



Introducción al Multimedia Digital

Lunes, miércoles y viernes del 20 al 29 de junio del 2022

16:00 a 18:00 hrs.

Asesor: Rodolfo Gerardo Ortiz Morales



OBJETIVO

Que estudiantes y profesores identifiquen la importancia del análisis y la producción de multimedia digital en la actualidad.

En el curso se abordarán temas primarios para introducirse a la producción multimedial digital, por lo que se tratarán tópicos metodológicos, técnicos e instrumentales en esta materia.





Cronograma y temario

L20 / 2 HRS.	La realidad y la necesidad mediáticas <ul style="list-style-type: none">• Multimedia, Hipermedia y Transmedia• Universo, Metaverso y Virtualidad• Interactividad• Narrativa multimedial
M22/ 2 HRS.	Procesos de producción multimedia <ul style="list-style-type: none">• Procesos de producción• Metodologías de producción• Herramientas de producción
V24/ 2 HRS.	Medios visuales <ul style="list-style-type: none">• Texto• Imagen estática• Imagen sintética
J27 / 2 HRS.	Medios audiovisuales <ul style="list-style-type: none">• Audio• Audiovisual
V29 / 2 HRS.	<ul style="list-style-type: none">• Medios táctiles• Integración



Multimedia

Difusión por varios medios de comunicación combinados, como texto, fotografías, imágenes de video o sonido, generalmente con el propósito de educar o de entretener.





Multimedia



A finales de los ochentas, el término **multimedia** es utilizado por primera vez para designar aplicaciones que contenían imágenes, corrían desde una computadora y permitían al usuario navegar a lo largo de ellas.



Multimedia





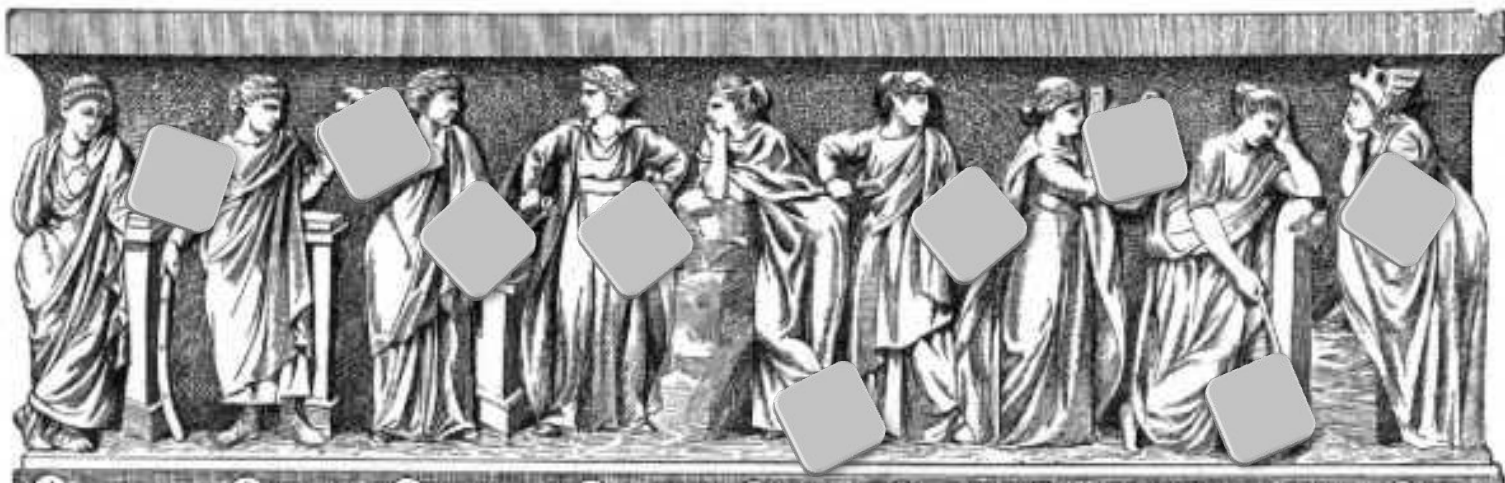
Multimedia





Multimedia

Museo (Recinto de las musas)



Clío,
Melpómene
historia,
tragedia

Talía
comedia,

Erato
poesía lírica,

Euterpe
música,

Polimnia
geometría,

Calíope,
poesía épica,

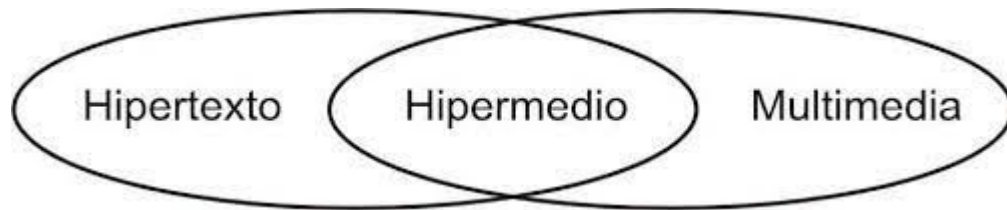
Terpsícore
danza,

Urania
astronomía,



Hipermedia

Conjunto estructurado de diversos medios, como textos, gráficos, imágenes y sonidos, unidos entre sí por enlaces y conexiones lógicas para la transmisión de una información.





Transmedia

Relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión.



