



# INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL



Unidad Profesional Interdisciplinaria de  
Ingeniería y Ciencias Sociales y Administrativas.

## *TAREA #3.1 “MULTIMEDIA”*

### *Integrantes:*

- Muñoz Barrales Juan Alberto*
- Ordaz Eliosa Oswaldo Donovan.*
- Romero Ramírez Susana Vianey.*
- Sanchez Guajardo Daniela Michel*

*SECUENCIA: 2CV20*

*Profesor: Jose Antonio  
Velasco Contreras.*

**HERRAMIENTAS  
MULTIMEDIA**

**LIC. CIENCIAS DE  
LA INFORMÁTICA.**

## ESCRIBE UN EJEMPLO DE COMO REALIZAS UN MULTIMEDIO. DESCRIBE LA UTILIZACIÓN DE UNA HERRAMIENTAS MULTIMEDIA.

Las tendencias educativas surgidas a partir de los procesos de globalización han hecho inevitable la modernización de los sistemas educativos, a tal punto, que en países como Colombia se ha transformado la visión de la educación generando cambios en los procesos de formación desde la educación preescolar hasta la universitaria, haciendo hincapié en un conjunto de capacidades, conocimientos, actitudes y destrezas requeridas para responder a las necesidades educativas que la sociedad actual amerita.



Una presentación de diapositivas, donde sean utilizadas imágenes, textos y vídeos, es un ejemplo de un recurso multimedia aplicado para difundir contenido educativo, de manera presencial o a distancia. También, una plataforma

para aprender un idioma, donde converjan archivos de audio, video e imagen, puede ser considerado como un recurso multimedia.

### ***Recursos comerciales y publicitarios.***

Son las herramientas multimedia privadas que pertenecen a grandes compañías y corporaciones. Su propósito primordial es el de lucrarse a partir de programas de publicidad y mercadeo. Se oponen a los recursos multimedia no comerciales, los cuales se sostienen esencialmente de donaciones y aportes voluntarios.

Se valen del uso de recursos de imagen, video, texto y audio, para establecer una presencia comercial en redes sociales, periódicos, revistas, televisión e internet, logrando así una amplia exposición al público.



**MoTivacio'n**

Su principal objetivo es conseguir que un producto o servicio sea consumido, a través de la interacción con sus clientes potenciales. Para esto, incentivan el uso frecuente de equipos digitales y la conexión en red, como medios a través de los cuales puedan presentar sus contenidos.

## **Recursos educativos.**

Como su nombre lo indica, son utilizados en contextos y con propósitos educativos. Suelen ser clasificados por área de estudio y se sustentan en el contenido de investigaciones llevadas a cabo tanto por individuos particulares, como por organizaciones académicas.



El campo de la educación fue el pionero en el uso de este tipo de recursos, dado que los empezó a utilizar antes de la llegada del internet a las aulas de clase.

Se vale principalmente del uso de herramientas de texto, imagen, audio y video, para elaborar presentaciones, blogs, diagramas interactivos, mapas mentales, animaciones y aplicativos, entre otros recursos, que permitan que el proceso educativo se lleve de manera física o virtual.

Se caracterizan por brindar autonomía al estudiante, quien puede revisar los contenidos presentados de forma no lineal en el tiempo y de acuerdo a sus necesidades puntuales.

## **CONCLUSIONES.**

**MUÑOZ BARRALES JUAN ALBERTO.**

*La multimedia se esta dando a conocer en los medios educativos ya que esta se esta utilizando tanto en el preescolar hasta la universidad, haciendo un gran conjunto de capacidades, conocimientos, actitudes y destrezas que se necesitan para responder a todas las necesidades educativas que nos brindan en la actualidad.*

*Se utiliza también en los recursos comerciales o publicitarios y que el propósito de esta es el de lucrarse a partir de programas de publicidad y mercadeo. Esto se oponen a los recursos multimedia no comerciales. Estas usan el recurso de imágenes, videos, textos, audio, todo lo que se conoce que usa la multimedia para la creación de esta. Esta es una herramienta fácil de aprender que cualquiera puede utilizar y esta misma se adapta para el entendimiento del público.*

