

TAREA 6 DIW

TAREA 6 DE LA ASIGNATURA DE DISEÑO DE INTERFACES WEB

APARTADO 1

Busca en Internet cinco archivos de sonido que tengan exactamente la licencia indicada en la segunda columna de la siguiente tabla y descárgalos. Rellena la tabla con el resto de los datos: el título del álbum y el título del archivo de sonido, su autor y la dirección completa desde donde lo has descargado (su URL). Los números de la primera columna se emplearán en los apartados 2 y 3 de la tarea.

Nº	Licencia	Títulos álbum/tema	Autor	URL
1	Dominio público	Restaurant2	Desconocido	https://www.sshhtt.com/categorias/ambient
2	CC BY	Heavy Rain Wind	Daniel Simion	https://soundbible.com/2217-Heavy-Rain-Wind.html
3	CC BY-NC	Ggmusic - universe	Dagon	http://ccmixter.org/content/ggmusic/ggmusic - Universe.mp3
4	CC BY-ND	After Midnight	Paxton Pennington	https://www.jamendo.com/track/1899357/after-midnight
5	CC BY-SA	I love you	Jon Worthy	https://www.jamendo.com/track/1924123/i-love-you

APARTADO 2

Busca las propiedades de los cinco archivos de sonido del apartado anterior y completa la siguiente tabla:

Realizado con AVS Audio Editor

Nº	Duración	Formato	Canales	Peso	Frecuencia de muestreo	Tamaño de la muestra
1	00:00:49	MP3	1 (mono)	777KB	44.1 kHz	16 bits
2	00:01:26	MP3	2 (estéreo)	2.18 Mb	44.1 kHz	16 bits
3	00:03:33	MP3	2 (estéreo)	8.15 Mb	44.1 kHz	16 bits
4	00:03:14	MP3	2 (estéreo)	4.51 Mb	44.1 kHz	16 bits
5	00:04:21	MP3	2 (estéreo)	5.97 Mb	44.1 kHz	16 bits

APARTADO 3

Realiza una conversión de formato con cada uno de los archivos del apartado anterior (utilizando 5 formatos de destino diferentes del original y diferentes entre sí) y modificando la Frecuencia de muestreo (utilizando 5 frecuencias distintas entre sí y distintas de su original). Rellena la siguiente tabla indicando los nuevos valores para el archivo una vez convertido. El número de la primera columna indica el número de archivo original. Se valorará el empleo de más de un programa de conversión de archivos sonido.

Aquellos archivos de audio en los que no se ha modificado la frecuencia de muestreo ha sido porque el programa utilizado no lo permite debido a su sencillez en la versión de prueba.

Nº	Programa empleado	URL	Formato	Frecuencia de muestreo	Peso
1	Free Audio Converter	https://free-audio-converter.uptodown.com/windows	AAC	44.1 kHz	998 kB
2	VLC	https://vlc-media-player.uptodown.com/windows/descargar	FLAC	44.1 kHz	9.7 Mb
3	Audacity	https://www.audacityteam.org/download/windows/	WAV	88.2 kHz	71.84 Mb
4	AVS Audio Converter	https://www.avs4you.com/	OGG	48 kHz	4.49 Mb
5	AVS Audio Converter	https://www.avs4you.com/	WMA	44.1 kHz	1.41 Mb

APARTADO 4

Descarga uno de los vídeos con el tamaño de fotograma de 854 x 480 en el enlace indicado en los recursos necesarios para realizar la tarea.

Al crear un nuevo proyecto, utilizando el programa AVS Video Editor, y al añadir el clip a la biblioteca media se pueden ver sus propiedades en el menú contextual cuando el archivo está activado.

Contesta a las siguientes preguntas: (también puedes usar cualquier otro programa que suministre dicha información, siempre que sea gratuito o con período de prueba).

- *¿Cuál es el formato del archivo descargado?*
AVI
- *¿Qué tamaño ocupa en disco el fichero de vídeo?*
149,25 MB en el disco
- *¿Qué programa has usado para realizar esta tarea?*
Adobe Premiere
- *¿Cuál es la URL empleada para realizar la descarga del programa?*
Ya descargado en mi ordenador. La versión de prueba de Adobe se descarga en el siguiente enlace: <https://www.adobe.com/es/downloads.html>
- *¿Cuánto dura el vídeo (en horas:minutos:segundos.milésimas de segundos)?*
00h. 09 min. 56 seg. 458ms.
- *¿Cuántos fotogramas por segundo tiene?*
24 fps
- *¿Cuál es el códec empleado en el vídeo?*
Microsoft MPEG-4 V2
¿Cuánto dura el audio (en horas:minutos:segundos.milésimas de segundos)?
00h. 09 min. 55 seg. 19ms.
- *¿Cuál es el códec empleado en el audio?*
MP3
- *¿Cuál es la frecuencia de muestreo en el audio?*
48 kHz
- *¿Cuántos canales tiene el audio?*
2 (estéreo)

APARTADO 5

Con el programa que has elegido en el cuarto apartado tendrás que realizar un clip de vídeo de corta duración que sirva como presentación de los personajes del clip de vídeo original. Para ello deberás realizar las siguientes tareas:

1. *Poner un título al comienzo del vídeo donde figure tu nombre completo.*
2. *Recortar las escenas eliminando las escenas sobrantes.*
3. *Subtitular cada personaje con su nombre (que deberás elegir) durante toda la secuencia en la que aparece.*
4. *Eliminar el sonido original en las secuencias que dejes.*
5. *Poner un efecto a cada uno de los personajes.*
6. *Hacer una transición entre cada dos secuencias distintas.*
7. *Incorporar a la línea de tiempo alguna imagen sacada como instantánea del clip de vídeo y reproducirla durante 1 ó 2 segundos.*
8. *Añadir un sonido con la licencia adecuada. El sonido no deberá ser más largo que el clip de vídeo y deberá ir en aumento al principio y reducirse al final del clip.*

9. *Poner al final los créditos indicando la procedencia del vídeo y del sonido respetando la licencia de atribución e indicando que es una adaptación.*
10. *Graba tu proyecto y crea un archivo a partir de él con un formato apropiado para la Web.*

Teniendo en cuenta que:

1. *Los títulos y subtítulos permanecer visibles el suficiente tiempo para que se puedan leer.*
2. *El clip no debe durar más de 1 minuto.*
3. *El clip no debe ocupar más de 10 MB.*

ENLACE	AL	VÍDEO	MONTADO:
https://github.com/carlosdtv/DIW_TAREA6/blob/main/delaTorre-Verdejo_Sola_Carlos_DIW06_Video.mp4			

APARTADO 6

Escribe el código fuente de la página Web con el vídeo incrustado.

El código fuente debe ser válido según el XHTML estricto.

ENLACE	AL	CÓDIGO	FUENTE:
https://github.com/carlosdtv/DIW_TAREA6/blob/main/delaTorre-Verdejo_Sola_Carlos_DIW06_HTML.html			

APARTADO 7

Haz una descripción del vídeo que sirva como alternativa textual que pueda ser leída por un lector de pantalla para aquellos usuarios con discapacidad visual.

Incluida en la propia web.

Enlace al repositorio con el código:

Enlace al repositorio de GitHub: https://github.com/carlosdtv/DIW_TAREA6.git