

**Nombre del alumno: Karen Michelle
Blakely Becerra**

**Nombre del profesor: Carlos Andrés
Pérez**

**Nombre del trabajo: Multimedia e
hipertexto**

PASIÓN POR EDUCAR

Materia: Diseño multimedia

Grado: 9no

Grupo: Diseño gráfico

Multimedia= cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales electrónicas para presentar o comunicar información.

Características:

- ❖ Texto: sin formatear, formateado, lineal e hipertexto.
- ❖ Gráficos: utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales, etc.
- ❖ 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:

- ❖ Multimedia educativa
- ❖ Multimedia publicitaria
- ❖ Multimedia comercial
- ❖ Multimedia informativa

Hipertexto= estructura no secuencial que permite crear, agregar, enlazar y compartir información de diversas fuentes por medio de enlaces asociativos y redes sociales.

- ❖ Características:
- ❖ Multimediáticos
- ❖ Digitales
- ❖ Conectivos
- ❖ Interactivos
- ❖ Reusables
- ❖ Extensibles
- ❖ Transitorios

Usos:

- ❖ Brindar material de referencia a los lectores
- ❖ Fragmentar el material de lectura

La multimedia e hipertexto inician con la publicación en *As We may think* (1945) de Memex, un dispositivo analógico basado en microfichas que permite el almacenamiento de grandes cantidades de información y que permite al lector navegar y establecer conexiones entre los textos, creado por Vannevar Bush.

En 1965 Ted Nelson acuña el concepto de hipertexto en el proyecto Xanadú, sistema de almacenamiento y recuperación de datos.

En 1968 Douglas Engelbart propone en la descripción de NLS (On Line System) un sistema en donde no se procesan datos como números sino ideas, como texto estructurado y gráfico.

En 1983 se desarrolla el proyecto intermedia, programa hipertextual para sistemas UNIX, que incorporaba gráficos en color y un sistema de navegación.

En 1984 la compañía Apple Computer lanzo la Macintosh, la primera computadora con amplias capacidades de reproducción de sonidos. La historia indica el “surgimiento” de la multimedia a partir de ese mismo año donde se presenta públicamente el PC Macintosh.

En 1992 la tecnología multimedia toma auge en los videojuegos, cuando se integra audio (música, sonido estéreo y voz), video, graficas, animación y texto al mismo tiempo.

Al comienzo del s.XXI se integraron medios, formatos y leguajes de expresión originalmente distintos a través del uso de técnicas y herramientas creativas y computacionales.