

el entorno y los contenidos

Gestión de contenidos en un entorno
audiovisual multimedia



Por Marco Piña

Director Desarrollo Negocio Madrid de Softgal

marcop@softgal.com

Todos conocemos y hemos asistido al lanzamiento de múltiples iniciativas para la difusión de todo tipo de contenidos basándose en las nuevas tecnologías.

Todos sabemos de la existencia de portales en Internet de ámbito social privado o institucional que nos proveen de contenidos referentes a su actividad o servicio.

Además hemos visto su evolución dentro de la multitud de nuevos canales que han introducido conceptos como "entornos multicanales", bien con el uso de teléfonos móviles, pda's,...

Los contenidos a su vez también han evolucionado en su riqueza explorando otros caminos que no fuesen solo "contenidos tipo texto" sino que



han incluido sonido, video, etc.

Por ello cada vez cobra más importancia no sólo la gestión de este tipo de contenidos sino además la gestión

de los espacios "multimedia" o "audiovisuales" y su integración en los espacios físicos.

Es evidente que conceptos de usabi-



lidad y accesibilidad son cada día más importantes en Internet u otros medios, y así se han abordado en otros monográficos de esta publicación.

Es relativamente fácil incorporar en una página Web una foto de un museo de una localidad, crear el contenido que describe la historia de este museo, incorporar imágenes de su evolución histórica e incluso crear videos donde se muestre un recorrido virtual del mismo y la exposición estrella de dicho museo.

Pero, ¿qué ocurre cuando un contenido ha de ser mostrado en un entorno físico para su comunicación y divulgación?

Integración global e impacto

¿Cómo podemos integrar de forma eficiente los contenidos, video, sonido, entorno físico, factores medio-ambientales, etc. para que el contenido a mostrar tenga el impacto esperado?

¿Es suficiente un buen sistema de sonido, es suficiente una buena gestión de video o tenemos que ir un paso más allá y definir un concepto de "gestión global multimedia y audiovisual de contenidos"?

Como hemos expuesto, definir el tamaño y la imagen, el tipo de fuente, color de la fuente, los colores de la página, etc. en un entorno Web es dentro de lo posible medianamente sencillo.

Pero cuando queremos mostrar un contenido en una sala de reuniones cerrada integrándolo con una gestión de espacio, luz y sonido adecuada o bien en un entorno abierto a plena luz del día, donde además no se cuenta con un entorno "amigable", el problema y soluciones son diferentes a los canales habituales.

"La presentación perfecta es una necesidad fundamental para lograr una buena comunicación con los clientes, usuarios o propio personal de la organización"

En cuántas ocasiones hemos asistido a un evento, reunión o exposición donde el contenido era de nuestro interés y con un alto valor y no hemos



Museo de Pedagogía Galega

obtenido un grado de satisfacción adecuado porque los medios audiovisuales y de ambiente no han sido los adecuados.

El contenido puede ser tremendamente rico e interesante pero una gestión de la sala de exposición, soporte visual, etc. inadecuado ha echado a perder el valor del mismo.

No sólo nos tenemos que preocupar de la preparación del mensaje sino además de la calidad de los medios.

Día a día vemos cómo la gestión de los medios audiovisuales van tomando más importancia en diferentes ámbitos, desde el laboral - videoconferencias - hasta el académico - cada día la integración del ordenador, video, sonido,... se hace más importante en los entornos educativos.

Ya no es suficiente mostrar imáge-



Cada vez será más común ver un aula con alumnos, accediendo a conferencias con otros centros vía video-conferencia





Proyecto para la Fundación Caixa Galicia



No sólo nos tenemos que preocupar de la preparación del mensaje sino además de la calidad de los medios

nes mediante un retro-proyector, cada vez se demanda más la utilización de nuevas tecnologías y soportes así como su integración con otros medios.

Cada vez será más común ver un aula en un colegio con alumnos, accediendo a conferencias o intercambiando experiencias con otros centros vía video-conferencia e incorporando los soportes de nuevas vías técnicas para la gestión de los contenidos educativos.

Elementos

Por poner un sencillo ejemplo basándonos en el supuesto anterior, se hace indispensable la integración y correcta gestión de:

* **Videoconferencia.** Con posibilidad de establecer una videoconferencia

con hasta 3 sitios remotos de forma simultánea.

