

PROPÓSITO:

El estudiante mediante el estudio del concepto multimedia identifica las diferentes formas de crear, presentar y transmitir contenido multimedial

MOTIVACIÓN:

Como estudiantes de multimedia reconocemos los diferentes medios de generar contenido, al igual que la importancia de nosotros como estudiantes, como miembros de esta sociedad y de la cual somos parte participativa con nuestro conocimiento.

Esta fue la especialidad que escogimos, de acuerdo a la oferta de nuestro colegio, por lo cual es algo que nos gusta y nos llena de anhelo adquirir nuevos conocimientos cada día y cada momento.

ver el siguiente video:

EXPLICACIÓN:

Las creaciones multimedia se basan generalmente en presentar los contenidos con gran atención al detalle, enfatizando mediante los recursos expresivos más sofisticados aquellos pormenores susceptibles de una mejor comprensión por esos medios. La motivación y el interés del receptor del documento se fomentan asimismo con elementos de impacto, entre los que se pueden incluir sonidos o efectos de diversa índole en el momento adecuado. También la organización de la información puede mejorarse recurriendo a modelos sofisticados de navegación por el documento.

MULTIMEDIA= Múltiples Medios.

MULTIMEDIA DIGITAL= Integración en un sistema informático de texto, gráficos, imágenes, vídeo, animaciones, sonido y cualquier otro medio que pueda ser tratado digitalmente.

MULTIMEDIA INTERACTIVA= Presentación multimedia que permite al usuario actuar sobre la secuencia, velocidad o cualquier otro elemento de su desarrollo, o bien plantea preguntas, pruebas o alternativas que modifican su transcurso.

HIPERMEDIA= Combinación del hipertexto y la multimedia.

TEXTO: Es el método habitual para la comunicación asíncrona entre las personas (el habla lo es para la comunicación síncrona). Ha sido la forma tradicional de comunicación entre las personas y los ordenadores. Se puede distinguir:

- Texto sin formato (ASCII, etc.) y texto formateado (RTF, PDF, etc.).
- Texto lineal e hipertexto (cuando además de texto aparecen otros medios, se habla de hipermedia, como lo que es habitual hoy día en la Web).
- Lenguajes de marcas (HTML, etc.) y Metalenguajes (SGML, XML, etc.).

GRAFICOS: Utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales, etc. Los gráficos son documentos formados por una serie de primitivas gráficas (puntos, segmentos, círculos...) y contienen por lo tanto una semántica que debe ser interpretada antes de presentar la información al observador. Se pueden modificar de muchas maneras diferentes (traslación, escalado, rotación, cambio de atributos...). Habitualmente se generan de forma interactiva y ocupan relativamente poco

espacio. Se suele hablar de gráficos vectoriales. Los gráficos son fácilmente escalables y por esto son adecuados para el diseño de anagramas, rotulación, etc.

IMAGENES: Las imágenes se usan a menudo para representar fielmente la realidad (fotografías). Son documentos formados por pixels y por lo tanto no tienen ni una estructuración compleja ni semántica alguna. Tienen una capacidad limitada de modificación. Pueden generarse por copia del entorno (escaneado, fotografía digital...) y tienden a ser ficheros muy voluminosos. Se suele hablar de imágenes de mapas de bits. En la práctica, algunas aplicaciones y formatos de almacenamiento permiten combinar gráficos e imágenes, y en esos contextos ambos conceptos tienden a confundirse.

GRAFICOS EN MOVIMIENTO(ANIMACIÓN): Consiste en la presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento. Al igual que en el caso de los gráficos estáticos, se trata de una forma compacta de almacenar la información, y con gran capacidad de ser modificada.

IMAGENES EN MOVIMIENTO(VIDEO): Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Las imágenes pueden ser sintetizadas (creadas manualmente) o captadas a partir del entorno (vídeo). Al igual que en el caso de las imágenes estáticas, los ficheros pueden ser muy voluminosos, y tienen unas capacidades de modificación limitadas. Hay situaciones en las que se combinan animación y vídeo (efectos especiales cinematográficos).

SONIDOS: Los sonidos utilizados en un sistema multimedia pueden clasificarse en tres grandes grupos:

- Habla.

- Música.
- Otros sonidos.

El habla es la forma de comunicación síncrona más utilizada por los seres humanos, y evidentemente tiene un importante componente semántico. Las posibilidades de procesamiento del habla en un sistema informático incluyen:

- Reconocimiento de la voz: consiste en la identificación de fonemas (sonidos elementales) y palabras.
- Comprensión del lenguaje natural: una vez reconocidas las palabras, la comprensión del lenguaje es algo mucho más complejo.
- Síntesis de voz: a partir de un mensaje codificado, se genera una voz que lo pronuncia.

A pesar de todas estas posibilidades, la utilización más habitual del habla en los sistemas multimedia actuales se reduce a su grabación, edición y reproducción posterior.

EJERCICIOS:

Realizar la lectura de los anteriores conceptos y aplicarlos en el juego de multimedia:

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-multimedia/tag...>

Realizar en el registro en la plataforma Prezi

EVALUACIÓN:

Realizar una línea de tiempo en Prezzi (o herramienta similar) en donde se muestre cómo han ido evolucionando las tecnologías de la información, con imágenes y textos.

Igualmente, contestar la siguiente pregunta en línea:

<https://docs.google.com/forms/d/1wK7DzSeBijqQukcve...>

BIBLIOGRAFÍA:

<https://sites.google.com/d/1YkUEyrC0KSzePxR6iWJc8f...>