

CFGS Desenvolupament d'Aplicacions Web
Mòdul 9 – Disseny d'interfícies web
UF2 – Elements multimèdia. Creació i integració.
Unitat 2 – Elements multimèdia al web. Creació i integració.
SOLUCIÓ EAF2
(Curs 2021-22 / 2on semestre)

Presentació i resultats d'aprenentatge

Aquest exercici d'avaluació final (EAF) es correspon amb els continguts treballats a la unitat 2: **“Elements multimèdia al web. Creació i integració.”**.

Els **resultats d'aprenentatge** que es plantegen són:


- Prepara arxius multimèdia per a la web, analitzant les seves característiques i manejant eines específiques.
- Integra contingut multimèdia en documents web valorant la seva aportació i seleccionant adequadament els elements interactius.

Criteris d'avaluació

La puntuació màxima assolible a cada activitat s'indica a l'enunciat respectiu.

Els criteris que es tindran en compte per avaluar el treball de l'alumnat són els següents:

- S'han reconegut les implicacions de les llicències i els drets d'autor en l'ús de material multimèdia.
- S'han identificat els formats d'imatge, àudio i vídeo a utilitzar.
- S'han analitzat les eines disponibles per a generar contingut multimèdia.
- S'han emprat eines per al tractament digital de la imatge, àudio i vídeo.
- S'han realitzat animacions a partir d'imatges fixes
- S'han importat i exportat imatges, àudio i vídeo en diversos formats segons la seva finalitat.
- S'ha aplicat la guia d'estil.

	Codi: I71	Exercici d'avaluació final 2	Pàgina 1 de 16
	Versió: 02	DAWM09_EAF2_Solució_2122S2	Lliurament: 03/05/2022

Formació professional

Nom i cognoms

- S'han identificat les necessitats específiques de configuració dels navegadors web per suportar contingut multimèdia i interactiu.
- S'han utilitzat eines gràfiques per al desenvolupament de contingut multimèdia interactiu.
- S'ha analitzat el codi generat per les eines de desenvolupament de contingut interactiu.
- S'han afegit elements multimèdia i interactivitat a elements d'un document web.
- S'ha comprovat elements multimèdia i interactius en diferents navegadors.

Forma i data de lliurament

Un cop finalitzat l'exercici d'avaluació continuada s'ha d'enviar el document a la bústia de **"M09 Lliurament EAF2"** de l'aula, dins del termini establert. Tingueu en compte que el sistema no permetrà fer lliuraments després de la data i hora indicades.

El nom del fitxer tindrà el següent format: **"DAWM09_EAF2_Cognom1_InicialDelCognom2.zip"**.


Els cognoms s'escriuran sense accents. Per exemple, l'estudiant Joan García Santos posaria el següent nom al seu fitxer de l'EAF2: **"DAWM09_EAF2_Garcia_S.zip"**. Aquest fitxer comprimit ha de contenir el document la solució a l'enunciat proposat en *.odt que correspondrà a les respostes teòriques o observacions de cada activitat i, segons correspongui a cada activitat, també s'han de lliurar els documents de codi.

En cas de que el pes de la documentació a entregar sigui molt gran, per penjar a l'apartat de lliuraments, el que hauríeu de fer és lliurar en aquest mateix apartat l'enllaç del fitxer .zip demanat, que podeu pujar per separat a un compte de Dropbox o Google Drive o GitLab, per tal que el puguem descarregar.

Substituïu també **"Nom i cognoms"** de la capçalera per les vostres dades personals.

El termini de lliurament finalitzarà a les **23:55 h** del dia **03/05/2022**. Al tractar-se d'un Exercici d'avaluació Final teniu l'opció d'una segona convocatòria de lliurament que serà el **08/05/2022** a les **23:55 h**. La proposta de solució de l'EAF i les qualificacions es publicarà el dia **13/05/2022**.

Enunciat

	Codi: I71	Exercici d'avaluació final 2	Pàgina 2 de 16
	Versió: 02	DAWM09_EAF2_Solució_2122S2	Lliurament: 03/05/2022

Formació professional

Nom i cognoms

Activitat 1 – Logos i iconografia

1,75 punts

Durant la UF1 vam crear una web d'espectacles, tenim el disseny i la implementació HTML de la web amb les seves diferents pàgines i un estil definit. Ara és el moment de donar-li contingut a tot això, omplir-ho d'imatges, de vídeos, àudios i objectes en moviment.

L'objectiu d'aquesta activitat és crear una imatge (logo) i processar-la amb un determinat programari. Per tal de completar l'activitat caldrà que adapteu el logo per penjar a la plana principal (index.html o home.html) alhora que processar-la de nou per fer un favicon.

Per finalitzar haureu de contestar a una sèrie de preguntes de caire genèric.

