



ALUMNO: Alfredo Franco Gordillo.

PROFESOR: Carlos Andrés Pérez.

MATERIA: Diseño Multimedia.

ACTIVIDAD: Resumen y diseños

La interfaz al diseño de información multimedia en nuestra sociedad

En el entorno de interacción persona-ordenador, la interfaz (o interfaz de usuario) es lo que permite que la interacción entre persona y ordenador ocurra. Es decir, la interfaz permite:

1. Que la persona pueda controlar efectivamente las acciones de la máquina.
2. Que la persona reciba respuestas de la máquina que le permitan saber si la interacción es correcta y cómo seguir actuando.

Por lo tanto, el diseñador de la interfaz se tiene que asegurar de que el proceso de interacción se puede efectuar de manera fácil e intuitiva y que la persona (a la que llamaremos de ahora en adelante usuario) puede acceder a la información o ejecutar las acciones que desea, de la manera más simple posible. Así, el diseño de interfaces implica conocimientos de disciplinas muy variadas, como por ejemplo, la psicología o el diseño visual.

La importancia que tiene el diseño multimedia con el ambiente natural es que nosotros podemos hacer que nuestros sentimientos, pensamientos y acciones se proyecten mediante la multimedia. A diferencia de la televisión y de la radio, el material multimedia nos ayuda mucho a que los estudiantes, interesados o público objetivo pueda trabajar en los tiempos que ellas deseen y las veces que quieran repetirlo, también logramos que los sentimientos se despierten y exista un interés extra en las nuevas tecnologías.

La multimedia en el desarrollo social actual debe de ser de alta calidad porque como vamos avanzando la tecnología también y es necesario que la sociedad esté completamente informada. Las nuevas generaciones tienen una revolución industrial súper cargada en donde las herramientas multimedia se convierten en una necesidad ayudando a tener mayores conocimientos en cualquier lugar donde se encuentren que en donde se convierte en generador de tecnologías en donde antes no existían.

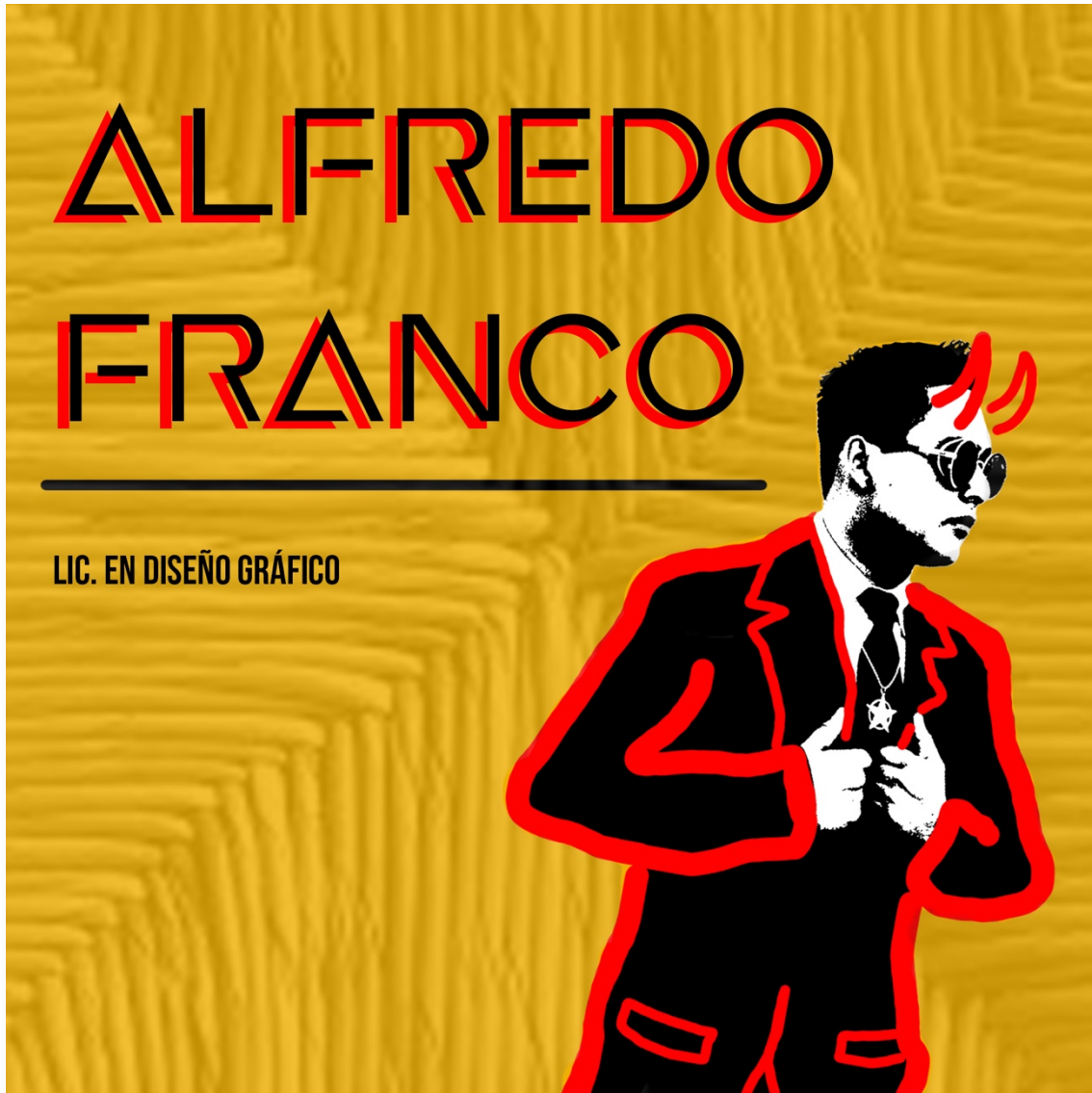
Mi conclusión va dirigida principalmente al diseñador multimedia que debe de ser mejor en lo que hace siempre, manteniendo los ojos abiertos en donde se trata solo de observar lo que se está haciendo y conceptualizar a una perspectiva propia con una visión distinta.

Algo muy interesante del diseño multimedia es que se puede trabajar en cualquier parte del mundo contando tan solo con una portátil y conexión a internet para poder presenciar el entorno de una forma real y lograr conceptualizar una edición que permita al usuario experimentar de manera virtual y aprendizaje muy apegado a su estilo de vida.

A diferencia de los artistas que realizan sus obras y cobran por su valor a las personas que en realidad lo pagan por que les gusta, debemos considerarnos un artista que costea un producto y que otra persona lo admira y lo utiliza, formando la capacidad de aceptar las críticas puesto que se diseña para el cliente. Se pretende de vender algo no que admiren tu arte.

Para las siguientes generaciones de diseñadores multimedia consideraría que debe de ser muy abierto y aprender de otras personas, dejar la arrogancia y permitir la retroalimentación. Mantenerse al tanto de las cosas puesto que la carrera está muy ligada a la tecnología para identificar la moda o estilo del momento en donde el lenguaje utilizado y la estructura narrativa que se maneje deben de estar muy apegada al entorno en donde se utilice el material. La misma sociedad te dará la pauta para generar un producto multimedia que contenga un excelente contenido y perceptivo emocionalmente para todo el público objetivo e interesados.

Diseños de presentación para cada una de las edades.



Juvenil.

ALFREDO FRANCO
LIC. EN
DISEÑO
GRÁFICO



Público adulto.



Niños.

(No son mi fuerte los niño para nada.)