

FORMAN NUESTRA VISION SOBRE LOS MEDIOS INTERACTIVOS. DARNOS TIEMPO EN EL CRECIMIENTO DEL MISMO Y LA INFORMACIÓN QUE EN SI YA TIENE. COMPLEMETAR LAS FASES DE SEMESTRES ANTERIORES EN LA INFORMACIÓN COMO MATERIA, PERO TAMBIEN NUESTRO CRECIMIENTO CULTURAL POR DICHA VIA.

EXPONER SOBRE LOS DIFERENTES MEDIOS, QUE EN NUESTRA PROFESIÓN ES SALUDABLE TENER EN CUENTA Y DARLE EL USO PERTINENTE , PARA BIEN DE QUIENES HABITAMOS LA PATRIA.

ES TEMA DE EXPOSICIÓN EN LA MATERIA DE INFORMACIÓN IV, PERO A SU VEZ DE COMBINACIÓN EN LOS DIFERENTES LENGUAJES QUE SUSTENTA COMPUTACIÓN.

OTRA JUSTIFICACIÓN ES LA NECESIDAD DE CONOCER Y DOMINAR CON MAYOR DESTREZA ESTE SISTEMA Y EXPLOTARLO EN CANTIDADES SUFICIENTES QUE SU COSTO SEA REDITUABLE PARA LOS USUARIOS Y QUIENES ADQUIRIERON DICHO EQUIPO.

METODOLOGÍA.

ES DE OBSERVACIÓN DIRECTA Y RECOLECCION DE CONOCIMIENTOS EXPUESTOS EN TEMAS ANTERIORES, LAS FUENTES BIBLIOGRAFICAS DE LIBROS Y LOS MEDIOS DE MULTIMEDIA, BUSCANDO BIBLIOGRAFÍAS EN NUESTRO IDEOMA (CASTELLANO) PARA MAYOR ENTENDIMIENTO DEL MISMO.

EXTRAYENDO DIAPOSITIVAS PARA SUSTENTAR LA EXPOSICIÓN VISUAL ANTE GRUPO Y OCUPAR TODOS LOS RECURSOS EN LA ASIMILACIÓN DE TERMINOS TÉCNICOS E IMPACTANTES EN OCACIONES.

ANTECEDENTES HISTORICOS.

EN 1945 VANNEVAR BUSH EN: AS WE MAY THINK,PROPUSO QUE LAS COMPUTADORAS DEBERIAN USARSE COMO SOPORTE DEL TRABAJO INTELECTUAL DE LOS HUMANOS; DISEÑO UNA EMAQUINA LLAMADA: MEMEX (MEMORY EXTENSIÓN) QUE PERMITIRIA EL REGISTRO, LA CONSULTA Y LA MANIPULACIÓN

ASOCIATIVA DE LAS IDEAS Y EVENTOS ACUMULADOS EN NUESTRA CULTURA, DESCRIBIENDO SU SISTEMA ASI: CONSIDERO UN DISPOSITIVO PARA EL USO INDIVIDUAL, PARECIDO A UNA BIBLIOTECA Y UN ARCHIVO MECANIZADO...DONDE EL INDIVIDUO PUEDA ALMACENAR SUS LIBROS, REGISTROS, COMUNICACIONES Y QUE POR SER MECANIZADO, PUEDE SER CONSULTADO CON RAPIDEZ Y FLEXIBILIDAD.EN 1965 ESTAS IDEAS SON RETOMADAS POR TED NELSON, EN EL PROYECTO XANADU,DONDE SE PROPONE EL NOMBRE DE HIPERTEXTO. NELSON DEFINE ESTE EN: COMPUTER LIB: DREAM MACHINES DECLARABA: POR HIPERTEXTO CONSIDERO ESCRITURA NO SECUENCIAL...COLECCIONES DE TEXTO QUE DEBIDO A SU EXTRUCTURA, REQUIEREN UN MANEJO AUTOMATICO EN DISPOSITIVOS DE DESPLIEGUE. UN HIPERTEXTO DEBE SER TÍPICAMENTE:

NO LINEAL, RAMIFICADO Y VOLUMINOSO, CON VARIAS OPCIONES PARA EL USUARIO. NELSON AFIRMA QUE LAS PAGINAS DEL WWW EN INTERNET Y VARIOS PRODUCTOS DE MULTIMEDIOS SON DERIVACIONES DE ESTA IDEA. EN 1968, DOUGLAS ENGELBART PROPONE EN LA DESCRIPCION DE NLS (ONLINE SYSTEM) UN SISTEMA EN DONDE NO SE PROCESAN DATOS COMO NÚMEROS, SINO IDEAS COMO TEXTO ESTRUCTURADO Y GRAFICOS, DANDO

