

Proyecto Arte 2D

Paula Rumeu Romero

2º Desarrollo de Aplicaciones Web B

Índice

Índice	2
Introducción	3
Derechos de autor	3
Imágenes	4
Audio	6
Vídeo	6
Recursos	7
Fuentes	7

Introducción

A la hora de elaborar la propuesta del videojuego 2D en equipo realizamos lo siguiente:

- Elegimos un tema geométrico simple en común
- Cada miembro del equipo creó un escenario como una imagen de mapa de bits
- Nos repartimos las imágenes vectoriales y, en mi caso, diseñé el personaje principal
- Cada miembro eligió también un audio y un vídeo para incluir

En este informe adjuntaré todos los recursos utilizados con sus respectivas licencias y formatos, además de los programas usados para la generación de estos.

Derechos de autor

Los derechos de autor son una protección jurídica que se otorga a los creadores de obras originales. La ley de derechos de autor tiene por objeto conceder un monopolio al propietario de la obra durante un periodo de tiempo limitado para obtener beneficios de su distribución, pero también animar a los artistas a crear obras más originales. Los derechos de autor no se aplican a hechos o ideas, solo a creaciones originales.

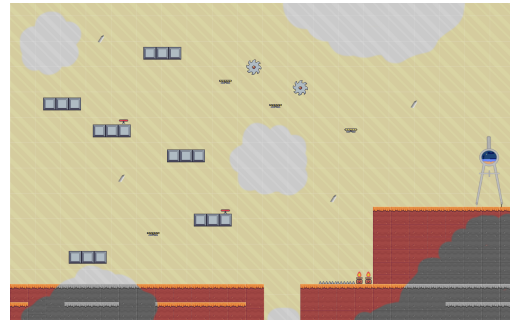
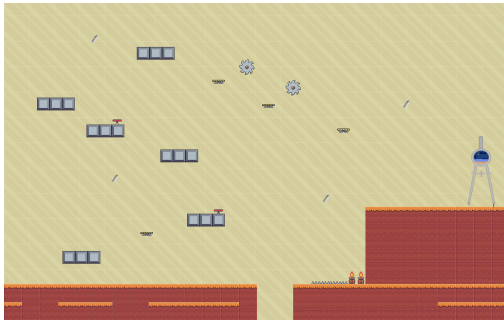
A la hora de utilizar material multimedia externos en nuestros proyectos, es importante informarnos de bajo qué tipo licencia se encuentra para darle un uso adecuado, siguiendo los derechos morales y patrimoniales apropiados:

- **Derechos morales:**
 - **Derecho de divulgación:** libertad para decidir si se puede publicar o no su obra.
 - **Derecho de paternidad:** exigir el reconocimiento como autor de la obra.
 - **Derecho de revelación y ocultación:** el autor tiene plena libertad para decidir si quiere ser reconocido con su nombre o de forma anónima.
 - **Derecho de integridad:** impide modificar en forma alguna la obra, de manera que perjudique la reputación de su autor.
- **Derechos patrimoniales:**
 - **Derecho de reproducción:** dicta que reproducir o plagiar sin permiso del autor es ilegal.
 - **Derecho de distribución:** poner a disposición del público la obra original, o una copia de la misma.



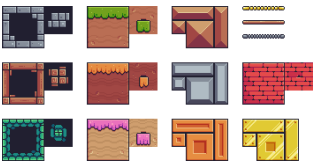



En caso de que estén bajo:

- Copyright, todos los derechos reservados, no podemos usar estos recursos.
- Copyleft, reconoce los derechos de autor, pero da libre empleo de la obra en cuestión, siempre con unas pautas y unos reconocimientos. Entre este tipo de licencias para contenidos digitales, podemos encontrar a GNU GPL, [Creative Commons](#), [Licencia Arte Libre](#) o [Safe Creative](#)
- Dominio Público, pueden ser utilizadas, adaptadas, traducidas o modificadas por distintos autores para crear nuevas obras sin pedir permiso de ningún tipo a nadie.

