

Enrique Moltó Ferré

Reto 1 : EL contexto de la Ingeniería Multimedia: definiciones y conceptos básicos:

Objetivo: Realización de un pequeño glosario con definiciones propias de la multimedia

- **Multimedia:** podríamos limitarnos a comentar solamente su significado etimológico (multi=diversos y media=medios) sin embargo llega a mucho más. Tony Feldman describía el concepto de este término como *“una integración sin fisuras de datos, texto, imágenes de todo tipo y sonido en un único entorno digital de información”*. Sin embargo no con esto, no es suficiente incluso para resumir un término tan general como “multimedia”, habría también que explicar su estrecha relación con su **percepción** por el usuario pues la inmersión de este en la tecnología y su relación con ella es la que permite una experiencia satisfactoria de la **multimedia**(para mas [info](#)).
- **Interfaz (de usuario):** es aquel medio por el cual un usuario puede llegar a comunicarse con una maquina y viciversa. Algunas de sus principales funciones son: apagado y encendido del equipo, control de funciones, modificación de contenidos, control de acceso, personalización del mismo,... Con la historia de los computadores las interfaces se han ido desarrollando desde **líneas de comando** a unas **intuitivas y gráficas** como hoy en día que nos permite la realización más inmersiva de la multimedia(para más [info](#)).
- **Hipertexto:** es una herramienta basada en el enfoque en el cual el usuario es capaz de crear, agregar, enlazar y compartir información de diversas fuentes. La idea histórica original es de Vannevar Bush, que definió así su creación: *“un individuo almacena sus libros, anotaciones, registros y comunicaciones, y esta colección de información es mecanizada de forma que puede ser consultada con alta velocidad y mucha flexibilidad”*. La forma más común de encontrarlos son en los **hipervínculos**, que son referencias hacia otros documentos (para más [info](#)).
- **Realidad Aumentada (RA):** proceso informático y multimedia por el cual se combina el mundo virtual con el mundo real, mejorando así la experiencia visual del usuario. Una característica de la Realidad aumentada es que es capaz de registrar imágenes en **3D** al mismo tiempo que se realiza a **tiempo real** (es decir es inmediato). Una de sus principales ventajas es su gran variabilidad de aplicaciones como en cirugía, entretenimiento, arquitectura... (para más [info](#)).
- **Realidad Virtual:** proceso informático y multimedia por el cual se genera a tiempo real representaciones de la realidad, todas realizadas de manera virtual ya que no existe ningún tipo de soporte físico. Es decir permite hundirnos en una realidad, desconectando nuestros sentidos para estar totalmente **inhibidos**. Unas de las herramientas más famosas para realizar este realismo virtual son **Oculus Rift o Avegant Glyph** (para más [info](#)).
- **http:** *Hypertext Transfer Protocol* (en español: protocolo de transferencia de hipertexto), protocolo que permite la transferencia de archivos entre un navegador y un cliente, definido por una cadena de caracteres denominado **url** (para más [info](#)).

- **Animación 3D:** Tipo concreto de animación el cual consiste en la simulación en 3 dimensiones. Se trata de la descripción de los objetos de un **modelo 3D** a lo largo del tiempo, es decir cuando un plano X, Y adquiere valores **Z**, estos valores pueden ser interpretados para formar polígonos mediante algoritmos que nos permiten modelar en 3D (para más [info](#)).
- **Videojuegos:** Aplicación **interactiva** que está orientada al entretenimiento a través de un controlador (mando, teclado,...) como dispositivo de entrada y una pantalla, ordenador o otro dispositivo electrónico como dispositivo de salida. Contiene multitud de **géneros** como el de plataformas, aventuras, shooter, deportes o rol entre otros (para más [info](#)).
- **html:** *HyperText Markup Language* (en español: lenguaje de marcas de hipertexto), lenguaje que se suele dar como estándar y referente a la hora del desarrollo de **páginas web**. Su sistema se basa en la **referenciación** de objetos tales como imágenes o vídeo en lugar de ser introducido como tal dentro del código de la página (para más [info](#)).
- **Render:** (en español: Renderizado) es un término usado en jerga informática para referirse al proceso de **generar** una imagen o vídeo a través de un modelo determinado. El modelo es una descripción en tres dimensiones de objetos en un lenguaje o estructura de datos ya definidos. La imagen resultado de la renderización es una imagen totalmente **digital** (para más [info](#)).

From:
<http://sm.ingenieriamultimedia.org/> - **Sistemas Multimedia**

Permanent link:
<http://sm.ingenieriamultimedia.org/doku.php?id=alumnos:201415:personas:alumno49:reto01>

Last update: **2014/09/24 19:11**

