Correlación entre multimedia y transmedia con el software y las redes de computo

Edison Ferney Agudelo González

Alfonso Venegas

Computación gráfica y multimedia

Fecha: 05 septiembre 2023

Introducción

En la actualidad, existen una gran cantidad de herramientas multimedia digitales cuyo objetivo es apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, algunas carecen de calidad, debido a que no participan expertos en su desarrollo las cuales de su gran mayoría dependen del software y las redes de cómputo.

Desarrollo

Los elementos multimedia y transmedia que podemos encontrar hoy son sin duda el mejor método actual para procesos de enseñanza-aprendizaje, en donde este proceso depende también de las plataformas físicas y/o digitales en donde se publican, aparte de su contenido, la forma en cómo este se distribuye , ordena, colorea, ilustra, al final todo esto con otros pequeños detalles se resume en cómo se visualiza, que sea agradable para la vista es el primer paso y en el que el usuario final probablemente pueda decidir si este es apropiado o no para su consumo y posiblemente desde ese momento su método favorito de aprendizaje.

Conclusión

Tener un equipo experto en diseñadores gráficos, desarrolladores de software y redes de cómputo, periodistas y demás llevara a desarrollar unos planes y procesos de un mismo contenido a mas publico incluso personas que no estén interesadas en su contenido.

Estar actualizados en las formas favoritas y consumidas del publico es un paso importante para ser reconocidos.

Bibliografia

Kelly Robledo Dioses, Tomás Atarama Rojas, Henry Palomino Moreno

7 de noviembre de 2016

De la comunicación multimedia a la comunicación transmedia: una revisión teórica sobre las actuales narrativas periodísticas

Eduardo García Sánchez, Osbaldo Vite Chavez, Miguel Ángel Navarrate Sánchez, Miguel Ángel García Sánchez y Verónica Torres Cosio

25 de enero de 2016

Metodología para el desarrollo de software multimedia educativo MEDESME.