1. Logo (0,5 punts)

Seguint la temàtica de la web realitzada a l'EAF1, el portal web d'espectacles, feu servir l'editor d'imatges [GIMP](#) (o altres que us creieu adient) per crear un logo per la web i exporteu-lo en un format adient per **afegir-lo a la plana principal** tal i com va dissenyar el vostre wireframe, en cas de no haver pensat en un espai per el logo, afegiu-lo al costat o a sobre del menú.

Per tal de fer aquest logo:

- Podeu crear una imatge des de zero o agafar un logo dels models proposats per GIMP des *Fitxer / Crear / Logotips o rètols*.
- És necessari que feu servir algunes de les propietats de l'editor GIMP per tal de formatar aquest logo. Cal que especifiqueu quines heu fet servir (capes, filtres, ...).
- També podeu ajudar-vos d'eines online per crear logos (gratuïtes o de pagament), per exemple, <https://www.designmantic.com/es/> :

Cada alumne tria el seu propi estil en funció de la web realitzada
Per exemple:



Independentment de l'estil de cadascú, que és subjectiu, per dissenyar un logo podeu tenir en compte alguns aspectes com els següents:

Utilitzar un programari que tingui models que us siguin d'inspiració.

Assegureu-vos que els colors emprats i la línia del logo segueix la guia d'estils de la web.

Hauria de ser senzill i no necessàriament ha de contenir text.

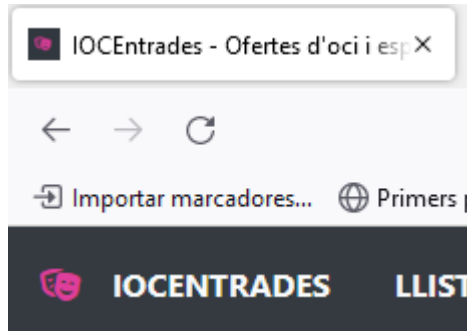
Es valora que en la realització del logo s'hagin treballat propietats pròpies d'edició d'imatges (capes, opacitat,...)

2. Favicon (0,25 punts)

Crear un *favicon* (de 32x32 píxels i 24 bits de color) que es faci servir per mostrar-lo a la pestanya del navegador en obrir la pàgina o en afegir-la a favorits (o com a marcador, segons el navegador).

Per tal de tenir una referència per resoldre l'activitat podeu consultar l'activitat proposta en els apunts: [Creació d'un favicon amb GIMP](#) o bé fer servir la pàgina <https://www.favicon-generator.org/> o qualsevol altra.

	Codi: I71	Exercici d'avaluació final 2	Pàgina 3 de 16
	Versió: 02	DAWM09_EAF2_Solució_2122S2	Lliurament: 03/05/2022



Cada alumne tria el seu propi estil en funció de la web realitzada.

La sintaxis per crear un favicon és:

```
<link rel="icon" href="images/imgticket.png" type="image/png" sizes="32x32">
```

Aquesta sintaxis pot tenir variants en funció del tipus d'imatge i altres. Cal tenir en compte que és important tenir creada una estructura de carpetes de manera que a la carpeta 'images', p.e., han d'anar totes les imatges que fem servir al web.

Per crear els favicon, podeu fer-ho de forma manual a partir de diversos programaris com podria ser GIMP o altres, o bé fer servir eines que ja generen els favicon a partir d'un model. Algunes d'aquestes propostes serien:

<https://www.favicon-generator.org>

<https://realfavicongenerator.net>

3. Programari imatges en línia (0,25 punts)

Fareu una nova pàgina del portal, imatges.html, on creareu un titular (per exemple amb `<h3>` ó `<h4>`) per cadascuna de les preguntes proposades, i a sota de cadascuna d'elles contesteu-les mitjançant un paràgraf `<p>` o també podeu utilitzar la classe `.table` de Bootstrap per mostrar les respostes com es pot veure a <https://getbootstrap.com/docs/4.3/content/tables/>

Citeu 6 programes pel tractament d'imatges **en línia** i comenteu breument les modalitats d'ús que tenen (gratuïts, de pagament,...), si existeix en versió mobile, els formats que suporten i les seves característiques més importants. Una possible representació a la web imatges.html podria ser en format de taula com la següent:

Apartat 1.3 - 1.Citeu 6 programes pel tractament d'imatges en línia

	Canva	Adobe Photoshop Express	Pixlr	Photopea	Befunky	PIZap
Modalitat d'ús	Aplicació web gratuïta amb més de 250.000 plantilles, l'editor de fotos requereix registre. Té una opció de subscripció de 99\$ anuals amb funcionalitats addicionals com publicacions planificades a xarxes socials, creació de kits de marca i 100Gb d'espai d'emmagatzematge.	Aplicació gratuïta. Es pot registrar amb compte de Google o Facebook. Hi ha un paquet premium disponible amb eines avançades com clonatge i edició d'imatges RAW.	Aplicació web d'edició d'imatges gratuïta.	Lliure ús amb anuncis. La versió de pagament no té anuncis i té un buffer d'accions que es poden desfer més gran.	Lliure ús. Té una llicència de 4,99\$/mes que proporciona eines més avançades.	Lliure ús durant 7 dies, després requereix llicència de 2,99\$ / mes.
Mobile	Com a aplicació web funciona amb qualsevol navegador. Ofereix també un client d'escriptori per a Mac i Windows, a més d'aplicacions per a dispositius mòbils.	Desenvolupament específic per a plataformes mòbils. Disponible a Play Store d'Android i App Store de iOS.	Aplicació Web. App per a Android i iOS.	Aplicació Web, també disponible a Play Store i App Store.	Aplicació Web, també disponible a Play Store i App Store.	Aplicació Web accessible amb qualsevol navegador. App específica per iPad i mòbils.
Formats suportats	BMP - Windows Bitmap GIF - Graphics Interchange Format JPEG - Joint Photographic Experts Group SVG - Scalable Vector Graphics TIFF - Adobe Systems PNG - Portable Network Graphics	JPEG, PNG, CR2, ARW, DNG, CRW, MRW, PEF, SRW, NRW, and ORF	PKD (format propi), PNG, JPG, BMP, TIFF, PSD, WebP, SVG i altres.	PSD, XCF, Sketch, PNG (APNG), JPG, GIF, WebP, ICO, BMP, PPM/PGM/PBM, TIFF, SVG, DNG.	JPG, PNG, and PDF	JPG, JPEG, PNG, BMP, TIFF, RAW
Característiques	Afegeix stickers fàcilment. Redueix les fotos i aplica textures i filtres de millora. Marcas de fotos per a imatges. Textes animats. Plantilles per a la majoria de plataformes de xarxes socials.	Creació de collages de fotos. Desenfocament artístic parts de la foto. Redreçament de les imatges amb correcció de perspectiva. Combinació de teves fotos per crear textures creatives. Eliminació de boira fàcil amb un sol clic amb intel·ligència artificial. Crea volants, targetes de visita i collages de fotos.	Treballa amb capes, objectes i mides de pinzell personalitzades. Edició avançada en menys passos amb eines avançades. Plantilles predefinides per a les principals plataformes de xarxes socials. Adhesius, vores i superposicions de text. Eliminació de fons amb un sol clic amb intel·ligència artificial. Crea volants, targetes de visita i collages de fotos.	Desa i treballa en formats de fitxer de programari fotogràfic professional. Eines avançades com també de clonar. Capes i màscares. Objectes intel·ligents per replicar capes. Gràfics vectorials. Ideal per als editors de fotos professionals que no poden accedir al seu ordinador habitual.	Retalla, canvia la mida i elimina fons. Eines de retoc per solucionar problemes d'imatge. Converteix qualsevol foto en dibuixos animats. Afegeix textura als fons o els fa transparents. Centenars d'efectes fotogràfics i filtres. Eina d'edició d'imatges per lots.	Múltiples estils de vores. Eina de retall per eliminar un fons d'imatge. Plantilles a mida per a plataformes populars de xarxes socials. Efectes especials de text com purpurina. Editor de memes amb una selecció de plantilles populars.

	Codi: I71	Exercici d'avaluació final 2	Pàgina 4 de 16
	Versió: 02	DAWM09_EAF2_Solució_2122S2	Lliurament: 03/05/2022

Formació professional

Nom i cognoms


Veure solució a imatges.html de carpeta «portal bootstrap amb solució EAF2».

4. Iconas menú principal(0,75 punts)

Afegiu, fent servir fontawesome icons (<https://fontawesome.com/icons>) icones a cada element del vostre menú principal, com la imatge següent:



Veure barra de navegació a solució carpeta «portal bootstrap amb solució EAF2».

	Codi: I71	Exercici d'avaluació final 2	Pàgina 5 de 16
	Versió: 02	DAWM09_EAF2_Solució_2122S2	Lliurament: 03/05/2022

Activitat 2 – Integració d' àudio al web

1,75 punts

L'objectiu d'aquesta activitat és aprendre a exportar sons en diferents formats i usar-los de diferents formes, de manera que siguin reproduïbles en qualsevol navegador actual.

Per realitzar aquesta activitat cal haver mirat l'apartat d'[Edició de fitxers d'àudio](#) i [Conversió de formats](#).

Nota:- Afegeix al portal fet durant l' EAF1 un punt de menú «**Audio**» que obrirà la plana **audio.html**

1. Àudio (0,75 punts)

Enregistreu amb la vostra veu un tall de màxim 20s explicant en què consisteix el format d'imatge webp. Agafeu una cançó qualsevol d'Internet (podeu fer servir Youtube i utilitzar convertidors de Youtube com <https://320ytmp3.com/es6/>), i amb l'ajuda de l'editor **Audacity**, feu la mescla per posar aquesta cançó de fons al vostre tall.

Deseu aquest projecte Audacity com a `projecte.aup` i l'àudio com a `WebPmix.mp3` per fer-lo servir posteriorment als navegadors més comuns.

