



NOMBRE DEL DOCENTE: Natividad Ríos

TALLER: No 2

ÁREA O ASIGNATURA: Diseño e Integración de Multimedia GRADO: 11 GRUPO (S): 11°1

TEMA(S): Elaboración proyecto de contenidos multimedia para sitio web

SEMANA DEL 27 abril AL 1 de mayo

**INDICADOR(ES) A DESARROLLAR:**

- Incorporar los elementos de la multimedia según los criterios del storyboard.
- Programar elementos interactivos de la multimedia siguiendo las especificaciones del mapa de navegación y el storyboard.
- Elaborar los elementos de la multimedia siguiendo las pautas establecidas en el guion técnico.

**1. DESARROLLO TEÓRICO DE LA TEMÁTICA CON SUS RESPECTIVOS EJEMPLOS**

**HIPERTEXTUALIDAD**

Se refiere a la importancia de construir textos que usen enlaces que lleven a otros recursos que sirvan para profundizar en la información inicial. Utilizando enlaces para comunicar partes de los contenidos. Por ejemplo:

- Dos páginas web dentro de un mismo sitio web
- Un texto con una animación
- Un texto con otro texto, etc.



**COMPONENTES DE LA ESTRUCTURA HIPERTEXTUAL**

- Nodos (Piezas de información)
- Enlaces (hiperenlaces, vinculos, hipervínculos o links)
- Pisos o niveles

**TIPOS DE LINKS**

- Links intrapágina:
  - Enlaces que comunican un punto con otro, pero dentro de la misma página web (es decir, en la misma pantalla)
- Links interpaginas:
  - Comunican dos páginas web distintas, de dos sitios web diferentes
  - Cuidado con su uso, pues si uno hace que el lector o usuario se vaya de nuestro producto, es posible que no regrese.
- Links intrapáginas:



- Comunican dos páginas web distintas, dentro de un mismo sitio web
  - Por ejemplo, comunican una sección con otra, como los que se usan en los menús de los sitios web.
- Incrustados: insertos en el texto, en las fotos, en los títulos o en cualquier parte
- Organizados en índices o menús

## **INTERACCIÓN E INTERACTIVIDAD**

- **INTERACTIVIDAD** normalmente se refiere a la relación o comunicación entre el usuario y el sistema o producto digital... a cómo ambos se comunican.
- **INTERACCIÓN** se refiere a la relación o comunicación entre usuarios:
  - Entre emisores y perceptores de un producto
  - O entre los mismos perceptores
- Por lo tanto:
  - Interactividad se usa para hablar de la comunicación hombre-máquina u hombre-sistema.
  - Interacción, para referirse a la comunicación hombre-hombre a través de máquinas, es decir a la comunicación interpersonal mediada por TIC.

Cuando se diseña un producto, hay que planificar y realizar, por separado, estrategias para lograr la interacción y la interactividad.

¿De qué forma entonces, dialogan los usuarios del sistema? Mediante servicios que facilitan la comunicación sincrónica o asincrónica:

- Comunicación sincrónica:
  - Chats
  - Videoconferencias (Skype, por ejemplo)
  - Etc.
- Comunicación asincrónica:
  - Foros y comentarios
  - Redes sociales como Facebook
  - Videos
  - Blogs, fotoblogs y videoblogs
  - Correo electrónico
  - Encuestas, calificación, me gusta, etc.

## **USABILIDAD**

Se define como **el atributo de calidad que mide lo fáciles que son de usar las interfaces Web.**

- Pero ¿qué implica eso, en términos concretos?
  - Facilidad de uso
  - Comodidad a la hora de usar o navegar por un contenido digital
  - Lograr los propósitos con rapidez, efectividad, eficiencia y satisfacción
  - Que el contenido o el uso de una aplicación sean: comprendidos, aprehendidos, usados fácilmente y atractivos **para un usuario, en condiciones específicas de uso.**

## **ACCESIBILIDAD**

Se refiere a la facilidad de uso por parte de los usuarios con:

- Discapacidades físicas o cognitivas
- Limitaciones técnicas o de competencias digitales



- Por utilizar recursos técnicos obsoletos o minoritarios
- O por no saber utilizar los recursos técnicos, es decir por falta de alfabetización digital.