MAYOR FLEXIBILIDAD A MANEJAR SIMBOLOS DE MANERA NATURAL; ESTA PROPUESTA CONDUJO A XEROX DESARROLLAR UN SISTEMA COMPUTACIONAL, DONDE SE INCLUIA AL MOUSE COMO MEDIO DE MANIPULACION DE LA INFORMACION E INLUYO EN LA CONSTRUCCION DE LISA, LA ANTESORA DE MACINTOSH DE APPLE. TANTO LA CONCEPCION DE NELSON COMO LA DE ENGELBART, SON LOS ANTECEDENTES INMEDIATOS DE LO QUE LLAMAMOS MULTIMEDIA

CONCEPTO DE MULTIMEDIA

ES LA CAPACIDAD DE MOSTRAR GRAFICOS, VIDEO, SONIDO, TEXTO Y ANIMACIONES COMO FORMA DE TRABAJO, E INTEGRARLO TODO EN UN MISMO ENTORNO LLAMATIVO PARA EL USUARIO, QUE INTERACTUARA O NO SOBRE EL PARA OBTENER UN RESULTADO VISIBLE, AUDIBLE O AMBAS COSAS. ESTO APLICADO TECNICAMENTE EN UNA PC. SE LE DESCRIBE TAMBIÉN COMO UNA NUEVA PLATAFORMA QUE INTEGRA COMPONENTES PARA HACER CIERTAS TAREAS; COMBINANDO A LAS COMPUTADORAS Y LOS MEDIOS TRADICIONALES EN UNA NUEVA FORMA DE EXPRESION.

MULTIMEDIA SIGNIFICA LA "PUERTA DE ENTRADA" EN EL MUNDO O LA FORMA DE VIDA DIGITALES. SU DESARROLLO, QUE VA MUY PAREJO AL DESARROLLO DE INTERNET TANTO FIJO COMO MÓVIL, SE BASA EN DOS PILARES FUNDAMENTALES:

NOCIÓN SIMPLISTA: ALIANZA DE LAS CAPACIDADES DE COMUNICACIÓN DE LA TELEVISIÓN Y, POR EXTENSIÓN, DEL VÍDEO, CON LA POTENCIA Y LA INTERACTIVIDAD DE LAS COMPUTADORAS.

PRIVATE "TYPE=PICT;ALT=*"

INCLUDEPICTURE \d "bullet.gif"

NOCIÓN TECNOLÓGICA: "MEDIA O DE COMUNICACIÓN INTEGRADA A INTERACTIVA". FUSIÓN DE AL MENOS DOS DE LOS SOPORTES DE LA COMUNICACIÓN (TEXTO, VOZ, SONIDO, IMAGEN, FOTOGRAFÍA, ANIMACIÓN GRÁFICA, VÍDEO) EN EL SEÑO DE PROGRAMAS PROFESIONALES, DE SERVICIOS O DE OBRAS ELECTRÓNICAS, LÚDICAS O PEDAGÓGICAS. LA INFORMACIÓN OFRECIDA, ALGUNAS VECES A DISTANCIA, PUEDE SER VISUALIZADA Y ORGANIZADA INMEDIATAMENTE POR EL USUARIO MEDIANTE UN MATERIAL Y UN PROGRAMA QUE PERMITEN ACTUAR SOBRE LA PRESENTACIÓN DESPLEGADA

UN SISTEMA DE COMPUTO QUE COMBINA MEDIOS DE TEXTO, GRÁFICOS, ANIMACIÓN, MÚSICA, VOZ Y VIDEO; PUEDE INCLUIR BOCINAS ESTEREOFÓNICAS COMO DISPOSITIVOS DE SALIDA."

"CUALQUIER FORMA DE COMUNICACIÓN QUE USA MÁS DE UN MEDIO PARA PRESENTAR INFORMACIÓN. TAMBIÉN SE REFIERE A UN PROGRAMA DE COMPUTADORA QUE INTEGRA TEXTO, GRÁFICOS, ANIMACIÓN Y SONIDO."