Veure secció audio de solució.

2. Reproductor d'àudio (1 punts)

Agafeu el tall de l'apartat anterior i afegiu-lo sota un titular anomenat **Format WebP amb base musical** (per exemple) a la plana amb l'etiqueta `<audio>`, sense els controls per defecte i creeu els botons HTML (o enllaços) anomenats: Play audio, Pause audio, Volume DOWN, Volume UP i Volume OFF, Go to the BEGIN, Go to the END, que seran els events del reproductor propi fet amb amb JavaScript.

Nota:- Per fer la plana de **audio.html** podeu utilitzar la plana de detall o llistat dissenyada i programada durant la EAF1. Reaprofiteu el codi que ja heu fet. En cas que no ho vulgueu fer podeu fer una plana que tingui com a títol Audio i que segueixi l'estil definit durant l' EAF1.

Aquest apartat us podria quedar similar a això:



Veure codi d'exemple a fitxer audio.html de la solució.

Cada alumne tria el seu propi estil en funció de la web realitzada.

Podeu consultar els exemples vists al material aplicant el disseny i les especificitats al



	Codi: I71	Exercici d'avaluació final 2	Pàgina 6 de 16
	Versió: 02	DAWM09_EAF2_Solució_2122S2	Lliurament: 03/05/2022

vostre treball, s'admetran funcionalitats afegides al reproductor elaborat.

Podeu trobar més informació:

https://ioc.xtec.cat/materials/FP/Recursos/fp_daw_m09_/web/fp_daw_m09_htmlindex/WebContent/u2/a2/continguts.html#creacio_d_un_reproductor_de_video

https://developer.mozilla.org/es/docs/Web_Audio_API

Activitat 3 – Integració de vídeo al web

1,25 punt

L'objectiu d'aquesta activitat és aprendre a optimitzar vídeos segons la seva finalitat.

Amb l'ajuda de qualsevol captador de pantalles (screencast), haureu de crear un video-tutorial sobre com fer servir un component *Jquery*.

Per realitzar aquesta activitat cal haver mirat els apartats: [Vídeo: codificació de vídeo, conversió de formats \(exportar i importar\)](#), [Plataformes de video en streaming](#)

Nota:- Afegeix al portal fet durant l' EAF1 un punt de menú Vídeo que obrirà la plana **video.html**

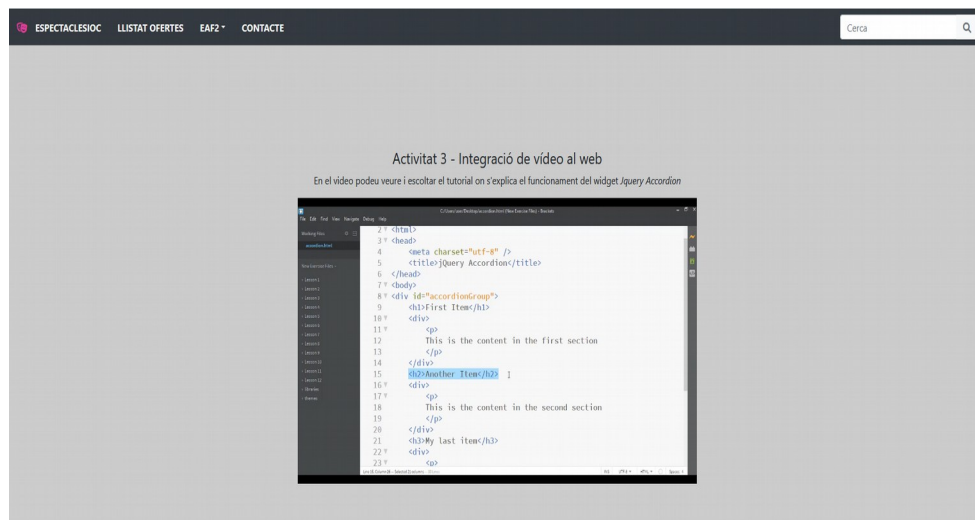
1. Videotutorial. - (0,75 punt)

Heu de crear un video-tutorial de màxim **1 minut**, amb una eina per capturar pantalles en un vídeo. A continuació us proposem algunes però el mercat es molt ampli i podeu triar qualsevol que us agradi.


- [OBS](#) (SW lliure i de codi obert) per a MAC, Windows i Linux i un dels més utilitzat actualment. Permet live streaming.
- [Screencastify](#) (gratuït) es una extensió del Chrome i molt senzilla d'utilitzar i bàsica.
- [Camtasia](#) per a MAC o Windows (pagament i versio trial): molt fàcil de fer servir.
- [Loom](#) (pagament i versió gratuïta) per MAC, Windows i Linux gravació de pantalla i càmera web.
- [Screencast-O-matic](#) (pagament i versió gratuïta) per MAC, Windows i Chromebook gravació de pantalla i càmera web.

