



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**  
**ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**  
**EXAMEN TEÓRICO Y PRÁCTICO**

**ESTUDIANTE:** \_\_\_\_\_

CALIFICACIÓN

**DOCENTE:** MSc. Wellington Villota O.      **PARALELO:** \_\_\_\_\_

**FECHA:** \_\_\_/sep/2013    **MATERIA:** Multimedia

**“COMO ESTUDIANTE DE ESPOL ME COMPROMETO A COMBATIR LA MEDIOCRIDAD Y A ACTUAR CON HONESTIDAD; POR ESO NO COPIO NI DEJO COPIAR.”**

.....  
**FIRMA DE COMPROMISO DEL ESTUDIANTE.**

**1.- Complete la oración según corresponda. (0,5 punto c/u)**

- La \_\_\_\_\_ es el desarrollo más amplio de la idea inicial, una especie de resumen que debe dejar claro el resumen general de la aplicación, la idea general.
- Las páginas Web que contengan video o sonido que se visualicen o escuchen mientras se descargan utilizan \_\_\_\_\_.
- En la Web 2.0 existe interactividad entre la web y el \_\_\_\_\_.
- Es un pequeño punto y es la menor unidad de medida de una pantalla se llama \_\_\_\_\_.
- El que define un cambio en una animación de Flash, se llama \_\_\_\_\_.

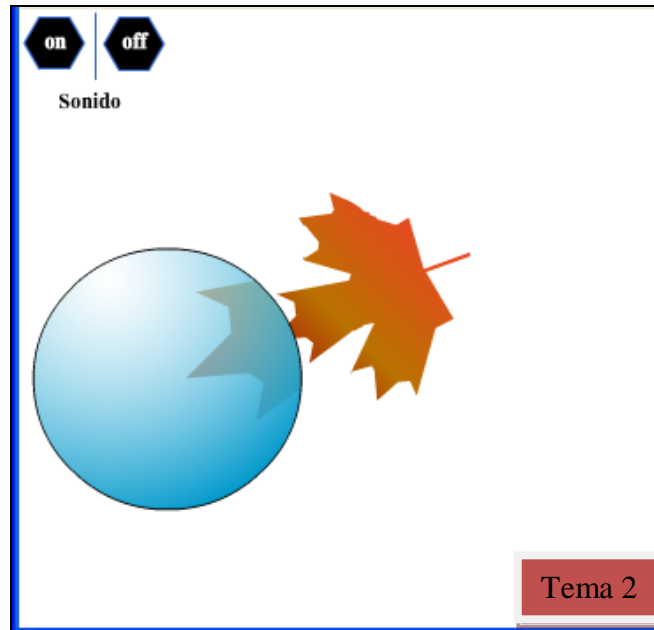
**2. Indique SI o NO en el paréntesis según corresponda. (0,5 puntos c/u)**

- La animación de interpolación se clasifica en: forma y movimiento. ( )
- Multimedia lineal es la que no incluye interacción. ( )
- El lenguaje de programación que utiliza Flash se llama Vbscript. ( )
- Multimedia lineal es la que no incluye interacción. ( )
- Un fotograma es aquel que define un cambio en una animación. ( )

### 3. Realice una aplicación que contenga lo siguiente. (15 puntos)

Crear un proyecto que utilice dos escenas. La primera escena debe llamarse "Tema 1" y la segunda "Tema 2".

- **Diseño y animación de la Escena "Tema 1"**. La escena "Tema 1" debe quedar como se muestra a continuación:



- Dibujar una hoja con las herramientas vectoriales revisadas en clase. Ver muestra "Tema1.swf". (1 punto)
  - Crear una animación que refleje una lupa que al pasar por la hoja esta se refleje más grande . Ver muestra "Tema1.swf". (4 puntos)
  - Crear botones personalizados con efecto de Rollover para encender y apagar el sonido. Ver muestra "Tema1.swf". (3 puntos)
  - Crear un botón llamado "Tema 2" para ir a la siguiente escena. Ver muestra "Tema1.swf". (2 puntos)
- **Diseño y animación de la escena "Tema 2"**. La escena "Tema 2" debe quedar como se muestra a continuación:



- Crear un visor circular que permita mostrar un video. Ver muestra "Tema 2.swf". (4 puntos)
- Crear un botón llamado "Tema 1" que permite regresar al Tema1. Ver muestra "Tema1.swf". (1 punto)