	129
Tabla 4.11. Actividades e interesados de la ruta del diseño responsable	135
Tabla 4.12. Técnicas que componen la ruta del diseño responsable.....	136
Tabla 4.13 Elementos que componen la práctica para la concepción de la experiencia multimedia.....	138
Tabla 4.14. Lista de verificación por estado para el sub-alfa de diseño responsable	143
Tabla 4.15. Actividades e interesados de la ruta de aseguramiento.....	147
Tabla 4.16. Técnicas que componen la práctica para la identificación de interesados y oportunidades del sistema multimedia	148
Tabla 4.17. Actividades e interesados de la ruta de agilidad	154
Tabla 4.18. Proposición de valor del sistema multimedia.....	155
Tabla 4.19. Estructura para la formulación de la visión del sistema multimedia mínimo viable bajo un lenguaje natural.....	157
Tabla 4.20. Técnicas que componen la ruta agilidad	158
Tabla 4.21. Elementos que componen la práctica para la concepción del sistema multimedia mínimo viable.....	159
Tabla 4.22. Actividades que componen la ruta de la especificación	166
Tabla 4.23. Técnicas que componen la ruta de la Especificación	172
Tabla 4.24. Elementos que componen la práctica para la generación de las historias de usuario alineadas a la experiencia multimedia interactiva del sistema multimedia mínimo viable	174
Tabla 4.25. Lista de verificación por estado para el Sub-Alfa de Historias de Usuario del sistema multimedia Mínimo Viable.....	176

Índice de figuras

Figura 1.1. Vista de motivaciones para la caracterización de un sistema multimedia	35
Figura 1.2. Representación asociativa de las perspectivas relacionadas con los intereses, necesidades y expectativas de los usuarios frente al desarrollo de un sistema multimedia	41
Figura 1.3. Representación asociativa de las perspectivas relacionadas con el diseño responsable de un sistema multimedia	46
Figura 1.4. Representación asociativa de las perspectivas relacionadas con la identificación de motivaciones de las partes interesadas.....	47
Figura 1.5. Interrelación entre los procesos que guían las declaraciones que componen la caracterización para el desarrollo de sistemas multimedia, con los interesados, las restricciones y requerimientos de alto nivel.....	54
Figura 2.1. Visión Modular de un sistema interactivo.....	62
Figura 2.2. Metodología MPLu+a para el desarrollo de sistemas interactivos.....	64
Figura 2.3. Modelo en “V” que integra el Diseño Centrado en el Humano con la Ingeniería de Sistemas	71
Figura 2.4. Pirámide AUTOS para HSI	73
Figura 2.5. Vista MDA del modelo para el desarrollo de aplicaciones multimedia basados en TV digital	75
Figura 3.1. Kernel de Esencia.....	82
Figura 3.2. Vista general del Kernel de Esencia.....	84
Figura 3.3. Tarjeta de descripción de los estados del Alfa de Experiencia Multimedia	85
Figura 3.4. Tarjeta de lista de chequeo para los estados del Alfa de Experiencia Multimedia.....	88
Figura 3.5. Tarjeta de lista de chequeo para los estados del Alfa de experiencia multimedia.....	94
Figura 3.6. Espacios de actividad que componen el kernel para la preproducción del sistema multimedia.....	96
Figura 3.7. Método para la preproducción de sistemas multimedia expresado bajo el lenguaje de notación de Esencia	98

Figura 3.8. Método para la preproducción de sistemas multimedia expresado bajo el lenguaje de notación de Esencia, en el que se representa a los interesados clave como parte central del método.....	98
Figura 4.1. Representación general de las prácticas para la preproducción de sistemas multimedia basada en la notación del lenguaje de Esencia	105
Figura 4.2. Práctica para la identificación de los interesados y oportunidad del sistema multimedia.....	113
Figura 4.3. Ruta génesis para la preproducción de sistemas multimedia.....	114
Figura 4.4. Práctica para la concepción de la experiencia multimedia.....	126
Figura 4.5. Ruta Creativa para la preproducción de sistemas multimedia	127
Figura 4.6. Ruta del diseño responsable para la preproducción de sistemas multimedia.....	135
Figura 4.7. Práctica para la concepción del sistema multimedia mínimo viable expresada en el lenguaje de notación de Esencia.....	145
Figura 4.8. Ruta de aseguramiento para la preproducción de sistemas multimedia	146
Figura 4.9. Ruta de la agilidad para la preproducción de sistemas multimedia	153
Figura 4.10. Detalle del modelo Canvas para la especificación del SMMV.....	157
Figura 4.11. Tarjeta de lista de chequeo para los estados del Alfa de valor del sistema multimedia.....	163
Figura 4.12. Práctica para la generación de las historias de usuario alineadas a la experiencia multimedia interactiva del sistema multimedia mínimo viable, expresada en el lenguaje de Esencia.....	165
Figura 4.13. Ruta de la especificación para la preproducción de sistemas multimedia	166
Figura 4.14. Mapa general de alineación de historias de usuario con la experiencia multimedia interactiva	169