

APLICACIONES MULTIMEDIA

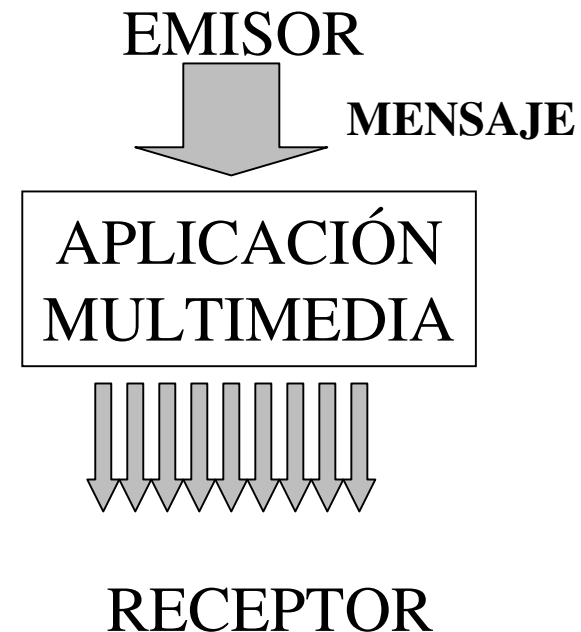


INTRODUCCIÓN

- En este tema respondemos a las siguientes preguntas fundamentales:
 - ¿Qué es una aplicación multimedia?
 - ¿Cómo se hace una aplicación multimedia?
 - ¿Qué es el guion multimedia?
 - Ciclo de vida
 - Acabado de la aplicación

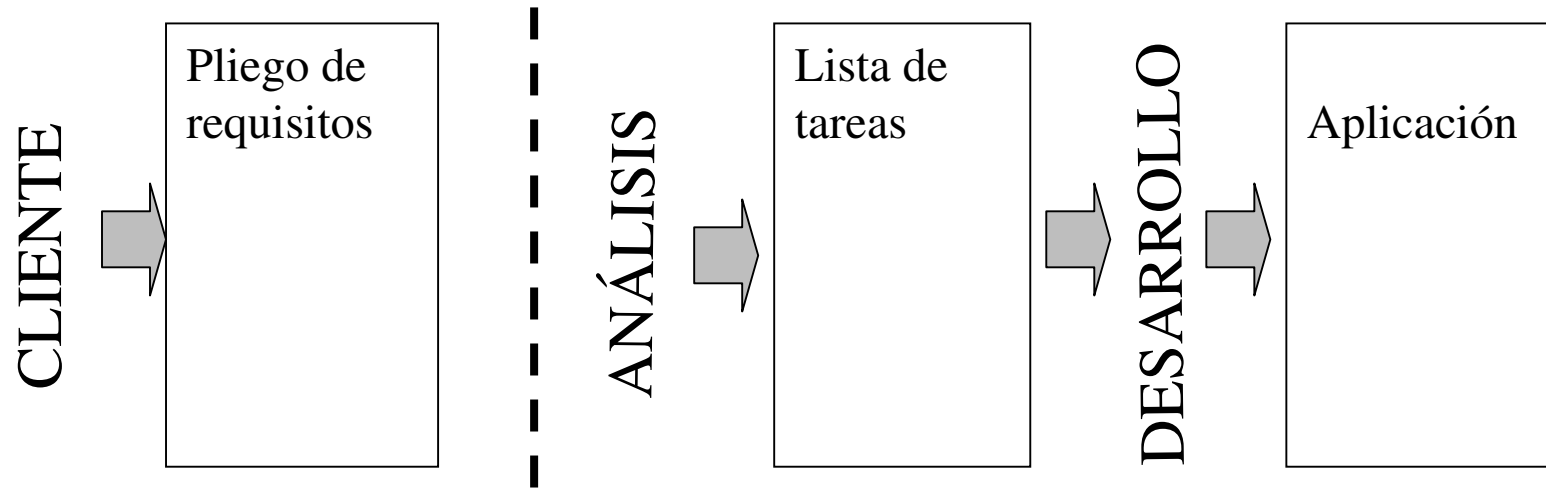
CARACTERÍSTICAS

- Múltiple entrada
- Interactividad
- Libertad
- Necesidad
- Vitalidad y Atención



