

El Mundo de la Multimedia: Sus Avances y Ventajas

Enviado por [Lidiana Murillo Matamoros](#) |

1. [Resumen](#)
2. [Introducción](#)
3. [Contexto](#)
4. [Multimedia](#)
5. [Conclusiones](#)
6. [Enlaces Recomendados](#)
7. [Referencias Bibliográficas](#)

Resumen

El mundo de la **multimedia** es todo un entorno de aplicaciones donde se da la **integración** de varios elementos como audio, **video**, **imágenes**, animaciones, **texto**, entre otros, cuyo **objetivo** primordial es brindar **información** de una manera interactiva y más amigable para el usuario. El avance tecnológico es algo que evoluciona diariamente, y la multimedia no se queda atrás, cada día surgen nuevas tendencias e ideas de formas en que se puede implementar y aprovechar a cabalidad los **recursos** multimedios, como por ejemplo las teleconferencias satelitales y **la televisión** digital, sin embargo es necesario la implementación de nuevos estándares y **normas** en el **desarrollo** de estas aplicaciones, para que estas puedan ser compatibles y funcionales en cualquier plataforma.

También es importante destacar el papel que juega la humanidad ante el desarrollo de tanta **tecnología**, ya que no siempre se utiliza conscientemente. Y si no se tiene **ética profesional** y **personal** en el desarrollo de un **producto** multimedia se puede llegar a desviar de la perspectiva de que la multimedia es un avance tecnológico que esta aportando grandes ventajas a la **sociedad**.

Introducción

El desarrollo de las **nuevas tecnologías** de la **comunicación** y la información con la incorporación de las **computadoras** a los **medios electrónicos**, los **sistemas** de **comunicación** por satélite, el **teléfono**,

el **fax** y el celular, no acaban de asombrarnos, cada día observamos nuevas **herramientas**, dispositivos y **técnicas** que facilitan en gran medida el desarrollo de nuestras labores diarias, como es el caso de la multimedia.

Por lo que en este artículo se analizará como avanza diariamente la multimedia y cuales son sus logros, además, se describirán las características esenciales de una aplicación multimedia, y las ventajas de la utilización de este tipo de recursos en el desarrollo diario de nuestras labores y en nuestro **desarrollo personal**.

Con el paso del **tiempo** la multimedia se ha ido desarrollando y no se ha limitado al desarrollo solamente de **juegos** interactivos, como se utilizó en sus inicios, más aun, ha incursionado grandemente en otras áreas, por lo que más adelante destacaré algunos campos en los que se esta adquiriendo grandes beneficios, así como algunos de los últimos avances en la comunicación en donde se da la utilización de estos recursos.

Pero como cualquier desarrollo tecnológico no todo es beneficio, muchas veces los avances traen consigo también algunas desventajas o limitaciones, las cuales hay que considerar, en el caso de la multimedia destacaré la **escasez** de normas y estándares para el desarrollo de este tipo de aplicaciones los cuales son necesarios para asegurar su funcionalidad sobre cualquier plataforma. Y como el mundo de la multimedia ha venido revolucionando y a llegado a cambiar y a desplazar muchas técnicas o metodologías tradicionales, desde luego hay que considerar la posición tanto del usuario como del desarrollador, ante cualquier **cambio**, se tiene que aplicar mucha **ética** durante el desarrollo de una aplicación, si se genera un producto, este debe ser con fines positivos, tanto para el desarrollador como para los **clientes** de la aplicación, así, como por su parte los clientes deben hacer el esfuerzo para adaptarse con eficaz y eficientemente a este mundo tecnológico tan cambiante.

Contexto

Con el paso del **tiempo** los usos sociales de la **información** se modifican, aunque se conservan las mismas **funciones**, ahora, a la información se la puede considerar como una mercancía a la que podemos calcular un **precio**, la podemos almacenar, transportar, distribuir, procesar, transformar y elaborar **productos** con ella.

En el ámbito de la **computación** el término **multimedia** es más nuevo y se le asigna al uso de varios **recursos** o **medios**, como audio, **video**, animaciones, **texto** y **gráficas** en una **computadora**. De una forma sencilla se le ha definido como "...cualquier forma de **comunicación** que usa más de un medio para presentar información."

La multimedia es una **tecnología** que está encontrando aplicaciones, rápidamente, en diversos campos, por la **utilidad** social que se le encuentra. Comenzó por aplicaciones en la diversión y el entretenimiento a través de los **juegos** de video.

