

## LA MULTIMEDIA

### Lea detenidamente el documento

1. Con sus propias palabras defina multimedia.
2. Escriba 3 ejemplo de multimedia.
3. ¿En qué espacios de la vida cotidiana se puede hacer uso de la multimedia?
4. ¿Según el documento cuáles son las funciones de la multimedia?
5. Consulte el significado de las palabras escritas en rojo.
6. ¿Según el documento que es la multimedia interactiva?
7. ¿Qué medio de comunicación permitió que la multimedia fuera un medio como ningún otro?

**Multimedia** es un término que procede de la lengua inglesa y que refiere a aquello que utiliza varios **medios** de manera **simultánea** en la transmisión de una **información**. Una presentación multimedia, por lo tanto, puede incluir **fotografías, vídeos, sonidos y texto**.

El concepto se aplica a objetos y sistemas que apelan a múltiples medios físicos y/o digitales para comunicar sus **contenidos**. El término también se usa en referencia a los medios en sí que permiten almacenar y **difundir** contenidos con estas características.

La **comunicación multimedia** facilita la comprensión y el **aprendizaje**, ya que resulta muy parecida a la comunicación humana directa (**cara a cara**). En una conversación, observamos al interlocutor (lo que sería equivalente a un vídeo) y lo escuchamos (audio) mientras acompaña sus palabras con gestos y movimientos corporales (animaciones).

Una presentación o emisión multimedia puede realizarse en directo o estar grabada. La difusión de los contenidos, por otra parte, puede concretarse a través de **Internet**, proyectarse en una pantalla o desarrollarse en un escenario.

Un **curso de inglés a distancia** es un ejemplo de información multimedia. Ya sea online, el estudiante puede observar vídeos para familiarizarse con el idioma, escuchar audios para aprender la pronunciación, participar de juegos interactivos con animaciones y leer textos con explicaciones sobre gramática y ortografía.

Las **páginas web** también pueden presentar desarrollos multimedia, con animaciones en **HTML** y **Flash**, vídeos insertados desde **YouTube**, música de fondo y material para leer. En estos casos, puede hablarse de multimedia interactiva, ya que es el usuario quien decide cómo será la

presentación de la información y en qué momento iniciarla a través de sus presentaciones.

La integración del contenido multimedia supuso una de las más importantes revoluciones de la **informática** a nivel usuario de las últimas décadas. Hasta comienzos de los años 90, si bien existían los videojuegos y ya habían surgido programas educativos para **ordenador**, se trataba de productos aislados y de una **complejidad** muy moderada, dados los escasos recursos que ofrecían los equipos de la época.

A medida que el poderío de los ordenadores fue creciendo y que se comenzó a utilizar nuevos componentes, que ampliaban su funcionalidad, los desarrolladores fueron capaces de incluir contenido más variado y de combinarlo de forma cada vez menos costosa. Internet comenzó siendo un recurso lento y estático, pero poco a poco se benefició de las posibilidades tecnológicas para hacer uso de la multimedia como ningún otro medio.

Como ocurre con toda revolución, los primeros tiempos de la multimedia fueron una auténtica fiebre: todas las compañías querían abusar de la posibilidad de combinar texto, audio y vídeo en un solo espacio, lo cual dio lugar a una gran cantidad de contenido confuso y ruidoso, que ofrecía menos **beneficios** que sus estáticos antepasados.

Sin embargo, el tiempo, la experiencia y, sobre todo, el feedback de los **usuarios**, fueron moldeando los estándares de hoy en día. Salvando excepciones, lo más común es que cualquier sitio de Internet haga uso de varios tipos de datos para presentar su contenido; en el ámbito de la educación, por ejemplo, esto resulta especialmente beneficioso, siempre y cuando se dé un espacio a la imaginación y se **incentive** a los lectores a pensar por ellos mismos.

Tomando como ejemplo la teoría musical, una página que describe temas relacionados con la dirección de orquesta puede apoyarse en imágenes para graficar los pentagramas, en grabaciones de audio para demostrar los diferentes conceptos y formas de ejecución, y de vídeos para presentar a una persona haciendo uso de las técnicas expuestas. Toda la información centralizada, sin ocupar espacio físico y sin que pueda extraviarse o deteriorarse: el contenido multimedia digital es una de las **herramientas** más útiles para complementar el estudio.