Aquest video ha de contenir una explicació de com fer ús d'un **widgets** escollit de la web de [JQuery](#) , dels que trobareu a l'esquerra del portal. Veureu que dins de cadascun n'hi ha exemples i codis per fer us d'ells. Simplement haureu d'escollir un d'aquests exemples per crear una plana anomenada **video.html**, on codificareu l'exemple proposat, alhora que captureu les vostres accions. Podeu escollir qualsevol component de jQuery per fer el vídeo proposat, però atès que és d'un minut màxim de durada, es recomana no fer un de massa complicat.

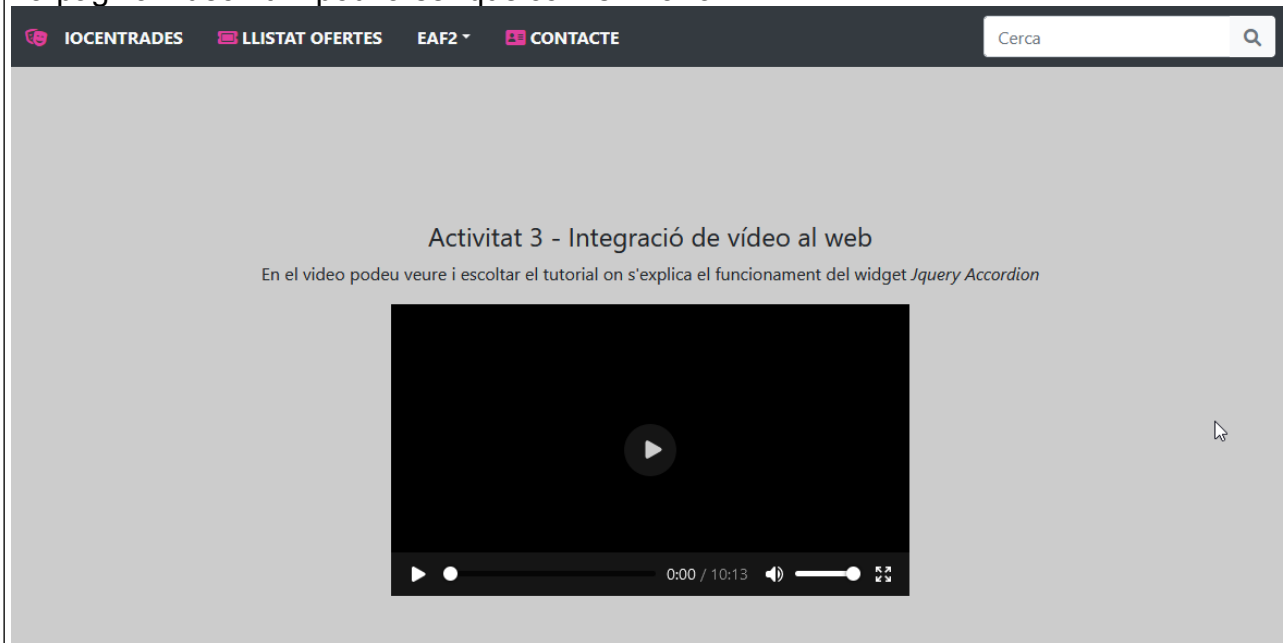
Nota:- Per fer la plana de **video.html** podeu utilitzar la plana de detall dissenyada i programada durant l'EAF1 .



Cada alumne tria el seu propi estil en funció de la web realitzada.

	Codi: I71	Exercici d'avaluació final 2	Pàgina 8 de 16
	Versió: 02	DAWM09_EAF2_Solució_2122S2	Lliurament: 03/05/2022

Veure possible implementació a video.html de solució
La pàgina video.html podria ser quelcom similar a...



Ajuda:


Per tal de fer el vídeo, atès que és breu, us recomano seguir unes pautes i anar posant en pausa l'eina de screencast:

1. Tenir preparades amb antelació les finestres que es veuran al vídeo (o inclús un fitxer amb el codi a enganxar a la pàgina **videoJquery.htm** relatiu a aquest apartat), per exemple:
 - Navegador on es troba el *widget* escollit
 - Editor HTML on es vegi el codi (Brackets, Atom o qualsevol altre).
 - Explorador de fitxers.
 - **La vostra imatge, almenys, a l'inici del vídeo.**
2. Seguir un guió establert. Com per exemple:

Finestra	Acció que es veu
Navegador, a la plana JQueryUI on heu baixat aquest <i>widget</i> escollit.	Es veu al navegador d'on heu descarregat el <i>widget</i> .
Explorador de fitxers.	On poseu les llibreries JQuery i JQueryUI
Editor HTML/CSS	Enganxeu les etiquetes <script> que fan referència al codi js.
Editor HTML/CSS.	Enganxeu el codi per fer us del <i>widget</i> dins del <body> .
Navegador.	Mostreu el <i>widget</i> funcionant.

