



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA  
DE TECÁMAC

## TAREA 4

Balbuena Martínez Yael

1321124280

Guerrero Gallardo Eduardo

1321124332

Gutierrez Hernández Jesús Fernando

1321124801



**Materia:**

Programación  
Visual.

**Profesor:**

Torres Servín  
Emmanuel

**Grupo:**

4322IS

**Carrera:**

Ingeniería en  
Software

## INTRODUCCIÓN

Hoy en día la multimedia podría definirse como la integración digital sin fisuras de texto, gráficos, animación, audio, imágenes fijas y video de movimiento de una manera que proporciona a los usuarios individuales con altos niveles de control e interacción. La evolución del multimedia es una historia de la aparición y convergencia de estas tecnologías.

En esta parte de nuestro documento vamos a poder identificar a los llamados multimedia y graficación que tenemos en nuestra vida cotidiana cuando nosotros utilizamos nuestros dispositivos móviles, sabemos bien que la graficación es el uso de la computadora en la construcción, modificación, despliegue y manipulación de modelos geométricos e imágenes de objetos.

Cuando nosotros realizamos ya sea un juego o cualquier tipo de programa, aunque no lo veamos utilizamos una graficación cuando ponemos como mencionado anteriormente imágenes que nosotros mismos le podemos dar movimientos, la multimedia como ya fue mencionado al inicio de este documento, pero de forma más resumida es la que utiliza múltiples medios de expresión digitales para presentar o comunicar información. Los medios pueden ser variados desde texto, imágenes hasta animación, sonido y video.

De igual forma gracias a un mapa mental que será realizado podemos identificar más rápido lo que estemos buscando sobre esos dos temas, pero dentro de esos dos temas vienen unos subtemas importantes algo llamado canvas, nosotros sabemos que canvas es un elemento HTML que esta incorporado en HTML5 que permite la generación de gráficos dinámicamente por medio del scripting (secuencias de comandos), pero debemos de tener algo importante del canvas ya que no tiene habilidades de dibujo propias, sino que es sólo un contenedor para gráficos.

Para dejar esto claro vamos a identificar esas herramientas pequeñas que utilizamos pero no sabemos que son y para que es su importancia de utilizarlos , por eso gracias a este documento nos quedaría más claro.

## **Realiza un mapa mental del tema Multimedia e interacción gráfica en móviles desglosando los siguientes puntos:**

### **Conceptos de multimedia y graficación.**

Hace referencia a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales electrónicos para presentar o comunicar información. De allí la expresión multimedios. El sistema de mensajería multimedia o MMS (Multimedia Message System) es un estándar que permite a los usuarios de teléfonos móviles GPRS con capacidades de MMS enviar y recibir en un mismo mensaje texto con formato, sonido, imágenes, animaciones y videoclips; hasta un tamaño máximo de 3 KB actualmente.

La graficación es el estudio de algoritmos para el diseño e implementación de representaciones gráficas de los datos y sus relaciones entre sí. En pocas palabras, la graficación es la creación de objetos gráficos por computadora.

### **Elementos multimedia y la interacción gráfica de las aplicaciones orientadas a móviles**

Según sistema de navegación

La estructura seguida en una aplicación multimedia es de gran relevancia pues determina el grado y modo de interactividad de la aplicación, por tanto, la selección de un determinado tipo de estructura para la aplicación condicionará el sistema de navegación seguido por el usuario y la posibilidad de una mayor o menor interacción con la aplicación

Lineal. El usuario sigue un sistema de navegación lineal o secuencial para acceder a los diferentes módulos de la aplicación, de tal modo que únicamente puede seguir un determinado camino o recorrido.

Reticular. Se utiliza el hipertexto para permitir que el usuario tenga total libertad para seguir diferentes caminos cuando navega por el programa, atendiendo a sus necesidades, deseos, conocimientos, etc.

Jerarquizado. Combina las dos modalidades anteriores. Este sistema es muy utilizado pues combina las ventajas de los dos sistemas anteriores (libertad de selección por parte del usuario y organización de la información atendiendo a su contenido, dificultad, etc.).