"La principal idea multimedia desarrollada en los video juegos es: que se pueda navegar y buscar la información que se desea sobre un tema, sin tener que recorrer todo el **programa**, que se pueda interactuar con **la computadora** y que la información no sea lineal sino asociativa."

Bajo este propósito surge la multimedia, y de allí se pasó a las aplicaciones en la información y **la educación**, para pasar al campo de la **capacitación** y la instrucción, a la **publicidad** y **marketing** hasta llegar a las presentaciones de **negocios**, a la **oferta** de **servicios** y productos y a **la administración**.

Inicialmente, lo que se aprovecha de este recurso es su enorme capacidad de ofrecer información atractiva, donde **la lectura** del contenido no necesariamente debe ser lineal y las presentaciones no son estáticas, al contrario, estas aplicaciones incluyen muchos enlaces que permiten al usuario moverse por la información de un modo intuitivo, donde la combinación de varios medios para transmitir la información lo convierte en un experiencia interactiva, infinitamente variada e informativa.

Multimedia

La **revolución** multimedia se ha convertido en el más reciente fenómeno tecnológico y cultural, que está contribuyendo a cambiar muchos conceptos de la vida y **el trabajo** cotidiano, aportando muchas ventajas y facilidades en **desarrollo** diario, así como, brindando una oportunidad más como medio a utilizar por aquellos que les agrada utilizar mal la tecnología, ya sea para provocar daños a los demás o aquellas personas que quizás inconcientemente se dañan a ellas mismas (por ejemplo la adicción). Con el desarrollo tecnológico y el surgimiento de estas diferencias de ideas se da

origen a varios interrogantes como ¿Realmente será un beneficio la utilización de **herramientas** de multimedia? ¿Puede el mundo de la multimedia provocar complicaciones, desventajas ó limitaciones en nuestro **desarrollo personal**? La respuesta a estas interrogantes son diversas, y dependen grandemente desde que punto de vista las observemos y de la forma de **pensamiento** de cada **persona**, lo cierto del caso es que este mundo tecnológico esta lleno de ventajas así como también de desventajas, ya que todo desarrollo tiene sus pro y sus contra.

Multimedia por su parte, representa la perfecta combinación entre **la televisión**, el ordenador, la **industria** editorial y las **telecomunicaciones**, ofreciendo una verdadera experiencia integrada por **imágenes**, sonidos, animación, video, textos y **gráficos**. Un **producto** multimedia interactivo permite al usuario iniciar y desarrollar un **diálogo**, hacer preguntas, explorar y descubrir, dar y recibir respuestas, por lo que se destaca que los productos multimedios tienen grandes beneficios en el ámbito de la **educación**.

"Multimedia es, en esencia, una tendencia de mezclar diferentes tecnologías de difusión de información, impactando varios de nuestros sentidos a la vez para lograr un efecto mayor en la comprensión del mensaje que se desea transmitir."

La multimedia debe ser considerada como una tecnología que posibilita la **creatividad**, mediante los **sistemas** de computación; que la **producción** y creación por computadora reduce el derroche de recursos técnicos y económicos, utilizando los recursos tecnológicos, sus avances y las herramientas multimedia, se puede desarrollar muchos productos interactivos, sencillos, y en los cuales utilizando diversas **técnicas** de **diseño** y mucha creatividad se puede incluir mucho contenido informativo. Multimedia es una suma de **hardware** y **software** en busca del mismo **objetivo**, humanizar la máquina. La **interacción**, que multimedia exige del usuario, facilita la **atención**, la comprensión, y la retención de información de una forma intuitiva, espontánea y divertida, muy diferente a las metodologías tradicionales de **enseñanza** y **aprendizaje**.

La **integración** de diferentes medios en un soporte digital dotado de interactividad proporciona grandes ventajas:

1. La información se **muestra** de un modo completo e impactante, debido al desarrollo de los diversos **medios de comunicación**, en soporte digital.
2. La información está disponible las 24 horas del día.
3. Reducción de los **costos**. Los costos de las actualizaciones se reducen considerablemente gracias al bajo **costo** del soporte digital y a la flexibilidad del mismo.
4. Información fácilmente actualizable.
5. La información se personaliza en **función** de las características y necesidades del usuario final.
6. Gracias a la interactividad, el receptor participa activamente en el **proceso** Multimedia, teniendo en todo momento el **control** del mismo.
7. Posibilidad de diversos idiomas en un mismo soporte.
8. Gran capacidad de **almacenamiento**.
9. Calidad digital de **imagen** y **sonido**.
10. La posibilidad de crear aplicaciones en soportes multiplataforma, nos permite llegar al mayor número de usuarios potenciales, independientemente de la plataforma utilizada.

