

3.- Redacta un boletín informativo sobre el incremento el 18% en diez de los productos que maneja la refaccionaria LA CHAFLANDANA DE ORO y envía el boletín a los clientes mayoristas.

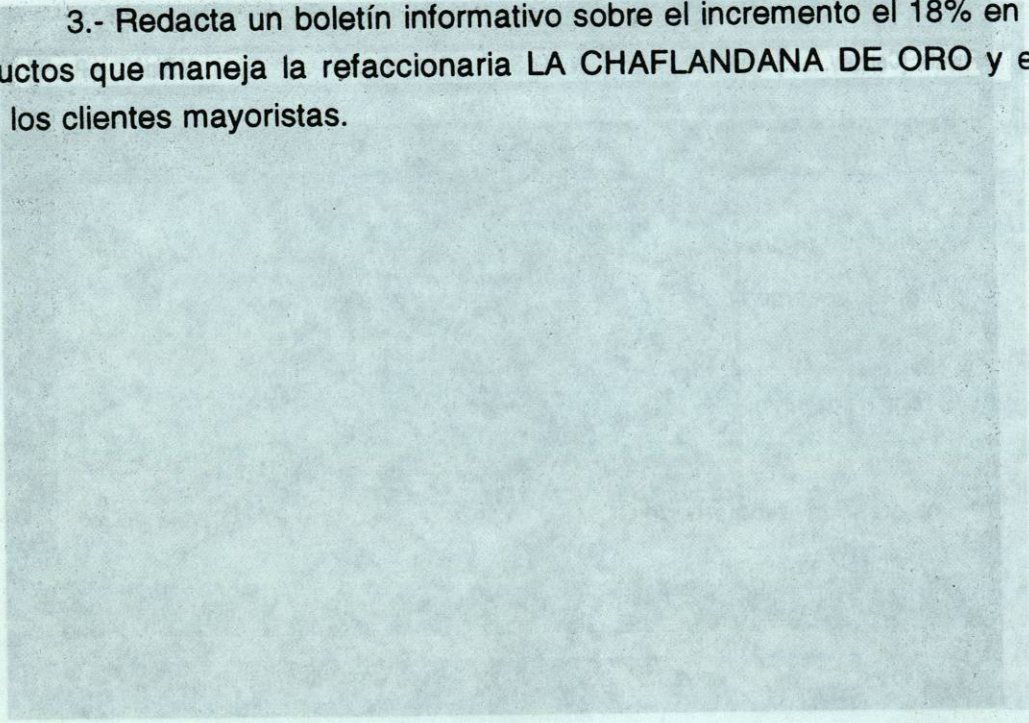


Figura 2.9

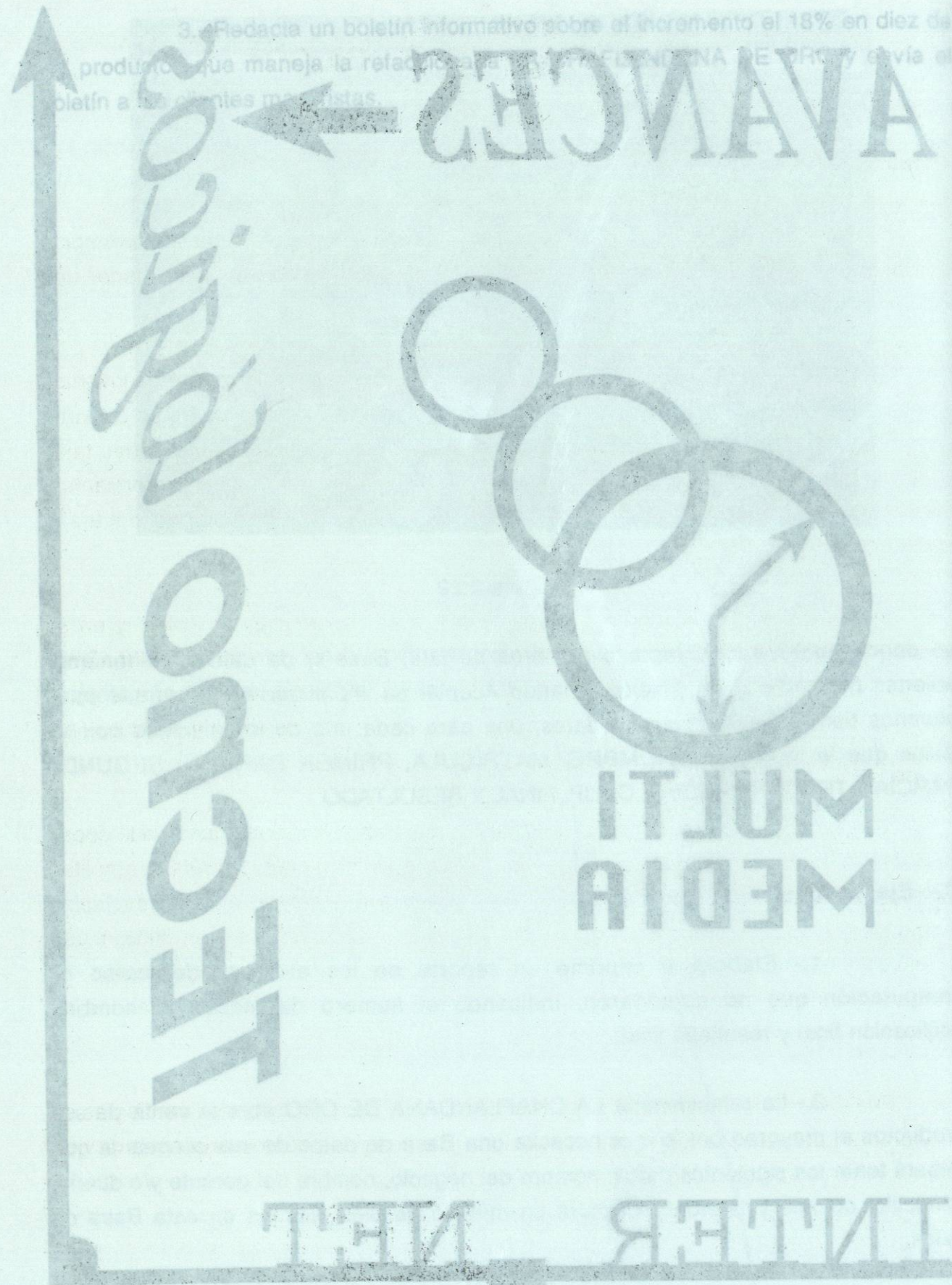
en donde aparece el nombre de la(s) Base(s) de datos que se manejan en la computadora. Al seleccionar una Base de datos, se muestra en la pantalla una lista de los nombres de los campos que contiene. Al seleccionar un campo, se muestra en la pantalla el contenido de los registros de esa Base de datos.

C.- Ejercicios:

1.- Elabora e imprime un reporte de los alumnos del curso de computación que no acreditan, indicando el número de matrícula, nombre, calificación final y resultado final.

2.- La refaccionaria LA CHAFLANDANA DE ORO abre la venta de sus productos al mayor por lo que necesita una Base de datos de sus clientes la que deberá tener los siguientes datos: nombre del negocio, nombre del gerente y/o dueño, domicilio, colonia y teléfono. Captura un mínimo de diez clientes en esta Base de datos.





UNIDAD III ADELANTOS TECNOLÓGICOS

1.- Introducción

La aventura del hombre en el planeta ha estado llena de una serie ininterrumpida de descubrimientos, innovaciones y transformaciones, todo con el fin de hacer una inmediata adaptación al medio que lo rodea.

