



# INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL



---

UNIDAD PROFESIONAL INTERDISCIPLINARIA DE INGENIERÍA Y  
CIENCIAS SOCIALES Y ADMINISTRATIVAS

## Imágenes

García Beltrán Rodrigo

Ginez Eligio Joshua Edwin

Velázquez Arrieta Eduardo Uriel

Secuencia: 2CV21

Herramientas multimedia

## Contenido

Introducción .....	2
Propósito .....	3
Alcance.....	3
Perspectiva del producto .....	3
Estándares .....	3
Definiciones, acrónimos y abreviaturas.....	3
Metodología.....	4
Personal involucrado .....	4
Requerimientos.....	5
Requerimientos Funcionales .....	5
Requerimientos No Funcionales.....	5
Conclusiones .....	6

## Introducción

Investigaremos el papel de las imágenes en diferentes contextos multimedia, como la publicidad, el periodismo, el entretenimiento y la educación. Además, examinaremos cómo el periodismo visual se ha convertido en una herramienta crucial para informar y generar conciencia sobre eventos importantes en todo el mundo, destacando el papel que las imágenes desempeñan en la narración de historias y el impacto que pueden tener en el público. Además, exploraremos cómo las imágenes en la multimedia han transformado la industria del entretenimiento, desde el cine hasta los videojuegos y las plataformas de transmisión en línea. Son herramientas poderosas que influyen en nuestras emociones, nos guían a través de historias, nos convencen de comprar productos y nos ayudan a comprender y recordar información de manera más efectiva.

## Propósito

El presente documento tiene como objetivo especificar las funciones de la página web generada para presentar el proyecto “Imágenes”, donde serán explicadas las características de las herramientas multimedia en general.

## Alcance

Este documento está dirigido al grupo de la materia “Herramientas multimedia”, en el cual encontrara el detalle del trabajo realizado para el desarrollo de la página web, el código fuente, imágenes del proyecto final y su funcionamiento.

## Perspectiva del producto

La herramienta será una página web que englobará los elementos de la multimedia (texto, imágenes, animación, video y sonido), de forma sencilla y resaltando el uso de las imágenes fijas.

## Estándares

Título del documento	Referencias
IEEE 830 – 1998	IEEE
HTML	HTML5
CSS	CSS3
Scrum	Fundamentals Scrum

## Definiciones, acrónimos y abreviaturas.

Nombre	Descripción
Usuario	Persona que usara el sistema para gestionar procesos
RF	Requerimiento Funcional
RNF	Requerimiento No Funcional
Scrum	Marco de trabajo (para el desarrollo de software), en el que se aplican un conjunto de buenas practicas para trabajar en equipo.
HTML	Tecnología destinada a generar el esqueleto de una página web por medio de etiquetas (no es un lenguaje de programación).
CSS	Tecnología destinada a definir y crear el diseño de la página web (es un lenguaje de diseño, pero no un lenguaje de programación).

## Metodología

Scrum basado en la metodología ágil.

## Personal involucrado

Nombre	Rodrigo García Beltrán
Rol	Scrum Master
Categoría Profesional	Estudiante de Licenciatura en Ciencias de la informática
Responsabilidad	Análisis de información, diseño, programación, implementar, dar mantenimiento y documentar el sistema de información
Información de contacto	rgarciab2100@alumno.ipn.mx

Nombre	Gínez Eligio Joshua Edwin
Rol	Scrum Development
Categoría Profesional	Estudiante de Licenciatura en Ciencias de la informática
Responsabilidad	Análisis de información, diseño, programación, implementar, dar mantenimiento y documentar el sistema de información
Información de contacto	Jgineze1600@alumno.ipn.mx

Nombre	Velázquez Arrieta Eduardo Uriel
Rol	Scrum Owner
Categoría Profesional	Estudiante de Licenciatura en Ciencias de la informática
Responsabilidad	Análisis de información, diseño, programación, implementar, dar mantenimiento y documentar el sistema de información
Información de contacto	Evelazqueza1900@alumno.ipn.mx

## Requerimientos

### Requerimientos Funcionales

<b>Identificación del requerimiento:</b>	RF01
<b>Nombre del requerimiento:</b>	Navegar en el menú de opciones.
<b>Características:</b>	Los usuarios podrán visualizar las imágenes, texto y video.
<b>Descripción del requerimiento:</b>	El sistema permitirá la visualización de imágenes, texto y video.
<b>Requerimiento No Funcional:</b>	RNF01
<b>Prioridad del requerimiento:</b>	Alto

### Requerimientos No Funcionales

<b>Identificación del requerimiento:</b>	RNF01
<b>Nombre del requerimiento:</b>	Interfaz del sistema
<b>Características:</b>	El sistema presentara una interfaz de usuario sencilla para que sea de fácil manejo a los usuarios del sistema.
<b>Descripción del requerimiento:</b>	El sistema debe tener una interfaz de uso intuitiva y sencilla
<b>Prioridad del requerimiento:</b>	Alta

## Conclusiones

El Poder de las Imágenes en la Multimedia En el ámbito de la publicidad, hemos visto cómo las imágenes se utilizan estratégicamente para transmitir mensajes persuasivos y crear conexiones emocionales con el público. Las marcas han descubierto que las imágenes pueden contar historias y generar una respuesta emocional más fuerte que las palabras solas. Son herramientas poderosas que influyen en nuestras emociones, nos guían a través de historias y nos ayudan a comprender y recordar información de manera más efectiva.