Un avance donde se utilizan recursos de multimedia y que está dando mucho de que hablar son las teleconferencias vía satélite, las cuales aumentan posibilidades de **cultura**, educación, capacitación, información e instrucción, de modo interactivo; éstas comienzan a ser más comunes y, con la infraestructura requerida, están cada vez más al alcance de **instituciones** sociales.

La multimedia que está a punto de desarrollarse busca la **televisión** multimedia, a partir del **empleo** de una **CPU** multimedia. Con esta tecnología se desarrollará la **televisión** interactiva, que aplicará el principio de aprender haciendo y tendrá capacidad para crear el sentimiento de **comunidad**, a partir de la interactividad. Mediante la interacción con la máquina, la multimedia tendrá una función semejante a la de los **libros** en **el aprendizaje** e información, tendrá su base en las imágenes interactivas y en el indicio de que la gente adquiere sus conocimientos de manera más efectiva manejando la información de manera interactiva.

Aunque hay avances, los desarrollos de multimedia enfrentan obstáculos de normatividad tecnológica en **torno** a la compatibilidad y transferencia "...la multimedia cuenta actualmente con 30 arquitecturas diferentes e incompatibles entre sí, a las que se incluyen el **CD-ROM**, el CDTV y el **CD-I**". Con estos **datos** no cabe duda que el desarrollo de productos multimedia no es nada fácil y mucho menos cuando se intenta adecuar estos para que sean funcionales en cualquier equipo. Por lo que el desarrollo de la multimedia no solo se basa en crear nuevos productos, si no que también implica adecuar estos a **normas** y estándares de compatibilidad, pero no sólo se busca hacer compatibles las tecnologías, también se busca desarrollar estándares o normas que haga posible que los **programas** desarrollados puedan ser usados en diferentes tecnologías con una plataforma que tiende a ser uniforme. Los esfuerzos por una estandarización han definido un conjunto mínimo de estándares para conformar equipos multimedia. Estos estándares tienen que ver con la capacidad y **velocidad** de procesamiento, con la capacidad de almacenamiento masivo de información, con la posibilidad de almacenar y reproducir información diferenciada y de diferente **naturaleza** y con el **ambiente** en que se trabaja la información.

En un futuro no tan lejano el desarrollo de la multimedia se ve integrada al futuro de las telecomunicaciones. Será posible el **transporte** de la información con mayor **volumen** y velocidad, con mayor acceso, conectividad y ancho de banda de la **red**, gracias a la tecnología ya existente y que sólo falta instrumentar. Se define la convergencia de las telecomunicaciones, computadora y televisión, a través de la **fibra óptica**, el satélite de comunicación y el celular. **Una red** inalámbrica multimedia será posible y se crearán nuevas relaciones de comunicación e información.

Multimedia cambiará la manera de concebir la enseñanza y el aprendizaje, además de abordar en el mundo de los negocios, el entretenimiento y el hogar. Parece mágico, pero ese futuro ya se está construyendo con la tecnología del mundo actual: potentes **computadoras** de escritorio, telecomunicaciones de alta velocidad, alta capacidad de almacenamiento y **redes** de computadoras como la de **Internet**, proveen la plataforma de hardware y los programas de computadora de **simulación**, **inteligencia artificial**, **edición** de

gráficos, edición de vídeo, edición de sonido, edición de hipertextos e integradores de multimedia proveen la plataforma de software. De esta manera está naciendo multimedia para tener acceso, intercambiar y aportar información a través de **bancos** de datos y **bibliotecas** de hipertexto, vídeo y sonidos que existen en la red mundial de Internet.

Lo importante no es que esta nueva magia ocurre porque sí, sino porque es necesaria. El acelerado mundo en que vivimos y la gran cantidad de información que se genera en todo el planeta, nos obligan a acortar distancias y volver más eficiente la manera de adquirir información.

