



Linkia FP

Formación Profesional Oficial a Distancia

Actividad

Diseño de aplicaciones web

M09 – Diseño de interfaces web

Preparar ficheros multimedia para la web.

Jorge Suárez Sánchez







Objetivos

- Reconocer los diferentes tipos de licencias i derechos de autor en el uso de material multimedia.
- Identificar los formatos de imágenes, audios y videos que se pueden utilizar en un sitio web.
- Analizar diferentes aplicativos para la manipulación de los contenidos multimedia (imagen, video y audio).
- Crear un logo.
- Importar y exportar diferentes formatos de imágenes, audio o video
- Insertar audios y vídeos en un documento HTML.

Actividad 1 (2 puntos)
Licencias

Rellena la siguiente tabla con un SI o un NO para cada licencia Creative Commons.

Indica la URL de dos web donde puedas descargar imágenes, dos donde puedas descargar vídeo y dos donde puedas descargar audio utilizando estas licencias

	Se puede utilizar comercialmente?	Se ha de citar el autor?	Se pueden crear obras derivadas?	Las obras derivadas han de tener la misma licencia?
	SI	SI	SI	NO
	SI	SI	NO	NO
	NO	SI	NO	NO
	NO	SI	SI	SI
	SI	SI	SI	SI
	NO	SI	SI	NO

Web para descargar imágenes ->

<https://www.pexels.com/es-es/creative-commons-images/>

<https://canweimage.com/>

Web para descargar audio ->

<https://soundcloud.com/royaltyfreemusic-nocopyrightmusic/sets/creative-commons-music>

<https://www.jamendo.com/?language=en>

Web para descargar video ->

<https://wedistill.io/>

<https://vimeo.com/creativecommons>

Actividad 2 (2 puntos)

Imágenes.

1. Exporta la imagen MARBLES.TIF en formato PNG y formato JPG y GIF. Mira su peso, compara su calidad e indica una ventaja y un inconveniente de estos formatos.

	Peso (tamaño del fichero)	Calidad comparado con los otros formatos	Ventaja comparado con los otros formatos	Inconveniente comparado con los otros formatos
JPG	696KB	Alta	Pensado para la compresión de imágenes digitales.	No tiene transparencias. Pérdida de calidad
GIF	435KB	Baja	Crear imágenes en movimiento y buena tasa de compresión.	Limitación a 256 paletas de colores.
PNG	982 KB	Media	Compresión sin pérdida de información y permite transparencias.	La compresión es menor
TIFF	1,3 MB	Alta	No tiene compresión, por lo que su calidad es máxima.	Imágenes pesadas, no se recomiendan para uso web.

2. Guarda la imagen original en formato JPEG utilizando diferentes calidades: calidad máxima, 90%, 75%, 50% y 25%. Indica para cada una de las calidades el tamaño de fichero obtenido.

	90%	75%	50%	25%
Tamaño del fichero	469 KB	242 KB	105 KB	61 KB

Actividad 3 (2 puntos)
Audio.

1. Haz una tabla comparativa sobre los CODECS de audio: ACC, FLAC, WMA, Ogg y MP3:

- Tipo de compresión: lossy o lossless
- Frecuencia de muestreo, número de canales, número de bits por muestra.
- ¿Soportado por los navegadores más importantes?
- ¿Año, desarrollado por, patentes?

	Compresión	F. Muestreo	Canales	Bits	No Soportan	Año	Desarrollador	Patentes
AAC	Lossy	96 kHz	48	160	Opera	1997	Fraunhofer Institute	Libre
FLAC	Lossless	65 kHz	8	32	IE	2001	Josh Colson	Libre
WMA	Lossy	48 kHz	Multiple s	320	Sin soporte	2003	Microsoft	Windows
Ogg	Lossy	192 kHz	255	320	Safari e IE	2002	Chris Montgomery	Libre
MP3	Lossy	48 kHz	2	320	Opera	1982	Karlheinz Brandenburg	Libre

2. Descarga una determinada canción de internet y la conviertes a 3 formatos diferentes. Para cada formato indicas el tamaño del mismo.

Tamaño de la canción -> 11,80 MB

WAV -> 7,8 MB

MP3 -> 1,63MB

FLAC -> 5,2 MB

3. Crea una web en formato HTML5 para mostrar los audios del apartado anterior.

Archivo.html con los audios adjunto en el .zip de la práctica.

WMA no tiene soporte en los navegadores.

Actividad 4 (2 puntos)**Logo**

1. Busca dos web online que te permitan diseñar logos.
2. Diseña un logo para la web de LinkiaFP.

Web para diseñar logos online:

<https://es.freelogodesign.org/>

<https://www.crearlogogratisonline.com/>



Actividad 5 (2 puntos)

Vídeo

Descarga un fichero de vídeo en formato OGV. Convierte este fichero a los formatos MP4 y WebM. Para los tres ficheros indica la siguiente información: tamaño del mismo y los códecs que utiliza para el audio y el video.

Crear una página HTML que se llame video.html que contenga en HTML5 el código necesario para implementar los formatos de video anteriores.

Video.html adjunto en el .zip de la práctica