

## **DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y DERECHOS DE AUTOR**

Los derechos de propiedad intelectual y de autor son esenciales para dar reconocimiento y recompensas económicas a los autores.

Evitar copias no autorizadas.

La propiedad intelectual abarca los derechos de autor y los derechos conexos de autor:

- Derechos morales, derechos económicos, derechos exclusivos y derechos de remuneración (unión de los morales y económicos)

El autor es quien aparece como tal en la obra. Puede pertenecer a varios si es una obra en colaboración

## **LICENCIAS**

Una licencia software es el acuerdo entre el autor/titular de los derechos del software y el consumidor, para utilizar el software según unas condiciones:

- Copyright: Derechos de explotación del software
- Copyleft: Permitir la libre distribución de copias
- CreativeCommons: Paso intermedio entre el copyright y el copyleft, donde el autor regula los usos autorizados del software: Reconocimiento, No comercial, Prohibición de obras derivadas o Redistribución bajo la misma licencia

## **TIPOS DE IMÁGENES EN LA WEB**

Las más comunes son: GIF, JPG Y PNG.

Estas imágenes tienen una serie de limitaciones, sobre todo a la hora de redimensionar los píxeles.

Por ello existen las imágenes vectoriales. Estas imágenes representan formas geométricas mediante fórmulas matemáticas.

Estas imágenes pueden ser interpretadas:

- Mediante plug-ins del ordenador
- Mediante texto, interpretado por el navegador después

Los formatos más comunes: .pdf, .svg...

Las imágenes en páginas web se representan con las etiquetas:

- `<img src="" alt="" width/height="">`
- `<picture>`

Para crear y modificar imágenes existen softwares dedicados: Photoshop, GIMP, Pixlr (online)...

## OPTIMIZACIÓN DE IMÁGENES PARA LA WEB

Las imágenes en la web deben estar bien renderizadas para ocupar lo menos posible. Para ello se optimiza:

- Resolución no superior a 96ppp
- Reducir nº colores
- Programas de tratamiento de imágenes
- Usar el mejor formatos de imagen (GIF, JPG...) cuando sea conveniente

## AUDIO

El formato más conocido es mp3, pero no todos los navegadores lo soportan.

Diferenciar entre formato y códec:

- Formato: Estructura del archivo que guarda el audio
- Códec: Tipo de compresión del archivo

Navegador	MP3	Wav	Ogg
IE	SI	NO	NO
Chrome	SI	SI	SI
Firefox	SI	SI	SI
Safari	SI	SI	NO
Opera	SI	SI	SI

Para insertar audio en una web, se usa la etiqueta <audio controls [autoplay]><source src="" /></audio>

El audio en las páginas web se debe insertar, como mucho, como un elemento más. El audio decorativo de fondo ya no se usa.

## VÍDEO

Al igual que el audio, el vídeo tiene el formato (avi, mp4, ogg, mov...) y el códec de codificación (compresión) y decodificación. No es posible difundir el video por la web si no está comprimido.

Navegadores	MP4	WebM	Ogg
Internet Explorer	SI	NO	NO
Chrome	SI	SI	SI
Firefox	SI	SI	SI
Safari	SI	NO	NO
Opera	SI (desde Opera 25)	SI	SI

Para insertar vídeo en una web se usa la etiqueta <video controls [autoplay]><source src="" /></video>

## **ANIMACIONES**

En relación con la web, son imágenes, textos y audios que dan sensación de movimiento.

Sus fines son mostrar u ocultar contenidos, banners publicitarios, diseño...

Los GIFS consiste en una serie de imágenes que están colocadas consecutivamente y hacen el efecto de un “vídeo”.