CAMBRIDGE INTERNATIONAL DICTIONARY LA DEFINE COMO "EL USO DE UNA COMBINACIÓN DE IMÁGENES ESTÁTICAS Y MÓVILES, SONIDO, MÚSICA Y PALABRAS, ESPECIALMENTE EN ORDENADORES O ENTRETENIMIENTO" (CAMBRIDGE, 2000

EN CUALQUIER CASO, Y A LA ESPERA DE UNA NECESARIA CLARIFICACIÓN LINGÜÍSTICA DE

ESTA PALABRA POR PARTE DE LA RAE, EL ORIGEN ETIMOLÓGICO LATINO ("MULTI" –'NUMEROSO'– Y "MEDIA" –PLURAL DE MEDIUM: 'MEDIOS', 'INTERMEDIARIOS'–) DA CLARAS PISTAS DE SU SIGNIFICADO ESENCIAL: MULTIMEDIA ES AQUELLO QUE SE EXPRESA, TRANSMITE O PERCIBE A TRAVÉS DE VARIOS MEDIOS.

DE LO ANTERIOR PODEMOS CONCLUIR EN LO SIGUIENTE EN TERMINOS GENERALES YA QUE NO HAY CONCEPTO EXACTO DEL TERMINO MULTIMEDIA, PERO SI CARACTERISTICAS QUE CONCEPTUALIZAN DICHO SISTEMA. EL TÉRMINO MULTIMEDIA EN EL MUNDO DE LA COMPUTACIÓN ES LA FORMA DE PRESENTAR INFORMACIÓN QUE EMPLEA UNA COMBINACIÓN DE TEXTO, SONIDO, IMÁGENES, VÍDEO Y ANIMACIÓN.

PRIVATE "TYPE=PICT;ALT=Multimedia"

ENTRE LAS APLICACIONES INFORMÁTICAS MULTIMEDIA MÁS COMUNES PODEMOS MENCIONAR JUEGOS, PROGRAMAS DE APRENDIZAJE Y MATERIAL DE REFERENCIA.

LA MAYORÍA DE LAS APLICACIONES MULTIMEDIA INCLUYEN ASOCIACIONES PREDEFINIDAS CONOCIDAS COMO HIPERVÍNCULOS O ENLACES, QUE PERMITEN A LOS USUARIOS MOVERSE POR LA INFORMACIÓN DE MODO INTUITIVO.

LA CONECTIVIDAD QUE PROPORCIONAN LOS HIPERTEXTOS HACE QUE LOS PROGRAMAS MULTIMEDIA NO SEAN PRESENTACIONES ESTÁTICAS CON IMÁGENES Y SONIDO, SINO UNA EXPERIENCIA INTERACTIVA INFINITAMENTE VARIADA E INFORMATIVA.

LAS APLICACIONES MULTIMEDIA SON PROGRAMAS INFORMÁTICOS, QUE SUELEN ESTAR ALMACENADOS EN CD-ROMS Y CLARO QUE PUEDEN RESIDIR EN PÁGINAS DE WEB.

PRIVATE

LA VINCULACIÓN DE INFORMACIÓN MEDIANTE ENLACES SE CONSIGUE MEDIANTE PROGRAMAS O LENGUAJES INFORMÁTICOS ESPECIALES COMO EL HTML EMPLEADO PARA CREAR PÁGINAS WEB.

LAS APLICACIONES MULTIMEDIA SUELEN NECESITAR MÁS MEMORIA Y CAPACIDAD DE PROCESO QUE LA MISMA INFORMACIÓN REPRESENTADA EXCLUSIVAMENTE EN FORMA DE TEXTO.

UNA COMPUTADORA MULTIMEDIA TAMBIÉN NECESITA MEMORIA ADICIONAL PARA AYUDAR AL CPU A EFECTUAR CÁLCULOS Y PERMITIR LA REPRESENTACIÓN DE COMPLEJOS GRÁFICOS EN LA PANTALLA. ADEMÁS NECESITA UN DISCO DURO DE ALTA CAPACIDAD PARA ALMACENAR Y RECUPERAR INFORMACIÓN MULTIMEDIA, ASÍ COMO UNA UNIDAD DE CD-ROM O ACCESO AL WEB PARA OBTENER LOS ARCHIVOS NECESARIOS

CARACTERÍSTICAS DE MULTIMEDIA.

INTERACTIVIDAD.– ES LA INTERACCIÓN A LA COMUNICACIÓN RECÍPROCA; A LA ACCIÓN Y LA REACCIÓN. UNA MÁQUINA QUE PERMITE HACERLE PREGUNTAS O PEDIRLE UN SERVICIO ES INTERACTIVA.