Según el nivel de control del profesional

Programas cerrados. Lo componen los programas informáticos, que trabajan sobre un determinado contenido, y el profesional, no tiene posibilidad de modificarlo y/o adaptarlo a las características de las personas.

Programas semiabiertos. Estas aplicaciones permiten que el profesional modifique algunos de las características del programa o tome decisiones sobre el itinerario a seguir. Algunos programas semiabiertos permiten seleccionar diferentes niveles de dificultad en las actividades a realizar, así como adaptar el interface del usuario a las características de este.

Programas abiertos. Son programas informáticos, que partiendo de un conjunto de posibilidades de actuación, permiten que el profesional fije el Aplicaciones multimedia interactivas contenido concreto a desarrollar, pudiendo adaptarlo a las necesidades de las personas concretas que lo van a utilizar.

### Proceso de selección de elementos multimedia y de interacción gráfica de las aplicaciones orientadas a móviles.

Multimedia lineal: Cuando el usuario no tiene control sobre las acciones de la aplicación.

Interactiva: Se habla de esta cuando el usuario tiene cierto control sobre la presentación del contenido, como qué desea ver y cuándo desea verlo.

Hipermedia: Esta podría considerarse como una forma especial de multimedia interactiva que emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información.

## MAPA MENTAL



## CONCLUSIÓN

Después de leer toda la documentación como el mapa mental que fueron proporcionados podemos definir que es necesario tener un concepto amplio de multimedia identificando sus componentes imágenes, texto, sonido, animación, video para su integración en un website. El conocimiento de las características de la multimedia como interactividad, ramificación, transparencia y navegación nos brinda una perspectiva más amplia la cual nos puede ayudar con el producto de multimedia final. La multimedia requiere de equipos de hardware con una capacidad óptima para su funcionamiento, estos equipos son bastantes costosos. Existen metodologías de procedimientos para desarrollar una aplicación en multimedia, los cuales debemos seguir para un mejor producto final. Una presentación multimedia nos brinda múltiples beneficios en el despliegue de la información, inclusive podemos utilizar nuestro material existente para integrarla.

Las aplicaciones en multimedia pueden ser implementadas en diferentes áreas y nos ayudan a brindar una apariencia decorosa. Existen una amplia gama de herramientas de dibujo, pintura, edición de imágenes, edición de sonido, herramientas CAD y dibujo 3D, las cuales tienen diferentes características y facilidades.

Para integrar los productos de multimedia en el website se necesita la utilización de plugins, los cuales son pequeños programas que nos permiten conectarnos para poder apreciar las aplicaciones multimediales. Ya sabiendo esto entonces nos podemos pasar al tema de graficación que ya como conclusión la graficación es una herramienta muy útil en muchas áreas tecnológicas y científicas, también concluimos a la graficación como una técnica para realizar un gráfico y al gráfico como la producción de una representación visual de un objeto creado a través de distintos métodos como escribir, pintar, imprimir, etc.

Actualmente en todas las áreas es posible el uso de los gráficos por computadora con algún objetivo, por ello se ha generalizado el uso de graficas por computadora. De igual modo las gráficas por computadora se utilizan en diversas áreas como la ciencia, ingeniería, industrias, arte, empresas, entretenimiento, publicidad, educación, etc.

## **BIBLIOGRAFÍA**

GRAFICACIÓN Y MULTIMEDIA, (s / f), INTRODUCCIÓN A LA GRAFICACIÓN Y MULTIMEDIA,  
<https://sites.google.com/site/graficacionymultimediaale>

Wholesite, (s / f), Gráficos y multimedia,  
<http://www.jtech.ua.es/dadm/2011-2012/restringido/multimedia/wholesite.pdf>

Microsoft, 2022, 06 Julio, Gráficos y multimedia,  
<https://docs.microsoft.com/es-es/dotnet/desktop/wpf/graphics-multimedia/?view=netframeworkdesktop-4.8>

Introducción a la Multimedia y Conceptos Básicos, 2004,  
<https://www.trabajosocial.unlp.edu.ar/uploads/docs/multimedia.pdf>