

UDS

Nombre: Cantoral López Miguel Ángel

Carrera: diseño grafico

Materia: Taller de multimedia.

Nombre de la actividad de aprendizaje:

Investigación.

UDS

Multimedia

Una presentación multimedia, por lo tanto, puede incluir fotografías, vídeos, sonidos y texto. El concepto se aplica a objetos y sistemas que apelan a múltiples medios físicos y/o digitales para comunicar sus contenidos. El término también se usa en referencia a los medios en sí que permiten almacenar y difundir contenidos con estas características. La comunicación multimedia facilita la comprensión y el aprendizaje, ya que resulta muy parecida a la comunicación humana directa (cara a cara). En una conversación, observamos al interlocutor (lo que sería equivalente a un vídeo) y lo escuchamos (audio) mientras acompaña sus palabras con gestos y movimientos corporales (animaciones).

Una presentación o emisión multimedia puede realizarse en directo o estar grabada. La difusión de los contenidos, por otra parte, puede concretarse a través de Internet, proyectarse en una pantalla o desarrollarse en un escenario. Las páginas web también pueden presentar desarrollos multimedia, con animaciones en HTML5 y Flash, vídeos insertados desde YouTube, música de fondo y material para leer. En estos casos, puede hablarse de multimedia interactiva, ya que es el usuario quien decide cómo será la presentación de la información y en qué momento iniciarla a través de sus clics.

El término multimedia hace referencia a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales electrónicos para presentar o comunicar información. De allí la expresión multimedios. Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, alto nivel de interactividad¹. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos u otros medios que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

Hipermedia podría considerarse como una forma especial de multimedia interactiva que emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información. El término "hiper" se refiere a "navegación", de allí los conceptos de "hipertexto" (navegación entre textos) e "hipermedia" (navegación entre medios).

El concepto de multimedia es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual.

Multimedia es una característica de dispositivos, tecnologías y programas que permiten transmitir contenido audiovisual con facilidad. El término se hizo común en el apogeo de las computadoras personales, cuando Windows comenzaba su carrera ascendente, en la medida en que transformó a las mismas en elementos cuya capacidad iba mucho más allá que la mera posibilidad de procesar información.

En sus comienzos, las computadoras eran elementos cuyo uso se orientaban únicamente al procesamiento de cálculos e información. Eran enormes mastodontes con características externas muy distintas de las actuales; la forma de comunicación con las mismas, por ejemplo, era mediante luces y tarjetas perforadas. Su uso solía estar relacionado con actividades militares o de investigación que requerían cierto grado de automatización. Con el paso del tiempo, las mismas fueron reduciendo su tamaño y costo y fueron siendo adoptadas por distintas empresas, no solo de gran envergadura, sino también de mediano y pequeño tamaño. A pesar de todos estos avances, la identificación de las mismas con la emisión de videos y sonidos era una realidad distante.

Esta situación comenzó a cambiar cuando la computadora fue siendo adoptada para un uso hogareño. Las necesidades de los nuevos clientes no eran solamente las relativas a la generación de cálculos. El entretenimiento comenzó a cobrar un rol de gran envergadura y una oportunidad de negocios que era difícil dejar pasar. Así, fueron mejorándose algunos dispositivos ya existentes, como por ejemplo el monitor, y desarrollándose otros nuevos, como por ejemplo las tarjetas de sonido y video. Como se ha adelantado, Microsoft tuvo que ver enormemente con esta tendencia, adaptando el sistema operativo Windows para que sea cada vez más compatible con la emisión de contenidos audiovisuales. Fue así como la computadora hogareña fue convirtiéndose lentamente en un centro de entretenimiento además de una herramienta de trabajo.

En la actualidad, este tipo de posibilidades trasciende enormemente a las computadoras tradicionales. En efecto, con la invención de nuevos dispositivos, tales como los teléfonos inteligentes o las tabletas, este tipo de orientación lúdica se ha adaptado notoriamente a las demandas del público masivo. En este contexto, Internet ha tenido también un rol protagónico, permitiendo que numeroso contenido audiovisual sea alojado en lugares externos a estas mismas invenciones.