RAMIFICACIÓN.–ES LA CAPACIDAD DEL SISTEMA PARA RESPONDER A LAS PREGUNTAS DEL USUARIO, ENCONTRANDO LOS DATOS PRECISOS ENTRE UNA MULTIPLICIDAD DE DATOS DISPONIBLES.

ØTRANSPARENCIA.-ES CUANDO LA AUDIENCIA DEBE FIJARSE EN EL MENSAJE, MAS QUE EN EL MEDIO EMPLEADO. LA TECNOLOGIA DEBE SER TAN TRANSPARENTE COMO SEA POSIBLE, TIENE QUE PERMITIR LA UTILIZACION DE LOS SISTEMAS DE MANERA SENCILLA Y RAPIDA, SIN QUE HAGA FALTA CONOCER COMO FUNCIONA EL SISTEMA.

ØNAVEGACION.-SON LOS MECANISMOS PREVISTOS POR EL SISTEMA PARA ACCEDER A LA INFORMACIONCONTENIDA, REALIZANDO DIVERSOS ITINERARIOS A PARTIR DEMLIL

MULTIPLES PUNTOS DE ACCESO, Y QUE DEPENDEN DE LA ORGANIZACIÓN LOGICA DEL MATERIAL ELABORADO EN EL DISEÑO (SECUENCIAL, EN RED, EN ARBOL DE DECISIONES, ETC), LAS CONEXIONES PREVISTAS ENTRE LOS NODOS Y LA INTERFASE DISEÑADA PARA SER UTILIZADA POR EL USUARIO.

ELEMENTOS DE MULTIMEDIA.

IMAGEN.-LAS FOTOGRAFIAS, DIBUJOS Y OTRAS IMÁGENES ESTADISTICAS DEBEN PASARSE A UN FORMATO QUE EL ORDENADOR PUEDA MANIPULAR Y PRESENTAR. ALGUNOS DE LOS FORMATOS DE GRAFICAS DE MAPAS DE BITS MAS COMUNES, SON EL GRAPHICAL INTERCHANGE FORMAT(GIF),EL TAGGED IMAGE FILE FORMAT(TIFF) Y EL WINDOWS BITMAP (BMP).

VIDEO.- PARA OBTENER, FORMATEAR Y EDITAR ELEMENTOS DE VIDEO HACEN FALTA COMPONENTES Y PROGRAMAS INFORMATICOS ESPECIALES. LOS ARCHIVOS DE VIDEO PUEDEN LLEGAR A SER MUY GRANDES, POR LO QUE SUELEN REDUCIRSE DE TAMAÑO MEDIANTE LA COMPRESIÓN. ALGUNOS FORMATOS HABITUALES DE VIDEO SON EL AUDIO VIDEO INTERLEAVE (AVI), EL QUICKTIME Y EL MOTION PICTURE EXPERTS GROUP (MPEG O MPEG2).

ANIMACION.- SON ESPECIALMENTE UTILES PARA SIMULAR SITUACIONES DE LA VIDA REAL, COMO POR EJEMPLO EL VUELO DE UN AVION DE REACCION. LA ANIMACION TAMBIEN PUEDE RALZAR ELEMENTOS GRAFICOS Y DE VIDEO AÑADIENDO EFECTOS ESPECIALES COMO LA METAMORFOSIS, EL PASO GRADUAL DE UNA IMAGEN A OTRA SIN SOLUCIÓN DE CONTINUIDAD.

SONIDO.- EL SONIDO, IGUAL QUE LOS ELEMENTOS VISUALES, TIENE QUE SER GRABADO Y FORMATEADO DE FORMA QUE LA COMPUTADORA PUEDA MANIPULARLO. DOS EJEMPLOS DE FORMATO AUDIO SON LOS FICHEROS DE FORMA DE ONDA (WAV), Y EL MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL INTERFACE (MIDI).

TEXTO.- EL USO DE LA PALABRA ESCRITA ES ESENSIAL, DEBE MANTENER UN IMPACTO EN SU LENGUAJE Y SU PRESENTACIÓN, PARA NO PERDER EL INTERES DEL USUARIO; POR ESO SE DISEÑAN CONSTANTEMENTE NOVEDOSOS TIPOS DE FUENTES Y FORMATOS DE TEXTO, QUE SEAN AGRADABLES A LA VISTA SENCILLOS EN SU LECTURA. EL FORMATO MAS UTILIZADO ES EL HTML (HIPERTEXT MARKUP LANGUAGE).

