**TERCER CICLO DE FOROS EN DISEÑO FADP 2017**

**PROGRAMA TÉCNICO PROFESIONAL PRODUCCIÓN MULTIMEDIA**

**“Repensando la Multimedia”**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

INTRODUCCIÓN

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Continuando con la tradición anual, el pasado 29 de septiembre La Fundación Academia de Dibujo Profesional presentó con éxito El Tercer Ciclo de Foros en Diseño FADP 2017 y su quinta feria de internacionalización, el evento contó con la participación del programa Técnico Profesional en Producción Multimedia y su postulación del foro en la agenda académica: “Repensando la Multimedia a través de su evolución e innovación, realidad aumentada y virtual, experiencias inmersivas de enseñanza y aprendizaje”, a cargo del líder de investigación del programa Jorge Mario Rincón, contando con la participación del mismo y su participación en la evolución de la multimedia, un ponente interinstitucional Humberto Amaya Alvear(2017) “El estudiante Multimedia debe estar en constante aprendizaje y no quedarse con las bases del docente” y un ponente internacional Andrés López(2017) “No hay un motor de video juego dominante ni intrascendente, depende de los requerimientos o necesidades el uso del uno o el otro”.

El foro inicio con la presentación de los ponentes y la metodología didáctica del mismo, que se configuro de la siguiente forma, exposición inicial del docente Mario Rincón interviniendo con la evolución de la Multimedia desde una mirada WEB, APP, entre otros, posteriormente se hizo un conversatorio entre el ingeniero Mario Rincón y el Ingeniero Andres López sobre las técnicas en el diseño y desarrollo de videojuegos, para luego dar la entrada al ingeniero Humberto Amaya realizo y su intervención sobre los campos y perfiles de la Multimedia, para finalmente terminar en un foro abierto a estudiantes.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

CONTENIDO DEL FORO

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

En la intervención inicial del ingeniero Mario Rincón habla sobre la evolución de la multimedia desde su origen:

Según (VAUGHAN, 2002) “*Los pilares de la Multimedia se fundamentan en sus cinco cimientos: imagen, animación, texto, sonido y video”,* la combinación de ellos se configuran en el sistema Multimedia para presentar la información y gracias a la divergencia de sus pilares se vuelve transversal a la evolución de las aplicaciones digitales y objetuales. En este camino, la Multimedia se evidencia en diferentes campos; en la web, en la televisión, juegos, en los objetos que necesiten de una interfaz para comunicarse con las personas generando una experiencia de usuario.

Para explicar cómo ha intervenido la multimedia en la web, se parte del origen del mismo concepto; Team Bernes Lee[[1]](#footnote-1) considerado padre de la WEB, fundador de la W3C[[2]](#footnote-2), en 1991 creador del HTML[[3]](#footnote-3) lenguaje de marcas para el desarrollo de páginas web donde los usuarios pueden acceder de una manera más fácil a los contenidos, contenidos no muy atractivos pero accesibles a través de enlaces a varias páginas, anclas en una misma página, imágenes, en esta versión era un diseño limitado, y se dio el concepto de la WEB 1.0 caracterizada por tener como ente principal un usuario pasivo en el que solamente consume información y hay cero de interacción y retroalimentación, las tecnologías evolucionaron y de la misma forma la Web que dejo de ser sólo textos e hipervínculos se repensó al agregar características como el aprendizaje colaborativo, el fenómeno de las redes sociales, aplicaciones complejas ricas en recursos “animaciones, juegos, interacciones”, folcsonomías[[4]](#footnote-4), wikis, blogs , el usuario se convirtió en un personaje activo y es donde nace la Web 2.0 en 2004 termino atribuido por Tim O'Reilly[[5]](#footnote-5).

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

CONCLUSIONES \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

* El T.P. en Producción Multimedial es una persona emprendedora en constante cambio, adaptable al medio evolutivo, dinámico, proactivo, dispuesto a cambiar paradigmas, a resolver diferentes situaciones lógicas enmarcadas en el diseño.
* Las conferencias evidenciaron el paso a paso de la creación de un producto digital, desde la investigación, ideación que comprende todo el proceso creativo y así se articula todo un proceso de producción, que permita dar paso a las validaciones y así se inicia la etapa de construcción del contenido y su propuesta de valor.
* Conocimientos de las innovaciones tecnológicas, la ficción echa realidad versus el alcance del proyecto del programa Multimedia.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

AUTOR DE LA MEMORIA \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Jorge Mario Rincón Gutiérrez.

Ingeniero en Telemática. Universidad AIU, Estados Unidos.

Especialización en Técnicas de Enseñanza.

Actualmente, docente en la unidad de investigación del programa y apoyo al programa Técnico Profesional en Producción Multimedial de la Fundación Academia de Dibujo Profesional.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Referencias

* Guzmán, D. (2016). Planteamiento de Proyecto integrador programa técnico profesional en producción en Diseño Multimedial. 2016 – B.
* Astorquiza Luis (2016) USB, Tecnologías Aplicadas a la Multimedia: de la ficción a nuestra realidad
* Argote Jorge (2016) Studio Blue Crow, Creación y Producción de Contenidos Digitales

1. Científico de la computación británico, conocido como el padre de la Web. Estableció la primera comunicación entre un cliente y un servidor usando el protocolo HTTP en noviembre de 1989 [↑](#footnote-ref-1)
2. W3C, World Wide Web Consorcio de las WWW [↑](#footnote-ref-2)
3. HTML, HyperText Markup Language Lenguaje de marcas para crear páginas. [↑](#footnote-ref-3)
4. Folcsonomías, indexación social de la información, etiquetado sin categorizaciones formales [↑](#footnote-ref-4)
5. Tim O'Reilly nacido Cork ([Irlanda](https://es.wikipedia.org/wiki/Irlanda)) es fundador y presidente de [O'Reilly Media](https://es.wikipedia.org/wiki/O%27Reilly_%26_Associates" \o "O'Reilly & Associates)  [↑](#footnote-ref-5)