

Comunicación

AUDIOVISUAL

La comunicación audiovisual tiene un lenguaje propio y sus códigos varían según el objetivo general del producto. La comunicación audiovisual es el proceso en el cual existe un intercambio de mensajes a través de un sistema sonoro y visual. La mediación tecnológica es un elemento indispensable en este tipo de comunicación.

TIPOS DE COMUNICACION AUDIOVISUAL

Los sistemas de comunicación audiovisual tradicionales son el cine y la televisión. Actualmente se han consolidado nuevos sistemas de comunicación audiovisual, como Internet o los videojuegos, que ya empiezan a estudiarse y a denominarse como tales.

EL CINE

El cine es la técnica y el arte de crear y proyectar metrajes. La historia del cine como espectáculo comenzó en París el 28 de diciembre de 1895. Por un lado, la tecnología del cinematógrafo ha evolucionado mucho, desde sus inicios con el cine mudo de los hermanos Lumière hasta el cine digital del siglo XXI.

Como forma de narrar historias o acontecimientos, el cine es un arte, y comúnmente, considerando las seis artes del mundo clásico,



TELEVISOR

El televisor, tele o TV es un aparato electrónico destinado a la recepción y reproducción de señales de televisión. El televisor es la parte final del sistema de televisión, el cual comienza con la captación de las imágenes y sonidos en origen, y su emisión y difusión por diferentes medios. El primer televisor comercial fue creado el 26 de enero de 1926 por el escocés John Logie Baird



INTERNET

Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicaciones interconectadas. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, lo cual garantiza que las redes físicas heterogéneas que la componen constituyen una red lógica única de alcance mundial.



VIDEOJUEGOS

La ascensión de los videojuegos llegó con la máquina recreativa Pong que es considerada la versión comercial del juego Tennis for Two de Higginbotham. El sistema fue diseñado por Al Alcom para Nolan Bushnell en la recién fundada Atari. El juego se presentó en 1972 y fue la piedra angular del videojuego como industria



FUENTES DE INFORMACIÓN

- https://es.wikipedia.org/wiki/Comunicación_audiovisual
- <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html#:~:text=La%20ascensión%20de%20los%20videojuegos,angular%20del%20videojuego%20como%20industria.>