

UT6

# Proyecto Arte 2D

Diseño de interfaces web

## Tabla de contenidos

Objetivos	3
Resultados de aprendizaje y Criterios de evaluación	3
Prueba	3
Entrega final	4
Calificación	5

## 1.Objetivos

- Conocer los derechos de la propiedad intelectual. Licencias. Ley de la propiedad intelectual. Derechos de autor.
- Reconocer los tipos de Imágenes en la Web.
- Usar los diferentes tipos de imágenes: mapa de bits, imagen vectorial.
- Saber utilizar software para crear y procesar imágenes, utilizando y exportando a diferentes formatos de imágenes.
- Optimizar las imágenes para la Web.
- Conocer y saber usar los formatos de audio y las conversiones de formatos (exportar e importar).
- Conocer la codificación de vídeo, saber realizar las conversiones de formatos (exportar e importar).

## 2.Resultados de aprendizaje y Criterios de evaluación

**RA3 Prepara archivos multimedia para la Web, analizando sus características y manejando herramientas específicas.**

**CE. a)** Se han reconocido las implicaciones de las licencias y los derechos de autor en el uso de material multimedia.

**CE. b)** Se han identificado los formatos de imagen, audio y vídeo a utilizar.

**CE. c)** Se han analizado las herramientas disponibles para generar contenido multimedia.

**CE. d)** Se han empleado herramientas para el tratamiento digital de la imagen.

**CE. e)** Se han utilizado herramientas para manipular audio y vídeo

**CE. g)** Se han importado y exportado imágenes, audio y vídeo en diversos formatos según su finalidad.

## 3.Prueba

Proyecto arte 2D:

Desde el departamento gráfico nos encarga que elaboremos una propuesta para realizar un videojuego en 2D para un cliente. Para elaborar el proyecto es necesario efectuarlo por equipos, por lo que el jefe de proyecto nos indicará a cuál pertenecemos.

Las directrices que nos llegan para realizar nuestra propuesta tiene los siguientes puntos:

1. El grupo debe elegir una temática de videojuegos con el mismo estilo artístico.
2. Se debe crear un escenario que tenga 3 partes y estén unidas como una imagen de mapa de bits.
3. Se deben crear al menos 2 personajes con imagen vectorial y un logo.
4. Se debe realizar un informe en el que se adjunte una tabla con todas las imágenes usadas y finales indicando el tipo de licencia, formato original y fuente, formato de salida para web, formato de salida para impresión, programa con el que se ha editado.
5. Se debe crear una landing page donde se haga la presentación del videojuego, incorporando audio y video relacionado con el videojuego.

## 4. Entrega final

Debéis entregar:

- Documento con el informe completo.
- La landing page con un enlace accesible a través de internet.
- Los archivos que se hayan generado que sean necesarios para la justificación.

Ánimo 🙌

## 5. Calificación

CE	10 excelente	8 notable	6 bien	4 necesita mejorar	2 insuficiente	0 no asiste
a) Se han reconocido las implicaciones de las licencias y los derechos de autor en el uso de material multimedia.	Se han reconocido de forma excelente, definiendo su uso de forma clara y concisa.	Se han reconocido de forma correcta, definiendo su uso de forma clara.	Se han reconocido con algún pequeño error, definiendo su uso de forma correcta.	Se han reconocido algunos errores, no definiendo su uso de forma correcta.	Se han reconocido con bastantes errores, no definiendo su uso de forma correcta.	No asiste o no es evaluable, no reconoce.
b) Se han identificado los formatos de imagen, audio y vídeo a utilizar.	Se han identificado de forma excelente, definiendo sus características de forma precisa y utilizando las buenas prácticas en su uso.	Se han identificado de forma correcta, definiendo sus características de forma precisa y utilizando las buenas prácticas en su uso.	Se han identificado de forma correcta, definiendo sus características de forma correcta con un fallo y utilizando las buenas prácticas en la mayoría de los formatos.	Se han identificado de forma correcta, definiendo sus características de forma correcta con varios fallos y utilizando las buenas prácticas en algunos de los formatos.	Se han identificado de forma correcta, definiendo sus características de forma correcta con varios fallos y utilizando las buenas prácticas en algunos de los formatos.	No asiste o no es evaluable, no identifica

c) Se han analizado las herramientas disponibles para generar contenido multimedia.	Se ha analizado de forma precisa, seleccionando y usando las herramientas más óptimas, sin ningún tipo de duda, durante el proceso de creación del contenido multimedia.	Se ha analizado de forma correcta, seleccionando y usando las herramientas con algún tipo de duda en su función durante el proceso de creación del contenido multimedia.	Se ha analizado de forma poco precisa, seleccionando y usando las herramientas con algún tipo de duda en su función durante el proceso de creación del contenido multimedia.	Se ha analizado de forma imprecisa, seleccionando y usando las herramientas con mucha duda en su función, durante el proceso de creación del contenido multimedia.	Se ha analizado de forma bastante imprecisa, seleccionando y usando las herramientas sin conocer su función, durante el proceso de creación del contenido multimedia.	No asiste o no es evaluable, no ha analizado
d) Se han empleado herramientas para el tratamiento digital de la imagen.	Se han empleado de forma precisa, clara y obteniendo un resultado excelente.	Se han empleado de forma correcta, clara y obteniendo un buen resultado.	Se han empleado de forma correcta, obteniendo un resultado correcto.	Se han empleado de forma correcta con algún fallo, obteniendo un resultado correcto.	Se han empleado de forma correcta con varios fallos, obteniendo un resultado incorrecto.	No asiste o no es evaluable
e) Se han utilizado herramientas para manipular audio y vídeo.	Se han empleado de forma precisa, clara y obteniendo un resultado excelente.	Se han empleado de forma correcta, clara y obteniendo un buen resultado.	Se han empleado de forma correcta, obteniendo un resultado correcto.	Se han empleado de forma correcta con algún fallo, obteniendo un resultado correcto.	Se han empleado de forma correcta con varios fallos, obteniendo un resultado incorrecto.	No asiste o no es evaluable

g) Se han importado y exportado imágenes, audio y vídeo en diversos formatos según su finalidad.	Se han importado y exportado de forma optimizada sin pérdida de calidad, adecuándose a las pautas del ejercicio y teniendo en cuenta las buenas prácticas.	Se han importado y exportado de forma optimizada, adecuándose a las pautas del ejercicio y teniendo en cuenta las buenas prácticas en algunos aspectos.	Se han importado y exportado de forma optimizada, adecuándose a las pautas del ejercicio y sin tener en cuenta las buenas prácticas	Se han importado y exportado de forma optimizada con algun fallo, adecuándose a las pautas del ejercicio y sin tener en cuenta las buenas prácticas	Se han importado y exportado de forma optimizada con varios fallos, adecuándose a las pautas del ejercicio y sin tener en cuenta las buenas prácticas	No asiste o no es evaluable
--	--	---	---	---	---	-----------------------------