

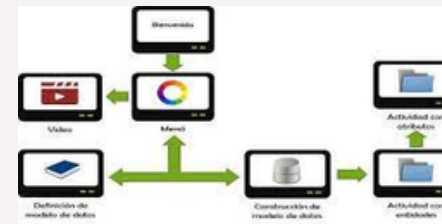


1. Multimedia

Uso de múltiples tipos de información (textos, gráficos, sonidos, animaciones, videos, etc.)

2. Graficación

Elementos iconográficos que permiten la representación de palabras, conceptos, ideas mediante dibujos o imágenes



3. Elementos multimedia

Los componentes del sistema multimedia pueden dividirse en: el soft (o programas) y el hard (o equipo multimedia y periféricos).

4. Interacción gráfica

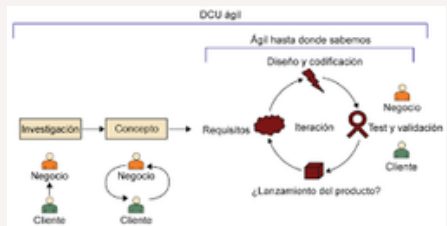
Lineal o secuencial: Sistema de navegación de las apps multimedia
Reticular: Hipertexto para consultas de información
Jerarquizado: tipos de estructuras en las aplicaciones multimedia interactivas: Paralela, Ramificada, Concéntrica y Mixta.



5. Proceso de selección de elementos multimedia

La utilización de diferentes medios de comunicación auditivo, visual facilita el aprendizaje, sujetos, a sus características y capacidades (pueden potenciar: memoria visual, comprensión visual, memoria auditiva, comprensión oral, etc.).

MULTIMEDIA E INTERACCIÓN GRÁFICA EN MÓVILES



6. Interacción gráfica de las aplicaciones orientadas a móviles

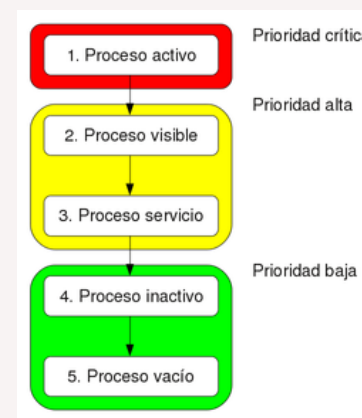
Textos: permite aclarar la información gráfica o icónica

Sonidos: locuciones del significado de las imágenes, música y efectos sonoros

Gráficos e iconos: representación de palabras, conceptos, ideas mediante dibujos o imágenes

Imágenes estéticas: ilustrar y facilitar la comprensión de la información transmitida

Imágenes Dinámicas: secuencias de contenido, ilustrando con sentido propio



7. Proceso de programación de elementos multimedia

- Análisis: definición de los objetivos y requisitos
- Planificación: necesidades, problemáticas, plan estratégico
- Implementación: generación y ensamblaje de componentes.
- Testeo: validación del trabajo y corrección de errores y
- Documentación: mantenimiento del proceso de desarrollo
- Mantenimiento: herramientas y protocolos de control y gestión

8. Interacción gráfica de las aplicaciones orientadas a móviles.

Sentencias: decirle al ordenador que haga algo
Condiciones: acciones en función de que ocurra o no algo

Bucles: provoca la ejecución repetida de varias sentencias

Variables: herramientas para definir y cambiar variables

Eventos: interacción del usuario con el interfaz

