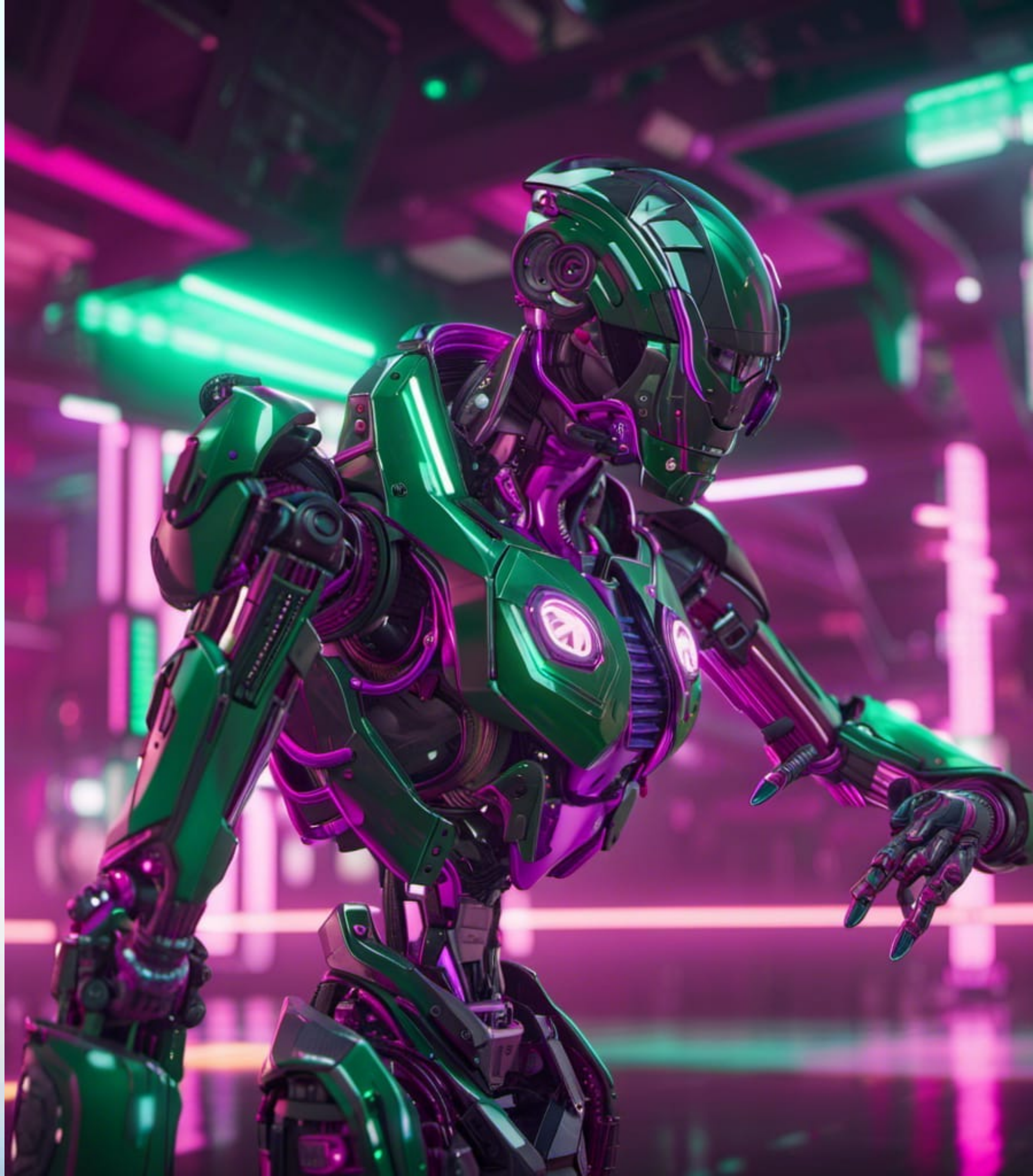


Multimedia I

Profesor DI Especialista Ariel
Amadío



Eje 3: Tipologías Multimedia

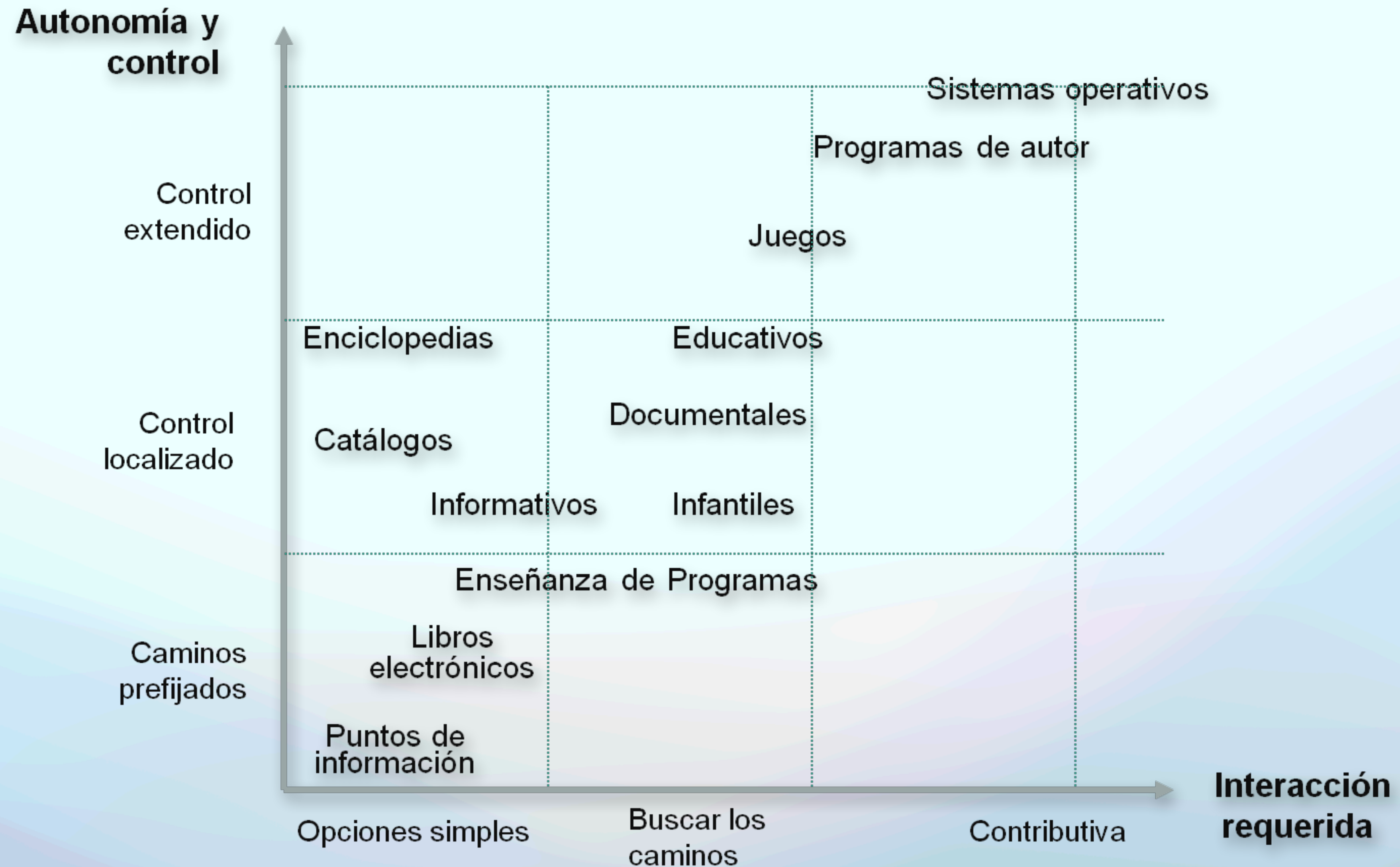
Clasificación de medios

Criterio de clasificación de medios

- Las tipologías de clasificación de medios son variadas y responden a múltiples criterios (soporte técnico, complejidad, nivel de interactividad, etc.)
- Abordaremos una primera clasificación según interactividad y control (Xavier Berenguer)

