

## Tecnologías Multimedia, Curso 10/11 - Práctica 5

# Desarrollo de aplicaciones multimedia (II)

### *Herramientas de Autor*

#### Objetivo:

Para crear un producto multimedia no solo hacen falta programadores, sino que también se requieren diseñadores multimedia con conocimientos y habilidades diferentes. De hecho, en muchas ocasiones las aplicaciones multimedia son elaboradas por personas sin conocimientos de programación, pero que tienen la necesidad de utilizar esta tecnología como potente medio de difusión de sus ideas. Por esta razón, las herramientas de autor gozan cada día de mayor popularidad. Estas herramientas software ofrecen interfaces sencillas y visuales, normalmente de manipulación directa, con las que generar un producto multimedia sin necesidad de programar. Al mismo tiempo, es habitual que incluyan opciones más complejas, de manera que sean útiles tanto para desarrolladores con conocimientos técnicos como para aquellos que no los tienen. Además, al permitir desarrollar productos complejos en un tiempo muy reducido, son candidatas ideales a la hora de construir prototipos rápidos durante la fase de diseño de un proyecto. De entre las innumerables herramientas de autor disponibles en el mercado, analizaremos a continuación tres bastante conocidas y especialmente interesantes para construir aplicaciones multimedia interactivas.

#### Desarrollo:

- **Director**
  - *Director* es una herramienta que facilita el desarrollo de aplicaciones multimedia basándose en la metáfora del cine. Por esta razón, el desarrollador que realiza un proyecto con esta herramienta tiene que pensar en los elementos que participan en una película, tales como el escenario (espacio en el que se desarrollan las acciones), el reparto de actores (contenidos multimedia utilizados en la aplicación) y el guión, que define cuando y donde deben intervenir cada uno de los actores en el escenario, describiendo así las acciones que tendrán lugar en la película (aplicación multimedia). Todos estos elementos se pueden gestionar de forma totalmente visual o también de forma eficiente mediante *Lingo*, el lenguaje de programación que incorpora la herramienta. *Director* es ampliamente utilizado para construir todo tipo de aplicaciones multimedia interactivas.
    - Descargar e instalar la herramienta *Director*
    - Arrancar la herramienta, explorar su ayuda y abrir los ejemplos de la instalación
    - Descargar, instalar y analizar el tutorial sobre *Director*
    - Buscar ejemplos de aplicaciones realizadas con la herramienta a través de su *web*

- ***ToolBook***

- *ToolBook Instructor* es, al igual que la anterior, una herramienta con muchos años en el mercado. Esta herramienta utiliza la metáfora del libro como base para el desarrollo de aplicaciones, de tal forma que cualquier aplicación está formada por uno o más ficheros denominados libros. Al igual que un libro, los libros de *ToolBook* también están divididos en páginas, representando cada una de ellas una ventana de la aplicación. Cada página contiene campos, botones y gráficos, y tanto a ellas como a sus elementos se les denomina objetos. *ToolBook* también incorpora un potente lenguaje de programación basado en objetos denominado *OpenScript*. Ejemplos de aplicaciones típicas desarrolladas con *ToolBook* son las aplicaciones *hypermedia*, tales como los sistemas de documentación interactivos, y las aplicaciones educativas, tales como tutoriales o puestos de información interactivos.

- Descargar e instalar la herramienta *ToolBook*
- Arrancar la herramienta, explorar su ayuda y abrir los ejemplos de la instalación
- Analizar el tutorial sobre *ToolBook*
- Buscar ejemplos de aplicaciones realizadas con la herramienta a través de su *web*

- ***Authorware***

- *Authorware* es una herramienta que se caracteriza por emplear líneas de flujo para la definición de la estructura y la participación de los distintos contenidos multimedia en la aplicación, haciendo las veces de flujo del programa. Cada línea de flujo contiene una serie de iconos que representan las acciones que se van a llevar a cabo cuando la ejecución de la aplicación llegue al punto correspondiente. *Authorware* está concebida principalmente como una herramienta para el desarrollo de materiales educativos interactivos.

- Descargar e instalar la herramienta *Authorware*
- Arrancar la herramienta, explorar su ayuda y abrir los ejemplos de la instalación
- Analizar el tutorial sobre *Authorware*
- Buscar ejemplos de aplicaciones realizadas con la herramienta a través de su *web*