ELEMENTOS VISUALES

CUANTO MAYOR Y MÁS NÍTIDA SEA UNA IMAGEN, MÁS DIFÍCIL ES DE PRESENTAR Y MANIPULAR EN LA PANTALLA DE UNA COMPUTADORA.

LAS FOTOGRAFÍAS, DIBUJOS, GRÁFICOS Y OTRAS IMÁGENES ESTÁTICAS DEBEN PASARSE A UN FORMATO QUE EL ORDENADOR PUEDA MANIPULAR Y PRESENTAR. ENTRE ESOS

FORMATOS ESTÁN LOS GRÁFICOS DE MAPAS DE BITS Y LOS GRÁFICOS VECTORIALES.

LOS GR

FICOS DE MAPAS DE BITS ALMACENAN, MANIPULAN Y REPRESENTAN LAS IMÁGENES COMO FILAS Y COLUMNAS DE PEQUEÑOS PUNTOS. EN UN GRÁFICO DE MAPA DE BITS, CADA PUNTO TIENE UN LUGAR PRECISO DEFINIDO POR SU FILA Y SU COLUMNA. ALGUNOS DE LOS FORMATOS DE GRÁFICOS DE MAPAS DE BITS MÁS COMUNES SON EL GRAPHICAL INTERCHANGE FORMAT (GIF), EL TAGGED IMAGE FILE FORMAT (TIFF) Y EL WINDOWS BITMAP (BMP).

LOS GR

FICOS VECTORIALES EMPLEAN FÓRMULAS MATEMÁTICAS PARA RECREAR LA IMAGEN ORIGINAL.

EN UN GRÁFICO VECTORIAL, LOS PUNTOS NO ESTÁN DEFINIDOS POR UNA DIRECCIÓN DE FILA Y COLUMNA, SINO POR LA RELACIÓN ESPACIAL QUE TIENEN ENTRE SÍ.

COMO LOS PUNTOS QUE LOS COMPONEN NO ESTÁN RESTRINGIDOS A UNA FILA Y COLUMNA PARTICULARES, LOS GRÁFICOS VECTORIALES PUEDEN REPRODUCIR LAS IMÁGENES MÁS FÁCILMENTE, Y SUELEN PROPORCIONAR UNA IMAGEN MEJOR EN LA MAYORÍA DE LOS MONITORES.

ENTRE LOS FORMATOS DE GRÁFICOS VECTORIALES FIGURAN EL ENCAPSULATED POSTSCRIPT (EPS), EL WINDOWS METAFILE FORMAT (WMF), EL HEWLETT- PACKARD GRAPHICS LANGUAGE (HPGL), ARCHIVOS DE MACROMEDIA

HYPERLINK "/ver.asp?flash"

(SWF) Y EL FORMATO MACINTOSH PARA ARCHIVOS GRÁFICOS, CONOCIDO COMO PICT.

PARA OBTENER, FORMATEAR Y EDITAR ELEMENTOS DE VÍDEO HACEN FALTA COMPONENTES Y PROGRAMAS INFORMÁTICOS ESPECIALES. LOS ARCHIVOS DE VÍDEO PUEDEN LLEGAR A SER MUY GRANDES, POR LO QUE SUELEN REDUCIRSE DE TAMAÑO MEDIANTE LA COMPRESIÓN.

ALGUNOS FORMATOS HABITUALES DE COMPRESIÓN DE VÍDEO SON EL AUDIO VIDEO INTERLEAVE (AVI), EL QUICKTIME Y EL MOTION PICTURE EXPERTS GROUP (MPEG O MPEG2).

ESTOS FORMATOS PUEDEN COMPRIMIR LOS ARCHIVOS DE VÍDEO HASTA UN 95%, INTRODUCIENDO DIVERSOS GRADOS DE BORROSIDAD EN LAS IMÁGENES. LAS APLICACIONES MULTIMEDIA TAMBIÉN PUEDEN INCLUIR ANIMACIONES. ÉSTAS SON ESPECIALMENTE ÚTILES PARA SIMULAR SITUACIONES DE LA VIDA REAL, COMO POR EJEMPLO EL MOVIMIENTO DE UN VEHÍCULO AUTOMOTOR.

LA ANIMACIÓN TAMBIÉN PUEDE REALZAR ELEMENTOS GRÁFICOS Y DE VÍDEO AÑADIENDO EFECTOS ESPECIALES COMO LA METAMORFOSIS, EL PASO GRADUAL DE UNA IMAGEN A OTRA SIN SOLUCIÓN DE CONTINUIDAD.

