



Guía didáctica

Uso y creación de representaciones y retoque de imágenes

INTRODUCCIÓN

Las imágenes se han convertido en una parte fundamental de nuestra vida. Tan importante es capturarlas bien como saber trabajar con ellas posteriormente. El mundo digital avanza y se imponen nuevas formas de trabajar con imágenes, entre ellas, el uso de presentaciones, que se han hecho un hueco en colegios, oficinas o conferencias. Las presentaciones son un recurso muy útil, que nos permite exponer información de forma clara, sencilla y visual. Seleccionando las imágenes más adecuadas, podremos obtener presentaciones de alta calidad que sean una de nuestras herramientas, por ejemplo, en nuestro trabajo.

En este curso vamos a aprender cómo se realiza correctamente una presentación con diapositivas en el programa PowerPoint, del paquete Office. También aprenderemos algunas nociones básicas sobre toma de fotos y su posterior retoque fotográfico en una de las aplicaciones más conocidas del mercado actual.

OBJETIVO GENERAL

Facilitar al usuario la utilización de paquetes informáticos de propósito general y aplicaciones específicas.

Objetivos específicos

- Elaborar documentos mediante aplicaciones ofimáticas de presentaciones.
- Elaborar gráficos mediante aplicaciones ofimáticas de elaboración o retocado de imágenes

CONTENIDO FORMATIVO

| | Uso y creación de representaciones y retoque de imágenes | 60 horas |
|------------|--|----------|
| UA1 | Diseño, organización y archivo de las presentaciones <ul style="list-style-type: none"> • La imagen corporativa de una empresa <ul style="list-style-type: none"> ○ Importancia ○ Respeto por las normas de estilo de la organización • Diseño de las presentaciones <ul style="list-style-type: none"> ○ Claridad en la información ○ La persuasión en la transmisión de la idea • Evaluación de los resultados • Organización y archivo de las presentaciones <ul style="list-style-type: none"> ○ Confidencialidad de la información • Entrega del trabajo realizado | 7,5 |
| | Cuestionario de autoevaluación | 0,5 |
| | Tiempo total de la unidad de aprendizaje | 8 |
| UA2 | Aplicación de presentaciones <ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de la aplicación para presentaciones • Salida de la aplicación para presentaciones • Creación de una presentación • Grabación de una presentación • Cierre de una presentación • Apertura de una presentación • Estructura de la pantalla • Descripción de las vistas de la aplicación <ul style="list-style-type: none"> ○ Normal ○ Clasificador de diapositivas ○ Esquema • Acciones con diapositivas <ul style="list-style-type: none"> ○ Inserción de una nueva diapositiva ○ Eliminación de diapositivas ○ Duplicación de diapositivas ○ Ordenación de diapositivas • Trabajo con objetos <ul style="list-style-type: none"> ○ Selección de objetos ○ Desplazamiento de objetos ○ Eliminación de objetos ○ Modificación del tamaño de los objetos ○ Duplicación de objetos ○ Reubicación de objetos ○ Alineación y distribución de objetos dentro de la diapositiva | 13 |

| | Uso y creación de representaciones y retoque de imágenes | 60 horas |
|--|--|-------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ Trabajo con textos <ul style="list-style-type: none"> ● Inserción de texto (desde la diapositiva, desde el esquema de la presentación) ● Modificación del formato del texto ○ Selección de formatos de párrafos <ul style="list-style-type: none"> ● Alineación ● Listas numeradas ● Viñetas ● Estilos ○ Manejo de tablas <ul style="list-style-type: none"> ● Creación de tablas ● Operaciones con filas y columnas ● Alineación horizontal y vertical de las celdas ○ Realización de Dibujos <ul style="list-style-type: none"> ● Líneas ● Rectángulos y cuadrados ● Círculos y elipses ● Autoformas ● Sombras y 3D ● Reglas y guías ○ Utilización de Imágenes prediseñadas e insertadas ○ Creación de gráficos ○ Creación de organigramas y diferentes estilos de diagramas ○ Creación de texto artístico ○ Inserción de sonidos y películas ○ Utilización de formato de objetos <ul style="list-style-type: none"> ● Rellenos ● Líneas ● Efectos de sombra o 3D ● Documentación de la presentación <ul style="list-style-type: none"> ○ Inserción de comentarios ○ Preparación de las Notas del Orador ● Selección de diseños o Estilos de Presentación <ul style="list-style-type: none"> ○ Uso de plantillas de estilos ○ Combinación de Colores ○ Creación de Fondos de diapositivas ○ Empleo de Patrones | |
| | Cuestionario de autoevaluación | 0,5 |
| | Tiempo total de la unidad de aprendizaje | 13,5 |

