

COMITÁN DE DOMÍNGUEZ CHIAPAS

# UNIVERSIDAD DEL SURESTE



Abraham Urbina Trujillo  
Lic. Diseño Gráfico

Prof. Emanuel de Jesús Román  
Materia: Diseño Multimedia

Trabajo:  
Supernota

Noveno Cuatrimestre  
17 de junio de 2025

# DISEÑO INTERACTIVO

## DISEÑO MULTIMEDIA

### No linealidad, Hipertexto e Hipermedia

#### No linealidad

La experiencia no sigue un orden preestablecido, como en un libro, sino que se adapta a las decisiones del usuario.

#### Hipertexto

Enlaces dentro de un texto que llevan a otros contenidos relacionados, ofreciendo múltiples trayectorias de navegación.

### Hipermedia

Amplía este concepto incluyendo no solo texto, sino imágenes, videos, audios y animaciones conectados entre sí, generando experiencias ricas y multidimensionales.

### Interactividad: Clave en la Experiencia de Usuario

#### Definición

Se trata de la capacidad que tiene un sistema para responder a las acciones del usuario en tiempo real.

#### Características

Esta retroalimentación puede ser visual (animaciones, cambios de color), auditiva (sonidos de notificación) o funcional (navegación, carga de contenido).

### Objetivos

Involucrar al usuario de forma activa, haciéndolo parte del proceso. Un diseño interactivo eficaz se anticipa a las necesidades del usuario, facilita la navegación, ofrece opciones personalizadas y responde de manera inmediata.

### Interfaces Gráficas de Usuario (GUI) y su Evolución

#### Definición

Son los medios visuales a través de los cuales los usuarios interactúan con un sistema digital.

#### Características

Incluyen elementos como botones, menús, íconos, barras de navegación y ventanas.

### Ventajas

Hoy en día, el diseño responsivo, los gestos táctiles, el uso de microinteracciones y la integración con tecnologías emergentes como la realidad aumentada, enriquecen aún más la experiencia del usuario.