ELEMENTOS DE AUDIO

EL SONIDO, IGUAL QUE LOS ELEMENTOS VISUALES, TIENE QUE SER GRABADO Y FORMATEADO DE FORMA QUE LA COMPUTADORA PUEDA MANIPULARLO Y USARLO EN PRESENTACIONES.

ALGUNOS TIPOS FRECUENTES DE FORMATO AUDIO SON LOS ARCHIVOS DE FORMA DE ONDA (WAV), EL MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL INTERFACE (MIDI), EL MPG LAYER 3 (

HYPERLINK "/ver.asp?mp3"

) Y EL TRANSFORM-DOMAIN WEIGHTED INTERLEAVE VECTOR QUANTIZATION (

HYPERLINK "/ver.asp?vqf"

LOS ARCHIVOS WAV, MP3 Y VQF ALMACENAN LOS SONIDOS PROPIAMENTE DICHOS, COMO HACEN LOS CD MUSICALES O LAS CINTAS DE AUDIO. LOS ARCHIVOS WAV PUEDEN SER MUY GRANDES Y REQUERIR COMPRESIÓN, LO QUE SE HA LOGRADO CON EL MP3 Y EL VQF.

LOS ARCHIVOS MIDI NO ALMACENAN SONIDOS, SINO INSTRUCCIONES QUE PERMITEN A UNOS DISPOSITIVOS LLAMADOS SINTETIZADORES REPRODUCIR LOS SONIDOS O LA MÚSICA.

ELEMENTOS DE ORGANIZACIÓN

LOS ELEMENTOS MULTIMEDIA INCLUIDOS EN UNA PRESENTACIÓN NECESITAN UN ENTORNO QUE EMPUJE AL USUARIO A APRENDER E INTERACTUAR CON LA INFORMACIÓN.

ENTRE LOS ELEMENTOS INTERACTIVOS ESTÁN LOS MENÚS DESPLEGABLES, PEQUEÑAS VENTANAS QUE APARECEN EN LA PANTALLA DEL ORDENADOR CON UNA LISTA DE INSTRUCCIONES O ELEMENTOS MULTIMEDIA PARA QUE EL USUARIO ELIJA.

LAS BARRAS DE DESPLAZAMIENTO, QUE SUELEN ESTAR SITUADAS EN UN LADO DE LA PANTALLA, PERMITEN AL USUARIO MOVERSE A LO LARGO DE UN DOCUMENTO O IMAGEN EXTENSO.

LOS HIPERVÍNCULOS O ENLACES CONECTAN CREATIVAMENTE LOS DIFERENTES ELEMENTOS DE UNA PRESENTACIÓN MULTIMEDIA A TRAVÉS DE TEXTO COLOREADO O SUBRAYADO O POR MEDIO DE ICONOS, QUE EL USUARIO SEÑALA CON EL CURSOR Y ACTIVA PULSÁNDOLOS CON EL MOUSE

PARA QUE UN FICHERO MULTIMEDIA QUE ES INCLUIDO EN UNA PÁGINA SEA VISIBLE POR EL USUARIO DEBE CUMPLIR DOS CONDICIONES: LA PRIMERA ES QUE POSEA EL NAVEGADOR DE NETSCAPE EN SU VERSIÓN 2.0 Y LA SEGUNDA ES QUE TENGA EL PLUG-IN CORRESPONDIENTE QUE TRATA EL FICHERO DESEADO. POR TANTO SE RECOMIENDA UN USO MODERADO DE LOS PLUG-IN'S UTILIZANDO FICHEROS QUE SEAN DE FORMATOS COMUNES Y UN USO COMPLEMENTARIO EN UNA PÁGINA, YA QUE MUCHOS USUARIOS NO PODRÁN VERLO. ES ACONSEJABLE INCLUIR UN ENLACE EN EL QUE SE REFERENCIE EL FICHERO, DE ESTA FORMA UN USUARIO PODRÁ SEGUIR EL ENLACE Y VER EL FICHERO EN UN VISUALIZADOR EXTERNO SI LO POSEE.

HARDWARE BASICO

.

