



Arleny Sanchez Hernandez

TALLER DE MULTIMEDIA I



Significado de Multimedia

Multimedia es un término que se emplea en los sistemas u objetos que se valen de diversos medios para transmitir o presentar un tipo de información combinando, de manera simultánea, textos, imágenes, audios, entre otros.

Sin embargo, la multimedia también se emplea en otras áreas del desarrollo humano como en, por ejemplo, actividades artísticas, investigaciones científicas, medicina, ingeniería, negocios y muchos más, en los que se hace un amplio uso de:

Textos.

Imágenes.

Audios.

Gráficos o cuadros.

Vídeos.

Animaciones.

Características de la multimedia

La principal característica de la multimedia es plantearse la posibilidad de poder mejorar la experiencia informativa de los usuarios, bien sea de compartir o recibir cierto contenido, haciendo incluso que la comunicación entre personas sea más directa y sencilla.

Otras características que se pueden mencionar son:

Hace uso de varios medios comunicativos de manera simultánea.

Está dirigida a un público en específico.

Es interactiva.

Su finalidad es mejorar la experiencia comunicativa e informativa.

Es empleada en diversas áreas del desarrollo humano para superar la experiencia común de la comunicación e información.

Es muy empleada en el área del entretenimiento, como en el cine.

La multimedia necesita de una conexión a internet para generar información multimedia.

Se necesita de un dispositivo o computador para hacer uso de los recursos multimedia a emplear en la presentación de una información o contenido.

Puede emplearse en formatos analógicos y digitales.

Diseño multimedia

Diseño multimedia. Está compuesto por la combinación de diversas ramas, que engloban texto, fotografías, videos, sonido, animación, manipulada y volcada en un soporte digital. Algunas de estas ramas pueden ser: Diseño gráfico, Diseño editorial, Diseño Web, etc.

Aspectos de diseño

El diseño facilita la usabilidad y visibilidad de los contenidos. Además de ser un elemento estético, aporta la funcionalidad en la virtualización de los contenidos. En el diseño multimedia se deben analizar algunos aspectos que:

Diseño multimedia: «El diseño actúa como apoyo visual que utiliza canales de refuerzo, resortes diferentes al lenguaje escrito, que potencian la intención del mensaje».

Color: los colores son códigos que ayudan a la identificación de ideas clave, sección de contenidos y refuerzo en los conceptos. Crear un sistema de colores facilita al alumno un reconocimiento visual del contenido, teniendo en cuenta que éstos sean distinguibles para los alumnos.

Tipografía: los distintos estilos de tipografías ayudan a distinguir entre conceptos globales y específicos.

Iconos: el uso de iconos permite minimizar el espacio utilizado en pantalla, manteniendo al mismo tiempo mucha información.

Gráficos animados: los conceptos son pregnantes cuando se los visualiza gráficamente. La utilización de mapas conceptuales o gráficos esquemáticos teniendo en cuenta los colores y las tipografías permiten al alumno mayor claridad en los contenidos.

La fotografía: utilizar imágenes cuando acompañan al contenido ayuda a su comprensión. Éstas pueden generar materiales de gran tamaño que dificultan su descarga; por tanto, se pueden utilizar libremente para elementos multimedia como el CD-ROM.

Vídeo: este elemento es ideal para cursos interactivos en CD-ROM. En la web, esta herramienta dificulta la descarga y su resolución es baja.

Necesidades tecnológicas

A la hora de trabajar en el Diseño Multimedia, se deben tener en cuenta ciertas variables como son el Hardware y Software.

Hardware: se necesitan equipos de vanguardia con procesadores de alta gama, así como también memoria RAM, Tarjetas Gráficas, puertos de Firewire, USB, Tabletas Digitalizadores, Scanner, Tarjeta de Red, Conexión a Internet, Monitores de alta gama.

Software: de adquisición y tratamiento en audio, imágenes, video; de diseño digital 2D y 3D; de creación multimedia, como también de auditoría en DVD's.

Multimedia Interactiva

Es cuando se le permite al usuario final - el observador de un proyecto multimedia - controlar ciertos elementos de cuándo deben presentarse.

Hipermedia

Es cuando se proporciona una estructura ligados a través de los cuales el usuario puede navegar, entonces, multimedia interactiva se convierte en Hipermedia.

Aunque la definición de multimedia es sencilla, hacer que trabaje puede ser complicado. No sólo se debe comprender cómo hacer que cada elemento se levante y baile, sino también se necesita saber cómo utilizar las herramientas computacionales y las tecnologías de multimedia para que trabajen en conjunto. Las personas que tejen los hilos de multimedia para hacer una alfombra esplendorosa son desarrolladores de multimedia.

Un proyecto de multimedia no tiene que ser interactivo para llamarse multimedia: los usuarios pueden reclinarse en el asiento y verlo como lo hacen en el cine o frente al televisor. En tales casos un proyecto es lineal, pues empieza y corre hasta el final, cuando se da el control de navegación a los usuarios para que exploren a voluntad el contenido, multimedia se convierte en no - lineal e interactiva, y es un puente personal muy poderoso hacia la información.