



Diseño Multimedia

Producto Multimedia

1. Definición de persona usuaria y su importancia

La Real Academia Española define a la persona usuaria como la persona que usa algo. Siendo más específico, diremos que es quien utiliza o trabaja con un objeto o que es la persona destinataria de un servicio público, privado, empresarial o profesional.

En Informática es quien utiliza una computadora, sistema operativo o cualquier sistema. Además, el concepto sirve para clasificar diferentes privilegios, permisos para interactuar o ejecutar con el ordenador, los programas o el producto multimedia directamente.

Se conoce como persona usuaria final a la persona destinataria de un producto cuando este ha superado las etapas de desarrollo. Por tanto, tiene una interacción directa con el producto, ya que al mismo tiempo fusiona como evaluador del producto, detectando cualquier error de forma y contenido en la información.

La persona usuaria es quien finalmente se adueñará del producto multimedia y, por lo tanto, éste debe ser desarrollado en función de la comodidad y fácil asimilación de la persona usuaria.

1.1 Concepto de Multimedia

Se entiende por Multimedia al objeto o sistema tecnológico que utiliza múltiples medios de expresión, físicos o digitales, para representar o comunicar información de diversos tipos. Estos medios pueden ser: texto, imágenes, audio, video, animación. Se puede definir también como la tecnología que propicia la creación de nuevos productos, partiendo de la combinación de otros medios para propósitos diversos. Asimismo, la capacidad que posee un ordenador de mostrar en un monitor u otro medio visual, texto, gráficos, sonido y video define el concepto de Multimedia.

Diseño Multimedia

La calidad de "Multimedia" no es necesariamente exclusiva de la Informática, pues cualquier sistema informativo que involucre diversos medios es ya un producto multimedia.

Ejemplo: la mezcla de un libro con un CD o DVD que complementa su contenido, o también, un audio-libro.



Así, un producto multimedia puede tener varias aplicaciones como publicaciones electrónicas (e-books, redes sociales, revistas digitales, ilustración, fotografía, video, animación), tratamiento de información (kioscos digitales, como los utilizados para impresión de fotografías por una persona usuaria inexperta), enseñanza interactiva, entretenimiento interactivo, comunicación promocional, creación y producción, la inclusión de diferentes medios de comunicación -auditivo, visual- facilita el aprendizaje, adaptándose en mayor medida a los sujetos, a sus características y capacidades (pueden potenciar la memoria visual, la comprensión visual, la memoria auditiva, la comprensión oral, entre otros).

Cuando la persona usuaria tiene libre control del producto multimedia hablamos de multimedia interactiva; o sea, la persona decide lo que desea ver y cuando lo ve, a diferencia de la presentación lineal donde deberá apegarse a un orden establecido.

De acuerdo con lo anterior, los contenidos multimedia son gestionados por uno o más programas informáticos; estos programas requieren de una máquina que los ejecute, de aquí la necesidad de un equipo o plataforma para poder usar un producto multimedia, a diferencia de un libro. Actualmente, los ordenadores personales (fijos y móviles) son los más habituales, pero no los únicos.

Los programas informáticos que utilizan de forma combinada y coherente con sus objetivos diferentes medios, y permiten la interacción con la persona usuaria son aplicaciones multimedia interactivas. La evolución producida en los sistemas de comunicación ha dado lugar a este tipo heterogéneo de aplicaciones o programas que tienen dos características básicas:

Diseño Multimedia

- **Multimedia:** Uso de múltiples tipos de información (textos, gráficos, sonidos, animaciones, videos, otros) integrados coherentemente.
- **Hipertexto:** Interactividad basada en los sistemas de hipertexto, los cuales permiten decidir y seleccionar la tarea que deseamos realizar, rompiendo la estructura lineal de la información.

1.2 Soporte off-line (CD-ROM, DVD) y on-line (redes de transmisión) y equipos multimedia

La distribución de los productos multimedia da lugar a una reflexión sobre los soportes que permiten su transmisión. La revolución de la telemática (telecomunicaciones + informática) nos exige distinguir entre dos tipos de soportes, los soportes *off-line* y los soportes *on-line*. Entendemos por *on-line* la conexión del equipo a una línea de transmisión de información (sea telefónica, digital u otras). Entre los soportes *off-line* destacaríamos el CD-ROM, el DVD, etc.

