

**UB** INSTITUCIÓN  
UNIVERSITARIA  
DE BARRANQUILLA



ALCALDÍA DE **BARRANQUILLA**

RA1.

ACTIVIDAD CALIFICABLE

### **Objetivo:**

Comprender la importancia del texto, color e imágenes en la producción multimedial y su impacto en la experiencia del usuario. Los estudiantes deberán investigar, analizar y presentar un informe con ejemplos prácticos sobre cada uno de estos elementos.

### **Instrucciones**

Investigar sobre los siguientes temas y responder a las preguntas indicadas en cada sección. El informe debe incluir ejemplos visuales y, si es posible, referencias a sitios web, aplicaciones o productos multimediales que los utilicen correctamente.

#### **1. Color en Producción Multimedial**

- a.** ¿Por qué el color es un elemento fundamental en el diseño multimedia?

El color es una herramienta fundamental en el diseño multimedial, ya que, puede ayudar en la organización y transmisión de la información resaltando las palabras o conceptos claves de la información.

- b.** Psicología del color: ¿Cómo influyen los colores en la percepción y emociones del usuario?

Los colores tienen una gran influencia en la percepción y emociones, porque asociamos los colores con algún estado de ánimo o emociones, esto puede ayudar en los diseños de las páginas web, ya que, se puede crear para darle al usuario una experiencia específica.

- c.** Combinación de colores: armonía, contraste y teoría del color.

**Armonía:** la armonía es una combinación de colores que genera una sensación de tranquilidad.

**Contraste:** el contraste es la diferencia entre los colores que puede ayudar en la atención visual.

**Teoría del color:** la teoría del color proporciona los principios básicos para la combinación de colores que sean visualmente agradables.

**d.** Diferencias entre modelos de color RGB, CMYK y HEX.

**RGB:** es un modelo de colores aditivos donde se utilizan los colores rojo, verde y azul. Se utiliza en pantallas de dispositivos electrónicos como los celulares o computadores.

**CMYK:** es un modelo de color sustractivo, es decir que los colores se crean absorbiendo o bloqueando cierta luz se utiliza principalmente en las impresoras.

**HEX:** es un sistema numérico en base 16 se utiliza para la representación de colores en formato digital por ejemplo #FF0000 para el rojo.

**e.** Uso del color en accesibilidad: contrastes adecuados y ejemplos.

el uso de los contrastes en la accesibilidad es importante porque ayuda a que la información se logre leer y sea comprensible para todos, incluyendo a las personas con discapacidad visual.

15.9:1

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Deleniti iusto inventore magni error, qui, eligendi sint pariatur dolorum.

■ #222222  
□ #FFFFFF

5.7:1

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Deleniti iusto inventore magni error, qui, eligendi sint pariatur dolorum.

■ #666666  
□ #FFFFFF

3.5:1

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Deleniti iusto inventore magni error, qui, eligendi sint pariatur dolorum.

■ #888888  
□ #FFFFFF

1.6:1

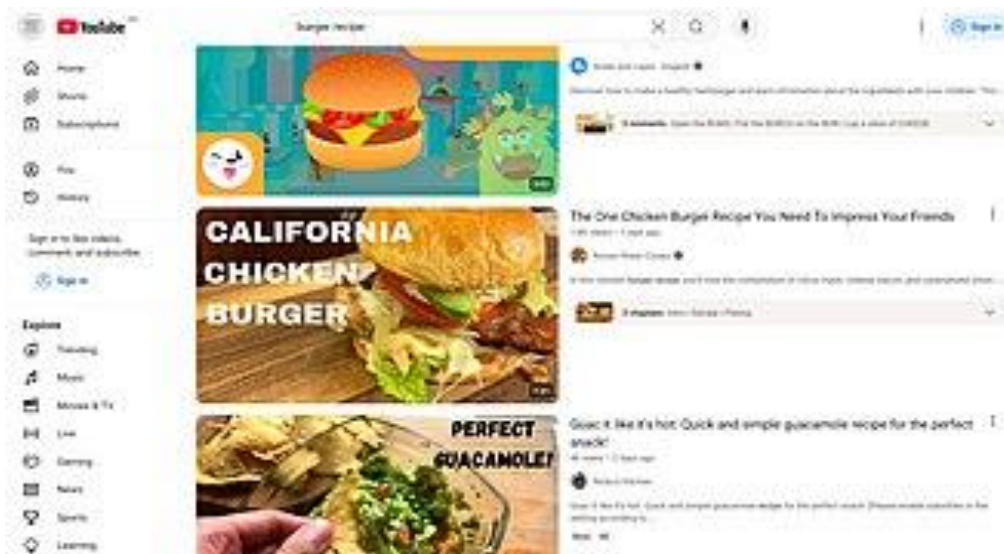
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Deleniti iusto inventore magni error, qui, eligendi sint pariatur dolorum.

