



Actividad: formar parejas y buscar información sobre uno de los temas del listado. En clase el profesor asignará a cada grupo de alumnos uno de los temas. Los alumnos explicarán en clase a sus compañeros la utilidad de la herramienta o biblioteca y realizarán un breve documento donde se describirá:

- Para qué sirve la aplicación o biblioteca.
- Principales características: objetivo de la aplicación o biblioteca, formatos de fichero que genera (si es el caso), lenguaje de programación en el que se basa, principales funcionalidades.
- Referencias bibliográficas, enlaces o páginas con documentación.

El documento deberá ser subido al aula virtual a la tarea correspondiente dentro del plazo establecido.

El listado de temas disponibles es el siguiente:

1. Adobe Director: <http://www.adobe.com/es/products/director/>
2. Adobe Encore: <http://www.adobe.com/es/products/encore.html>
3. Adobe Flash: <http://www.adobe.com/es/products/flash.html>
4. SVG <http://www.w3.org/Graphics/SVG/>
5. SMIL <http://www.w3.org/AudioVideo/>
6. X3D: <http://www.web3d.org/x3d/>
7. WebGL: <http://www.khronos.org/webgl/>
8. processing: <http://processingjs.org/>
9. Three.js : <http://mrdoob.github.com/three.js/>
10. x3dom: <http://www.x3dom.org/>
11. paper.js: <http://paperjs.org/>
12. raphael: [http://raphaeljs.com](http://dmitrybaranovskiy.github.io/raphael/)
13. d3.js: <http://d3js.org/>
14. jquery: <http://jquery.com/>
15. prototype: <http://prototypejs.org/>