

UNIDAD DIDÁCTICA

Tratamiento de imágenes con GIMP

1. Entorno de la práctica.

Trabajaremos con la aplicación GIMP, que es un software libre disponible para numerosos sistemas operativos (Unix, GNU/Linux, FreeBSD, Solaris, Microsoft Windows y Mac OS X, entre otros).

GIMP es un programa de edición de imágenes digitales en forma de mapa de bits, tanto dibujos como fotografías.

Forma parte del proyecto GNU y está disponible bajo la Licencia GPL.

Está disponible para muchos idiomas, entre ellos el español, catalán, euskera y gallego.

Dicho software puede ser empleado en asignaturas de:

- Aplicación ofimática. (Pertenece al ciclo de grado medio de Sistemas microinformático y redes).
- Informática de 4º de ESO.
- Informática de bachiller.
- Asignaturas de ESO y bachiller relacionadas con el dibujo.

2. Objetivos de la práctica.

- Adquirir destreza, para la creación, edición y transformación de imágenes digitales desde un nivel básico hasta un nivel avanzado, dependiendo del nivel del que se parta, en el software libre de digitalización de imágenes.
- Adquirir nociones básicas sobre los tipos de imágenes digitales que existen y sobre el proceso de digitalización de imágenes.
- Utilización de las herramientas y comandos fundamentales para la manipulación de imágenes por capas.
- Posibilidad de una salida profesional en rama artística, diseño, publicidad, etc.
- Desarrollo de las capacidades artísticas del alumno, sus habilidades de visión espacial, visión del entorno, etc.

3. Contenidos.

1. Conociendo GIMP. Instalación, entorno gráfico y primeros pasos con la herramienta.
2. Características de la imagen digital. Cómo es una imagen digital y sus diferentes formatos.
3. Utilizando capas para componer imágenes.
4. Herramienta textos. Cómo incluir texto, instalar nuevas fuentes, crear logotipos,...
5. Selecciones en imágenes. Herramientas de selección, las máscaras y sus posibilidades.
6. Los filtros: Introducción. Filtros de luces y ruidos.
7. Taller práctico.

- a. Imprimir con GIMP
- b. Las preferencias de GIMP
- c. Pintar con el aerógrafo
- d. Nuevos pinceles
- e. Modificar y crear degradados
- f. Herramientas de transformación
- g. Deshacer pasos
- h. Ventana de navegación
- i. Patrones de relleno
- j. Herramienta de relleno
- k. Añadir solapas a una ventana

4. Herramientas.

- PC con tarjeta gráfica y memoria acorde a las necesidades para el funcionamiento del software de imagen.
- Software libre de tratamiento de imágenes (Gimp)
- Programas compresores Winzip o 7Zip
- El Visor de documento Acrobat Reader.
- Cañón proyector.
- Guía de aprendizaje.

5. Evaluación.

- Prueba inicial sobre conocimientos previos.
- Adaptación del currículo a conocimiento de los alumnos.
- Se harán al menos 3 prácticas incrementales que serán evaluables.
- Pruebas tipo test de características básicas y contenidos.
- Práctica opcional para subir nota.
- Proyecto en pareja/grupo (3 pers máx).

6. Justificación.

Darle al alumno una herramienta de Software libre, para que conozca este tipo de herramientas tan usuales hoy en día. En contraposición con el software privado, mostrar como en las últimas versiones se ofrecen funciones similares. De esta manera damos la oportunidad de desarrollar métodos y técnicos en un campo (el de tratamiento de imágenes) cada vez más en alza en todos los medios de comunicación y laboral, ya que puede ser necesario en su futuro profesional.

El tratamiento de imagen puede ser útil no sólo en publicidad sino también como herramienta de apoyo ante el diseño de una buena presentación. También es importante para su uso durante el desarrollo académico (en el instituto, en la carrera, ciclos formativos, etc).

7. Metodología.

El apoyo al alumnado y el seguimiento de su aprendizaje los realizará un tutor o tutora, por lo que la presencia del alumnado es esencial para poder adquirir los conocimientos que se pretenden con esta unidad didáctica y para poder superarla.

Las actividades serán obligatorias, y se deberán entregar al tutor/a una vez terminadas a través de una plataforma o a su correo electrónico personal, en formato comprimido, indicando el nombre de la práctica y los alumnos/as que han realizado la tarea.

La metodología de trabajo para cada una de los módulos será el siguiente:

- Lectura de los apartados del módulo.
- Realización de las prácticas guiadas de cada módulo.
- Realización de las actividades propuestas.

Para calificar la asignatura, se empleará una rúbrica en la que evaluaremos los aspectos básicos que se tratan en cada una de las prácticas. Valoraremos también en cada sección si se han conseguido los objetivos marcados.

La rúbrica será genérica para todas las prácticas, intentando que recojan todos los aspectos a tener en cuenta, si alguno no fuera evaluable en la práctica que se está evaluando se le dará la opción de marcar como N/A (No aplicable).

La evaluación consistirá en:

- 50% la realización de 3 prácticas (10% práctica 1, 20% práctica 2, y práctica 3)
- 25% Prueba Test.
- 25% Proyecto en pareja.
- 10% Para subir nota. (Si se tiene una calificación < 100%).

Todo esto estará recogido dentro del 60% de trabajo en clase que se completará con un 40% que dependerá del comportamiento y asistencia a clase.

- 40% Asistencia a clase.
- 60% Comportamiento.

De esta manera la evaluación quedará:

$$\text{Nota} = 0,6 * (0,1 * \text{Practica1} + 0,2 * \text{Practica2} + 0,2 * \text{Practica3} + 0,25 * \text{Test} + 0,25 * \text{Proy} + 0,1 * \text{Subir}) + 0,4 * (0,4 * \text{Asist} + 0.6 * \text{Comp}).$$

Mario Jesús Rincón Rincón

María Leonor Lerma Gómez