| | Uso y creación de representaciones y retoque de imágenes | 60 horas |
|------------|--|-----------|
| UA3 | Impresión y presentación de diapositivas <ul style="list-style-type: none"> • Impresión y presentación de diapositivas en diferentes soportes <ul style="list-style-type: none"> ○ Configuración de la página ○ Encabezados, pies y numeración ○ Configuración de los distintos formatos de impresión ○ Selección de opciones de impresión • Presentación de diapositivas teniendo en cuenta lugar e infraestructura <ul style="list-style-type: none"> ○ Animación de elementos ○ Transición de diapositivas ○ Selección de intervalos de tiempo ○ Configuración de la presentación <ul style="list-style-type: none"> • Presentación con orador • Presentación en exposición • Presentaciones personalizadas ○ Conexión a un proyector y configuración ○ Ensayo de la presentación ○ Proyección de la presentación | 9,5 |
| | Cuestionario de autoevaluación | 0,5 |
| | Tiempo total de la unidad de aprendizaje | 10 |
| UA4 | Obtención de imágenes <ul style="list-style-type: none"> • Descripción de la imagen digital <ul style="list-style-type: none"> ○ Formas de representación de gráficos e imágenes <ul style="list-style-type: none"> • Mapas de bits • Vectoriales • Ventajas e inconvenientes de cada tipo ○ Formatos usados para la representación de gráficos. Utilización ○ Resolución y calidad de gráficos ○ Formatos comprimidos. Pérdidas de calidad en la compresión | 12 |

| | Uso y creación de representaciones y retoque de imágenes | 60 horas |
|--|--|-------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ Modelos de color <ul style="list-style-type: none"> ● Escalas y gamas de colores ● Modelo de color RGB ● Modelo de color CMYK ● Otros modelos ● Técnica de escaneado ● Cámaras digitales <ul style="list-style-type: none"> ○ Componentes de una cámara digital ○ Controles habituales ○ LCD de estado de una cámara digital ○ Instalación de pilas y memorias ○ Configuración inicial ○ Instalación del Software de la cámara digital ○ Obtención de fotos y videoclips ○ Conceptos básicos de obtención de fotos <ul style="list-style-type: none"> ● El enfoque ● Zoom óptico y digital ● El flash ● Modificación de la calidad de la imagen ● Modos de captura ● Ajustes equilibrio de blancos ● Velocidad ISO ● Ajustes de saturación y nitidez ● Otros recursos ● Guardar imágenes obtenidas en el sistema informático ● Impresión de imágenes ● Manejo de Catálogos de imágenes <ul style="list-style-type: none"> ○ Creación de catálogos ○ Organización del catálogo ○ Uso del catálogo ○ Incorporación de imágenes al catálogo | |
| | Cuestionario de autoevaluación | 0,5 |
| | Tiempo total de la unidad de aprendizaje | 12,5 |

| | Uso y creación de representaciones y retoque de imágenes | 60 horas |
|------------|--|----------|
| UA5 | Utilización de las aplicaciones de elaboración de gráficos <ul style="list-style-type: none"> • Descripción de la interfaz gráfica de usuario • Utilización de las Herramientas para dibujar <ul style="list-style-type: none"> ○ Líneas: rectas, curvas, quebradas ○ Figuras geométricas ○ Texto • Realización de transformaciones <ul style="list-style-type: none"> ○ Tamaño de los objetos ○ Giros ○ Unir y desunir objetos • Conexión y alineación entre figuras • Agrupaciones y otras operaciones • Elección de colores y texturas • Utilización de librerías de figuras • Importación y exportación de imágenes a diferentes formatos | 7,5 |
| | Cuestionario de autoevaluación | 0,5 |
| | Tiempo total de la unidad de aprendizaje | 8 |
| UA6 | Utilización de aplicaciones de retocado de fotografía <ul style="list-style-type: none"> • Descripción de la interfaz gráfica de usuario • Utilización de herramientas para seleccionar y editar • Utilización de herramientas de transformación • Utilización de herramientas de color • Utilización de herramientas de pintura • Utilización de filtros • Utilización de librerías de fotos • Importación y exportación de imágenes a diferentes formatos | 6,5 |
| | Cuestionario de autoevaluación | 0,5 |
| | Tiempo total de la unidad de aprendizaje | 7 |
| | Prueba final de evaluación | 1 |