

UNIVERSIDAD DEL SURESTE  
DISEÑO GRÁFICO

# TALLER DE MULTIMEDIA

Mtra. Erika Natyeli Quintero Juárez  
Kelly Karina Gordillo Cano

08 / mayo / 2020

# ¿QUÉ ES MULTIMEDIA?

Es un sistema que utiliza más de un medio de comunicación para transmitir, administrar o presentar información, combinando texto, imagen, animación, sonido y vídeo.

El software y hardware multimedia permiten almacenar y presentar contenidos de manera dinámica y animada mejorando notablemente la atención, comprensión y el aprendizaje, ayudando al usuario o receptor a asimilar de la información presentada más rápidamente.

Multimedia permite el uso de hipertexto para mostrar texto que enlaza a información adicional sobre ese texto. Además del uso de Hipermedia, que es una fusión entre hipertexto y multimedia.

El uso de multimedia reduce costos en el desarrollo de proyectos siendo de gran utilidad prácticamente todas las áreas de desarrollo humano como educación, negocio, entretenimiento, ingeniería, medicina, arte y otros. La multimedia es usada para incluir efectos especiales, videos, sonido y la animación en presentaciones, enciclopedias electrónicas, cursos, videos musicales, películas y más.

## TIPOS DE INFORMACIÓN MULTIMEDIA:

**TEXTO:** sin formatear, formateado, lineal e hipertexto.

**GRÁFICOS:** utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales...

**IMÁGENES:** son documentos formados por píxeles. Pueden generarse por copia del entorno (escaneado, fotografía digital) y tienden a ser ficheros muy voluminosos.

**ANIMACIÓN:** presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.

**VÍDEO:** Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.

**SONIDO:** puede ser habla, música u otros sonidos.

# TIPOS DE MULTIMEDIA:

## MULTIMEDIA EDUCATIVA

Es importante recalcar que la multimedia educativa es previa a que el computador apareciera, se puede considerar como un proceso no lineal esto hace que el estudiante lleve su propio orden en su modelo educativo (a distancia, presencial etc.). Se fundamenta en un desarrollo navegable que permite cierta libertad de moverse sobre el aplicativo.

## MULTIMEDIA PUBLICITARIA

Es el uso de diferentes medios enfocado a una campaña publicitaria, esto ha generado nuevos espacios en este sector, se viene presentando un cambio de los medios tradicionales a los digitales con un abanico enorme de nuevas posibilidades, tableos, móviles, desarrollo web.

# SUS ELEMENTOS:

## ELEMENTOS VISUALES

Cuanto mayor y más nítida sea una imagen, más difícil es de presentar y manipular en la pantalla de una computadora. Las fotografías, dibujos, gráficos y otras imágenes estáticas deben pasarse a un formato que el ordenador pueda manipular y presentar. Entre esos formatos están los gráficos de mapas de bits y los gráficos vectoriales.

## ELEMENTOS DE AUDIO

El sonido, igual que los elementos visuales, tiene que ser grabado y formateado de forma que la computadora pueda manipularlo y usarlo en presentaciones.

