

# **CURSO DE FORMACIÓN PARA EL EMPLEO**

**Imagen digital**

**(60 horas)**

## 1. JUSTIFICACIÓN

Los avances tecnológicos que han tenido lugar en los últimos años han revolucionado la sociedad, que ha tenido que adaptarse y acomodarse a ese progreso aprendiendo a manejar unas herramientas tecnológicas que hasta hace poco se desconocían.

Vivimos en la era digital y existe la posibilidad de fotografiar todo aquello que contemplamos, visitamos e incluso fotografiarnos a nosotros mismos en todo momento haciendo uso de nuestros teléfonos móviles, tabletas o cámaras de fotos.

Muy pocas veces imprimimos las fotografías que se acumulan en nuestros dispositivos y resulta mucho más sencillo, práctico y económico descargarlas para liberar la memoria de nuestros dispositivos y para guardarlas bien en formato digital en nuestro ordenador o bien en la nube.

Este curso desarrolla las habilidades necesarias para descargar y hacer retoque sencillo en fotografía e imagen.

## 2. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE

Con este curso, el alumnado desarrolla gran parte de las competencias clave:

La competencia en comunicación lingüística se desarrolla utilizando el lenguaje específico.

La competencia de aprender a aprender es muy relevante, requiere tomar conciencia de las propias capacidades y cómo desarrollarlas, siendo capaz de autoevaluarse, plantearse metas alcanzables y trabajar de forma cooperativa.

La competencia relacionada con la iniciativa y espíritu emprendedor, ya que facilita al alumnado las herramientas para promocionar sus productos o negocios y desenvolverse en el medio tecnológico actual.

La obtención de la competencia digital mediante la imagen digital es destacable, contribuye a que el alumnado sea capaz de manejar las tecnologías, utilizar software específico y, en definitiva, ser autónomos en el contexto tecnológico sociolaboral actual.

Las competencias sociales y cívicas al utilizar correctamente las licencias Copyright, Copyleft y Creative Commons.

La conciencia y expresiones culturales, se fortalece con la creación de imágenes propias y la utilización de imágenes de bancos de recursos que son reflejo de nuestra cultura.

### 3. ASPECTOS INNOVADORES

El adecuado tratamiento de cámaras digitales y otros dispositivos dotados con cámara da respuesta a una necesidad por parte de la población adulta que carece de las destrezas de descarga y retoque básico de fotografías e imágenes, también es una demanda de gran parte de la población adulta de cara al ámbito personal y laboral.

Introduce servicios online que en la actualidad tienen una gran relevancia, permiten el trabajo compartido, respaldar información y facilitan la movilidad accediendo a las imágenes desde cualquier lugar con un dispositivo que cuente con conexión a Internet.

### 4. OBJETIVOS

Los objetivos generales que se plantean con este curso son:

- Favorecer la empleabilidad de las personas con conocimientos básicos del uso de las tecnologías y el ordenador.
- Transferir imágenes creadas en cámaras digitales y otros dispositivos.
- Editar imágenes con programas libres y almacenar el resultado en el equipo y en la nube y enviarlo por correo electrónico.
- Editar, almacenar y compartir imágenes con servicios online.
- Crear álbumes de imágenes y publicarlos en webs y blogs.

### 5. CONTENIDOS

Los contenidos a desarrollar en el curso son los siguientes:

- La cámara digital y otros dispositivos de captación de imagen. Transferencia de imágenes mediante conexión cableada, Bluetooth, WiFi, transferir a la nube.
- Conceptos básicos de la imagen: metadatos, formato raw, tamaño, pixel, resolución, profundidad.
- Publicación de contenido. Tipos de licencias (Copyleft, Creative Commons, Copyright).
- Tratamiento básico de imágenes. Filtros, ojos rojos, personas y paisaje, luz y color, emoticonos y stickers, texto, marco, etcétera.
- Programas de tratamiento de imágenes. PicPick, Gimp, Pinta, Fotor, PhotoScape.
- APPs para Smartphone. Canva, Snapseed, VSCO cam, Pixlr, Prisma.
- Editores en línea. Pixlr, Canva, Fotor, Phixr, SumoPaint.
- Servicios de alojamiento, álbumes y redes sociales, filtros, recortar, texto, stickers. Instagram, Facebook, Pinterest, Google Fotos, Flickr, Tumblr, 500Px. Trabajos colaborativos, enlaces, códigos de inserción en webs y blogs. Exportar y guardar.
- Vídeos y presentaciones de fotos a partir de las imágenes. Slideshow Maker, PhotoStage Salideshow, Voki, Animoto, Google Fotos.

- Presentaciones dinámicas. Prezi, Genial.ly, Emaze, Visme, Knovio, Powtoon.

## 6. METODOLOGÍA

Las actividades tendrán como punto de partida los intereses del alumnado, sus experiencias y conocimientos previos, de forma que se favorezca el aprendizaje significativo, siendo el alumnado el protagonista del aprendizaje.

Se fomentarán los trabajos colaborativos al trabajar con herramientas que lo permiten. Será de relevante importancia el fomento de aprendizajes significativos que sean de utilidad para la empleabilidad y el emprendimiento.

## 7. DURACIÓN DEL CURSO

El curso tendrá una duración total de 60 horas, distribuidas según las necesidades del alumnado y la disponibilidad horaria del centro, de forma bimestral, cuatrimestral o anual.

## 8. MATERIALES

- Aula de informática.
- Ordenadores con sistema operativo de entorno gráfico.
- Software de edición de imagen, instalado en los equipos y de servicios online.
- Impresora conectada en red.
- Unidades de almacenamiento fijas, extraíbles o en la nube.
- <https://docs.gimp.org/2.8/es/>
- <http://jr2punto0.blogspot.com/>

## 9. EVALUACIÓN

### 9.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SU CONCRECIÓN

- Transferir imágenes digitales desde diversos dispositivos y por diferentes medios.
- Conocer los conceptos y términos básicos de la imagen.
- Conocer las diversas opciones de programas y aplicaciones de edición de imágenes.
- Crear, compartir y publicar álbumes de imágenes.
- Crear, editar y dar formato a vídeos y presentaciones de imágenes mediante software ofimático y almacenar los resultados en diferentes tipos de archivo.
- Crear, editar y dar formato a vídeos y presentaciones mediante servicios online.
- Publicar y compartir los trabajos con otros usuarios.
- Conocer y utilizar las licencias de creación y uso de contenidos (materiales propios, *Creative Commons*, *Copyleft* y *Copyright*).

Para precisar estos criterios de evaluación, se verificará el nivel de adquisición de los contenidos en base a estos indicadores de concreción:

<i>Adquisición insuficiente</i>	No alcanza un mínimo aceptable y necesita una mejora sustancial.
<i>Adquisición básica</i>	Alcanza un mínimo aceptable, aunque es susceptible de mejora.
<i>Adquisición excelente</i>	Evidencia una adquisición excepcional, por encima del mínimo.

## 9.2. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los procedimientos e instrumentos de evaluación serán variados, teniendo en cuenta la actitud activa ante el aprendizaje, así como el trabajo llevado a cabo en el aula y una verificación de conocimientos, poniendo el acento en la superación personal y evitando en la medida de lo posible la competitividad y la valoración excesiva de las calificaciones.

## 9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Sobre los instrumentos antes referidos, se valorará, en primer lugar, que la asistencia a clase supere el 50% para que el alumnado pueda ser evaluado, de acuerdo con los siguientes porcentajes:

- Conocimientos adquiridos: 40%
- Trabajo realizado: 40%
- Actitud activa y participativa: 20%