2. Publicació del video - (0,25 punts)

Recodifiqueu aquest video-tutorial per que funcioni al màxim de navegadors possibles en almenys dos formats diferents, i amb l'ajuda de l'etiqueta <video> incrusteu-lo a la plana **videoJquery.html** amb les controladors per defecte.

	Codi: I71	Exercici d'avaluació final 2	Pàgina 9 de 16
	Versió: 02	DAWM09_EAF2_Solució_2122S2	Lliurament: 03/05/2022

Cada alumne tria el seu propi estil en funció de la web realitzada.

Podeu utilitzar convertidors online com:

<https://video.online-convert.com/convert-to-webm> o bé: <https://convertio.co/es/mp4-webm/>

La base de codi a utilitzar, amb les opcions de format específiques per cada cas, seria:

```
<div>
  <video controls width="50%" height="50%">
    <source src='../media/tutorialmp4.mp4' type='video/mp4'>
    <source src='../media/tutorialwebm.webm'
      type='video/webm'>
  </video>
</div>
```

3. Youtube. - (0,25 punts)

Obriu-vos un nou canal a *youtube* i penjeu aquest vídeo generat. Posteriorment incrusteu a sota de l'anterior el vídeo que es troba a *youtube* amb l'us de la etiqueta `<iframe>`. Consulteu la [API de Youtube](#) per fer-ho.

La base del codi a incrustar, amb els paràmetres i propietats específiques per cada cas seria el tipus següent:

```
<div>
  <iframe class="youtube" width="280" height="157"
    src="https://www.youtube.com/embed/-D8REtXxO4c"
    frameborder="0" allow="accelerometer; autoplay; encrypted-
      media; gyroscope; picture-in-picture" allowfullscreen>
  </iframe>
</div>
```

Activitat 4 – Reproductor de vídeo per la web

1,5 punts

L'objectiu d'aquesta activitat és entendre i treballar els conceptes vists de *JavaScript* i *Jquery*.

Nota:- Afegiu al portal fet durant la EAF1 un punt de menú Playlist que obrirà la plana ***playlist.html***

Nota:- Per fer la plana de ***playlist.html*** podeu utilitzar la plana de detall o de llistat dissenyada i programada durant la EAF1. En cas de voler fer una de nova el títol haurà de ser «Reproductor de vídeo» y seguir l'estil definit durant la EAF1.

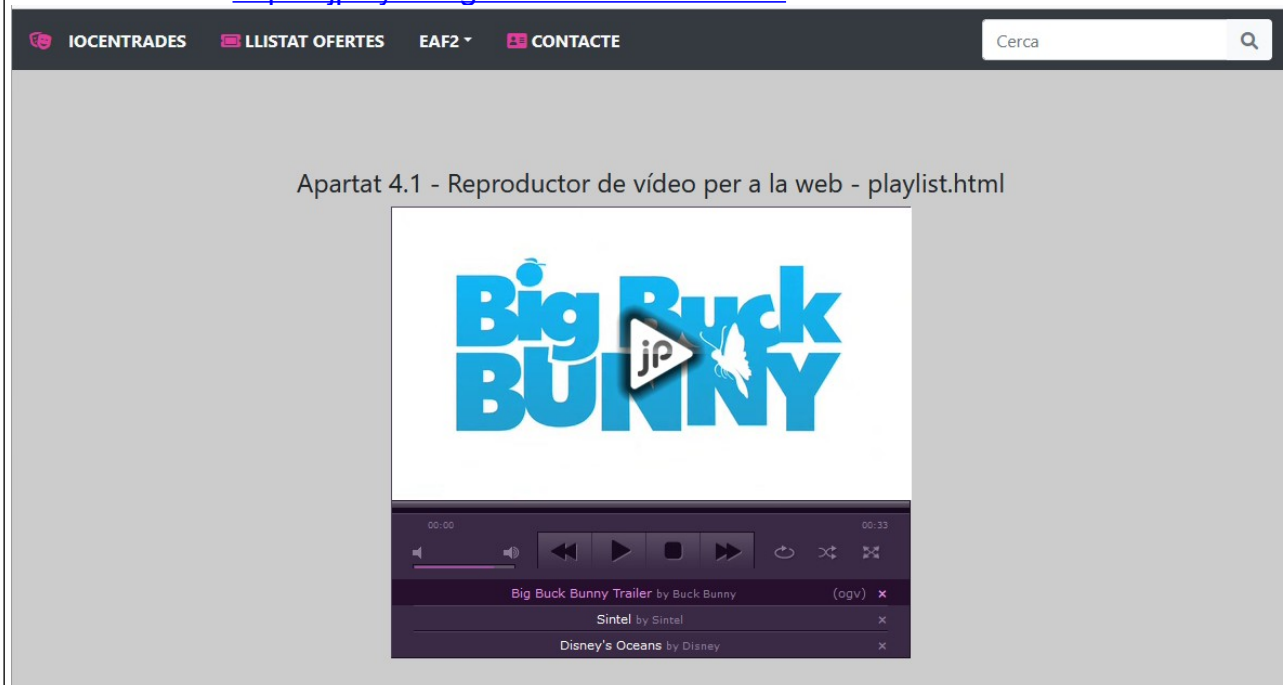
1. Playlist (1,25 punts)

Visiteu la pàgina web <https://jplayer.org/> i feu servir aquesta llibreria jQuery per fer la plana ***playlist.html***, on implementareu una llista de reproducció (*playlist*) amb diferents vídeos. Teniu una demo i algunes pistes sobre com fer-ho a <https://jplayer.org/latest/demo-02-multi/>, és interessant veure el codi font d'aquesta pàgina per entendre el funcionament d'aquesta llibreria jQuery.

