

## 2.- Información de interés



### Recursos necesarios y recomendaciones

#### Recursos necesarios

##### Apartado 1.

Hay muchas páginas desde las cuáles se pueden descargar sonidos con los tipos de licencia solicitados. Puedes emplear cualquiera de ellas. En los siguientes enlaces te proponemos dos de estas páginas en las que podrás seleccionar un tema de un álbum o directamente un tema que prefieras en función de su licencia.

En el enlace siguiente podrás acceder a la página Web de Jamendo desde donde podrás descargar los archivos de sonido solicitados y con los que deberás trabajar en otros apartados de la tarea.

[Enlace a la Web de Jamendo para descargar archivos de sonido.](#)

En el enlace siguiente podrás acceder a la página Web de dogmazic.net.

[Enlace a la Web de dogmazic.net para descargar archivos de sonido](#)

##### Apartado 2 y 3.

Los datos de Formato, Duración y Peso se muestran en las propiedades del archivo dadas por el sistema. Para el resto de los datos deberás emplear algún programa de edición de sonido o de conversión de sonido como el empleado como ejemplo en los contenidos ([AVS Audio Converter](#))

Como ya se dijo en los contenidos hay multitud de programas en Internet, y en aquel momento se proporcionó un enlace a la página de Softonic que permitía la descarga de programas de audio. Puedes emplear dicho enlace:

[Conversores de sonido.](#)

##### Apartado 4.

En el siguiente enlace accederás a la página que te permitirá realizar la descarga del vídeo de animación Big Buck Bunny producido por Ton Roosendaal con licencia Creative Common de atribución artículo. Con el deberás realizar este apartado de la tarea.

[Vídeo de animación Big Buck Bunny.](#)

##### Apartado 5.

Como ya se dijo en los contenidos hay multitud de programas en Internet, y en aquel momento se proporcionó un enlace a la página de Softonic que permitía la descarga de programas de vídeo. Puedes emplear dicho enlace:

[Editores de vídeo.](#)

También puedes descargar la versión empleada como ejemplo en los contenidos desde la Web de AVS4YOU.



## Apartado 6.

Los recursos necesarios son los enlaces recomendados en los contenidos en el apartado Uso del vídeo en la Web.

## Recomendaciones

Esta es una tarea bastante práctica en la que hay que explorar diferentes programas y ponerlos a prueba.

No es una tarea difícil pero sí laboriosa. Por ello, se han previsto 30 horas para su realización.

No trates de buscar una música que te guste para realizar el apartado 1, 2 y 3 ya que puedes estar muchas horas hasta conseguirlo. No importa el estilo musical que aportes como solución, sólo que cumpla con los requisitos del enunciado.

Para el apartado 7 deberás hacer una descripción textual de lo que sucede en el vídeo incluyendo una descripción de los personajes en el momento en el que aparecen. Dicha descripción debería poder ser leída simultáneamente a la reproducción del vídeo. Un ejemplo de lo que se pide sería:

- ✔ 00:00:15 Entra una mujer rubia y se sienta.
- ✔ 00:00:18 Suena un silbato.
- ✔ 00:00:22 Cambio de escenario con un fundido en negro.



## Indicaciones de entrega

Una vez realizada la tarea elaborarás un único documento donde figuren las respuestas correspondientes. El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

**apellido1\_apellido2\_nombre\_DIW06\_Tarea**

El fichero comprimido contendrá:

Fichero de texto con las soluciones a los apartados 1, 2, 3, 4 y 7. Cumpliendo las mismas pautas anteriores pero terminando con la palabra Documento:

**Apellido1\_Apellido2\_Nombre\_DIW06\_Documento**

El vídeo realizado en el apartado 5 de la tarea cumpliendo las mismas pautas anteriores pero terminando con la palabra Vídeo (sin acento):

**Apellido1\_Apellido2\_Nombre\_DIW06\_Video**

El documento HTML creado donde se incrusta el vídeo anterior (con el nombre con el que lo has mandado). Este documento deberá cumplir con las mismas pautas pero terminará con la palabra HTML:

**Apellido1\_Apellido2\_Nombre\_DIW06\_HTML**

