**Erick Alberto Rodriguez Rdz. ITI 1-3 Grupo: 07122**

**Bibliografías de aplicaciones Multimedia:**

**WhatsApp**:

(https://www.whatsapp.com/)

Es una aplicación de mensajería instantánea en la cual podemos tener conversaciones con diferentes personas que tengamos agregadas, tiene herramientas para compartir imágenes, videos, audios, ubicaciones etc. Es una de las aplicaciones mas utilizadas por todas las personas ya sean chicos o grandes.



**YouTube**:

(https://www.youtube.com/)

YouTube es una aplicación de las mas usadas para reproducir videos, ver streamings, etc.

**Google Play Music:** (<https://play.google.com/intl/ALL_es/about/music/>)

Esta aplicación permite buscar, descargar y reproducir la música que nosotros queramos.

**Instagram:**

(https://www.Instagram.com/)

Es una red social como Facebook que permite compartir videos, fotos, historias, así como también involucra diferentes filtros y marcos etc.

**Impacto tecnológico de las aplicaciones móviles usando herramientas multimedia.**

Yo pienso que estamos en una era en la que la mayoría de las aplicaciones móviles tienen muchas herramientas multimedia, como toda la tecnología no es buena ni mala pero ya que la mayoría de las personas las utilizan de manera errónea muchas piensan que solo nos perjudican y no nos ayudan.

Las aplicaciones móviles nos sirven para comunicarnos con las demás personas, mandar archivos tanto como imágenes, videos, audios, documentos, etc. Así como para realizar investigaciones, realizar presentaciones, ver videos sobre diversos temas sobre los que queramos tener un conocimiento más a fondo.

Sin embargo, a pesar de todos los buenos usos que se le pueden dar a estas aplicaciones todas o la mayoría de las personas solo las utilizan para comunicarse con otras, pero de manera errónea solo comparten cosas que no le dejan ningún provecho tanto como a la que la envía o la publica como a la que la ve o la recibe. Muchas veces en lugar de aprovechar la facilidad con la que podemos conectarnos a internet y realizar investigaciones o hacer tareas que nos encargan nos ponemos a compartir cosas que están de moda en los adolescentes, siendo tales como fotos que solo buscan llamar la atención, videos que incitan a las personas a cometer actos que sin duda no harían sin la influencia de las demás personas.

En conclusión, yo creo que las herramientas tienen un impacto muy importante ya que maximizan como son las personas, por ejemplo: a una persona que le gusta aprender cosas nuevas, estudiar por su cuenta le facilitan que haga todo esto sin la necesidad de tener que depender de maestros que le compartan esta información, por otro lado, una persona que solo busque pasar el rato pues solo vera cosas que no le benefician en lo absoluto. Esto solo reafirma que la tecnología no es buena ni mala, las personas son las que le dan ese aspecto.

**Ejemplos de sitios web que utilizan animaciones multimedia.**

**RLeonardi.com**

(http://www.rleonardi.com/interactive-resume/)

Una pagina de un desarrollador americano donde muestra sus diferentes habilidades como programador y diseñador mientras viajas a través de su propio videojuego.

**Gettyimages:**

(<https://www.gettyimages.com/>)

Una pagina de noticias que utiliza muchos elementos gráficos para dar a conocer los hechos del día de una manera menos tediosa como lo era antes.

**Monoface:**

(<https://mono-1.com/monoface/main.html>)

Una pagina muy bien desarrollada que te permite crear diferentes tipos de rostros para divertirte un rato sin duda un ejemplo muy bueno y muy bien hecho.

**Enlista y da un ejemplo de software vectorial que implemente tecnología multimedia.**

**1.- Anime Studio Pro 5**

Una aplicación muy utilizada para crear animes. Un ejemplo de una caricatura creada con este software seria South Park.

**2.- Autodesk Maya 3d**

Es un software que posee muchas herramientas para crear animaciones, gráficos de movimientos hasta personajes en realidad virtual. Ej. Jurassic Park

**3.- Autodesk 3ds Max**

Es considerado de los mejores softwares de animación, aunque en su mayoría esta dedicado a el desarrollo de videojuegos. Ejemplo de animación con este software: Avatar

**Qué ventajas tiene el uso de animaciones multimedia en portales web.**

Yo creo que logran que se capten mejor las ideas que quieren dar a conocer, por lo tanto, muchos procesos como el de aprendizaje se hacen más divertidos que antes ya que presentan videos o actividades para que no todo sea estático y así llaman más la atención de los usuarios.

**Es conveniente aplicar animaciones en todos los portales web para llegar de mejor manera al cliente**

Yo creo que es una buena manera para captar la atención de un cliente ya que ellos la mayoría de las veces solo se dejan llevar por el front-end y no piensan en lo que esta mas allá de lo que ven , repito es una buena manera de captar la atención pero como todo en exceso es malo, creo que a veces puede llegar a ser excesivo el uso de las animaciones.