Interacción y control

Xavier Berenguer "Escribir programas interactivos"



Los géneros multimedia

“Los géneros son estructuras modélicas en las cuales coexisten pautas estilísticas, narrativas, de uso, etc.; las cuales configuran y tipifican al género, generando una identificación clara sobre sus productos”

Definición de género multimedia

Los Géneros Multimedia

Orihuela y Santos proponen las siguientes categorías de géneros

- 1. Ficción**
- 2. Información**
- 3. Educación**
- 4. Promoción**
- 5. Expresión artística**



Los Géneros Multimedia

Ficción

Necesidades de Diseño

- Fuerte carga narrativa
- Estimulación sensorial
- Participación muy activa del usuario
- Altos niveles de interactividad
- Carácter recreativo o lúdico

Ejemplos

- Video Juegos
- Experiencias de realidad virtual
- Juegos on-line
- Películas interactivas
- Cuentos Interactivos

Los Géneros Multimedia

Información

Necesidades de Diseño

- Narrativa sujeta al acceso a la información
- Acceso seguro y sencillo a los contenidos
- Pantallización clara y despojada
- Niveles de interactividad medios o medios-bajos
- Alta convencionalización en la interfaz

Ejemplos

- Obras de consulta
- Diarios on-line
- Documentales
- Sitios de e-commerce, e-government, etc.
- Enciclopedias multimedia

Los Géneros Multimedia

Educación

Necesidades de Diseño

- Componente lúdico para captar la atención
- Conocimiento de las competencias del usuario
- Pantallización atractiva y con “vitalidad”
- Niveles de interactividad medios o medios-altos
- Convencionalización en la interfaz de acuerdo al producto

Ejemplos

- Enciclopedias multimedia
- Cursos de idioma interactivos
- Tutoriales
- Campus virtuales y educación a distancia
- Sitios de instituciones educativas
- Material didáctico infantil

Los Géneros Multimedia

Promoción

Necesidades de Diseño

- Componente lúdico para captar la atención
- Alta función fática
- Alta función persuasiva
- Interactividad elevada
- Integración con el resto del sistema promocional
- Narrativa compleja y simbólica

Ejemplos

- Sitios Promocionales
- Cd's publicitarios
- Tarjetas electrónicas
- Banners on-line
- Publicidad on-line
- Sitios Institucionales y corporativos

Los Géneros Multimedia

Expresión Artística

Necesidades de Diseño

- Componente lúdico para captar la atención
- Alta función fática
- Interactividad elevada
- Narrativa muy compleja y simbólica
- Participación del usuario en el armado del relato
- Compromiso emocional en el usuario

Ejemplos

- Muestras fotográficas on-line
- Museos Virtuales
- Espacios de colaboración artística en red
- Productos de expresión plástica
- Experimentación con color etc.

La Web 2.0

“El término, **Web 2.0** fue acuñado por Tim O'Reilly en 2004 para referirse a una segunda generación en la historia de la Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folcsonomías, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios”.



