

# Desarrollo de Software V

Prof. Regis Rivera



¿Qué es Multimedia?

# Multimedia

- El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información. De allí la expresión multimedios.
- Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos u otros medios que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

# ¿Qué permite la multimedia?

- Es una tecnología que permite integrar texto, números, gráficos, imágenes fijas o en movimiento, sonidos alto nivel de interactividad y además, las posibilidades de navegación a lo largo de diferentes documentos.

# Ventajas de la Multimedia

- Una presentación atractiva e impactante.
- Participación de forma activa.
- Información adaptada.
- Diferentes plataformas.
- La posibilidad de uso de varios idiomas.

# Hipermedia

- Podría considerarse como una forma especial de multimedia interactiva que emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información.
- El término "hiper" se refiere a "navegación", de allí los conceptos de "hipertexto" (navegación entre textos) e "hipermedia" (navegación entre medios).

**Multimedia es una combinación de formas de contenido:**



Texto



Sonido



Imagen



Animación



Vídeo



Interactividad

# Características

- Las presentaciones multimedia pueden verse en un escenario, proyectarse, transmitirse, o reproducirse localmente en un dispositivo por medio de un reproductor multimedia.



Grabado  
localmente



Transmitido  
en línea



# Tipos de información multimedia

- Texto
- Gráficos
- Imágenes
- Animación
- Video
- Sonido

# Pasos para elaborar multimedia

- Definir el mensaje clave
- Conocer al publico
- Desarrollo o guion
- Creación de un prototipo

# Tipos de Multimedia

- Educativa
- Publicitaria
- Comercial
- Informativa



# Breve historia de la multimedia

# Algo de historia...

- La Multimedia nace de un proceso de investigación en el área informática y por esta razón desarrolla ante todo capacidades tecnológicas pero sin que a la par se desarrollara desde el principio una reflexión sobre los contenidos que se iban a comunicar o expresar en estos formatos.

# Antecedentes

- El invento del transistor que con todos los desarrollos tecnológicos que propicio y ayudo a consolidar.
- Los ejercicios eficientes de la comunicación, que buscaba eliminar el ruido y asegurar la recepción del mensaje.

# 1945

- Vannevar Bush propuso que las computadoras deberían usarse como soporte del trabajo intelectual de los humanos. Diseñó una máquina llamada MEMEX (MEMory EXtension) que permitiría el registro, la consulta y la manipulación asociativa de ideas y eventos acumulados en nuestra cultura.
- Memex, se quedó en una idea visionaria y nunca se desarrolló pero influyó definitivamente en el concepto de hipertexto e internet.



# 1965

- Ted Nelson, acuñó el concepto de “hipertexto” al crear un sistema de almacenamiento y recuperación de datos al que llamo "Xanadú".
- Nelson concebía las computadoras como máquinas de “media”, y buscó una generación de media que superara las limitaciones del papel. Proponía cruzar y conectar toda la información disponible y almacenada mediante enlaces de texto.



# 1983 y 1986

- Se desarrolla Intermedia, que fue un programa de creación hyper textual para plataformas UNIX. Incorpora gráficos en color y un sistema de navegación.
- Bil Atkinson desarrolla Apple Hypercard, el primer programa de autor para creaciones hyper textuales distribuido masivamente, por lo que contribuye a la expansion generalizada del hipertexto.

# 1987 y 1992

- Se comenzó con juegos de video operados por monedas y software de computadoras de entretenimiento.
- La tecnología de multimedia toma auge en los videojuegos, cuando se integran: audio(música, sonido estereo y voz), video, gráficas, animación y texto al mismo tiempo. Además, comienza la expansión masiva dela

# Multimedia Actual

- CD's / DVD's Interactivos
- Web 2.0 (Blogs, redes sociales, Youtube, Microblogging).
- Sitios Web interactivos
- Realidad aumentada
- Podcast
- Televisión digital
- Mensajería instantánea y videoconferencias.
- Redes Sociales