

Tecnologías multimedia en Web

Máster en Ingeniería de Servicios y Aplicaciones Web

Cuestiones (1.5 puntos cada una)

1. Enunciar (aunque sea de modo cualitativo) el teorema del muestreo, preferentemente usando algún gráfico, y explicar cómo influye esto en el sistema de almacenamiento de audio en los CD y en la frecuencia de muestreo usada en ellos.
2. Explicar qué se entiende por codificación, qué es una codificación óptima, en qué se basa la codificación de Huffman y en qué caso se puede decir que es efectivamente óptima.
3. En el contexto de la transmisión de datos multimedia por la red, explicar los conceptos de ancho de banda, latencia y jitter (fluctuación) y su relación con la calidad de servicio (QoS).
4. Dibujar un diagrama del funcionamiento de un sistema de recuperación de información visual, tanto con realimentación del usuario como sin ella, explicando sus cajas.

Temas (escoger uno de los dos. 4 puntos):

- Los estándares MPEG para compresión de video (MPEG2 y MPEG4).
- Servidores de streaming para audio y video: concepto, requisitos, canales y protocolos usados para control de flujo (RTSP y RTP) y para QoS (RTCP y RSVP).