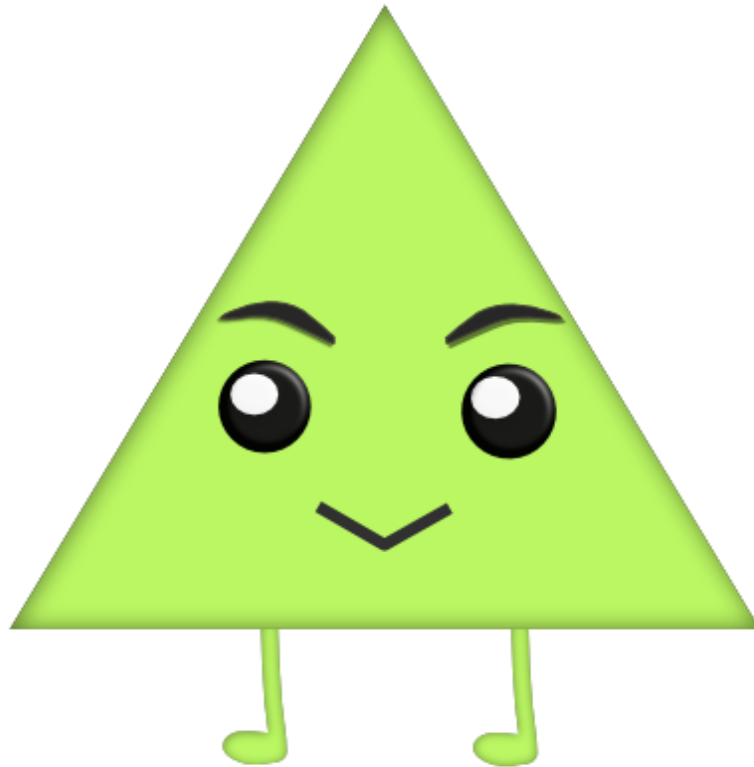
Imágenes



Para mi parte del escenario he usado a Affinity Photo 2 y los siguientes recursos:

Imagen	Licencia	Formato original	Fuente
	Recurso interno	SVG	Jaime Benítez Acién
	Recurso interno	SVG	Paula Flor García
	Dominio Público	PNG	Pixel Adventure by Pixel Frog
	Dominio Público	PNG	Pixel Adventure by Pixel Frog
	Dominio Público	PNG	Pixel Adventure by Pixel Frog
	Dominio Público	PNG	Pixel Adventure by Pixel Frog
	Dominio Público	PNG	Pixel Adventure by Pixel Frog

He usado Affinity Designer 2 para diseñar el personaje, por lo que es propio del proyecto. Está en formato SVG y como formato de salida para web se empleará PNG y para la impresión, JPEG.



El formato de salida para web es PNG y para impresión, JPEG. Los SVG han sido pasados a PNG para su inclusión en este informe.

Audio

Recurso	Formato	Licencia	Crédito
Música ambiente	mp3	Pixabay License	StudioKolomna from Pixabay
Efecto sonido fuego	wav	Mixkit Sound Effects Free License	Mixkit Sound Effects

Ambos audios han sido transformados a WebM con el codec OPUS y a MP3 con el codec MPEG para su utilización.

Vídeo

Recurso	Formato	Licencia	Crédito
Vídeo transición	mp4	Legal Simplicity	Weldi 33 Studio Design from Pexels:

Este también será transformado a WebM y tanto para este formato como para MP4 se usará el codec OPUS por su compatibilidad con los navegadores

Recursos

[diw.proyecto-arte-2d](https://github.com/03Paula/Proyecto-Arte-2D)

<https://github.com/03Paula/Proyecto-Arte-2D>

Fuentes

[copyleft](#)

[Creative Commons](#)

[Propiedad Intelectual | Ministerio de Cultura y Deporte](#)

[Mixkit](#)

[Pixabay](#)

[Pixel Adventure by Pixel Frog](#)