

UT6

Proyecto Arte 2D

Diseño de interfaces web

Guillermo A. Garay Jaime
2º Desarrollo de Aplicaciones Web

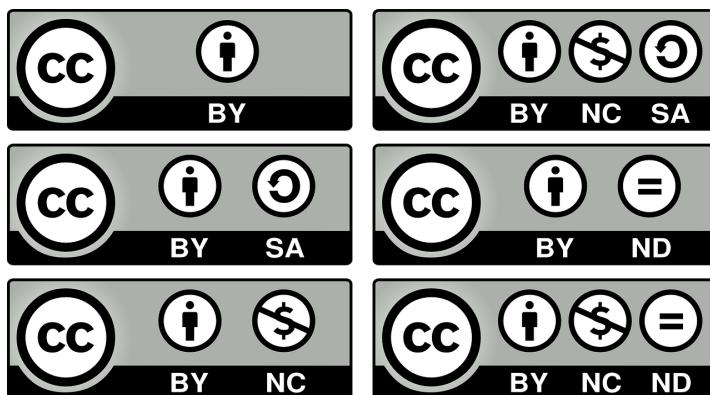
Repository Github:
<https://github.com/ggarjai/diw-ut6-proyectoarte>

Licencias:

Hay varios aspectos que hay que tener en cuenta con las licencias para evitar problemas legales y vamos a enumerarlos a continuación:

Propiedad intelectual: Los derechos de autor protegen a una obra y le dan al propietario de la licencia una exclusividad sobre su uso y distribución. Podemos aplicarlo a todo tipo de material multimedia (fotos, videos, libros de texto, etc.).

Tipos de licencias: Se adaptan según al uso que se le quiera dar a un material, por ejemplo, una canción puede ser reproducida en un lugar público o en la radio, pero no puede ser distribuida. Las licencias CC (Creative Commons) tienen diferentes tipos:



BY: Attribution

SA: Share Alike

NC: Non Commercial

ND: Non Derivatives

Entendiendo las etiquetas, la licencia más permisiva sería CC BY y la más restrictiva CC BY-NC-ND. En nuestro caso, como es para fines educativos, podemos usar la licencia de creative commons sin problemas.

Contenido:

Se han utilizado múltiples formatos de imagen para el trabajo. A continuación los mencionaremos:

-PNG: Un formato de imagen portable con transparencias muy útil para trabajar con imágenes.

-JPG: Es otro tipo de formato de imagen, pero suele tener menos calidad que png puesto que la compresión es mayor. Es más utilizada en entornos web para ahorrar tiempos de carga y espacio al servidor.

-EPS: Es un tipo de archivo de imagen vectorial. Normalmente es usado por profesionales y imágenes en muy alta calidad.

-AI: Es otro tipo de archivo de imagen vectorial, usado por Adobe Illustrator (de ahí las siglas AI). Comúnmente utilizado para la creación de logotipos e ilustraciones.

Las herramientas utilizadas para generar contenido multimedia son muchas, por ejemplo:

Imágenes: Affinity Photo, Adobe Photoshop o Krita son programas similares entre sí, que sirven para un mismo propósito. La creación y el tratamiento de imágenes de mapa de bits. En el caso de imágenes vectoriales tenemos Affinity Designer o Adobe Illustrator por ejemplo.

Video: KdenLive, da Vinci Resolve o Sony Vegas son programas editores de vídeo, con el que podremos, de múltiples maneras, editar uno o varios videos para crear uno nuevo. Podemos importar imágenes, sonidos y toda clase de material multimedia para que aparezca en nuestro video.

Sonido: Para editar el sonido existen programas como Audacity o Cubase, en el que insertamos las pistas de audio y podemos darle efectos cortarlas, etc.

Material utilizado:

Se han utilizado los siguientes materiales, todos y cada uno de ellos con licencia Creative Commons.