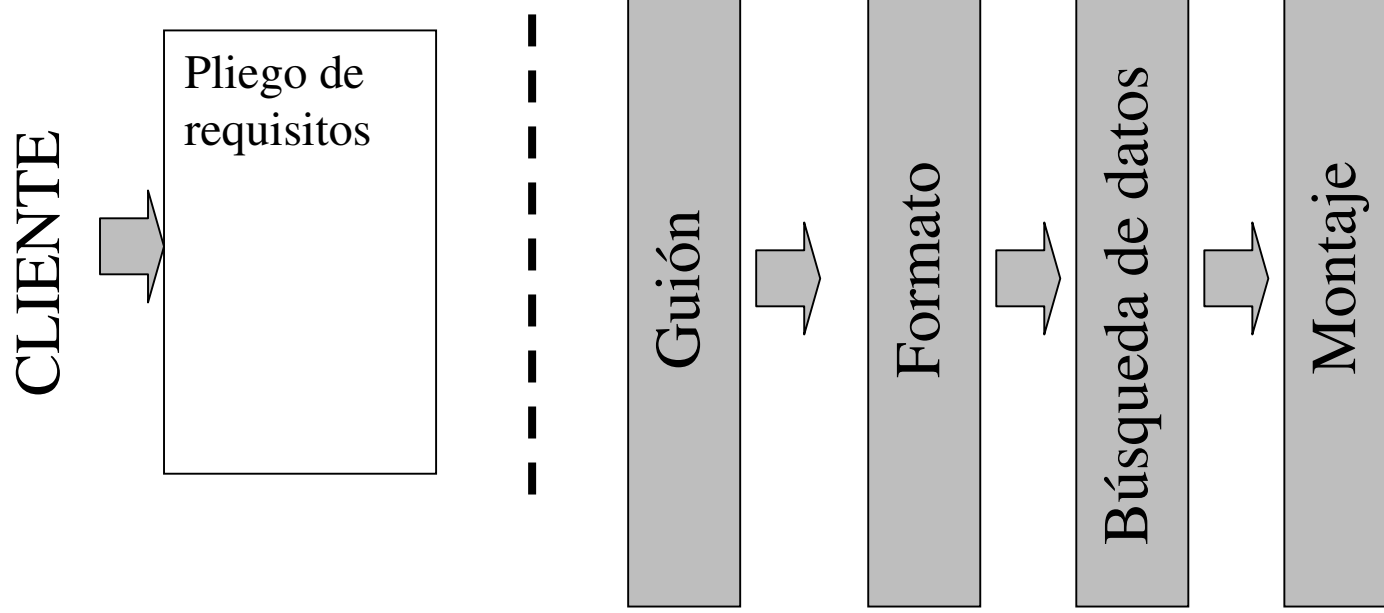
PRODUCCIÓN

- Enfoque Clásico:



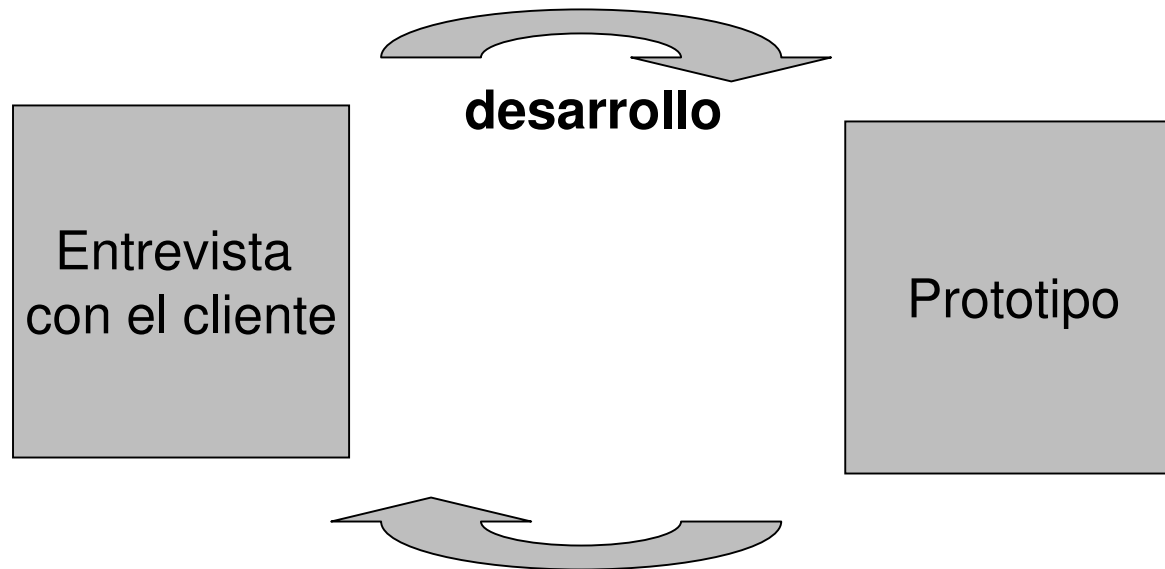
PRODUCCIÓN

- Producción multimedia:



PRODUCCIÓN

- Producción Cíclica:



GUIÓN MULTIMEDIA

Tareas previas

- Entrevistas con los clientes
 - La entrevista debe servir para entender lo que quiere el cliente.
 - ¿Para qué es la aplicación multimedia?
 - ¿Qué contenidos debe tener?
 - No es tan importante cómo hacer la presentación: es nuestra decisión. No debemos esperar que el cliente tenga claros todos los puntos.
 - Fijar fechas de siguiente reunión donde nosotros explicaremos al cliente lo que vamos a hacer.
- Especificación de plataforma

GUIÓN MULTIMEDIA

Uso de metáforas

- LA PELÍCULA
 - La aplicación es una película
 - La ventana en el escenario
 - La película se compone de escenas (cambio de personaje)
 - Existen personajes: texto, grafismos, vídeo, actores.
 - *Sprites*: los personajes en escena.
 - Las escenas se forman por *frames*.
- EL LIBRO
 - Un índice muestra los contenidos
 - Enlaces entre diversos capítulos
 - Referencias a términos concretos

GUIÓN MULTIMEDIA

Tareas

- Especificación del objetivo:
 - ¿qué quiero transmitir y cómo?
- Personajes:
 - Texto, Grafismos, secuencias, Fotografía, Audio, Vídeo.
- Escenas:
 - Qué pasa y cuándo pasa.
 - Interacción.
- Diseño gráfico coherente y homogéneo.

DESARROLLO

- **Búsqueda de contenidos**
 - Texto, grafismo, fotografía, audio, vídeo.
 - Algunos ya están disponibles, pero otros hay que generarlos.
- **Formateo de los elementos**
 - Muchos elementos no nos valen sin procesarlos previamente.
 - Puede optimizarse el rendimiento si se trabaja con resoluciones adecuadas
- **Integración**
 - Empleo de herramientas de autor.
- **Pruebas**
- **Creación del Master**

ACABADO

- Cuestiones técnicas:
 - Creación de un autorun e icono.
 - Reproducción del master en CD.
 - Compatibilidad de uso.
- Consideraciones estéticas
 - Carátula y lomo del CD.
 - Soporte web.
- Otros
 - Créditos en la aplicación.
 - Licencia de uso.
 - Presupuestos.

CONCLUSIONES

Metodología que conviene respetar para ahorrar tiempo.