El acceso *on-line* a los productos multimedia se realiza a través de redes de transmisión de banda estrecha o de banda ancha o de cable. Los soportes *off-line* requieren un medio de almacenaje que la persona usuaria debe tener físicamente (el CD-ROM, por ejemplo). La distribución *on-line* permite el acceso virtual a todo tipo de productos, y no hace falta disponer físicamente del soporte. Basta con establecer conexión a una red que nos permita acceder al ordenador donde el producto esté almacenado (Internet, por ejemplo).





Diseño Multimedia

Esto influye en la consulta ya que, mediante los discos compactos, la persona usuaria puede acceder sólo a la información precedentemente impresa o almacenada en el soporte. Además, no se puede acceder a los servicios de intercomunicación que ofrecen los *chats* y los *foros*, muy útiles para el intercambio de ideas y comentarios entre las personas estudiantes que, a pesar de la distancia, implementan un espacio común de debate y comentarios, indispensable para que el conocimiento adquirido no sufra las limitaciones de un aprendizaje aislado.

Otra determinante limitación del *off-line* será la ausencia de tutoría a distancia que el correo electrónico facilita ya que ofrece al estudiantado un espacio de comunicación directo con la persona docente o especialista, para aclarar dudas y hacer preguntas.

Sin embargo, la gran ventaja de este soporte es el hecho de que la persona usuaria podrá tener acceso a su contenido en cualquier momento y lugar, sin requerir de una conexión a la red o línea de transmisión. Bastaría el equipo adecuado para su reproducción o lectura, además algunos de sus productos son reproducibles en múltiples plataformas (PC, CD-Player, DVD-Player, etc.).

On-line queda en un segundo plano la localización en el espacio físico de los contenidos, ya que la persona usuaria puede navegar sin límites o continuidad predeterminada entre contenidos distantes (en esta solución los conceptos de espacio y de distancia pierden sentido, ya que nos encontramos en un mundo o ambientes inmateriales).

La principal limitación de los medios *on-line* es el acceso a la red, ya que a veces no es posible encontrarla disponible en todo lugar o en ocasiones no permite la correcta reproducción de alguno de los medios incluidos en el producto multimedia, dando como resultado una deficiencia en la información ya que esta queda incompleta.

Como equipo multimedia debemos entender todos aquellos dispositivos que permiten la reproducción del producto multimedia:

1. La **computadora de escritorio o portátil**, con todos su accesorios y periféricos:

- a. Lector y grabadora de CD y DVD, que generalmente viene incorporado a la computadora, y que permite leer todo tipo de CD's y DVD's, tales como enciclopedias, música, juegos, programas educativos, videos, películas, simulaciones, idiomas, etc. Asimismo, permite grabar información del disco duro.



Diseño Multimedia

- b. Parlantes, los cuales permiten la salida de audio.
 - c. Micrófono y audífonos (auriculares): muy importantes para la entrada de locución y para la interlocución con diversas personas usuarias, cuando el producto multimedia se reproduce en red.
 - d. Videocámara: al igual que los auriculares, este dispositivo funciona muy bien a la hora de interactuar con otras personas usuarias conectadas a la red.
 - e. La impresora, indispensable para obtener en papel los contenidos y resultados del material multimedia, sea este *off-line* u *on-line*.
 - f. El escáner, equipo utilizado para la captura de imágenes y/o texto, y convertir la información en archivos digitalizados, los cuales pueden tener diversos formatos.
 - g. Joystick: es un equipo especial, básicamente se utiliza para controlar los juegos por computadora y para aplicaciones de sistemas de simulaciones de vuelos de aviones de combate, conducción de vehículos, etc.
2. **El televisor**: es el segundo equipo multimedia en importancia ya que en él se reproduce la programación habitual de los canales vía cable y además funciona como pantalla para la reproducción de material multimedia adicionado a otros equipos.
 3. **Proyector multimedia**: excelente equipo que permite visualizar en pantalla grande los contenidos multimedia almacenados en la computadora o el reproductor de CD o DVD.
 4. **DVD**: reproduce el contenido de los discos compactos y DVD's en el televisor o proyectándolo a través del proyector multimedia.
 5. Existen además otros dispositivos que están tomando auge y son hoy ya una opción importante en la presentación y reproducción de los productos multimedia tales como las **tabletas**, **reproductores personales de audio y video** (reproductores mp3 y mp4), y los **teléfonos celulares** denominados "inteligentes".