## **2. ENLACES Y/O TEXTOS PARA PROFUNDIZAR LA TEMÁTICA**

### **Enlaces**

Las seis etapas de la creación de un nuevo sitio web

[https://www.verisign.com/es\\_LA/website-presence/online/creating-a-website/index.xhtml](https://www.verisign.com/es_LA/website-presence/online/creating-a-website/index.xhtml)

Ejemplo de sitio web

<https://natividadrios1731.wixsite.com/viajaporcolombia>

## **3. EJERCICIOS DE REPASO**

La elaboración de un producto de contenidos digitales multimedia, exige tener un proyecto previo que incluye varios pasos que garantizan un trabajo de calidad, riguroso, con excelente manejo de la información y con un efecto comunicativo claro y efectivo.

A continuación se explican los pasos para la elaboración de este tipo de proyecto.

### **ACTIVIDAD**

Continuación del ejercicio anterior.

**6. Definir el tipo de producto:** *definir el tipo de producto digital o espacio en Internet: un sitio, una wiki, una revista, un blog, un videojuego, etc. (justificar la elección con argumentos provenientes de las necesidades del público y los resultados del benchmarking).*

**7. Definir los subtemas en los que se podría organizar la información:** *esto permite definir las secciones del producto de contenidos digitales multimedia.*

- *Las secciones deben ser mínimo cinco.*
- *Justificar cada una de las secciones, con argumentos relacionados con los objetivos secundarios y las características, hábitos y necesidades del público.*
- *Definir si algunas de las secciones tendrán subsecciones.*
- *No olvidar la sección 'Quiénes somos', que incluye la información relacionada con el autor o los autores del sitio o producto.*

**8. Definir los nodos de cada una de las secciones y subsecciones, a partir de los distintos lenguajes (multimedialidad):** *es decir, para cada sección se debe definir si habrá nodos de texto, fotos, videos, gráficos, mapas, audios, líneas de tiempo, infografías, etc. Justificar cada decisión.*

**9. Definir los recursos que se incluirán en cada sección en relación con la interactividad, la interacción y la participación:** *se deben incluir recursos y actividades relacionadas con estos tres factores. Justificar cada decisión.*

**10. Realizar un diseño (dibujo) de cómo será la página de inicio.** *Compuesta por nodos y enlaces: Incluir en el HOME los enlaces a todas las secciones y tener en cuenta si la estructura hipertextual será de dos, tres o más pisos o niveles. Así mismo, en la estructura hipertextual deben quedar claros los nodos relacionados con la multimedialidad, la interactividad, la interacción y la participación. Esta estructura hipertextual constituye la **guía de navegación** del sitio o producto Web.*



EJEMPLO DE CÓMO RESOLVER CADA PUNTO

(Lo debes hacer de acuerdo a tu proyecto)

6. Definir el tipo de producto:

Este proyecto se desarrollará como un Sitio Web en donde **se integra texto, imagen, mapas y videos siendo multiplataforma** rompiendo con los esquemas tradicionales de representar una información, tendrá una **multidireccionalidad** que facilite la navegación en el sitio evitando que el usuario se pierda, contará con temas coherentes y precisos. A diferencia de la mayoría de los proyectos encontrados, **este tendrá en cuenta la accesibilidad.**

7. Definir los subtemas en los que se podría organizar la información:

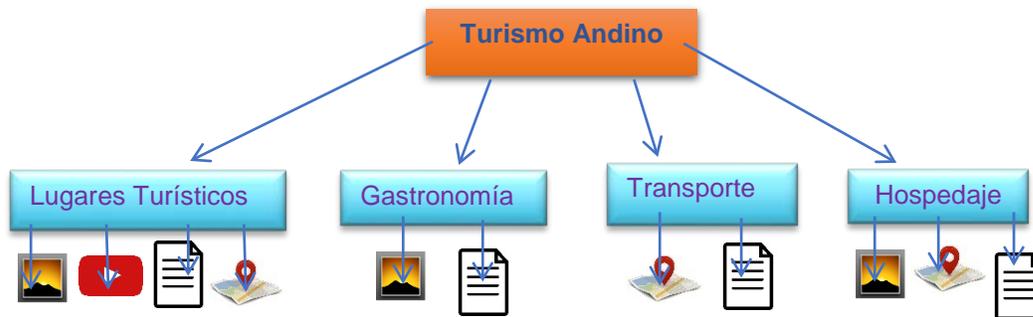
Las secciones son: Las 6 regiones de Colombia