Conclusiones

El avance tecnológico es algo que está aumentando con pasos de gigante, el mundo de la multimedia se está convirtiendo en toda una revolución, la cual proporciona muchas ventajas, la creación de aplicaciones donde se mezclan diversos elementos en forma interactiva, y donde la navegabilidad se puede desarrollar de una forma amena, muy agradable, quizás divertida, pero sin perder el enfoque informativo, es algo que ya lo podemos observar en muchos sitios, la multimedia está siendo implementada en muchos dispositivos y **medios de transmisión** y está haciendo posible **la comunicación** a nivel universal, logrando una integración mundial de la **sociedad** por medio de diferentes aplicaciones y a través de varios medios.

Ante tantas ventajas y facilidades que nos proporciona la multimedia hay quienes utilizan la tecnología de forma errónea o de manera maliciosa y se aprovechan de esta para perjudicar a los demás y en muchos casos se perjudican a ellos mismos, como ejemplos hay publicaciones en multimedia que atraen a los usuarios para estafarlos, algunos individuos se dedican a desarrollar material dañino, aplicaciones con doble sentido con el afán de obtener beneficios aprovechándose de los demás y perjudicándoles. También hay muchas personas usuarios de aplicaciones multimedios que se vuelven adictas a algunas tecnologías como los video juegos, los **Chat**, o el simple hecho de pasar horas frente a una máquina navegando, una considerable cantidad de personas se vuelven

dependientes de estos recursos para **poder** realizar sus labores cotidianas.

Lo fundamental ante este mundo tan cambiante es estar preparados para adaptarnos a el, y aprovechar las ventajas que el nos ofrece la tecnología de forma positiva, procurando beneficios para todos y no para unos pocos. Es esencial aceptar que el mundo esta y seguirá evolucionando y que tenemos hacer **conciencia**, tener mucha **ética y moral** para que estos cambios sean para bien y beneficio de toda la sociedad y no un medio para querer sobrepasar a los demás.

Enlaces Recomendados

LA TECNOLOGIA MULTIMEDIA: Una Nueva Tecnología de Comunicación e Información.

Carlos Corrales Díaz. ITESO, Tlaquepaque, Jalisco, enero de 1994.

<http://iteso.mx/~carlosc/pagina/documentos/multidef.htm>

Multimedia

Instituto Nacional de Estadística e **Informática** –INEI

<http://www.inei.gob.pe/biblioineipub/bancopub/Inf/Lib5034/cultu08.htm>

La importancia de los contenidos para el éxito del e-learning

Juan Carlos Lozano, Director vértice **e-learning** (31/01/2005)

<http://www.educaweb.com/EducaNews/interface/asp/web/NoticiasMostrar.asp?NoticiaID=258&SeccioID=421>

Multimedia en la Educación.

<http://roble.pntic.mec.es/~sblanco1/services.htm>

Referencias Bibliográficas

Didáctica, Innovación y Multimedia

Grupo de **investigación "Didáctica y Multimedia"** de la UAB - España
Publicación Trimestral - Año 3 - N° 9 - 22 de mayo de 2007 - ISSN:
1699-3748

Corrales Díaz, Carlos **LA TECNOLOGIA MULTIMEDIA: Una Nueva Tecnología de Comunicación e Información.** ITESO, Tlaquepaque, Jalisco, enero de 1994.

<http://iteso.mx/~carlosc/pagina/documentos/multidef.htm>

Lozano, Juan Carlos **La importancia de los contenidos para el éxito del e-learning**

Director vértice e-learning, 31 de enero del 2005

<http://www.educaweb.com/EducaNews/interface/asp/web/NoticiasMostrar.asp?NoticiaID=258&SeccioID=421>

Multimedia en la Educación.

<http://roble.pntic.mec.es/~sblanco1/services.htm>

Multimedia

Instituto Nacional de Estadística e Informática –INEI

<http://www.inei.gob.pe/biblioineipub/bancopub/Inf/Lib5034/cultu08.htm>

Multimedia

<http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

Multimedia

http://html.rincondelvago.com/multimedia_5.html

Uso de los multimedia

<http://www.clearleadinc.com/spanish/multimedia.html>

Zambrano Rodríguez, Douglas Francisco **Multimedia**

<http://www.monografias.com/trabajos10/mmedia/mmedia.shtml>

Lidiana Murillo Matamoros

lmurillomatamoros@aroba.com