

# INSTITUCION EDUCATIVA SAGRADA FAMILIA

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_ **FECHA:** \_\_\_\_\_ **GRUPO:** \_\_\_\_\_

**(1 punto)** Relaciona cada uno de los siguientes términos con su respectivo concepto.

<b>A. Publicación electrónica:</b>	_____ es el número de píxeles por pulgada (lineal) que tendrá una imagen.
<b>B. Tratamiento de la información:</b>	_____ es la más común, la encontramos en los videojuegos, la música interactiva, las aplicaciones móviles de entretenimiento y redes sociales. Generalmente necesita distribución física.
<b>C. Multimedia educativa (e-learning):</b>	_____ es la cantidad de espacio está ocupando una imagen en el disco y se mide en Kb, Mb, o Gb (imágenes extremadamente pesadas)
<b>D. Entretenimiento digital:</b>	_____ es cualquier tipo de interacción digital con fines comerciales, ahorrando espacios físicos.
<b>E. Comercio electrónico:</b>	_____ es información electrónica adaptada a Internet, a la que se accede mediante cualquier navegador para ser mostrada en dispositivos electrónicos, como computadores, tablets, Smartphone, etc.
<b>F. Páginas web:</b>	_____ Es una transformación informática que adapta cualquier tipo de información al medio digital. En este grupo se encuentran los libros, diarios y revistas electrónica.
<b>G. La resolución ...</b>	_____ es la unidad de medida que tienen las imágenes dentro de la computadora
<b>H. La dimensión ...</b>	_____ Es una herramienta de aprendizaje, en la que el usuario interactúa de manera directa desde su escritorio, permitiéndole asimilar el contenido con más facilidad.
<b>I. El Tamaño o peso de la imagen ...</b>	_____ es la medida física (en píxeles, milímetros, centímetros, pulgadas, etc.) que tendrá una imagen.
<b>J. El píxel ...</b>	_____ o puntos de información electrónicos, son instalaciones públicas diseñadas para hacer la información accesible a todo el público

**(0,2 puntos cada una)** Las siguientes preguntas son de selección múltiple con única respuesta:

**1. La multimedia se puede definir como:**

- a. Los elementos multimediales que brindan información, tales como: noticias, prensa, revistas, televisión y diarios
- b. Puede verse en un escenario, proyectarse, transmitirse.
- c. El uso de diferentes medios enfocado a una campaña publicitaria
- d. Se usa para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicas o digitales para presentar o comunicar información los elementos pueden ser variados: textos, imágenes, animaciones, sonido, etc.

**2. Es una ventaja de la multimedia offline**

- a. Hay retroalimentación directa con el usuario
- b. No se puede actualizar
- c. Se puede actualizar
- d. Soporta archivos pesados

*Las multimedia se clasifican según el contenido, las características y la finalidad del proyecto, es muy importante saber bien en qué tipo de multimedia se va a trabajar para evitar percances y errores de comunicación.*

**3. Por tanto se clasifica en:**

- a. Entretenimiento, comunicación, páginas web
- b. Tv, radio, consolas de video, Smartphone y pc
- c. Audio, imagen, texto, animación e interactividad
- d. Educativa, publicitaria, informativa y comercial

**4. Si una presentación multimedia permite al usuario controlar la secuencia, velocidad o cualquier otro elemento de su desarrollo se trata de:**

- a) Multimedia digital
- b) Multimedia interactiva
- c. Multimedia impresa
- d. Hipermedia

**5. El siguiente formato de texto permite representar todos los idiomas existentes**

- a) ASCII
- b) Unicode
- c) ASCII Extendido
- d) RTF

**6. Que es Pixel.**

- a. es la capacidad de distinguir los detalles espaciales finos.
  - b. es la menor unidad de color que conforma una imagen digital.
  - c. se utiliza para reducir el tamaño del archivo de imagen para su almacenamiento, procesamiento y transmisión.
  - d. es la diferencia tonal entre la parte más clara y la más oscura de una imagen.
7. **Que es resolución.**
- a. es la capacidad de distinguir los detalles espaciales finos.
  - b. es la menor unidad de color que conforma una imagen digital.
  - c. es determinada por la cantidad de bits utilizados para definir cada pixel.
  - d. es la diferencia tonal entre la parte más clara y la más oscura de una imagen.
8. **Que es profundidad de bit.**
- a. es la capacidad de distinguir los detalles espaciales finos.
  - b. se utiliza para reducir el tamaño del archivo de imagen para su almacenamiento, procesamiento y transmisión.
  - c. es determinada por la cantidad de bits utilizados para definir cada pixel.
  - d. es la diferencia tonal entre la parte más clara y la más oscura de una imagen.
9. **Para qué sirve la compresión de archivos.**
- a. es determinada por la cantidad de bits utilizados para definir cada pixel.
  - b. se utiliza para reducir el tamaño del archivo de imagen para su almacenamiento, procesamiento y transmisión.
  - c. es la capacidad de distinguir los detalles espaciales finos.
  - d. es la menor unidad de color que conforma una imagen digital.
10. **Cuando un estándar de texto se considera “de jure” (“por ley”):**
- a. Código de caracteres de 16 bits diseñado
  - b. Aquellos que se han impuesto, sin ninguna definición formal, sino más bien por su éxito
  - c. Conjunto de normas que establecen una forma mayoritariamente aceptada y adoptada de representar información.
  - d. Los que han sido desarrollados por organismos oficialmente reconocidos.
11. **Una de las siguientes características del formato PDF no es cierta**
- a) Preserva todas las fuentes, formatos, imágenes, etc. del documento original
  - b) Se ha convertido en un estándar de ley para el intercambio de información
  - c) Describe todos los objetos dentro del documento como entidades matemáticas
  - d) Un archivo PDF es más pequeño que el original
12. **Cuando en un formato guarda todos y cada uno de los puntos en que hemos descompuesto la imagen y guardar el color que tiene, además ocupa mucho espacio se dice que es un formato:**
- a. GIF
  - b. Sin Compresión
  - c. Con Compresión
  - d. PDF
13. **Los recursos de multimedia son:**
- a. Interfaz, texto animación.
  - b. Texto, imágenes, sonido, animación y video
  - c. Fotos, interfaces, programas
  - d. Todas las anteriores
14. **Para digitalizar una imagen con 256 colores necesitaremos, como mínimo, una profundidad de color de:**
- a. 2 bit por pixel
  - b. 8 bit por pixel
  - c. 4 bit por pixel
  - d. 16 bit por pixel
15. **Si queremos guardar una imagen de "color real" en un formato comprimido y sin pérdidas podremos utilizar:**
- a. TIFF o PNG
  - b. PDF
  - c. JPG
  - d. GIF

(1 punto) Realiza un mapa conceptual con lo que conoces y aprendido de la Multimedia.