

1 Datos

Título : MI Proyecto(Apicultura aprende de las abejas)

Web: (silviaduque7.github.io)

Autor: (Silvia Duque López)

Resumen : Este proyecto trata sobre las abejas, en el cual hacemos preguntas sobre ellas, como el ejemplo de cuánto tiempo viven, cuantos tipos de abejas hay...etc

Estilo/género: juego, educativo **Logotipo :**











Resolución: 800x600px

Probado en: Google Chrome,ordenador

Tamaño proyecto: 10.3MB

Licencia Este proyecto tiene una Licencia CC Reconocimiento Compartir igual (CC BY-SA)

Fecha : 17/05/2020

Medios (donde se tiene presencia relacionada):

- [Github](#)



2. Memoria del proyecto

2.1 Storyboard:

En mi proyecto aparecen diversas preguntas sobre las abejas, en él redacto preguntas y respuestas, a las cuales hay que contestar con el riesgo de fallar si no se ha indicado la pregunta correcta. Normalmente las preguntas que aparecen en dicho trabajo, son curiosas por el hecho de que no todo el mundo las conoce, y de esto se trata mi proyecto, de conocer la vida de las abejas con un toque más animado. Añadiendo además la visibilidad de los trabajadoras y protectoras que pueden llegar a ser por su colmena, como se puede ver en el video del proyecto.

2.2. Esquema de navegación

En un principio aparece una introducción de imágenes, luego se encuentra el menú, con sus respectivos botones y a continuación se elige el destino donde se quiera ir

3. Metodología

Metodología de desarrollo de productos multimedia basado en una metodología de UX (User Experience)

Etapas 1: Ideación de proyecto

Investigación de campo (propuestas inspiradoras para el proyecto) Natyonal Geographic (<https://www.ngenespanol.com/animales/8-datos-sobre-las-abejas/>)

Motivación de la propuesta

Este proyecto es interesante porque nos enseña cosas que antes no sabíamos sobre uno de los animales más importantes del mundo, las abejas.

Publico / audiencia

- Orientado a todos los públicos

Etapas 2: Desarrollo / actividades realizadas

(qué soluciones has planteado y cómo se han resuelto: juego, galería de fotos, grabación de video, etc.)

- Juego. En cuanto al juego he optado por realizar una serie de preguntas con sus respectivas respuestas y un único acierto en cada una de ellas el cual se va contando a lo largo del proyecto.
- Video El video original es un video realizado por mi familia. el cual he modificado en Addobe Premiere, y he manipulado en Avidemux para bajarle más resolución
- Instrucciones y ayuda al usuario En la misma galería de imágenes aparece un resumen de lo que vamos a ver en el videojuego.
- Menús y elementos de navegación (botones) He utilizado botones para volver al menú, para cada respuesta, para el paso de página, para el sonido y el control de él.

Etapas 3: Problemas identificados

Lo que más problemas ha dado ha sido el video, ya que al exportarlo la carpeta era algo confusa, pero finalmente se ha arreglado.

4. Conclusiones

En cuanto al proyecto creo que ha sido original, y que casi todo lo que aparece en él es de familia tanto fotos como videos, e incluso ideas para las preguntas. Además, es algo diferente a lo que solemos ver. Y para mejorarlo hubiera buscado algo más de animación, por así decirlo.

5 Referencias

Recursos y materiales audiovisuales:

- Musica: <https://www.youtube.com/watch?v=Ol0JAqLpN8g>
- Imágenes:Maximo Duque Jurado
- Tipografía Adobe Myumgia Std M

Herramientas utilizadas

- Hippani Animator 5.1
- Adobbe Premiere
- Avidemux
- Audacity

<https://github.com/silviaduque7/cmi21/blob/master/LICENSE>

Junio 2021