■ #CCCCCC  
□ #FFFFFF

En este ejemplo se puede ver diferentes contrastes de color del texto con el fondo.

Como se puede observar el uso de contrastes bajo puede dificultar en la lectura de las personas. En cambio, los contraste alto ayuda en la transmisión de la lectura.

f. Elige una página web o aplicación y analiza su esquema de colores. ¿Cumple con los principios de accesibilidad y buena combinación? Explica tu respuesta con capturas de pantalla o ejemplos.

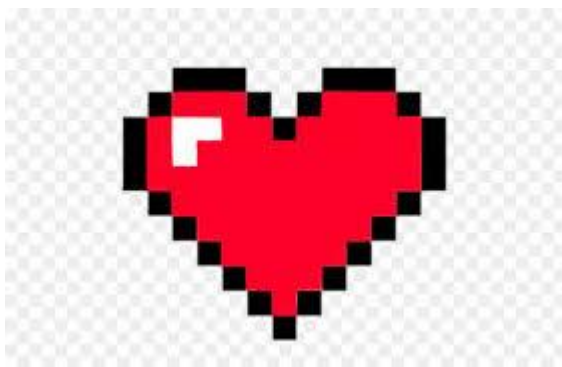


La página web YouTube es un ejemplo que cumple con la accesibilidad y su buena combinación de colores, ya que el contraste entre las palabras y las imágenes con el fondo son altos, porque se logra leer y son fáciles de ver.

## 2. Imágenes en Producción Multimedial

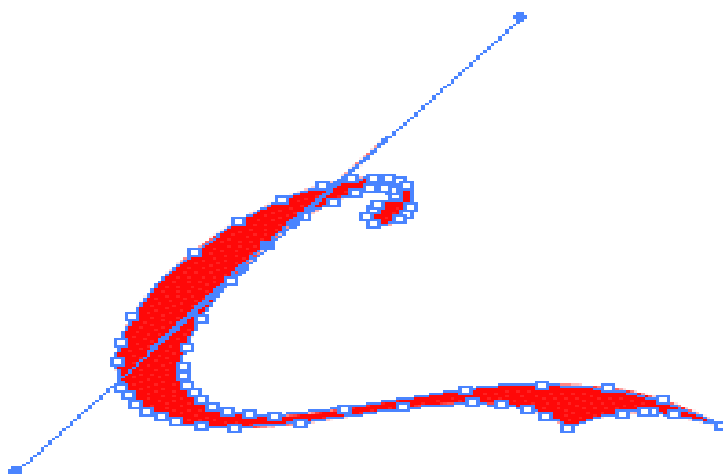
- a. Tipos de imágenes digitales: mapa de bits vs. gráficos vectoriales.

**Mapa de bits:** están formados por píxeles, pequeños puntos de color que forman la imagen



**Graficas vectoriales:** son imágenes digitales basadas en fórmulas matemáticas que describen formas geométricas como líneas y curvas.

### Gráfico vectorial



b. Formatos de imagen más usados en web: JPG, PNG, SVG, WebP (ventajas y desventajas).

