

<p>“Como estudiante de ESPOL me comprometo a combatir la mediocridad y a actuar con honestidad; por eso no copio ni dejo copiar”</p> <p style="text-align: center;">-----</p> <p style="text-align: center;">Firma de compromiso del estudiante</p>	<p>—</p> <p>100</p>
---	----------------------------

IDENTIFICAR. (Seleccione la opción correcta de la lista de literales)

1. Multimedia se define como:

- a) Una página web o aplicación donde diferentes personas intercambian información y contenidos.
- b) Las técnicas utilizadas para presentar contenidos y a los contenidos en si mismo, por ejemplo un portal web.
- c) Una manera de aprender algún conocimiento usando varios medios.
- d) La emisión de varios conocimientos mediante el uso de mas de un medio a la vez.

2. Hipermedia es:

- a) La simulación por computadora que permite a una persona interactuar con un entorno sensorial tridimensional.
- b) Una página web o aplicación donde diferentes personas intercambian información y contenidos.
- c) Aquello que utiliza varios medios de manera simultánea en la transmisión de información.
- d) Conjunto de métodos para diseñar contenidos que integren soportes como texto, imagen, video o audio.

3. Realidad virtual es:

- a) Contenido que podemos utilizar para diseñar contenidos que integren soportes como texto, imagen, video o audio.
- b) Entorno de escenas u objetos que permite a una persona interactuar con un entorno sensorial tridimensional.
- c) Una página web o aplicación donde diferentes personas intercambian información y contenidos.
- d) Aquello que utiliza varios medios de manera simultánea en la transmisión de información.

4. Interactividad es:

- a) Es un proceso de comunicación entre computadoras.
- b) La emisión de varios conocimientos mediante el uso de mas de un medio a la vez.
- c) La participación de usuarios y sistemas informáticos en un proceso de comunicación.
- d) Un termino ambiguo que refiere a las técnicas para presentar contenidos.

5. Hipertexto es:

- a) Una página web o aplicación donde diferentes personas intercambian información y contenidos.
- b) Aquello que utiliza varios medios de manera simultánea en la transmisión de información.
- c) Un protocolo de comunicación entre sistemas de información.
- d) Una estructura no secuencial que permite crear y compartir información de diversas fuentes de información.

6. Take this lollipop es:

- a) Una muestra del poder transmedia.
- b) Un ejemplo de navegación en realidad virtual.
- c) Un ejemplo de una campaña multimedia que utiliza hipertextos y multimedia.
- d) Una campaña política que uso los medios como redes sociales.

7. Out my window es:

- a) Una muestra del poder transmedia.
- b) Un ejemplo de navegación en realidad virtual.
- c) Una campaña política que uso los medios como redes sociales.
- d) Un documental multiplataforma interactivo.

8. Conspiracy for good es:

- a) Una muestra del poder transmedia.
- b) Un ejemplo del uso de marcas empoderando proyectos transmedia con beneficio social
- c) Una campaña política que uso los medios como redes sociales.
- d) Un documental multiplataforma interactivo.

9. Streaming es:

- a) Una muestra del poder transmedia.
- b) Un ejemplo del uso de marcas empoderando proyectos transmedia con beneficio social
- c) Una campaña política que uso los medios como redes sociales.
- d) Un tipo de distribución digital de contenido multimedia a través de una red.

Complete. Lea cuidadosamente los siguientes enunciados y llene acorde al conocimiento visto en clases.

1. La navegación y participación de un proyecto transmedia interactivo debe ser pensada siempre en el:
 - a) Usuario final.
 - b) Diseñador de la experiencia.

2. La arquitectura del sitio o multimedia va siempre conectada al sistema de navegación. Debemos saber diferenciar la navegación _____ y la navegación _____
 - a) Global / Local.
 - b) Interactiva / Multimedia.

DEFINA VERDADERO O FALSO

3. La realidad virtual puede ser inmersiva o no inmersiva:
 - a) Verdadero.
 - b) Falso

4. Un sistema de navegación funcional permite al usuario saber en todo momento dónde se encuentra, hacia donde puede ir desde este punto y que partes del sitio que ha visitado ya.
 - a) Verdadero.
 - b) Falso

ILUSTRE.

Realice acorde a la experiencia en los proyectos de la clase o los caso de estudio, un mapa ilustrando la navegación de un proyecto multimedia interactivo. Adicional a este mapa, también se debe describir el proceso de cómo se entera el usuario del proyecto *(journey map).

El proyecto debe de contar claramente con los siguientes elementos. (Por ejemplo)

- a) Inicio – *(todos deben volver a este)
- b) Personajes
- c) Videos
- d) Fotos
- e) Compartir en redes
- f) Créditos