Podeu fer servir qualsevol vídeo que sigui del vostre interès, però seguint la temàtica del portal, seria interessant que fossin vídeos relacionats amb oci i espectacles. Una forma d'obtenir vídeos és mitjançant la instal·lació d'una *extensió*, com per exemple [Video downloader](#) per a Chrome.


Resposta oberta – Veure possible implementació a *playlist.html* de solució

Base de codi a <https://jplayer.org/latest/demo-02-multi/>



2. Com ho heu fet? (0,25 punts)

Afegiu una capçalera i un paràgraf per fer una explicació dels passos que heu seguit, i una explicació del codi emprat per fer la *playlist* i el seu significat.

	Codi: I71	Exercici d'avaluació final 2	Pàgina 11 de 16
	Versió: 02	DAWM09_EAF2_Solució_2122S2	Lliurament: 03/05/2022

Resposta oberta adaptada al que ha realitzat cada alumne

En general, seguint les instruccions a <https://jplayer.org/latest/quick-start-guide/> cal instal·lar els paquets npm indicats al web mencionat, afegir els arxius .js i .css de jPlayer a l'estructura de carpetes de treball del nostre web i insertar els arxius al web amb la configuració html necessària per mostrar la informació amb un determinat format.

Exemples del github:

<https://github.com/jplayer/jPlayer/tree/master/examples>

Activitat 5 – Animacions i gràfiques

3,25 punts

L'objectiu d'aquesta activitat és que treballem les propietats corresponents a transicions i animacions tant de text com d'imatge. Teniu informació a l'apartat [1.2.6 Animacions d'imatges i text](#) dels apunts.

1. Transicions i animacions (1 punt)

Creeu una nova plana anomenada **transicions.html** tot seguint l'estil definit a l'EAF1 i un nou enllaç a la barra de navegació anomenat Transicions.

Creeu un titular anomenat «*Promocions de la setmana*» de transició textual i afegiu amb l'ajuda del que s'explica a l'apartat [Ús de fulls d'estil a les animacions](#), una transició d'aquest tipus. Als materials veureu alguns exemples de com afegir alguna transició a un determinat text (canvi de color, de mida, moviment,...).

Feu que apareguin amb un efecte de moviment a la vostra elecció 2 capes amb una imatge i una descripció d'exemple de promocions de la setmana.

Creeu una nova plana anomenada **animacions.html** tot seguint l'estil definit a l'EAF1 i un nou enllaç a la barra de navegació anomenat Animacions.

Creeu un titular anomenat «*Ofertes de darrera hora*» d'animació amb l'ús de *keyframes*, teniu alguna informació al respecte a la part final de l'apartat [Ús de fulls d'estil a les animacions](#), però també podreu trobar com fer una animació d'aquest tipus amb *keyframes* a [W3Schools-Animacions](#).

Feu que apareguin també dues ofertes amb imatge i descripció, amb algun efecte d'aparició a la vostra elecció.

Resposta oberta a partir d'exemples com els de :

https://www.w3schools.com/css/css3_transitions.asp

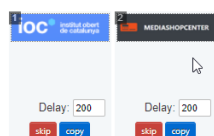
https://www.w3schools.com/css/css3_animations.asp

2. Gif (0,25 punts)

Creeu un titular anomenat «*Creació de gifs*», i seguint l'exemple que trobareu a l'apartat [GIF animats](#), i fent servir, per exemple, l'eina online [EzGIF](#) o [GIFMaker.me](#). Creeu un GIF animat, on es vegi un canvi entre el logotip de la IOC i el que heu dissenyat/creat al primer apartat de la EAF que estem realitzant.