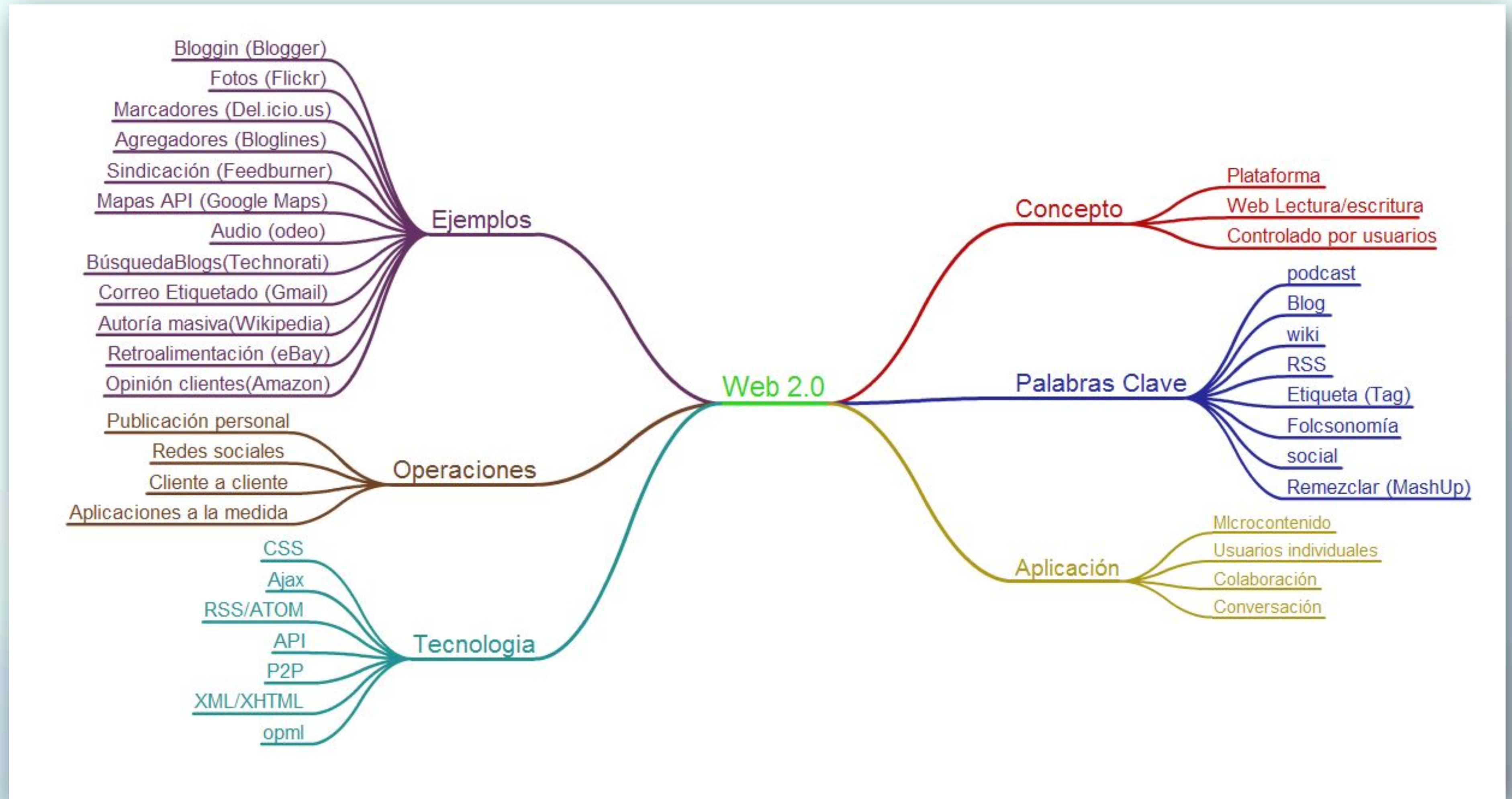
La Web 2.0

Breve Reseña Histórica

- Web 1.0: Páginas estáticas HTML que no eran actualizadas frecuentemente, o con la sola intervención de un webmaster.
- Web 1.5: Páginas dinámicas en lenguajes abiertos (ej: php) con información actualizables desde base de datos. Aparición del Sistema de gestión de contenidos (Content Management System en inglés, abreviado CMS). Crecimiento de las dot com.
- Web 2.0: Aparición de redes sociales, puntos de encuentros en la web, autogestión e inteligencia del medio “arquitectura de participación”

La Web 2.0

Arquitectura



La Web 2.0

Folcsonomía

- **Folcsonomía** es una indexación social, es decir, la clasificación colaborativa por medio de etiquetas simples en un espacio de nombres llano, sin jerarquías ni relaciones de parentesco predeterminadas
- Se trata de una práctica que se produce en entornos de software social cuyos mejores exponentes son los sitios compartidos y las redes sociales.

La Web 2.0

Folcsonomía

Las **folcsonomías** surgen cuando varios usuarios colaboran en la descripción de un mismo material informativo.