* **Proyección.** Se podrán ver contenidos de imagen y datos en una pantalla de retroproyección de gran formato. Se dispondrá de una conexión en el aula para que los alumnos puedan conectar un ordenador y ver su contenido en la pantalla.

* **Audio:** Se dispondrá de sonido envolvente 6.1 y estéreo.

* **Visión electrónica de documentos:** Se tendrá un visor de vídeo móvil para la proyección de documentos originales.

* **Ordenador de sala:** se dispondrá de un equipo PC conectado a la red de datos.

* **Microfonía de debate:** se dispondrá de una gestión de audio para grabación digital y control de las intervenciones.

* **Control inteligente:** desde una pantalla inalámbrica se podrán gestionar de forma fácil e intuitiva todos los equipos de la sala: fuentes de vídeo, proyección, audio e iluminación.

Otro ámbito claro para la gestión correcta audiovisual es los museos.

Las corporaciones municipales, fundaciones, etc. cada vez explotan más y buscan medios para que sus contenidos aporten un valor añadido mayor.

Ya no es suficiente tan solo mostrar una exposición de un afamado pintor, la cual ya tiene un valor importante, sino que además es importante poder incorporar otros medios para el enriquecimiento del contenido.

Poder mostrar un video de la época y entorno social del pintor cuando elaboraba esa obra, explicar mediante voz cuáles eran los motivos principales de inspiración en ese momento de su vida, incorporar un control de luces adecuado para hacer mayor énfasis en ciertos aspectos, y además tener un adecuado control del espacio físico en cuanto a distribución, usabilidad, etc. son aspectos fundamentales.

Experiencia

Por poner un ejemplo, desde Softgal hemos aplicado nuestra experiencia





en este ámbito al Museo Pedagogía Galega -Mupega - que es el museo que ha creado la Consellería de Educación en Galicia dedicado a la historia de la educación en la comunidad gallega.

Es un museo donde se integra mobiliario y materiales educativos de todas las épocas con la más moderna tecnología multimedia interactiva dirigida a un público principalmente infantil.

Dentro del mismo se ha realizado un estudio de diseño de Espacios:

- * Zona de Croma
- * Recepción a Público
- * Zona Emigración
- * Zona Juegos y Juguetes
- * Mobiliario en la aulas

Así como el Diseño, Producción e Integración de los Sistemas de Croma de alta calidad, Sistemas de Información multimedia, Pantallas de plasma táctiles, Pizarras interactivas con contenidos didácticos y Múltiples fuentes de vídeo.

Otro ejemplo ya en ambientes exteriores que se ha abordado, es el proyecto de la Fundación Caixa Galicia para la gestión multimedia en el lugar más emblemático de A Coruña.

Utilizando un sistema avanzado de alta calidad de video para usos informativos en exteriores, que además funcionase a plena luz del día, pudiendo moverse para eventos especiales y teniendo un bajo coste de mantenimiento.

Para ello se han instalado pantallas de Videoleads de 12 metros cuadrados con 5000 lumens con ajuste de luminosidad automatizado, Gestión y envío de videos por IP con programación temporal y la grabación de eventos en HD y emisión en 2 horas para noticias de la ciudad de A Coruña.

Podríamos extendernos en detalle evaluando todos los componentes tanto técnicos como de gestión de espacios necesarios para este tipo de proyectos, pero tan sólo hemos querido establecer una introducción de la evolución e importancia de la gestión de espacios audiovisuales y multimedia de contenidos que cada día irá




CENTRO 
CAIXA GALICIA



Detalle del proyecto para la Fundación Caixa Galicia

aumentando en todos los ámbitos de la sociedad.

Resumiendo, los contenidos cada vez se hacen más ricos, su explotación y canales de comunicación más extensos y su integración en diversos escenarios ambientales y físicos hacen necesario un estudio y correcta gestión audiovisual de los mismos.

Desde Softgal llevamos varios años investigando y llevando a cabo este tipo de proyectos que, como hemos indicado en este artículo de introducción, ayudan a las organizaciones para que **"su presentación de contenidos sea perfecta y logren la adecuada comunicación con los clientes, usuarios o propio personal de la organización"**. 



Ya no es suficiente mostrar imágenes mediante un retro-proyector, cada vez se demanda más la utilización de nuevas tecnologías

