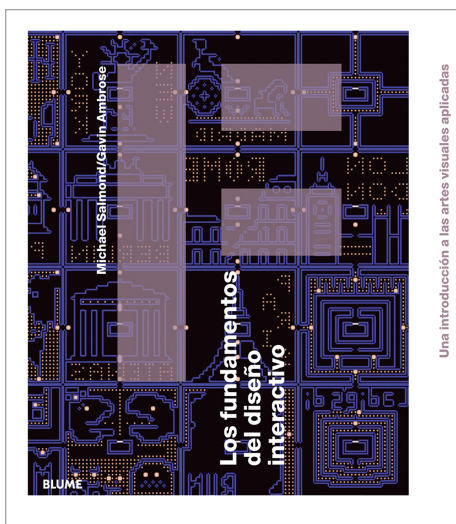


Michael, Salmond

Es profesor adjunto de la Florida Gulf Coast University (Estados Unidos), en la que imparte la asignatura de Diseño Multimedia. Lleva más de quince años trabajando en el campo del diseño interactivo e imparte clases sobre esta materia en el Reino Unido y en Estados Unidos.

riverside
agency

Los fundamentos del diseño interactivo

Autor: Michael, Salmond

Autor: Gavin, Ambrose

PROGRAMACIÓN INFORMÁTICA/DESARROLLO DE SOFTWARE

Blume

ISBN: 978-84-15317-88-3 / Rústica c/solapas / 200pp | 200 x 230 cm

Precio: \$ 38.900,00

Una herramienta para ayudar a diseñar medios que atraigan, diviertan y «fidelicen» al público, y también que sintonicen con él. Numerosos ejemplos pioneros en el campo del diseño interactivo, con una introducción sólida a los principios de la comunicación interactiva, así como casos prácticos detallados de los máximos exponentes en el sector. Una guía paso a paso por cada etapa del proceso creativo, desde la inspiración hasta la aplicación de las interfaces de diseño y experiencias interactivas: una brillante visión general de la tecnología punta y de la evolución del diseño digital. Los medios interactivos están por todas partes, y el diseño de multitud de exploradores web, tabletas digitales y teléfonos inteligentes es el futuro del diseño interactivo. Sin embargo, pueden convertirse en algo muy técnico si olvidamos las razones básicas que llevan a diseñar para una plataforma en concreto. La decisión de subirse o no al carro de la última moda o avance tecnológico, por el simple hecho de que existe, puede catapultar al éxito o al fracaso la carrera de un diseñador. Este libro no pretende ser excesivamente técnico ni entrar en detalles sobre cómo se codifica o se utiliza un software. Su propósito es, por el contrario, ofrecer una perspectiva general de las tecnologías interactivas y los sistemas de diseño dentro del medio, de modo que pueda empezar a entender el proceso y la naturaleza del diseño interactivo.

Una herramienta para ayudar a diseñar medios que atraigan, diviertan y «fidelicen» al público, y también que sintonicen con él. Numerosos ejemplos pioneros en el campo del diseño interactivo, con una introducción sólida a los principios de la comunicación interactiva, así como casos prácticos detallados de los máximos exponentes en el sector.