Poco se sabe del origen del hombre pero entendemos que los primeros inventos que hizo fueron para sobrevivir, luego se agrupó en clanes y con el tiempo se convirtió de nómada a sedentario, se desarrollaron las ciudades y con éstas actividades tales como la construcción y el comercio. Las primeras civilizaciones fueron comerciantes, navegantes, guerreras y se conquistaron unas a otras intercambiando cultura y generando mas inventos.

Hablando del género humano sabemos que es un ser muy complejo y en su andar ha vivido altas y bajas, que ha tenido épocas llenas de logros materiales e intelectuales, pero también tiempos de oscurantismo; la historia nos narra épocas gloriosas llenas de hechos y fechas, para luego hablarnos de desastres y destrucción y algunas otras veces pareciera que no hubiera nada que contar.

Una cosa es clara, en la onda senoidal en que vive el hombre a partir de la época moderna, al parecer estamos cuesta arriba, tratando de hacer más grande la amplitud de onda y mantenernos en la cresta. El hombre empezó a escalar con la Revolución Industrial ya que por primera vez se desarrollaron técnicas que permitieron una producción en serie de artefactos que ayudaron a aligerar la carga de trabajo. El proceso fue lento pero le permitió al hombre llegar al siglo XX con la mentalidad de alcanzar metas que alguna vez fueron fantasía.

Fue a partir de los años 50's de este siglo que el desarrollo de las tecnologías se ha incrementado en una forma muy dinámica. ¿Te Imaginas cómo sería nuestra vida ahora sin adelantos tecnológicos?...