DISPOSITIVOS DE ENTRADA:

TECLADO

MAUSE (RATÓN)

TRACK BALL

TOUCH SCREEN (PANTALLA SENSIBLE AL TACTO)

SCANNER

SISTEMAS DE RECONOCIMIENTO DE VOZ

CAMARAS DIGITALES Y WEBCAMS

DISPOSITIVOS DE SALIDA:

PARA SONIDO: BOCINAS INTERNAS Y/O EXTERNAS

PARA IMAGEN: MONITORES DE ALTA DEFINICION

PROYECTORES

IMPRESORAS: LASER O INYECCION DE TINTA

EJEMPLOS DE SOFTWARE

SE NECESITAN LAS HERRAMIENTAS INFORMATICAS ADECUADAS PARA MANEJAR LOS ELEMENTOS QUE INTEGRAN LA MULTIMEDIA, ALGUNOS DE LOS PROGRAMAS MAS CONOCIDOS SON:

DIBUJO: COREL DRAW, HARVARD GRAPHICS, WINDOWS DRAW

CAD Y 3-D: 3-D STUDIO, FOTOSHOP, PICTURE PUBLISHER

OCR Y TEXTO: OMNIPAGE, TYPESTYLER

SONIDO: MIDISOFT STUDIO, SOUNDEDIT PRO, AUDIOSHOP

CONCLUSION.

LA UTILIZACION DE LAS HERRAMIENTAS COMPUTACIONALES, REQUIEREN DEDICACION Y LA MULTIMEDIA POR TENER MAYOR CONVINCION DE ELEMENTOS Y DARLE VIDA A LAS IMAGENES CON MAYOR RAZON. ESTRUCTURAR ESTAS IDEAS , HA REQUERIDO DE UNA DEDICACIÓN Y A PESAR DE ELLO, SIENTO CARENCIA EN EL ENTENDIMIENTO Y APLICACIÓN DE ESTA METODOLOGÍA CONVINCIONAL DE IMÁGENES E INTERCONECTIVIDAD DEL USUARIO CON LA MAQUINA EN FUNCION, PARA DETERMINAR LOS PARÁMETROS DE LA INFORMACIÓN Y DIGERIRLA EN TIEMPO Y FORMA. MAS ES UN RETO Y A LA VEZ LA SUPERCARRETERA DE SER PARTE EN LA INFORMACIÓN QUE RECIBIMOS COMO BUSCADORES DE DATOS EN LINEA..

RECOMENDACIONES.

NO DARNOS POR VENCIDOS Y TENER EN CUENTA LA IMPORTANCIA QUE TIENE CONOCER Y APLICAR LA MULTIMEDIA EN EL AMBITO INFORMATIVO COMPUTACIONAL, ESTO ES POR SU RAPIDEZ APLICANDO CRITERIOS LÓGICOS EN LA IDEAS QUE TRANSMITEN EN SUS APLICACIONES.

DEDICARLE UN TIEMPO DETERMINADO PARA LA PARAXIS DEL MISMO.

SEGUIR INVESTIGANDO DICHO SISTEMA, YA QUE MUCHO SE HABLA, PERO POCO CONOCEMOS LOS QUE NOS DEDICAMOS EN DICHA TECNOLOGÍA.

GLOSARIO

.

CAD.- COMPUTER AIDED DESING; DISEÑO ASISTIDO POR COMPUTADORA. PROGRAMAS GENERADORES DE MODELOS EN DOS O TRES DIMENSIONES.

OCR.- OPTICAL CHARACTER RECOGNIZED; RECONOCIMIENTO OPTICO DE CARACTERES. PROGRAMAS QUE CONVIERTEN UN TEXTO IMPRESO LEIDO POR SCANNER, A TEXTO EDITABLE.

MIDI.- MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL INTERFACE; INTERFACE DIGITAL DE INSTRUMENTOS MUSICALES. INTERFAZ QUE CONECTA SINTETIZADORES E INSTRUMENTOS MUSICALES A LA COMPUTADORA; GENERANDO INSTRUCCIONES QUE SE TRANSFORMAN EN NOTAS MUSICALES.

COMPUTADORA.-SISTEMA QUE PUEDE SEGUIR INSTRUCCIONES PARA ALTERAR DATOS DE UNA MANERA DESEABLE Y EJECUTAR ALGUNAS OPERACIONES SIN INTERVENCIÓN HUMANA. REPRESENTAN Y MANIPULAN TEXTOS, SÍMBOLOS, MUSICA Y NUMEROS.

CPU.-(UNIDAD CENTRAL DE PROCESAMIENTO); LOS CIRCUITOS INTERNOS DE CONTROL, PROCESAMIENTO Y ALMACENAMIENTO DE UNA COMPUTADORA, INCLUSIVE LA UNIDAD ARITMÉTICA LOGICA(ALU), LA UNIDAD DE CONTROL, MEMORIA DE SOLO LECTURA(ROM) Y LA MEMORIA DE ACCESO ALEATORIO(RAM)

CD-ROM (COMPACT DISC READ ONLY MEMORY) APLICACIÓN DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL Y LASER A LA INFORMATICA, AUQUE TAMBIEN SE UTILIZAN EN GRABACIONES SONORAS.

