



**Nombre de alumno: Santos Espinosa
María José**

**Nombre del profesor: Carlos Andrés
Pérez Arredondo**

Nombre del trabajo: Resumen

**Nombre de la materia: Diseño
Multimedia**

Grado: Noveno Cuatrimestre

Grupo: Diseño Gráfico

Hipertexto:

El término hipertexto se ha convertido en un lugar común para designar una serie de entidades de signo muy dispar. Como afirman Pastor y Saorín, "se ha producido una inflación del término 'hipertexto', de modo que su contenido se ha reducido prácticamente al de "salto entre dos puntos" o "relación". Además, su presencia en la World Wide Web, ha contribuido a la confusión terminológica y conceptual.

Se dice que son hipertextos las páginas web, las enciclopedias en CD-ROM, algunos programas muy difundidos como la Ayuda de Windows, otros programas propietarios que sirven para elaborar hipertextos independientes, y también se dice que son hipertextos los documentos creados con dicho software o los generados mediante un enlaces intra e inter documentos. Así pues, se denominan hipertextos tanto a las herramientas que permiten crear y gestionar documentos hipertextuales, como a los documentos concretos creados con dichas herramientas. ¿Qué es lo que tienen en común todas estas entidades? La forma en que organizan la información. El hipertexto es una estructura que organiza la información de forma no lineal. La estructura hipertextual permite saltar de un punto a otro en un texto -o a otro texto- a través de los enlaces.

La primera definición de hipertexto se debe a Ted Nelson, quien acuñó el término en 1965 en su obra *Literary Machines*:

"Con 'hipertexto' me refiero a una escritura no secuencial, a un texto que bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario"... "Hipertexto es una combinación de textos en lenguaje natural y la capacidad del ordenador de exposición dinámica de un texto no lineal".

Así pues, con el término hipertexto Nelson se refería tanto a un texto electrónico, como a una tecnología informática y a un nuevo modo de edición.

Engelbart se asocia con Ted Nelson para desarrollar un programa de computador en el que se puede implementar las nociones de hipermedia e hipertexto. Aspen Movie Map fue el primer sistema hipermedia, llevado a cabo por Lippman en 1978, en el que se creó un mapa virtual de la ciudad de Aspen con el que el usuario podía moverse por las calles con el manejo de un joystick . El concepto de anclas vino de la mano de Intermedia, en la Universidad Brown. Intermedia fue un sistema multiusuario que daba

la facilidad de recuperar información. Solo se podía utilizar en Apple bajo Unix. Debido a la falta de fondos desaparece.

Guide fue el primer sistema de hipertexto comercial, lo desarrolló Unix y más tarde llevado a la plataforma Apple Macintosh. El verdadero punto de inflexión para el concepto de hipertexto ocurrió en 1987 con la introducción de HyperCard en los computadores de Apple. En ese mismo año se da una conferencia en la Universidad de North Carolina dedicada a la investigación hipertextual. En 1991 se lleva a cabo el proyecto para llevar la tecnología hipermedial a la World Wide Web. Dos años más tarde, NCSA (National Center for Supercomputing Applications) crea Mosaic el navegador gráfico para la WWW.

El equipo que desarrolló Intermedia -uno de los primeros sistemas de gestión de hipertextos-, entre los que se encuentra Nicole Yankelovich, define el término hipertexto en *The Concept and the Construction of a Seamless Information Environment*, 1988.

Multimedia:

Multimedia es la combinación o utilización de dos o más medios de forma concurrente. El término multimedia sigue siendo confuso pues todavía no ha sido bien definido y sus límites resultan difusos. Si a finales de la década de los 70, multimedia era la integración de voz, texto, datos y gráficos, en los 90 a estos elementos se suman los gráficos interactivos, las imágenes en movimiento, las secuencias de audio y vídeo, las imágenes en tres dimensiones, la composición de documentos digitales y la realidad virtual. La multimedia puede ser empleada en los equipos analógicos, digitales y en los dispositivos de almacenamiento. Asimismo, para un mejor uso de la multimedia, también es necesario acceder a una red de internet con el fin de descargar o compartir datos de relevancia según sea el caso.

En este sentido, la multimedia se refiere a la integración de diferentes formas de medios que posibilitan transmitir una información en diversos formatos para que el usuario pueda comprenderla de manera más clara.

La multimedia permite presentar la información de maneras variadas y fáciles de comprender, lo que resulta muy útil en muchas áreas. Por ejemplo, en el campo educativo los maestros valen de un gran número de recursos para enseñar a sus alumnos infinidad de temas de estudio.

En estos casos, la multimedia es una herramienta que hace posible presentar un tema de estudio de manera más dinámica y amena para los estudiantes, logrando así captar su atención e interés por el tema de estudio.

Por tanto, la finalidad de la multimedia es la integración de múltiples medios sobre los cuales transmitir o compartir una información, simple o compleja, de manera interactiva y original para una o más personas. La multimedia se vale tanto de los dispositivos analógicos como digitales para mejorar una experiencia informativa en particular.

En 1945 se propuso que las computadoras deberían usarse como soporte del trabajo intelectual de los humanos; Bush diseñó una máquina llamada MEMEX que nunca fue construida y esta idea queda en el olvido.

En 1968, Douglas Engelbart propone en la descripción de NLS (oNLine System) un sistema en donde no se procesan datos como números sino ideas como texto estructurado y gráficos, dando mayor flexibilidad a manejar símbolos de manera natural que forzar la reducción de ideas a formas lineales como sería el texto impreso.

En 2007 enseñanza, Historia, Internet, Multimedia e Imagen, Recursos y etiquetado como historia en aula, juegos.

En 2015 la tecnología multimedia tomó gran auge con el desarrollo de los videojuegos cuando se integraron a los mismos: audio (música, sonido estéreo y voz), video, gráficas, animación y texto en un mismo entorno.

El diseño multimedia está compuesto por la combinación de diversos medios, entre ellas se encuentran el texto, fotografías, vídeos, programación, sonido, animación, entre otras, con el fin de expresar y comunicar.