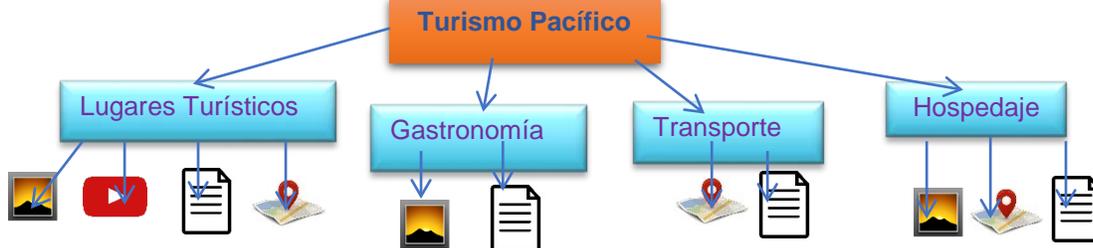
Se escogen estas secciones porque son las regiones que abarcan todo el territorio colombiano, siendo este el objetivo a conocer con un turismo económico. Esta información será de gran ayuda para las personas que creen que viajar por Colombia cuesta mucho dinero.

Cada una de estas secciones tendrá unas subsecciones: las cuales indicaran información más detallada de las regiones, de la siguiente manera:

Subsección de Andina:



Subsección de Pacífica:



Y así sucesivamente cada Región tendrá Subsección con los Lugares Turísticos, Gastronomía, Transporte, Hospedaje y esas a su vez tendrán subtemas como: Imágenes, videos, texto y mapas.

Se tendrá una sección de "Quiénes somos" para los datos del autor y en cada sección se le dará participación a los usuarios para que cuenten sus experiencias, den recomendaciones y envíen fotos (toda esta información será seleccionada por el administrador del sitio). También se tendrá la posibilidad que el usuario comparta el sitio web en sus redes sociales facebook y twitter.



**8. Definir los nodos de cada una de las secciones y subsecciones, a partir de los distintos lenguajes (multimedialidad):**

*Como lo muestra el punto anterior se tendrán recursos desde el inicio de la página como infografías y en cada uno de sus subniveles se ira mostrando información con:*

- *Fotos de los diferentes lugares turísticos de las regiones dando alguna información y decorando el sitio web.*
- *Imágenes, se utilizarán para los iconos de las diferentes redes sociales, así como para el logo del sitio.*
- *Videos, se van a utilizar videos donde se muestran características (Ubicación, gastronomía, música, fiestas, etc.) de las regiones y de los lugares turísticos.*
- *Textos: todas las secciones tendrán textos cortos dando una introducción y contextualizando al usuario sobre los contenidos del sitio relacionados con las regiones, sus departamentos, costumbres, transporte, recomendaciones para los viajeros, etc.*
- *Mapas, se utilizara el mapa de Colombia en el home mostrando la ubicación de cada región y dentro de las secciones se muestran también los lugares turísticos y se podrá ver su ubicación en un mapa. Y para dar la ruta de cómo llegar a un restaurante, hotel, lugar turístico, etc.*
- *Gráficos, se tienen gráficos de la población de los departamentos que conforman las regiones. Estos gráficos se incluyen dentro de una infografía.*
- *Sonidos, todas las regiones al ingresar a cada una tendrán música de fondo con melodías representativa de la región.*
- *Infografía, se utilizara en los Nodos de segundo nivel, con información de la región Pacífica y la región Caribe. En ella se incluirá fotos, videos, grafios, textos, todo con información representativa de las regiones.*