Animated GIF Maker

(drag and drop frames to change order)



Toggle a range of frames:

From: 1 To: 5

GIF options:

Delay time: 200 (in 1/100 of second, changing this value will reset delay for all frames)

Loop count: (Empty - loop forever)

☐ use global colormap (Use the same set of colors for all frames to reduce file size)

Effects:

☒ crossfade frames

Fader delay: 6

Frame count: 10 (2-20)

☐ don't fade last to first frame

☐ don't stack frames (Remove the frame when it's time to display next one, use for images with transparent background)

3. Incorporació de gràfiques i taules de dades (2 punts)

Nota:- Afegiu al portal fet durant la EAF1 un punt de menú Gràfica que obrirà la plana **grafica.html**

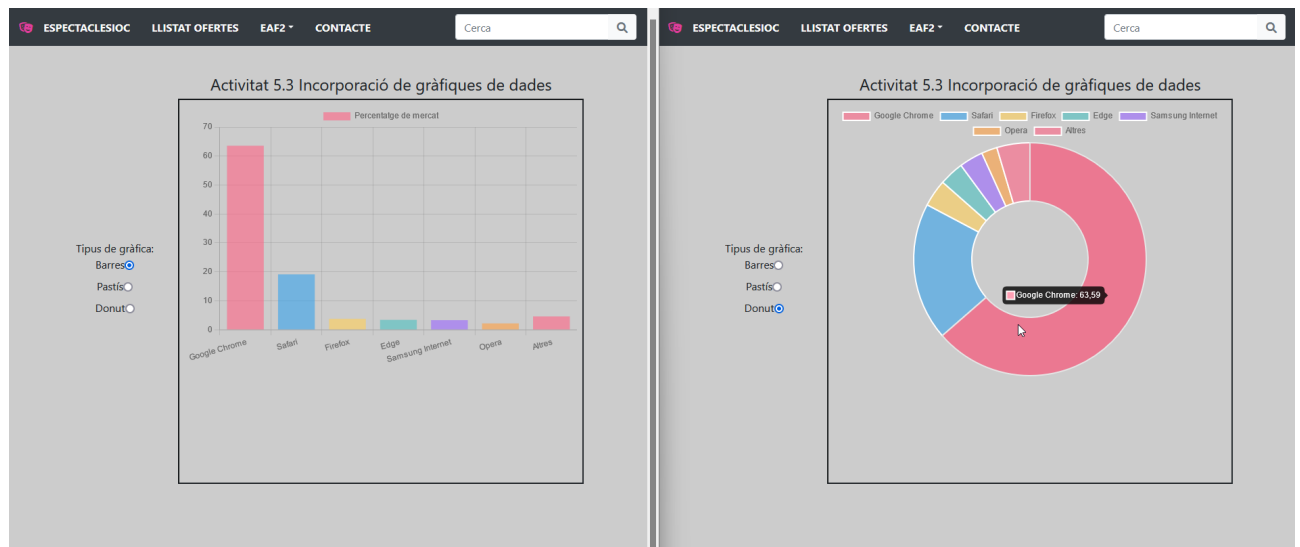
En aquest apartat veurem com incorporar al nostre lloc web dades en format tabular avançat i diagrames de barres representant-les. Farem servir la llibreria Javascript [Chart.js](https://www.chartjs.org/).

La idea és que a partir d'una sèrie de dades puguem visualitzar-les en diferents formats de gràfic, seleccionables per l'usuari.

Partirem de la següent sèrie de dades, que ens mostra el percentatge d'ús de cada navegador (font: : <https://gs.statcounter.com/browser-market-share#monthly-202002-202102>)

Navegador	Percentatge de mercat
Google Chrome	63.59%
Safari	19.14%
Firefox	3.76%
Edge	3.41%
Samsung Internet	3.31%
Opera	2.19%
Altres	4.6%

La idea és aconseguir visualitzar aquestes dades d'una forma similar a aquesta:



- Teniu moltes referències a la web sobre com fer aquesta llibreria, podeu aprofitar codi dels següents exemples i adaptar-lo per aconseguir el resultat demanat.
 - <https://code.tutsplus.com/series/getting-started-with-chartjs--cms-1160>
 - <https://www.chartjs.org/docs/latest/>

Formació professional

Nom i cognoms

Veure codi possible solució a pàgina grafica.html

Activitat 6 – Llicències i drets d'autor per l'ús d'imatges al web

0,5 punts

L'objectiu d'aquesta activitat és conèixer els tipus de llicències que existeixen.

Nota:- Responen a aquestes preguntes en aquest document.


1. **(0,25 punts)** Quins tipus de llicències existeixen per tal de fer servir informació o imatges al web? I què són les llicències Creative Commons i de quin tipus hi ha?

Resposta oberta

A banda de la informació que trobareu als materials, podeu ampliar la informació aquí:
<https://creativecommons.org/licenses/?lang=ca>

2. **(0,25 punts)** A la nostra web d'espectacles, a la secció Blog es farà un article sobre els nominats a óscar al millor actor. De forma similar a l'activitat [Drets d'autor](#), cerqueu una imatge amb llicència lliure pel nou curs i que pugi ser la imatge destacada del nou article. Expliqueu d'on l'heu descarregat així com les característiques que us facilita la web de la imatge en qüestió pel que fa a tipus de llicència, mida, tipus d'imatge,... Mostreu la imatge escollida.

Veure imatges.html a solució.

	Codi: I71	Exercici d'avaluació final 2	Pàgina 16 de 16
	Versió: 02	DAWM09_EAF2_Solució_2122S2	Lliurament: 03/05/2022