No cabe duda de que uno de los inventos más importantes de este tiempo es la computadora, pues como herramienta le ha permitido al hombre ser más productivo en todos los campos. Con ella surgió un gran mercado, en el que podemos encontrar todo tipo de *software* y *hardware*., basta abrir un libro o revista especializada en computación, mecánica, medicina, ingeniería, diseño, tecnología, inclusive hojear el periódico, etc., para darnos cuenta de la forma en que este mercado ha invadido el quehacer diario. Para no perdernos en este mar de creación de necesidades, empezaremos por decirte que uno de los principales problemas que tuvo (y sigue teniendo) el hombre cuando llegó este mercado, fueron las barreras de la comunicación y tratando de aprovechar al máximo lo que le ofrecían para que la información se diera en forma instantánea y de manera clara, desarrolló y sigue desarrollando tecnologías como son, entre otras, la Multimedia y el Software en comunicaciones.

2. - Multimedia

A.- Concepto

El hombre es capaz de recibir información por medio de sus sentidos (oído, olfato, vista, gusto, etc.) y cada uno de ellos percibe información en forma independiente. Por ejemplo: el oído percibe sonidos, ruidos, etc.; el olfato, olores agradables, fétidos, etc.; la vista, imágenes, reflexiones de la luz (colores), animación, etc. La forma en que el hombre recibe información conjuntamente y la integra en un todo, es lo que se conoce como Multimedia.

Multimedia es un término muy utilizado en el campo de la informática y en otros que nada tienen que ver con ésta.

Dentro del campo de la informática se definiría la Multimedia de la siguiente manera:

Son todos aquellos elementos, tanto físicos como lógicos, que interactúan entre sí, para hacer más clara la comprensión de una idea o la asimilación de un concepto, utilizando para ello texto, sonido, imagen y movimiento.

* Texto:

El texto es el conjunto de palabras y símbolos más común de la comunicación. En Multimedia el texto es pieza fundamental, pues con éste se guía al usuario a lo largo de un sistema. Dentro de Multimedia el texto predomina en aquellos sistemas que utilizan una **Base de Datos**.

* Sonido:

Cuando algo vibra en el aire crea ondas de presión que se propagan y llegan al tímpano experimentando un sonido.

El sonido es quizá el elemento que más sensibiliza los sentidos dentro de Multimedia. Parte de lo que hace atractivo el trabajar con Multimedia es la claridad de lo que ofrece un sistema en el que puedes escuchar cualquier tipo de sonido (voz, música, efectos, etc.).

* Imagen:

Todo aquello que sea atractivo visual de un sistema, arte gráfico, fotografía, animación y video son elementos que intervienen en una excelente imagen y movimiento.

* Animación:

La animación es el producto de la persistencia de la visión, es decir, un objeto visto por el ojo humano permanece fotografiado en la retina por un tiempo breve, esto hace posible que imágenes que cambian levemente entre sí y con rapidez una tras otra, parezcan mezclarse creando la ilusión del movimiento.

En Multimedia se puede utilizar la animación en una parte o en todo el sistema ya que es el movimiento lo que llama la atención del espectador.

B.- Perspectivas de Multimedia

A la Multimedia se le puede ver desde dos puntos de vista muy distintos:

- a) Multimedia como usuario
- b) Multimedia como desarrollador

a) Multimedia como usuario

Podrás hacer uso de las diferentes aplicaciones Multimedia que actualmente se encuentran en el mercado, encontrándolas con algún distribuidor de Software, inclusive existen revistas que especializadas en Multimedia que incluyen un CD ROM en cada número de edición con entretenimientos desarrollados en Multimedia y que puedes comprar en cualquier revistería o pidiéndole a tu maestro que te oriente. Estas aplicaciones las puedes encontrar en las presentaciones de Disco o Cd-Rom.

Estas son algunas aplicaciones que ya existen:

La aventura del conocimiento interactivo contiene los siguientes títulos:

- La aventura de los dinosaurios
- La aventura del espacio
- La aventura del mundo submarino
- Descubre con tu PC...
- Microsoft Dinosaur
- Cinemanía
- Musical Instruments
- Microsoft Beethoven
- Microsoft Stravinsky
- Microsoft Mozart
- Reino Salvaje (*Wild Kingdom*)
- Sólo mi abuelita y yo (*Just Grandma and me*)
- Video juegos

Esta lista no es exhaustiva, sino todo lo contrario, sólo son algunas aplicaciones.

b) Multimedia como desarrollador

Cuando un desarrollador va a trabajar en Multimedia tiene que empezar por definir si quiere que el usuario sea parte del sistema o sólo un espectador.

La secuencia de un sistema Multimedia puede ser de dos formas: Continua o Interactiva.

* **Continua.**- Es aquel sistema que se desarrolla sin interrupciones, (se le conoce como presentación).