Universo, Metaverso y Virtualidad

El *universo* es la totalidad de formas de materia, energía, espacio-tiempo y leyes físicas que las rigen.

Los metaversos son entornos donde los humanos interactúan e intercambian experiencias virtuales mediante uso de avatares, a través de un soporte lógico en un ciberespacio, el cual actúa como una metáfora del mundo real, pero sin tener necesariamente sus limitaciones.

Virtual y **virtualidad**, lo opuesto a lo real y a la realidad



Interactividad

El término *interactividad* se utiliza para referirnos a la relación de participación entre los usuarios, sistemas informáticos, libros, etc.



Narrativa multimedia

La narrativa multimedial debe de atender a:

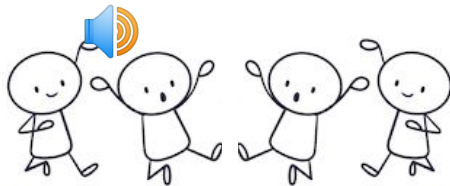
- El ecosistema mediático actual ([Canavilhas](#), 2011)
- Modelos narrativos
- Diferentes audiencias masivas





Modelos Narrativos

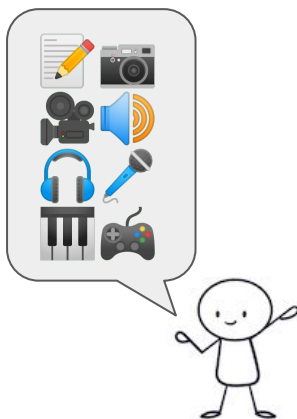
♪ It's fun to stay at the Y.M.C.A. ♪



Narrativa controlada, brinda el medio para generadores de contenidos, sin restricción alguna.



Narrativa no controlada, brinda el medio para generadores de contenidos, sin restricción alguna.



Narrativa interactiva, en ella se establece un diálogo e incluso una vivencialidad entre individuos, con un canal artificial como interlocutor. Se pueden tener dos vías, la interactividad controlada y la que no lo es.

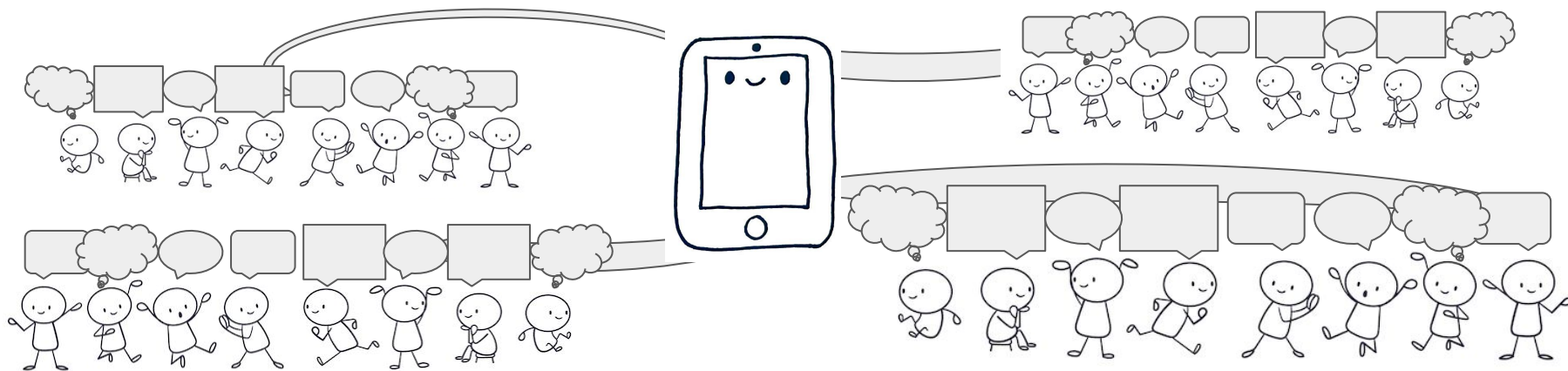
Narrativa multimedial, tiene como base la integración de diversas plataformas tecnológicas, es una misma textualidad para diversos medios, combinación de lenguaje y formatos.



Ecosistema mediático

Constituido por personas que interactúan por medio de dispositivos tecnológicos, que generan nuevas posibilidades de comunicación.

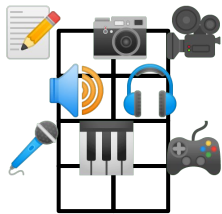
- Comunicación de muchos para muchos
- Exigencias de los usuarios como consecuencia de nuevas necesidades y hábitos
- Virtualidad





Modelos Narrativos

Narrativa mediáticas



Hipermedia e hipertelevisión
(narración vinculada en medios)

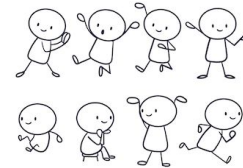


Crossmedia (narración concebida en varios medios)

Transmedia
(narración adaptada varios medios)



Redes sociales
(ente de interacción social)





Audencias

Tradicional
Espectadores mediáticos pasivos



i Logramos la Biblia de Harry Potter i



Emergentes

Activos y participativos

Buscan contenido especializado

Prosumidores

Consumen y crean contenido

Fenómeno Fan

Desarrollo de fanfic, fanart,
fanvid, fangame, foros, wikis.



Proceso de producción



* CI, CiiD – FCPyS – 2009





Guión

<https://twinery.org/>