



## **Nombre del alumno:**

LUIS GERARDO VELASCO VELASCO

## **Nombre del profesor:**

ANDRES ALEJANDRO REYES MOLINA

## **Nombre del trabajo:**

CUADRO SINOPTICO

## **Materia:**

TALLER DE MULTIMEDIA

## **Grado:**

9° cuatrimestre

# DISEÑO MULTIMEDIA

## 3.1.- CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DEL DISEÑO INTERACTIVO: NO LINEALIDAD.

### el Diseño de Interacción

define la estructura y el comportamiento de sistemas interactivos. Mientras que, los diseñadores de interacción buscan crear relaciones significativas entre las personas y los productos o servicios que estos usan, desde computadoras hasta dispositivos móviles, aparatos y más.

### Alan Cooper en "About Face: The Essentials of Interaction Design"

dice que se trata de la práctica de diseñar productos, entornos, sistemas y servicios digitales interactivos. Como la mayoría de las disciplinas de diseño, el Diseño de Interacción tiene que ver con la forma. Sin embargo, en primer lugar, este se centra en algo que las disciplinas de diseño tradicionales no suelen explorar: el diseño del comportamiento humano.

## 3.2 CONCEPTO DE DIGITAL. HIPERTEXTO. HIPERMEDIA. INTERACTIVIDAD. INTERFACE. BREVE HISTORIA DEL DESARROLLO DE LOS CONCEPTOS Y LA TECNOLOGÍA QUE LES DIO ORIGEN.

### Lo digital

Digital es aquello relativo a los dedos (las extremidades de las manos y los pies del ser humano). El concepto, de todas formas, está estrechamente vinculado en la actualidad a la tecnología y la informática para hacer referencia a la representación de información de modo binario (en dos estados).

### Sistemas

Los sistemas digitales (como las computadoras) utilizan una lógica de dos estados que se representan por dos niveles de tensión eléctrica: alto (high o H) y bajo (low o L). A modo de abstracción, dichos estados se reemplazan por unos y ceros, facilitando la aplicación lógica y la aritmética.

### Sistema binario

Este sistema binario compuesto por unos y ceros permite almacenar, procesar y transmitir cualquier tipo de información. Es posible hablar de sistemas digitales combinacionales (cuyas salidas dependen del estado de las entradas en un momento dado) y sistemas digitales secuenciales (las salidas también se ven afectadas por los estados previos).