

LA ILUMINACIÓN COMO HERRAMIENTA



-  **Módulo II**  **Curso**
concepto de
foto y video
-  **Tema:**
Fotografía
-  **Lección 4**

Actividad “APLICACIONES QUE MEJORAN LA FOTOGRAFÍA”

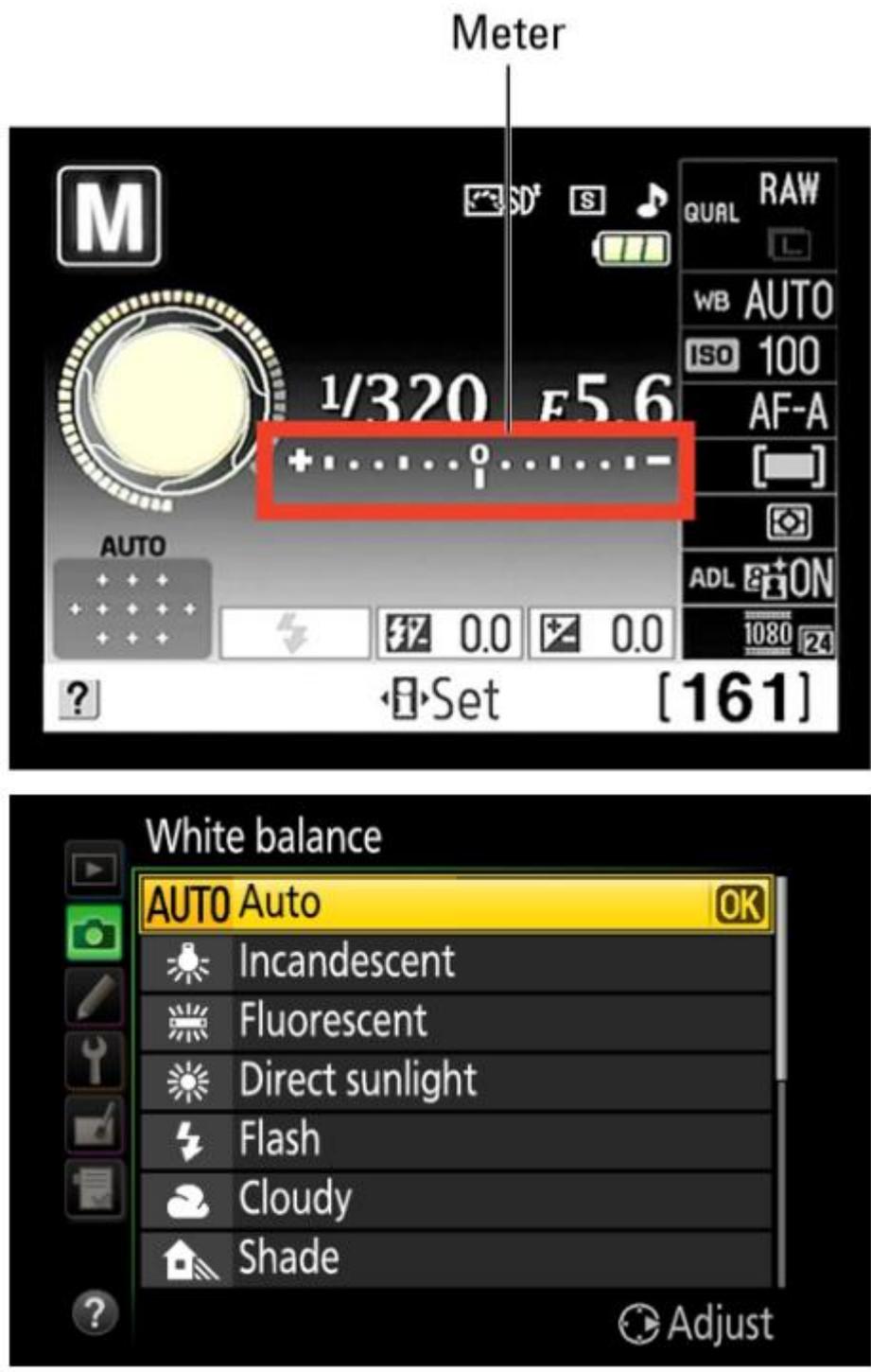
- **Descripción breve:** Analizar los conceptos de iluminación en fotografía y aplicarlos en la producción y postproducción de las fotografías tomadas del elemento patrimonial.
- **Metodología:** La metodología de esta actividad se basa en el aprendizaje por experiencia, ya que al tomar fotografías, analizarlas y comprobar que la correcta iluminación de la imagen contribuye al reconocimiento de los valores del elemento patrimonial y su apreciación visual.
- **Duración:** 2 horas
- **Dificultad (Alta - media - baja):** media
- **Individual / Equipo:** individual
- **Aula / Casa:** casa
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**
 - **Hardware:** cámara fotográfica, cuaderno
 - **Software:** ninguno
 - **Otros recursos:** ninguno

Descripción



Texto descriptivo: verificar la exposición y el balance de blancos de la imagen en la cámara. En esta actividad, se deberá practicar esta configuración al tomar fotos y luego evaluar si está bien iluminado u oscuro.

Ilustración



Instrucciones

1. Tomar una foto en modo manual.
2. Evaluar la luz de la imagen.
3. Analizar los datos del fotómetro (ISO, apertura y velocidad de obturación) y colocarlo en el centro.
4. Analizar la temperatura de color de la imagen y cambiar el WB si es necesario.

Resultados esperados

- Aprender a seleccionar el tipo de día y la posición ideal del sol para cada elemento patrimonial.
- Comprender la importancia de la iluminación en la fotografía.

Esta actividad se puede utilizar en otros (módulos, cursos, temas, lecciones):

- **Módulo II, Curso video, Tema foto, Lección 1.**

DIGICOMP (Competencias desarrolladas):

- 1. INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DE DATOS**
- 2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN**
 - 2.1 Interactuar a través de tecnologías digitales
 - 2.2 Compromiso con la ciudadanía a través de tecnologías digitales
 - 2.3 Colaborar a través de tecnologías digitales
- 3. CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL**
 - 3.1 Desarrollar contenido digital
- 4. SEGURIDAD**
- 5. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS**
 - 5.1 Resolver problemas técnicos
 - 5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas):

- 1. IDEAS Y OPORTUNIDADES**
 - 1.1 Detectar oportunidades
 - 1.2 Creatividad
- 2. RECURSOS**
 - 2.1 Autoconciencia y autoeficacia
 - 2.2 Motivación y perseverancia
- 3. EN ACCIÓN**
 - 3.1 Tomar la iniciativa
 - 3.2 Aprender a través de las experiencias



Ejemplo:

