

TEMA 1

El Guió en la Producció Multimèdia

El terme **MULTIMÈDIA** s'empra per a referir-se a qualsevol sistema que utilitza simultàniament diversos mitjans d'expressió per a transmetre la informació. Estos mitjans *d'expressió* poden ser: gràfics, música, sons, textos, animacions, fotos, vídeos,...

1. Guió Multimèdia

Una aplicació **informàtica multimèdia** pot ser des d'un videojoc, una animació, una pel·lícula, llibres digitals, enciclopèdies, tutorials, programes de resolució de problemes, simuladors, pàgina web,...

Exemple d'aplicació informàtica multimèdia → Presentació de la plataforma online d'Edicom

La producció **multimèdia** és el procés de creació d'una aplicació informàtica multimèdia.

Un **GUIÓ MULTIMÈDIA** és un document que estructura totes les pantalles d'una aplicació informàtica multimèdia dissenyada per a executar-se en una plataforma web, en un telèfon mòbil o localment en un ordinador usant un CD o DVD.

Una altra definició del guió multimèdia: és un document escrit que conté una descripció detallada de totes i cada una de les escenes del producte audiovisual. En poques paraules, és una història contada en imatges.

És una estructura altament útil per a desenrotllar una aplicació de forma òptima ja que permet estimar recursos tècnics i humans.

En el guió s'escriu com serà cada “escena” o “pantalla”. Hem d'escriure tot, per exemple en un videojoc, es descriuen com seran els fons, botons, sons, fotografies, colors, objectes gràfics, tipus i color de lletra i on estarà situat tot.

Exemple de guió multimèdia d'una animació → conte: En busca de noves amistats

Hem de tindre clar quin **serà el nostre públic** i què **és el que desenrotllarem**. Un guió ens servix per a posar les nostres idees clares i en orde, i saber amb imatges i dibuixos com serà el nostre resultat final...

Per a realitzar un guió multimèdia hem de tindre diverses coses clares:

-¿Por què es va triar fer esta aplicació multimèdia?

-¿Para què es va a realitzar?

-¿Cuál serà la seua funció?

-¿A qui va dirigit?

-¿Cómo es pot fer més interactiu?

-Tindre un tema clar.

-Un resum o sinopsi del que es vol fer

Exercicis

1. Imagina't que has de fer un conte per mitjà d'una aplicació informàtica multimèdia. Utilitza el processador de textos LibreOffice Writer i les preguntes anteriors per a començar a realitzar un guió multimèdia.
2. Indica si els següents exemples són multimèdia o no, i explica el per què:
 - Còmic de Spiderman.
 - Llibre “El Quixot de La Manxa”.
 - Pel·lícula “El Senyor dels Anells”.
 - Cançó “La Flama” d'Obrint Pas.
 - Foto de les teues últimes vacances.
3. Analitza el vídeo [“La Història d'Internet”](#) i indica quins mitjans d'expressió utilitza.
4. Analitza els següents vídeos d'animació casolans, i pensa com han rodat les escenes. Explica com han fet el rodatge de les imatges, així com el seu muntatge.
 - [Les aventures de Spiderman](#)
 - [Les aventures de míster potato / amb la nóvia](#)

2. Fases per a l'elaboració d'aplicacions multimèdia

Les etapes o fases són:

- **Pre-producció:** En esta etapa cal definir els objectius, la idea inicial, junt amb els continguts, és a dir, ací és on es realitzarà el guió multimèdia.
- **Producció:** En esta etapa pot donar-se de forma independent o simultània, per la qual cosa l'orde establert no ha de considerar-se en sentit rigorós, i inclourà el desenrotllament de les escenes, junt amb l'edició o muntatge de les mateixes.
- **Postproducció:** Inclou el conjunt de processos aplicat a tot material gravat. Una vegada realitzada l'edició o muntatge de totes les escenes associades al guió, s'inclouran en esta etapa tots aquells elements de retoc final: gràfics, animacions, rètols, efectes de so, músiques, subtítulat, veu en off, efectes especials, etc.

En una aplicació informàtica multimèdia es veuen involucrats diversos equips de persones:

- **L'equip de guionistes** estableix com serà cada escena. Este equip entrega als altres el guió perfectament detallat amb característiques dels personatges, dels paisatges, etcètera i de qualsevol altra informació d'interès per a la resta dels equips. Estaran involucrats en la fase de preproducció. Guions que utilitzen:
 1. **Guió literari o narratiu:** En este s'escriuen la introducció, objectius, justificació, continguts que es tracten, una breu descripció del que es va a mostrar, enfocament, destinatari, bibliografies.
 2. **Guió tècnic:** És el que es va a detallar l'ambientació de la multimèdia amb els programes que s'utilitzaran. Es detallarà per cada escena: botons interactius, imatges, so, gràfics, text i accions a realitzar.
 3. **Storyboard:** Ací es mostra per imatges o dibuixos com ha de quedar cada escena. Exemple de storyboard
- **L'equip de documentació** aconsegueix les dades, és a dir, les fotos, les imatges, sons i qualsevol element extern que vagen a ser inclosos en l'aplicació. És també responsable de vigilar els drets intel·lectuals de cada element. També realitza labors d'investigació sobre els elements que es van a incloure en l'aplicació i proposa alternatives que consulta amb l'equip de guió. Per exemple, en el cas que el guionista sol·licite "la foto d'una casa a Alacant d'estil modernista del segle XX ", este equip proporcionarà diverses imatges que s'ajusten a la descripció perquè es trie la que més s'adeqüe a l'escena. També estaran en la fase de preproducció.
- **L'equip de format de dades** s'encarrega d'establir els formats i especificacions que s'utilitzaran en l'aplicació informàtica multimèdia. Per exemple, es pot haver convingut que "totes les fotografies de paisatges mesuraran 1024 x 768 píxels, usaran la paleta de 65000 colors i es muntaran en format JPG". Això obliga a este equip a transformar a estes especificacions tot el material que subministra l'equip de documentació. Estaran en la fase de producció.
- **L'equip de muntatge** de l'aplicació és el responsable de l'aparença i de les qualitats de

l'aplicació definitiva (velocitat d'accés a les dades, interactivitat àgil, comportament de l'aplicació segons establix el guió, etc.). És el seu treball el fer que tot "es moga i estiga enllaçat". Per això el seu lema és que "**Els elements multimèdia naixen en el cap del guionista, es concreten en l'equip de documentació i es netegen en el de format de dades, nosaltres només muntem**". Estaran en la fase de producció i postproducció.

Exercicis

5. A partir d'una de les següents sèries de televisió: "Cuentame", "Carlos Rei Emperador" o "Joc de trons", descriu el treball realitzat pels distints equips que elaboren els guions, utilitzant el processador de textos i les pàgines web oficials.

3. Principis generals per a l'elaboració d'un guió multimèdia

Organització: En un guió multimèdia el contingut o tema ha d'estar molt ben organitzat perquè la informació siga fàcilment assimilable.

Integració: Un bon guió multimèdia aconseguix una integració d'imatge, so i/o paraules escrites, prenent cada un d'estos elements el protagonisme quan és necessari. No hem de convertir l'audiovisual en una conferència il·lustrada amb imatges, ni viceversa.

Narració: Un bon guionista ha de ser un bon narrador, capaç de fer creure l'usuari del multimèdia que el que se li conte és real, creïble o versemblant.

Rítme: Hem de ser breus i concrets. Tots i cada un dels elements visuals, sonors i textuals han de contindre la informació precisa i res més.

4. Elements d'un guió multimèdia.

Introducció o Idea Inicial: és el motiu principal per a la realització de l'aplicació. És recomanable que es pugui escriure, descriure i concretar en un màxim de dos esbossos. Ha de ser senzilla i de ràpida comprensió.

Exemples d'introducció o idea inicial:

-En el joc "Age of Empires", l'usuari és el guia de la tribu en l'edat de pedra i la seua missió és dominar el món creant i conquistant imperis.

-Crear un vídeo en youtube que ensenye com reparar una punxada d'una bicicleta.

Objectius: S'ha d'escriure què volem aconseguir, quin serà la funció del públic i com els acostarem i atraure amb la multimèdia.

Sinopsi: és el desenrotllament més ampli de la idea inicial, una espècie de resum que ha de deixar clar la idea general de l'aplicació. En la sinopsi s'han d'establir els punts més destacables de l'aplicació. S'ha de destacar l'essencial, i oferir una idea clara del contingut de l'aplicació o programa.

Exemple de sinopsi:

El llargmetratge "La trampa Excelsior", comença quan els protagonistes Javier i Mónica, sobrevolen una de les illes Excelsior, a Oceania, on el motor de l'avió comença a fallar. Açò els obliga a fer un aterratge d'emergència... Javier i Mónica cauen en una illa molt perillosa, perquè està habitada per pirates que han expulsat els seus habitants, els papús. Per això, els indígenes han omplert els boscos de l'illa amb perilloses trampes: volen capturar els pirates. Javier i Mónica descobrixen una de les trampes papú amb algú atrapat en el seu interior. La seua missió serà salvar este captiu evitant caure en mans dels pirates o dels membres d'una escola de supervivència, encara més perillosos.

Característiques Multimèdia: Ací es detalla els punts principals de la multimèdia a desenrotllar, a més de com serà interactiva (si es dóna el cas) i què cridarà més l'atenció.

Contingut: Esta és la part més important, s'ha d'escriure en primera persona, com si nosaltres fórem l'usuari i estiguérem navegant en l'aplicació multimèdia, al seu torn hem d'anar descrivint tot el que veuríem en la pantalla. Sol coincidir amb el guió literari o narratiu, però amb molta més informació. Per exemple, les aplicacions multimèdia no solen tindre un flux lineal, sinó ramificat, per la qual cosa cal anotar: el començament, on va donar clic i va canviar a una altra escena, les distintes interaccions en l'escena,... És detallar amb paraules tot el que veurem en la multimèdia utilitzant el guió tècnic. Un element fonamental ací és el storyboard, que veurem en l'apartat següent.

Públic Objectiu: S'ha de tindre en compte nostre públic, perquè a tots no els va a agradar una aplicació multimèdia o no van a entendre-la, per exemple si desenrotllarem una multimèdia de Biologia i li la vendrem a un historiadore hem de saber que a esta persona no li va a interessar o no va a entendre-la. També hem de tindre molt en clar el rang d'edats del nostre públic, perquè una multimèdia de matemàtiques infantil no li va servir un estudiant universitari. S'escriu el públic objectiu amb el seu rang d'edat.

Bibliografia: Tot allò que s'ha escrit, imatges, vídeos, sons,... ja siguen presos de llibres, pàgines web, etc., ha de ser escrit amb la seua respectiva adreça web i/o llibre (ISBN) amb el seu número de pàgina i paràgraf.

Visita a les Oficines de SUPERCELL (empresa creadora del videojoc CLASH OF CLANS):

- [PART I](#)
- [PART II veure només l'interval 6:46-10:06 min](#)

Exercicis

6. Una WEB SÈRIE és una sèrie creada per a ser distribuïda a través d'Internet. Realitza l'activitat 6 d'Anàlisi de Curtmetratges' que tens en l'aula virtual o blog de l'assignatura.

5. Storyboard

El storyboard és un recompte visual o escrit de la classe d'imatges visuals que s'utilitzaran en una pel·lícula, producció d'anuncis comercials, videoclip, audiovisuals de transparències i pel·lícules amb dissenys visuals molt elaborats. La forma escrita usualment inclou la relació, els personatges en el rodatge, la duració del rodatge i breu recompte del que està succeint en la presa.

El storyboard consisteix en una sèrie de xicotets dibuixos ordenats, amb una seqüència d'accions que es van a filmar o gravar, de manera que l'acció de cada escena es presenta en termes visuals. Encara que parega estrany, és una ferramenta molt útil en l'elaboració d'històries dramàtiques i anuncis comercials per a ràdio.

El nivell de complexitat del storyboard varia segons els dibuixos, des dels més rudimentaris, fins als més elaborats. Es pot fer utilitzant fotografies, retalls de revistes, transparències i, en general, qualsevol material visual. Pot dissenyar-se al llapis, a tinta, a color o en blanc i negre.

La qualitat artística és això de menys, encara que alguns storyboards arriben a ser verdaderes obres d'art del disseny. L'objectiu sempre ha de ser el mateix: visualitzar una història a través d'imatges unides en seqüència.

La realització de storyboards és important perquè pot representar una ajuda extra per al guionista. No obstant això, ocasionalment pot ser un treball molt lent. És útil emprar-ho només quan les necessitats de producció així ho demanden, o quan existisquen problemes per a visualitzar adequadament una acció.

CARACTERÍSTIQUES BÀSIQUES D'ESTRUCTURA DEL STORYBOARD

1. El storyboard està format per vinyetes o quadros en què es dibuixen les imatges més importants de l'acció.
2. Normalment, estes imatges corresponen a plans o preses específiques de cada escena.
3. Hi ha una infinitat de variants en l'ordenació de les vinyetes o quadros. Alguns storyboards es lligen de dalt cap avall; altres presenten una lectura d'esquerra a dreta, el recomanable és dissenyar-ho d'esquerra a dreta i de dalt cap avall.
4. Davall de cada vinyeta o quadro s'escriu breument la informació següent:
 - Número de l'escena
 - Identificació de l'escena
 - Número del pla o imatge dins de l'escena.
 - Breu descripció de l'àudio (diàleg, música i/o sons)

- Observacions tècniques (opcional i breus per ser l'espai molt xicotet davall de les vinyetes o quadros)
- Entre una vinyeta o quadro i una altra o altres, s'indica la manera en què es donarà la transició entre imatges. Estes transicions poden ser:
 - ✓ Per tall directe
 - ✓ Per moviment de càmera o del lent de la càmera (zoom).
 - ✓ Per dissolució entre una imatge i una altra.

CARACTERÍSTIQUES BÀSIQUES DE FORMAT DEL STORYBOARD

1. La grandària de les vinyetes o quadros ha de ser proporcional al format de pantalla utilitzat en la producció final. Els treballs fets per a televisió, produïts en cine o vídeo (videoclips, anuncis comercials) i els audiovisuals amb transparències utilitzen el format denominat acadèmic que té una proporció de tres parts d'altura per quatre d'ample (3 x 4 o 1.33:1). Els treballs fets per a cine poden variar de proporció segons el format de pel·lícula o de projecció que s'utilitze. La pel·lícula de súper 8 mm i la de 16 mm utilitzen el format de 1.33:1. Per a la pel·lícula de 35 mm (cine comercial professional) hi ha els tres formats:
 - Widescreen o Pantalla Ampla (1.85:1). És la norma comercial en l'actualitat.
 - CinemaScope (2.35:1). Antigament este format variava de 2.55:1 a 2.66:1.
 - Panavisió (2.4:1)
 - Súper Panavisió 70 (2.35:1)
 - Súper 35 (varia de 1.85:1 a 2.35:1)
 - Vista Visió (varia de 1.66:1 a 2:1).

Per a la pel·lícula de 70 mm, d'ús especial per a grans produccions, hi ha els formats següents:

- Súper Panavisió 70 (2.2:1)
 - Ultra Panavisió 70 (2.75:1)
2. Una vegada determinat l'orde de lectura del storyboard d'esquerra a dreta o de dalt cap avall, este s'ha de mantindre fins al final.
 3. Encara que hi ha una infinitat de formes per a indicar la transició entre les imatges d'un storyboard, la següent nomenclatura pot resultar senzilla d'utilitzar:
 - Les transicions per tall directe no s'indiquen.
 - Les transicions per moviment de càmera laterals (tràveling, paneo) o verticals (tilt) s'indiquen amb una fletxa dirigida cap a on va el moviment (d'esquerra a dreta, de dreta a esquerra, de dalt cap avall o de baix cap amunt).
 - Les transicions per moviment de càmera cap a o des del tema (dollyin, dolly out) s'indiquen amb una fletxa diagonal, dirigida cap a on va el moviment.

- Les transicions per moviment del lent de la càmera (zoom) s'indiquen amb quatre fletxes dibuixades dins de la vinyeta, tot dirigides cap a on va el moviment (cap a dins de la imatge o des de dins de la imatge).
- Les transicions per dissolució entre una imatge i una altra se indiquen amb dos línies corbes encreuades en x.

A continuació un exemple pràctic de format de storyboard. Pren en compte totes les indicacions que apareixen en el format. Estes et poden resoldre dubtes específics sobre la redacció del guió:

TITULO DEL PROYECTO: En todas las hojas se debe escribir el título del proyecto.

En las viñetas se deben dibujar solo las imágenes más importantes de la acción. El tamaño de las viñetas debe ser proporcional al formato de pantalla que se vaya a utilizar.

ESC: 1 **IDENT.** EXT.- PARQUE-NOCHE **P.** 1.1
ACCION: _____

AUDIO: Aquí se describen brevemente los Sonidos del plano. Por ejemplo: "ruido Nocturno" o del dialogo.

OBSERVACIONES: _____

La información debajo de cada viñeta es esencial para identificar la acción dibujada en ella. En este formato se muestra cómo llenar los espacios con información.

ESC: 1 **IDENT.** EXT.-PARQUE NOCHE **P.** 1.2
ACCION: aquí se describe brevemente la acción Del plano. Por ejemplo: "Laura se esconde detrás del carro"

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

Las transiciones entre las imágenes se pueden dar por: corte directo, movimiento del lente de la cámara (zoom) o disolvencia entre una imagen y otra.

ESC: 1 **IDENT.** EXT.- PARQUE-NOCHE **P.** 1.3
ACCION: _____

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: Los planos se numeran Tomando como base la escena a la que Pertenecen (1.1, 1.2, etcétera).

Si la transición entre dos imágenes se da por corte directo, la transición no se indica en el storyboard (se entiende que la mayoría de las transiciones son de este tipo)

ESC: __ **IDENT.** _____ **P.** ____

ACCION: _____

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

TITULO DEL PROYECTO: Todas las hojas se numeran
A partir de la segunda.

Hoja No.: 2

Las transiciones que se dan por movimiento lateral de la cámara (paneo o "travelling") se indican mediante una flecha dirigida hacia dónde va el movimiento. En este caso, el movimiento va hacia la derecha.



Las flechas deben continuar hasta la imagen en que termina el movimiento. Normalmente un movimiento de cámara requiere tres imágenes (principio, desarrollo y final del movimiento).

ESC: ___ IDENT. _____ P. _____

ACCION: _____

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: Las observaciones que se Anotan aquí sirven para indicar detalles Específicos del plano. Por ejemplo: intercorte, Cruce de eje o travelling.

ESC: ___ IDENT. _____ P. _____

ACCION: _____

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

La flecha de la izquierda indica que el movimiento de cámara termina en esta viñeta. Si el movimiento es muy rápido solo se utilizan dos viñetas (principio y final del movimiento).



Las flechas diagonales indican un movimiento de cámara hacia o desde el tema (dolly in o dolly out). También, se indican con tres o dos viñetas según la rapidez del movimiento.

ESC: ___ IDENT. _____ P. _____

ACCION: _____

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

ESC: ___ IDENT. _____ P. _____

ACCION: _____

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

TITULO DEL PROYECTO: Todas las hojas se numeran
A partir de la segunda.

HOJA.: 3

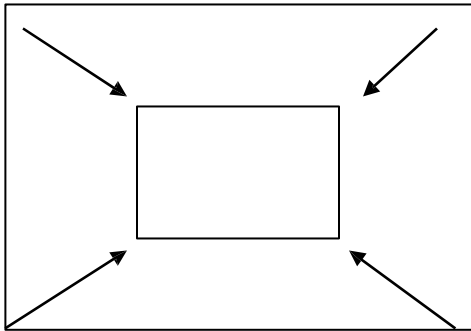
Las flechas verticales indican un movimiento de cámara en esa dirección (hacia arriba o hacia abajo). Estos movimientos se denominan “tilt up” y “tilt down”.



También los “tilts” se deben indicar con tres o dos viñetas, según la rapidez del movimiento. Los movimientos verticales hechos con grúa (“crane shots”) se indican también de esta manera.

ESC: ___ IDENT. _____ P. ___
ACCION: _____
AUDIO: _____
OBSERVACIONES: _____

ESC: ___ IDENT. _____ P. ___
ACCION: _____
AUDIO: _____
OBSERVACIONES: _____



ESC: ___ IDENT. _____ P. ___
ACCION: _____
AUDIO: _____
OBSERVACIONES: _____

La viñeta anterior muestra la manera de indicar un movimiento del lente de la cámara hacia el tema (“zoom in”). Los “zooms” se indican en una sola viñeta, con las flechas dirigidas hacia dónde va el movimiento.

ESC: ___ IDENT. _____ P. ___
ACCION: _____
AUDIO: _____
OBSERVACIONES: _____

TITULO DEL PROYECTO: Todas las hojas se numeran
A partir de la segunda.

HOJA No.: 4

El efecto óptico en el cual una imagen va desapareciendo al mismo tiempo que otra aparece en su lugar, se indica con dos líneas curvas cruzadas en "x"



Este efecto tiene el nombre de "disolvencia", "encadenado", "fundido", "fade" o "dissolve". Si la imagen se funde con una pantalla negra o de algún otro color, el efecto se denomina, "fade out" o "fundido a" y el nombre del color.

ESC: ____ IDENT. _____ P. ____
ACCION: _____
AUDIO: _____

OBSERVACIONES:

ESC: ____ IDENT. _____ P. ____
ACCION: _____
AUDIO: _____

OBSERVACIONES:

La indicación del "fade" solo se hace si el efecto se realiza en medio de la acción. No se indica ni al principio ("fade in") ni al final ("fade out").



La flecha anterior ejemplifica la manera de indicar un movimiento de cámara desde el tema ("dolly out"). Los "dollys" se indican utilizando dos viñetas (principio y fin del movimiento).

ESC: ____ IDENT. _____ P. ____
ACCION: _____
AUDIO: _____

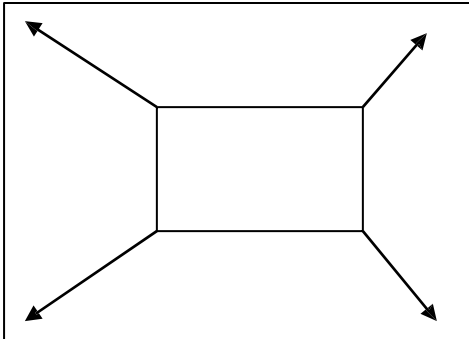
OBSERVACIONES:

ESC: ____ IDENT. _____ P. ____
ACCION: _____
AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

TITULO DEL PROYECTO: Todas las hojas se numeran
A partir de la segunda.

HOJA No.: 5



La vineta anterior muestra la manera de indicar un movimiento del lente de la cámara desde el tema (“zoomout”). Los “zooms” se indican en una sola vineta, con las flechas dirigidas hacia dónde va el movimiento.

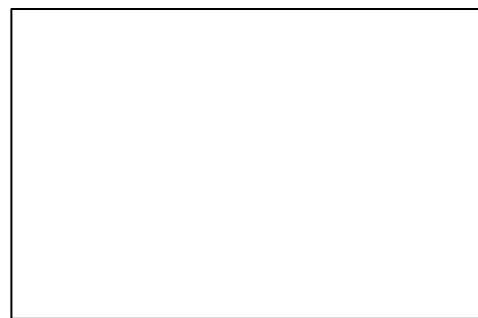
ESC: ____ IDENT. _____ P. ____
ACCION: _____
AUDIO: _____

ESC: ____ IDENT. _____ P. ____
ACCION: _____

AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

OBSERVACIONES: _____



ESC: ____ IDENT. _____ P. ____

ESC: ____ IDENT. _____ P. ____

ACCION: _____

ACCION: _____

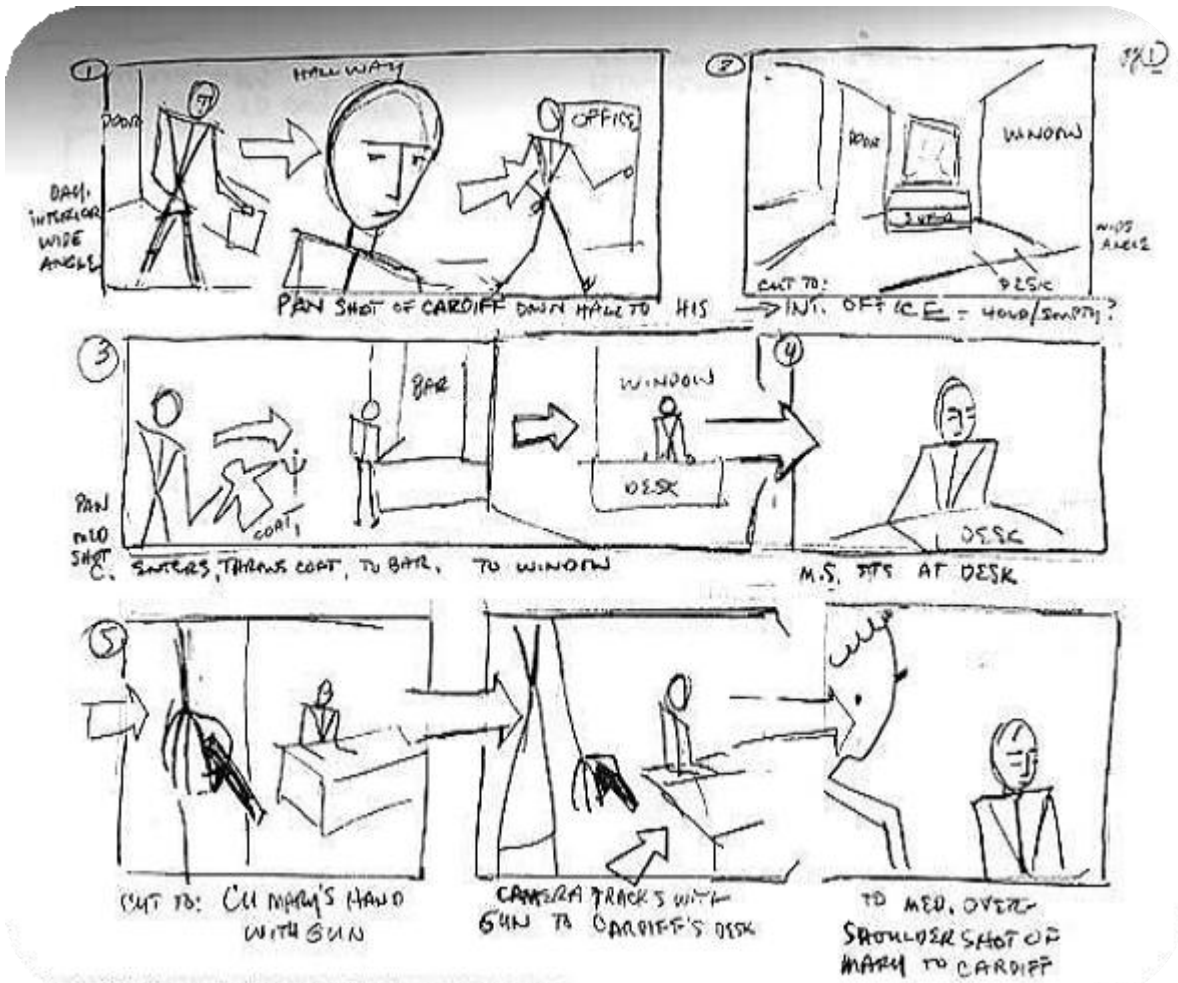
AUDIO: _____






AUDIO: _____

OBSERVACIONES: _____

OBSERVACIONES: _____

EJEMPLOS DE STORYBOARDS:



NºPL	ENCUADRE	ACCIÓN	TP	TA
1		<p>- Plano general. -A vista rasante, se muestra un camino de tierra que atraviesa un espeso bosque.</p>	00:00	00:00
2		<p>- Primer plano. Una sandalia raída pisa con fuerza. La superficie se agita y el polvo se levanta en el camino.</p>	00:00	00:00
3		<p>- Plano americano. -Dos SOLDADOS armados cruzan el bosque apresuradamente. Ambos portean perros de presa que empujan con fuerza.</p>	00:00	00:00
4		<p>- Plano medio. -Los perros ladran enérgicamente.</p>	00:00	00:00
5		<p>- Plano americano. -ALDO corre con desespero, esta nerviosísimo, visiblemente apesadumbrado.</p>	00:00	00:00

ALGUNOS SOFTWARES QUE SE UTILIZAN PARA LA ELABORACION DE STORYBOARDS:

- CELTX <http://www.celtx.com/>
- STORYBOARD PRO FREEWARE
<http://movies.atomiclearning.com/k12/storyboardpro>

BIBLIOGRAFIA:

<http://www.jorgevallejo.es/category/storyboard>

<http://www.thestoryboardartist.com/Site/Home.html>

<http://es.scribd.com/doc/50995238/Storyboard1>

<http://multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/starttofinish/storyboarding/>

<http://es.scribd.com/doc/38617449/Storyboard-Lectura>

<http://es.scribd.com/doc/37196643/Storyboard-Entre-Lobos>

Exercicis

7. Realitza un storyboard en paper A4 en horitzontal del curtmetratge de la Web Sèrie 'Entre Pipes' que apareix en l'exercici 6. Torna a veure-ho i apunta les distintes escenes. Els dibuixos que realitzes han de ser molt bàsics.
8. Realitza un storyboard utilitzant el processador de textos LibreOffice Writer a partir de la seqüència de youtube del videojoc [Call of Duty 1 | Missió 1: Entrenament \[Espanyol\] \[720P HD\] \[PC\]](#). En compte de realitzar els dibuixos, crea un rectangle descrivint l'escena en l'interior. Realitza

també el guió tècnic dins del mateix rectangle, per la qual cosa es detallarà en cada escena: botons interactius, imatges, so, gràfics, text i accions a realitzar.

6. Obtenció de continguts audiovisuals en mitjans digitals respectant els drets d'autor.

Els continguts audiovisuals existixen de diferent tipus: imatge (fotografia, dibuix, mapa, diagrama...), so (música, pronunciació, etc.) i vídeo.

Qualsevol recurs audiovisual que es troba a través d'Internet TÉ DRETS D'AUTOR. Que estiga disponible en la web no significa que s'haja abandonat cap dels drets que la llei li reconeix l'autor de l'obra (reproducció, distribució, comunicació pública, etc.).

Una solució és utilitzar continguts audiovisuals amb llicència [Creative Commons](#)



Per exemple, la llicència Creative Commons d'una cançó permet a altres persones **copiar, distribuir, mostrar i reproduir amb drets d'autor:**

-únicament si reconeixen el mèrit del creador. ATRIBUCIÓ (RECONeixEMENT)-BY



-únicament amb fins no comercials. És a dir, una altra persona la còpia, llavors no la pot vendre. NO COMERCIAL-NC



-únicament còpies exactes de la cançó, i no obres derivades que estiguen basades en ella. OBRES NO DERIVADAS-ND



-els permet distribuir a altres únicament amb la mateixa llicència. COMPARTIR DAVALL LA MATEIXA LICENCIA-SA



Estes 4 opcions es poden combinar per a crear distintes [licències Creative Commons](#)

Com [descarregar música gratis i legal: cançons i sons Creative Commons](#):

- Jamendo
- Incompetech
- AudioMicro – Cançons i efectes de so (És de pagament)
- Youtube – Gestor de Vídeos, Crear, Biblioteca d'Àudio

Com [descarregar imatges lliures de Flickr amb llicència creative commons amb compfight](#)

Descàrrega de Vídeos de Youtube – Filters (Creative Commons) → Usar qualsevol dels següents complements. Comprova la llicència abans de la descàrrega.

- DownloadHelper
- Clic Youtube vídeo Downloader

Exercicis

9. Utilitza les webs indicades per a visualitzar cançons i sons Creative Commons

10. Utilitza Compfight i realitza la busca de 4 imatges de la teua població que siguen Creative Commons. Copia-les en un document de LibreOffice Writer

BIBLIOGRAFIA

1. Vídeo: EdicomGroup Plataforma Online 2.0 → https://www.youtube.com/watch?v=qnnxTe_4vwM
2. Vídeo: Guió Multimèdia 'En busca de noves amistats' → <http://es.slideshare.net/LuiisaP/guion-multimedia-en-busca-de>
3. Vídeo: La Història d'Internet → <https://www.youtube.com/watch?v=QMQR17fDCf4>
4. Imatge: exemple de storyboard → http://1.bp.blogspot.com/_aBLa0tFe194/TLsB46kkvI/AAAAAAAAAAo/Ve01S1kP2Ns/s1600/VAMPIRE.png
5. WIKIPEDIA → <https://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Posproducci%C3%B3n>

https://es.wikipedia.org/wiki/Productor_de_cine#Preproducci.C3.B3n

6. Vídeo: Visita a les Oficines de SUPERCELL (empresa creadora del videojoc CLASH OF CLANS) → part I. <https://www.youtube.com/watch?v=bWHPYxzZK0E>
part II. <https://www.youtube.com/watch?v=szZMjttBZGk>

7. Vídeo d'animació casolans:

-les aventures de míster potato / despertant ... → <https://www.youtube.com/watch?v=kZhawSvnHOY>

-les aventures de míster potato / amb la núvia → <https://www.youtube.com/watch?v=vL98Nn2vRG8>

8. Curtmetratges:

-Curtmetratge de la Web Sèrie 'Entre Pipes'
https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=RWmxYg_JVlg

-Curtmetratge de la Web Sèrie 'Doble Check':
https://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=BESpF2tSm4U

-Curtmetratge 'BINTA I LA GRAN IDEA': <https://www.youtube.com/watch?v=meLXFL1FE8>

9. Apunts diversos:

<http://nodocreativo.blogspot.com.es/2008/04/cmo-realizar-un-guin-multimedia-parte-i.html>

<http://nodocreativo.blogspot.com.es/2008/04/cmo-realizar-un-guin-multimedia-parte-2.html>

10. Videojuego: Call of Duty 1 | Missió 1: Entrenament [Espanyol] [720P HD] [PC] → <https://www.youtube.com/watch?v=1n8xJzvLlCU>
11. Recursos audiovisuals i drets d'autor (UAB) → <http://ddd.uab.cat/search?f=title&p=Recursos%20audiovisuales%20y%20derechos%20de%20autor&sc=1&ln=és>
12. Vídeo: Què és Creative Commons → <https://www.youtube.com/watch?v=RdMEWTqbcCA>
13. Vídeo: Creative Commons tipus de Llicències →

<https://www.youtube.com/watch?v=ZLP1wSkhg3Y>

14. Llicències Creative Commons → imatges:

<http://mirrors.creativecommons.org/presskit/icons/cc.large.png>

https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSLdsMP1dHhweU_WsPv5lykDr4N9j1xUC_LMPy1rBVblIam3rN7ew

https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRQe4qVLflhUwGnFotUSwQwb9QikTmJ2VKn64pbRQ_gaRMCsd7v0A

<https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTh7ETSb8rqkb6gjyYoD5zPVkWc24w0qIKDsvygtjc70vP07kQ>

https://www.google.es/imgres?imgurl=http://4.bp.blogspot.com/_zAeW72tN6gE/TRBzjBD8lxI/AAAAAA/AAAA4/ERf4Lsvl740/s1600/creative_commons_share_alike.jpg&imgrefurl=http://blogtecnos.blogspot.com/2010/12/creative-commons.html&h=428&w=421&tbnid=6RkfKpBsatENjM:&docid=YvDm1MySnEjV_M'ei=jdv-VZCnNYKFauu_nsgK&tbn=isch&client=ubuntu&vegeu=0CF4QMyhbMFs4rAJqFQoTCNChho2BhsgCFYKCGgod658HqQ

15. Vídeo: MÚSICA LLIURE DE DRETS D'AUTOR PER ALS TEUS VÍDEOS →

<https://www.youtube.com/watch?v=H-Z4dcLCr88>

16. Vídeo: Com descarregar imatges lliures amb llicència creative commons: flickr i compfight →

<https://www.youtube.com/watch?v=HYHc2A2zUDk>