

EDICIÓN DE IMAGEN



Módulo II



Curso
concepto de
foto y video



Tema
Edición



Lección 1

Actividad

- **Descripción breve:** Identificar las principales características de una imagen (composición e iluminación) y mejorarlas mediante una herramienta digital: Software GIMP.
- **Metodología:** En esta actividad se utilizará una metodología basada en ensayo y error, aprendiendo de la experiencia del usuario que brindará el software GIMP.
- **Duración:** 2 horas
- **Dificultad (Alta - media - baja):** Media
- **Individual / Equipo:** individual
- **Aula / Casa:** casa
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**
 - **Hardware:** Computadora portátil, cámara fotográfica o teléfono móvil
 - **Software:**
 1. GIMP (<https://www.gimp.org/>)
 - **Otros recursos:** ninguno



Descripción

Texto descriptivo: En lecciones anteriores hemos aprendido sobre las características de una buena imagen para garantizar la correcta transmisión de información. Una vez obtenidas las imágenes, debemos buscar mejorar esas cualidades (composición e iluminación) a través del software. Entonces, abriremos las fotos con GIMP e intentaremos mejorar la imagen.

Ilustración:



Instrucciones

1. PASO 1 Elija una serie de 3 imágenes
2. PASO 2 Descargue e instale el software GIMP
3. PASO 3 Abra cada una de las 3 imágenes con el software y modifique la composición y la iluminación

Resultados esperados

- Conocer qué partes de una imagen son importantes para editar y mejorar el mensaje.
- Aprender a Utilizar el software recomendado



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

- Módulo II, Video del curso, Foto del tema, 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 Compartiendo a través de tecnologías digitales

2.3 Compromiso con la ciudadanía a través de tecnologías digitales

2.4 Colaborando a través de tecnologías digitales

3. CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL

3.1 Desarrollando contenido digital

3.2 Integrar y reelaborar contenido digital

4. SEGURIDAD

5. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

5.1 Resolver problemas técnicos

5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas

5.3 Utilizando creativamente tecnologías digitales

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas):

1. IDEAS Y OPORTUNIDADES

1.1 Detectar oportunidades

1.2 Creatividad

1.3 Visión

2. RECURSOS

2.1 Autoconciencia y autoeficacia

2.2 Motivación y perseverancia

3. EN ACCIÓN

3.1 Tomar la iniciativa

3.2 Planificación y gestión

3.3 Aprender a través de las experiencias

Ejemplo:

https://www.gimp.org/tutorials/GIMP_Quickies/

Gimp Quickies

Por Pat David

Intention



Entonces, instaló GIMP en su computadora, ¡felicitaciones! GIMP es un software de manipulación de imágenes muy poderoso, pero no dejes que eso te intimide. Incluso si no tiene tiempo para aprender gráficos avanzados de computadora, GIMP puede ser una herramienta muy útil para realizar modificaciones rápidas de imágenes.

Espero que estos pocos ejemplos ayuden a resolver esas pequeñas y rápidas modificaciones que puede necesitar aplicar a una imagen. Con suerte, esto conducirá a aprender capacidades de edición de imágenes aún más poderosas de las que GIMP también es capaz.

