

Capítulo 6.

Conclusiones.

| | |
|----------------------------------|----------|
| 1. CONCLUSIONES | 3 |
| 2. POSIBLES MEJORAS | 4 |
| 3. BIBLIOGRAFÍA | 5 |

1. CONCLUSIONES

La idea de apoyar el tradicional sistema de educación con herramientas multimedia de este tipo se trata de un avance, o al menos, un cambio en la manera de transmitir conocimientos que viene impulsado por el incipiente desarrollo de las nuevas tecnologías.

El enfrentarse a la realización de una herramienta como ésta ha sido un reto muy interesante, y que me ha permitido experimentar con algunas de las posibilidades que ofrece la tecnología multimedia.

Por supuesto, es muy difícil prever la forma que adoptarán las herramientas formativas a largo plazo, pero no parece muy arriesgado afirmar que el camino que se ha seguido al realizar este trabajo se generalizará en unos años a la hora de plantearse los métodos docentes. Pero hoy en día ya no es raro encontrar ordenadores en las aulas de enseñanza ya en primaria, por lo que no es raro pensar que este tipo de herramientas terminarán siendo tan comunes como los libros de texto. Este CD-ROM se puede introducir de forma bastante sencilla en la forma tradicional de la enseñanza, y pueden convertirse en una herramienta adicional a disposición del profesorado.

Además, debido al avance imparable del mundo de Internet con el aumento del ancho de banda, con toda probabilidad en pocos años serán muy comunes este tipo de aplicaciones, gracias a las facilidades de compresión que presentan.

Personalmente, este Proyecto me ha permitido familiarizarme con una de las herramientas de diseño más potentes disponibles hoy día en el mercado, desarrollar un entorno interactivo con un lenguaje orientado a objetos, en definitiva acercarme al mundo multimedia orientado a la enseñanza que creo que me será útil en el futuro, y a la vez colaborar con un proyecto editorial de una empresa líder y de reconocido prestigio a nivel mundial como es McGraw-Hill. Por todo esto creo que ha sido una experiencia muy provechosa, y su consecuencia ha sido una aplicación muy útil.

2. POSIBLES MEJORAS

Cualquier desarrollo software admite gran cantidad de mejoras o correcciones ya que se trata de algo bastante subjetivo. No obstante, en este Proyecto se ha pretendido en todo momento cumplir con las recomendaciones del profesor tutor, que se resumen básicamente en claridad (tanto en la expresión como en la visualización) y facilidad de interacción por parte del usuario.

No obstante, una vez finalizado este Proyecto y habiendo completado todos los puntos que inicialmente se plantearon, se abre un abanico de posibilidades que pueden enriquecer este trabajo.

Por ejemplo, hemos indicado a lo largo de este documento que no resulta difícil visualizar contenidos desarrollados con Director a través de la web. Podría resultar muy provechoso publicar una serie de películas que traten sobre los temas de mayor trascendencia: incluso éstas podrían servir como herramienta de apoyo a los profesores del Departamento de Ingeniería Electrónica.

Otro punto a tener en cuenta como posible mejora sería la inclusión de juegos, por ejemplo de preguntas, que animaran al alumno a repasar los conceptos más importantes de cada capítulo.

También no podemos olvidar las posibilidades de Lingo 3D, que puede abrir aún más el abanico de posibilidades con la inclusión de animaciones en tres dimensiones, que para algunas explicaciones serían de gran ayuda.

Por otro lado, a pesar de que los DSPs aquí tratados engloban una serie de familias que engloban gran cantidad de arquitecturas distintas, podría resultar interesante realizar un pequeño estudio sobre el resto de tecnologías empleadas en la actualidad por otros fabricantes.

Por último, resultaría muy interesante el desarrollo de otra herramienta de este tipo, enfocándola desde el punto de vista de la programación de estos DSPs. Eso sí, la tarea resultaría bastante tediosa y podría corresponderse perfectamente con otro Proyecto Fin de Carrera.

3. BIBLIOGRAFÍA

- J. Thompson. “**Curso de Lingo para Windows**”. Anaya Multimedia. Madrid, 1996.
- J. Roberts.”**Curso Oficial de Lingo**”. Anaya Multimedia. Madrid, 1998.
- Tab Julius. “**Programación avanzada con Lingo. Conozca el lenguaje de guiones de Director**”. Anaya.
- Darío Pescador Albiach. “**Director MX 2004**”. Anaya Multimedia. Septiembre 2004.
- Gary Rosenzweig, “**La Biblia de Macromedia 8.5**”. Anaya Multimedia. Madrid, 2002.
- Federico José Barrero García, Sergio Toral Marín, Mariano Ruiz Gonzalez. “**Procesadores digitales de señal de altas prestaciones de Texas Instruments**”. McGraw-Hill Interamericana de España. Marzo 2005.