**JPG:** se usa para almacenar fotos digitales y otros tipos de imágenes. **Sus ventajas** son poder reducir su tamaño sin perder de forma significativa la calidad, es compatible con la mayoría de los sistemas operativos, buena calidad visual y su disponibilidad

**Sus desventajas** son: no admite transparencia, cuando se comprime significativamente se puede volver una imagen pixelada y borrosa.

**PNG:** es un formato de archivo de imagen rasterizada que se utiliza para almacenar imágenes digitales. Se caracteriza por su capacidad para manejar fondos transparentes o semitransparentes. **Sus ventajas,** El formato PNG es ideal para imágenes con fondos transparentes, ya que conserva la calidad de la imagen sin comprimir.

**Sus desventajas son:** Los archivos PNG pueden ser más grandes que otros formatos, lo que puede afectar la velocidad de carga de una página web.

**SVG:** Es un formato de archivo vectorial que se utiliza para representar imágenes y gráficos en la web. **Sus ventajas,** es su capacidad de adaptación a diferentes tamaños sin perder calidad.

**Sus desventajas son:** pueden aumentar considerablemente de tamaño si contienen muchos elementos pequeños. Esto puede provocar tiempos de carga más largos y un rendimiento más lento.

**WebP:** es un formato de imagen moderno que proporciona una compresión sin pérdidas y con pérdidas superior para imágenes de la Web. **Sus ventajas,** es altamente compatible con varios navegadores web.



**Sus desventajas:** A pesar de su eficiencia en términos de tamaño de archivo, el formato WebP no es soportado por todos los navegadores.

c. Optimización de imágenes para mejorar el rendimiento de una página web.

Para la optimización de imágenes para mejorar una pagina web se debe reducir el tamaño de la imagen sin comprometer la calidad

d. Uso de imágenes para reforzar la comunicación visual en interfaces digitales.

El uso de imágenes son importantes, ya que, puede ayudar en la comunicación visual haciéndola más atractiva, las imágenes pueden ayudar a transmitir información de manera fácil y efectiva.

e. Busca dos ejemplos de imágenes optimizadas para la web y compara su tamaño, formato y calidad. Explica cuál sería la mejor opción para un proyecto multimedia.

Imagen jpg



Imagen png



La primera imagen es un formato jpg que es muy útil en proyectos multimedia porque son archivos que pesan menos y tienen buena calidad si no se comprime significativamente, por lo que ayuda en la carga rápida de la pagina web. Aunque no permite transparencia.

La segunda imagen es un formato png son muy útiles si es crucial la transparencia y la calidad de la imagen.

Para un proyecto multimedia utilizaría el formato png, ya que, en un proyecto multimedia priorizaría la velocidad y la carga rápida de la aplicación o imagen.

### Requisitos de Entrega

- Formato: PDF.
- Se recomienda mayormente incluir ejemplos visuales (capturas de pantalla o imágenes explicativas).
- Enviar a: Aula Virtual

### Nota:

Utilizar fuentes confiables en la investigación, como MDN Web Docs, W3C, Google Fonts, Adobe Color y artículos especializados en diseño multimedia.

Espero su trabajo! No olviden justificar sus respuestas con ejemplos y análisis.



[www.unibarranquilla.edu.co](http://www.unibarranquilla.edu.co)

VIGILADA MINEDUCACIÓN

**BARRANQUILLA, ATLÁNTICO:**

Sede Plaza de la Paz: Carrera 45 No. 48-31  
Sede Centro Histórico: Calle 42 No. 45-22  
Sede Posgrados: Carrera 58 No. 68-73  
NIT: 802.011.065-5

 ALCALDÍA DE **BARRANQUILLA**

**SOLEDAD, ATLÁNTICO:**

Campus Soledad: Calle 18 No. 39-100  
E-mail: [pqr@unibarranquilla.edu.co](mailto:pqr@unibarranquilla.edu.co)  
PBX.: +57 (60) (05) 311 2370  
EXT. 203 - 204 Solo FAX



SC-CER379327