DNS(DOMAIN NAME SERVER): IDENTIFICADOR DE UN SERVIDOR (MUY UTIL EN WINDOWS 95)

DVI (DIGITAL VIDEO INTERACTIVE); ESTA ESPECIFICACIÓN PERMITE A LAS APLICACIONES COMBINAR DATOS MULTIMEDIA PROCEDENTES DE DIFERENTES FUENTES AUDIO, VIDEO, SONIDO, ETC.

BUFFER.- AREA TEMPORAL DE ALMACENAMIENTO DE INFORMACIÓN QUE PERMITE RECUPERARLA RAPIDAMENTE

BROWSER.-SOFTWARE QUE NOS PERMITE NAVEGAR A TRAVES DE TODOS LOS ASPECTOS DE LAS PAGINAS WEB.

WWW (WORLD WIDE WEB) .-SISTEMA DE INFORMACION BASADO EN PAGINAS QUE CONTIENEN HIPERTEXTO Y GRAFICOS.

LED (LIGHT EMITTING DIODE) .- PEQUEÑO DIODO LUMINOSO QUE SE INSTALA EN ORDENADORES Y QUE SE ILUMINA PARA INDICAR QUE EL SISTEMA ESTA ENCENDIDO, QUE EL DISCO DURO ESTA EN FUNCIONAMIENTO ETC.

MEGA TEXALS.- UNIDAD DE MEDIDA QUE INDICA LA CANTIDAD DE TEXTURA QUE PUEDEN SER MOSTRADAS POR UNA TARJETA GRAFICA.

MSN (MICROSOFT NETWORK).- SERVIDOR INDEPENDIENTE DE INTERNET, PERO DE MICROSOFT

NESCAPE.- SOFTWARE QUE PERMITE DESCIFRAR PAGINAS WEB. AUNQUE HAY OTROS PROGRAMAS (INTERNET EXPLORER, NCSA MOSAIC,ETC.), ESTE ES EL MAS UTILIZADO.

TNP (NETWORK NEWS TRANSFER PROTOCOL) .- PROTOCOLO DE COMUNICACIONES PARA LOS GRUPOS DE NOTICIAS.

ODBC.- CONTROLADOR DE BASES DE DATOS. TIENE ASOCIADO UN API QUE PERMITE EL MANEJO DE BASES DE DATOS DE FORMA INDEPENDIENTE A LA MISMA, YA QUE UTILIZA CONTROLADORES ESPECIFICOS PARA CADA BASE DE DATOS.

ON-LINE.- ESTAMOS ON-LINE SI NUESTRA PC ESTA CONECTADA A OTRA PC VIA MODEM.

WINSOCK.- API QUE PERMITE REALIZAR PROGRAMAS PARA SU EJECUCIÓN EN UNA RED DE ORDENADORES. EL PROTOCOLO TIPICAMENTE UTILIZADO ES EL TCP/IP, QUE COINCIDE CON EL USADO EN INTERNET.

ISO (INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARIZATION) .- ESTA ORGANIZACION ESTA, BAJO LOS AUSPICIOS DE LA ONU, LA CUAL FIJA ESTANDARES MUNDIALES DE TODO TIPO QUE DEBEN CUMPLIR LOS PAISES MIEMBROS.

JAVA.- LENGUAJE DE PROGRAMACION POPULARIZADO EN INTERNET. ORIGINALMENTE CREADO POR SUN MICROSYSTEMS.

LCD (LIQUID CRISTAL DISPLAY).- PANTALLAS DE CRISTAL LIQUIDO, UTILIZADAS HABITUALMENTE EN ORDENADORES PORTATILES.

DOS (SISTEMA OPERATIVO DE DISCO)

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

.

VAUGHAN, TAY. 1995. MULTIMEDIA: TODO EL PODER DE MULTIMEDIA.

MEXICO: MACGRAW-HILL INTERAMERICANA DE MEXICO. 561 P.(MACROMEEDIA)

VICTORIA, VIRGILIO. 1999. MULTIMEDIA Y WEBSITE: ANTECEDENTES Y GENERALIDADES DE MULTIMEDIA, PANAMA: UNIVERSIDAD TECNOLOGICA DE PANAMA, FACULTAD DE INGIENERIA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES. DISPONIBLE EN:

