

1º ESO OPTATIVA: TRATAMIENTO DE IMÁGENES Y REALIDAD VIRTUAL CURSO 2024-2025			
TRIMESTRE	SEMANA	CONTENIDOS	ACTIVIDAD
1	1	Tratamiento de imágenes con un programa informático de mapa de bits (GIMP)	Inspeccionar las herramientas básicas y menús.
	2-3	Herramientas básicas de selección de imágenes	Practicar con herramientas de selección con imágenes proporcionadas por el profesor
	4-5	Trabajo con capas	Práctica con imágenes proporcionadas por el profesor.
	6	Herramientas de pintura y edición. Herramientas de transformación (escalar, rotar, inclinar).	Ejercicio de dibujo simple, aplicando transformaciones.
	7-8	Retoque fotográfico básico. Aplicación de filtros. Exportar imágenes.	Práctica con diferentes fotografías.
	9	Añadir texto a imágenes.	Crear un cartel sencillo.
	10-12	Proyecto final.	Diseño de una portada para un libro
2	13-14	Dibujo vectorial con un programa informático (Inkscape).	Dibujar un objeto a partir de formas básicas (círculos, rectángulos, estrellas). Alineación y distribución.
	15	Uso del color y degradados	Aplicar colores sólidos, crear degradados lineales y radiales
	16-19	Herramienta de texto y fuentes Agrupar y combinar objetos. Capas. Transformaciones. Exportar archivos.	Crear un logotipo combinando texto y formas
	20-24	Proyecto final con Inkscape.	Diseño de un cartel vectorial con las herramientas vistas
3	25	Tratamiento de la imagen en movimiento con un programa informático (Kdenlive)	Exploración del entorno y líneas de tiempo.
	26-27	Importación de clips de video y audio. Cortar y ajustar clips. Transiciones	Importar clips y sonidos, organización del material en la línea de tiempo.
	28 -33	Añadir títulos y créditos. Exportación de proyectos.	Crear un vídeo aplicando las herramientas aprendidas
	34	Introducción a la Realidad Virtual (RV)	Debate de las implicaciones de la RV en la sociedad.
	35	Herramientas y plataformas de realidad virtual	Presentación de Power Point acerca de Google Cardboard y aplicaciones móviles de RV

	36	Exploración de entornos de realidad virtual	Los estudiantes interactuarán con aplicaciones de RV, explorando mundos virtuales
--	----	---	---