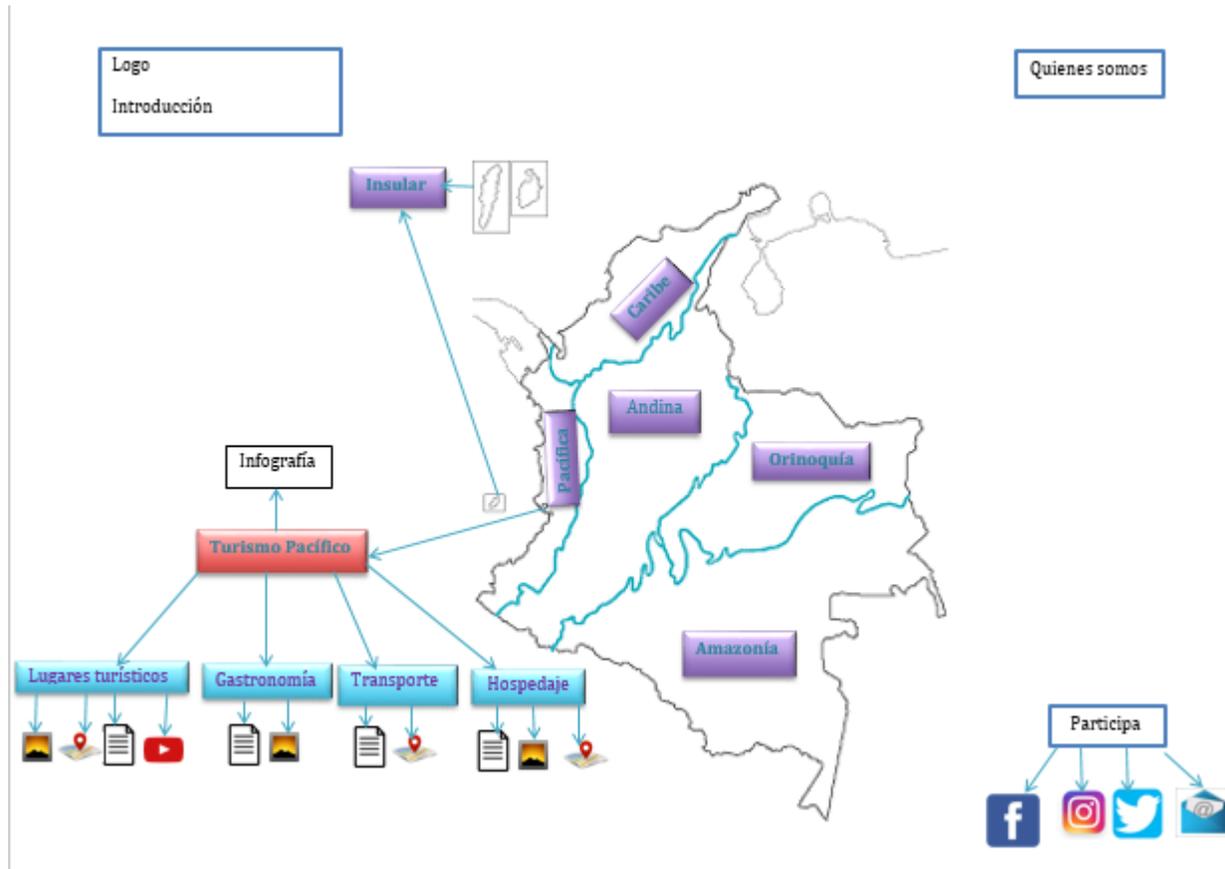
**9. Definir los recursos que se incluirán en cada sección en relación con la interactividad, la interacción y la participación:**

*Interactividad: los recursos que se incluirán son con el objetivo de hacer un sitio interactivo, por lo tanto, se piensa en: Enlaces que contengan videos, imágenes, fotos, gráficos, sonidos, mapas e infografías.*

*Por ejemplo: que al pasar el mouse por cada región del mapa estas se resalten, los nodos de cada región de primer Nivel tendrán imágenes con objetos representativos. Al sumergirse en cada región se tendrá música de fondo e información donde se integrarán varios lenguajes.*

*Interacción y Participación: se le dará participación al usuario con los enlaces externos a las redes sociales en donde se podrán dejar mensajes, preguntas, subir imagen de algún lugar de las regiones de Colombia, hacer sugerencias. Toda esta información se canalizara por las redes sociales del sitio web (Facebook, twitter, Instagram y mensajes de correo electrónico) con el fin de incluirla en el sitio web.*

**10. Ejemplo de la página de inicio o HOME.**



Enviar el taller realizado al correo [natividad.rios@medellin.edu.co](mailto:natividad.rios@medellin.edu.co)

Para los que no tienen como mandarlo por correo le toman foto y lo envían por el medio que les quede más fácil.