* **Interactiva.**- Es el sistema que se desarrolla con la intervención del usuario, (se le conoce como Multimedia Interactiva).

Cabe aclarar que en la actividad el desarrollador de Multimedia cuenta con una serie de lenguajes básicos de programación y aplicaciones para la realización de Multimedia que le facilitan su labor.

C.- Las aplicaciones que se desarrollan en Multimedia

Los tipos de aplicaciones que normalmente se suelen realizar utilizando para ello la mezcla de texto, imágenes, sonido, animaciones y video, según Bustos Marín en su libro "Multimedia", entre otras se encuentran básicamente las siguientes:

- * Animaciones (interactivas o no).
- * Base de Datos Multimedia.
- * Libros Interactivos Multimedia (programas, culturales, educativos, divulgativos, etc.).
- * Juegos

*** Animaciones:**

La animación es una secuencia de imágenes, ya sea dibujadas, moldeadas o digitalizadas, unidas una tras otra, con una cierta continuidad. La animación es muy importante porque es lo que da vida a una imagen.

*** Base de Datos Multimedia:**

A diferencia de la Base de Datos con las que hemos trabajado en **WORKS**, donde solamente tendremos datos escritos sobre determinados elementos, una Base de Datos Multimedia también incorpora imágenes, sonidos y animaciones. Comentaremos un ejemplo para un mejor entendimiento imagínate a un distribuidor de una casa disquera que llega a una tienda de discos que cuenta con una computadora. Anteriormente el distribuidor introduciría el disco con la Base de Datos de su compañía

e informaría al cliente de las últimas novedades. La información de la que disponía era solo texto: el nombre del cantante, título del disco, nombre de las canciones, el código y algún otro dato.

En cambio con una Base de Datos Multimedia no sólo son datos, sino la fotografía de la cubierta del disco, una foto del cantante o del grupo, puede escucharse alguna (o todas) las canciones incluidas en el disco, incluso presenciar parte de la grabación del video clip. La diferencia de presentar la información entre ambas formas es evidente.

* Libros interactivos de Multimedia:

A esta aplicación Multimedia pertenecen los libros o enciclopedias en formato magnético, cuya principal característica es que el lector interactúa con ésta.

Generalmente suelen estar constituidas por una pantalla principal que suele estar dividida en varias zonas, una ventana de texto en la que aparece la información del tema, este texto puede ser leído por un narrador o no. Una ventana visual en donde aparecen imágenes fijas o animadas relacionadas con el texto que se está leyendo. Una zona donde aparece un menú con íconos para realizar diversas operaciones como ampliar o disminuir la imagen, escuchar algún sonido relacionado con el texto, activar o desactivar cualquier elemento de la aplicación, salir del programa, ir algún sitio específico, etc. Los libros interactivos de multimedia siempre son **Bases de Datos**.

* Juegos:

Una vez que ya tienes definido el concepto Multimedia investiga los lugares dentro de la ciudad y señala cuáles y dónde están ubicados los juegos y aplicaciones elaborados con Multimedia.

D.- Entorno Multimedia

Antes de hablar de lo que rodea a Multimedia es necesario saber que casi todo lo que se produce en esta rama se desarrolla bajo dos plataformas: la PC (con procesador Intel y ambiente Windows) y la Apple (Macintosh).

Existen también proyectos Multimedia para otro tipo de computadoras como lo son Atari, Amiga de Commodore, Nextstation Color, para estaciones de trabajo especializadas en Silicon Graphic (Iris Indigo) e incluso en macrocomputadoras (Mainframe). Sin embargo la producción de Multimedia está diseñada en su gran mayoría para PC y Macintosh por su disponibilidad en economía, versatilidad y sobre todo por su acceso mundial.

La Macintosh por definición es una "computadora Multimedia", la mayor parte de las aplicaciones se han desarrollado "en y para" Macintosh por lo amigable de su ambiente, sin embargo donde más se accesa la Multimedia es en la PC, por su gran cantidad en el mercado.

Para desarrollar y acceder Multimedia se necesitan dos requerimientos: lógicos y físicos, entendiéndose software y hardware, respectivamente.

a) Software para acceder Multimedia

En el inciso B del tema **Perspectiva de Multimedia** de este mismo capítulo se hizo mención de algunas aplicaciones que ya puedes encontrar en el mercado, las cuales te van a llevar paso a paso por todo su contenido.

b) Software para desarrollar Multimedia

Existe una gran lista de Software que son herramientas básicas empleadas para trabajar con texto, imágenes, sonido, video, captura de imágenes, de pantalla, etc., que su uso dependerá del tipo de aplicación que se pretende, aunado al gusto y creatividad del desarrollador. A continuación te daremos a conocer una lista de este tipo de software sin que necesariamente sea la única que existe.