*La educación es la principal que uso este tipo de recursos ya que empezó a usar la multimedia antes de que llegara el internet*

**ORDAZ ELIOSA OSWALDO DONOVAN.**

*Tenemos claro que hoy en día todos los aspectos de la multimedia se usan en todas las áreas posibles, como vimos se usa desde lo comercial hasta lo académico, y gracias a eso podemos tener una imagen más clara de lo que nos quieren enseñar, ya que no es lo mismo describir por ejemplo una hamburguesa del McDonald's que una imagen o esta que un video, solo que obviamente a mayor cantidad de elementos multimedia más pesado se hará el archivo, pero es algo que vale pena tomar.*

**ROMERO RAMÍREZ SUSANA VIANEY.**

*Utilizar las herramientas multimedia para la educación la vuelve más satisfactoria y se logra comprender de una mejor manera los temas o información que se quiera presentar, debido a que se utilizan diversas imágenes, efectos, sonidos, videos y gráficos que llegan a ser más del agrado de las personas que reciben el mensaje.*

*Hacer una mezcla de todos estos elementos nos da como resultado una mejor presentación de las cosas, podemos causar más efectos en los demás, como por ejemplo al ser más completo y lleno de imágenes lograr atraer la atención y así poner dejarles un conocimiento mejor.*

**SANCHEZ GUAJARDO DANIELA MICHEL.**

*Dentro de los distintos contextos escolares, las tecnologías están siendo medos no solo de comunicación, sino que, funcionan como medios de transformación del aprendizaje y manejo de la información, ya que no solo aprenden los alumnos de las mismas, son los padres de familia quienes aprenden a seleccionar los instrumentos y medios tecnológicos aptos para la edad de sus hijos, anticipando que su contenido será favorable al desempeño académico de los mismos.*

*Es así como los docentes tienen la ardua tarea de retro alimentar en las sesiones de trabajo los conocimientos adquiridos en sus distintos contextos, es decir, en casa, en su medio o contexto natural, social, cultural, pero sobre todo dentro de sus familias ya que es a partir de estos conocimientos previos como se analiza la información con la que se cuenta, para poder actuar dentro de las aulas, fortaleciéndolo mediante la creación de ambientes de aprendizaje virtuales de forma digital, para que los alumnos se sientan en confianza, interactúen de forma independiente y tras la convivencia o trabajo en equipo puedan modificar su forma de pensar progresivamente ampliando su aprendizaje para aplicarlo en el actuar cotidiano, obteniendo resultados a mediano y largo plazo.*

## REFERENCIAS.

1. Bakhshi, S. I. (2013). Organization and use of multimedia resources in Indira Gandhi national centre for arts and Desidoc, Delhi: a comparative study. Obtenido de [hdl.handle.net](http://hdl.handle.net)
2. Berners-Lee, S. T. (2020). History of the Web. Obtenido de [webfoundation.org](http://webfoundation.org)
3. Christensson, P. (2006). Multimedia Definition. Obtenido de [techterms.com](http://techterms.com)
4. Delaware, U. o. (2020). Defining Multimedia. Obtenido de [udel.edu](http://udel.edu)
5. Fondevila-Gascón, J.-F. (2010). Multimedia, digital press and journalistic genres in Catalonia and in Spain: an empirical analysis. Obtenido de [researchgate.net](http://researchgate.net)
6. Sylviane Levy, F. G. (2013). Quality Requirements for Multimedia Interactive Informative Systems. Obtenido de [researchgate.net](http://researchgate.net)
7. Wright, T., Varney, D., Weldon, Q., & Anderson, A. (2017). INTRODUCTION TO MEDIA STUDIES – THE IMPLICATIONS OF COMMERCIAL MEDIA. Obtenido de [mediastudies.pressbooks.com](http://mediastudies.pressbooks.com)