**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 intervención 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 explicación metodológica del mismo, que se configuró 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 que realizó 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. Esto quiere decir que; la Multimedia siempre está presente, 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, sin embargo, la información no es muy atractiva pero es accesible a través de enlaces , anclas en una misma página, imágenes, en esta versión era un diseño limitado. En el marco de las páginas estáticas e informativas, se dio a conocer La WEB 1.0 caracterizada por tener como eje principal un usuario pasivo para solamente consumir información con cero interacción y retroalimentación, las tecnologías evolucionaron y de la misma forma la Web, que dejo de ser sólo textos e hipervínculos, la evolución permitió que los usuarios se comunicaran entre si y de la misma forma se logró un aprendizaje colaborativo, aproximadamente en el 2004, el fenómeno de las redes sociales, las aplicaciones complejas ricas en recursos “animaciones, juegos, interacciones”, folcsonomías[[4]](#footnote-4), wikis, blogs , el rol del usuario en un personaje activo contribuyeron al nacimiento de la Web 2.0, termino atribuido por Tim O'Reilly[[5]](#footnote-5), actualmente la web 2.0 se encuentra en constante evolución, paralelamente se están solidificando los cimientos de la Web 3.0 “semántica web con inteligencia artificial”, realidad virtual y aumentada, de la misma forma la Web 4.0 “un cerebro en línea”. La multimedia en la televisión es una apuesta atractiva donde este dispositivo dejó de ser esa “caja bruta” para convertirse en la Televisión 2.0[[6]](#footnote-6) o televisión a la carta, donde los usuarios escogen a su antojo lo que desean ver, hay mayor interacción, los usuarios pueden producir sus mismos contenidos entre otras ventajas, pero lo importante es cómo Productores Multimediales como incurrir en la T.V 2.0.

El ingeniero **Andrés Lopez** inicia con una pregunta al público: ¿ustedes creen que los videojuegos tienen que ver con la multimedia? después de escuchar algunas intervenciones por parte del público, El Ingeniero Andres López asevera: los videojuegos son absolutamente multimedia pura, el videojuego es un producto multimedia, donde interviene diferentes componentes: sonido, música, animación, imagen, video y lo mejor de todo, interactividad e inmersión.

Los videojuegos son encargados de ofrecer experiencias, el ser humano siempre ha necesitado de juegos, los videojuegos incluso pueden hacerte más inteligente, Muchos estudios demuestran que después de jugarlos se Incrementan funciones cognitivas, por ejemplo: jugar plataformas 30 minutos al día, se desarrollaron áreas del cerebro que mostraron una mejora en memoria, planeación estratégica y desarrollo de motricidad fina, los juegos de acción pueden mejorar la atención en detalles y hay muchos juegos q enfocados a la educación, los videojuegos puede hasta reducir el envejecimiento cerebral hasta por 7 años.

A medida que avanza la tecnología, ya se pueden hacer simulaciones de procesos complejos en cualquier parte del mundo, como entrenamiento para operaciones o mantenimientos de equipos o uso de maquinaria. Sin embargo, todo exceso es malo, hasta el agua.

Posteriormente, de forma remota, se desarrolló un acalorado, pero divertido conversatorio entre el ingeniero **Mario Rincón** y el Ingeniero **Andrés Lopez** sobre los video juegos:

* **Andrés Lopez:** Recuerdo en una ocasión, hablando con un profe que está ahí con ustedes y que su nombre empieza por M, pero no les voy a decir quien… yo le comentaba que, para mí, el mejor motor de Video Juegos es UNREAL.
* **Mario Rincón**: Andres, definitivamente NO; UNITY es un mejor motor, por sus singulares capacidades (Bravent, 2016):
* Uso de C# o JavaScript
* Fácil de usar
* Gigantesca tienda de ASSETS “recursos digitales”, donde se pueden encontrar prácticamente todo lo que necesitas para realizar tu videojuego.
* Realidad Virtual / Aumentada
* Multiplataforma
* Además, en un Unreal hay que pagar regalías del 5% a *Epic Games*, de toda ganancia obtenida.
* **Andrés Lopez:** No señor… El mejor motor es UNREAL, tiene (ALVERSPIN, 2017):
* Impresionantes graficas de última generación.
* Uso de C++ o Blueprint (editor de código gráfico).
* Muchos Juegos Triple AAA están en esta plataforma
* Realidad Virtual / Aumentada
* Multiplataforma
* Además, en UNITY, si uno es una compañía que ya tiene ganancias superiores a 100 mil dólares al año, se debe obtener licencia UNITY PLUS ($35/mes) o pro ($125/mes).

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

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)  [↑](#footnote-ref-5)
6. <https://tv20.wordpress.com/television-20/> Televisión 2.0 [↑](#footnote-ref-6)