

<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>100</p>
---	------------

Para el desarrollo, sólo es necesario el uso de un bolígrafo. No se admite la cercanía de dispositivos móviles, ni libros o maletas. Antes de iniciar a responder su evaluación, escriba su nombre y apellidos completos y firme el compromiso estudiante. Todas las respuestas deben ser con tinta azul o negra, las respuestas con lápiz, serán calificadas con cero. Lea muy bien la pregunta, antes de responder, respuestas con tachones o correcciones, serán calificadas con cero.

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

1. Multimedia es:

- Aquellos que utilizan varios medios de manera simultánea en la transmisión de información.
- Una manera de aprender algún conocimiento usando varios medios.
- La emisión de varios conocimientos mediante el uso de más de un medio a la vez.
- Una página web o aplicación donde diferentes personas intercambian información y contenidos.

2. Hipermedia es:

- Es el conjunto de métodos que podemos utilizar para diseñar contenidos que integren soportes como texto, imagen, video o audio.
- Una página web o aplicación donde diferentes personas intercambian información y contenidos.
- Aquellos que utilizan varios medios de manera simultánea en la transmisión de información.
- El modelado y la simulación por computadora que permite a una persona interactuar con un entorno sensorial tridimensional.

3. Realidad virtual es:

- Es el conjunto de métodos que podemos utilizar para diseñar contenidos que integren soportes como texto, imagen, video o audio.
- El modelado y la simulación por computadora que permite a una persona interactuar con un entorno sensorial tridimensional.
- Una página web o aplicación donde diferentes personas intercambian información y contenidos.
- Aquellos que utilizan varios medios de manera simultánea en la transmisión de información.

4. Interactividad es:

- Es un proceso de comunicación entre humanos y computadoras.
- La emisión de varios conocimientos mediante el uso de más de un medio a la vez.
- Es el conjunto de métodos que podemos utilizar para diseñar contenidos que integren soportes como texto, imagen, video o audio.
- La revisión de cine documental de archivo.

5. Hipertexto es:

- Un sistema que permite enlazar fragmentos de textos entre sí, lo que permite al usuario acceder a la información a través de los ítems relacionados en vez de hacerlo de forma secuencial.
- Una página web o aplicación donde diferentes personas intercambian información y contenidos.
- Aquellos que utilizan varios medios de manera simultánea en la transmisión de información.
- Un protocolo de comunicación entre sistemas de información que permite la transferencia de datos entre redes de computadores para enlazar páginas HTML o páginas web y archivos multimedia.

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

- La navegación de un multimedia interactivo debe ser pensada siempre en el _____.
 - Usuario final.
 - Diseñador de la experiencia.
- La arquitectura del sitio o multimedia va siempre conectada al sistema de navegación. Debemos saber diferenciar la navegación _____ y la navegación _____.
 - Global / Local.
 - Interactiva / Multimedia.

DEFINA VERDADERO O FALSO

- La realidad virtual puede ser inmersiva o no inmersiva:
 - Verdadero.
 - Falso
- 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.
 - Verdadero.
 - Falso

10. ILUSTRE.

Realice acorde a la experiencia en los proyectos de la clase o el caso de estudio, un mapa ilustrando la navegación de un documental multimedia interactivo.

El mapa debe de contar claramente con los siguientes elementos.

- Inicio – *(todos deben volver a este)
- Personajes
- Historias
- Créditos
- Galería

11. ELABORE.

Acorde a la experiencia en clases con el desarrollo de su proyecto de *streaming*, realice desglose o *check list* para la producción de un programa de radio online.

Incluir en el desglose los elementos técnicos, humanos y de producción necesarios.

FIN DE LA EVALUACIÓN