



Universidad del Sureste
Luis Gerardo Velasco Velasco
Taller de multimedia

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. Un **curso de inglés a distancia** es un ejemplo de información multimedia. Ya sea online o mediante un CD-ROM o DVD-ROM, el estudiante puede observar vídeos para familiarizarse con el idioma, escuchar audios para aprender la pronunciación, participar de juegos interactivos con animaciones y leer textos con explicaciones sobre gramática y ortografía.

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.

La integración del contenido multimedia supuso una de las más importantes revoluciones de la informática a nivel usuario de las últimas décadas. Hasta comienzos de los años 90, si bien existían los videojuegos y ya habían surgido programas educativos para ordenador, se trataba de