

## Matrícula

No hay plazos por lo que el interesado puede matricularse a lo largo de todo el año en el Aula Mentor que elija excepto en el mes de agosto (las aulas correspondientes a los Centros de Educación de Personas Adultas así como aquellas ubicadas en las instalaciones de los Institutos de Educación Secundaria, permanecen cerradas durante las vacaciones escolares). El pago de la matrícula supone para el estudiante:

- Una cuenta de usuario en la plataforma de formación.
- Apoyo tutorial personalizado.
- Acceso a los recursos del aula.
- Dos convocatorias de examen presencial para obtener el certificado de aprovechamiento expedido por el Ministerio de Educación y Formación Profesional.

## Cursos Mentor relacionados

### Internet

- Iniciación a Internet
- Internet Útil
- Seguridad en Internet

### Programación

- Iniciación a la programación
- PHP
- PHP avanzado
- SQL con MySQL
- SQL con MySQL II
- Iniciación a Javascript

### Diseño y autoedición

- Ilustración digital
- Illustrator.
- AutoCAD.
- Autoedición. Indesign.
- CorelDRAW
- Blender 3D
- Diseño gráfico. Fundamentos prácticos
- Photoshop básico y avanzado

### Diseño Web

- HTML
- Multimedia y Web 2.0
- Joomla! 2.5

[www.aulamentor.es](http://www.aulamentor.es)



# GIMP

Ministerio  
de Educación y  
Formación Profesional

# GIMP

Ministerio  
de Educación  
y Formación Profesional

# CamSda

Serie Diseño y Autoedición  
Colección Aula Mentor

## Resumen del curso

En este curso hacemos un recorrido por las herramientas del programa y se explican paso a paso el desarrollo de las secuencias para resolver problemas tan comunes como: reencuadrar una fotografía, eliminar defectos y ralladuras, añadir o suprimir personajes o elementos, ajustar niveles cromáticos y de iluminación. También se desarrollan procesos secuenciales para restaurar fotografías antiguas y cambiarles el aspecto final, presentar bocetos de objetos con decoración icónica, crear nuevas imágenes con alto contenido estético y todo, a partir de imágenes que usted puede obtener de su cámara fotográfica digital, del álbum/archivo particular de fotografía química, escaneando o creando nuevas formas.

## Destinatarios

El curso GIMP está dirigido a todas las personas interesadas o relacionadas con la imagen, bien por estudio, actividad profesional o afición que requieran un programa informático para intervenir sobre imágenes fotográficas analógicas, digitales o de cualquier otra procedencia y que sea sencillo de aprender, fácil de aplicar y libre de coste económico.

Los campos de aplicación de GIMP se extienden a un amplio colectivo, desde estudiantes y profesorado de Bachillerato, Escuelas de Arte, Diseño y Restauración, Facultades de Bellas Artes, hasta aficionados a la fotografía, el diseño y el arte plástico. Es un programa suficientemente potente y sencillo para satisfacer las necesidades de quienes desean un acabado profesional, interviniendo sobre imágenes en productos finales, tanto fotográficos como de diseño gráfico, presentaciones de productos, maquetas... Muy recomendado para quienes buscan una iniciación al lenguaje y al tratamiento digital de la imagen, o simplemente "rejuvenecer" sus archivos fotográficos recuperando las calidades originales de las copias en papel o los negativos.

## Contenidos

MÓDULO A: Unidad 1. Introducción. - Unidad 2. Instalación del programa GIMP.

MÓDULO B: Unidad 3. Primer contacto.



MÓDULO C: Unidad 4. Herramientas y Ventanas principales. - Unidad 5. Abrir, Guardar y Redimensionar.

MÓDULO D: Unidad 6. Trabajando con las Herramientas. - Unidad 7. Los selectores de la Caja de herramientas.

MÓDULO E: Unidad 8. Capas, Canales y Rutas. - Unidad 9. El mundo de las Máscaras.

MÓDULO F: Unidad 10. Trabajando con el Color. - Unidad 11. El mundo de los Filtros.

MÓDULO G: Unidad 12. A modo de epílogo.

El curso se completa con Anexos referidos a un breve Glosario, Tabla de "teclas de atajo" para una más rápida localización de herramientas y funciones y una breve Bibliografía y Listado de direcciones de sitios Web para que el alumno o alumna pueda utilizar como referente para ampliar conceptos.

## Metodología

Una vez finalizadas todas las actividades obligatorias el alumno debe realizar una prueba presencial en el aula Mentor cuya superación se obtiene un certificado de aprovechamiento de 70 horas.

El curso se organiza entorno a unidades de aprendizaje y actividades de envío paulatino y secuencial al tutor para su evaluación.

## Actividades y tiempo estimado

Las actividades por Unidades Obligatorias, que el alumnado debe enviar a la tutoría para ser corregidas y validadas son doce. Al final de cada Unidad se incluye un ejercicio modelo Opcional a modo de ejemplo y una propuesta de trabajo con GIMP.

Las actividades Opcionales son en total siete una por cada Módulo.

Las actividades Globales no obligatorias de repaso son cuatro.

Las actividades Fin de Módulo (cuestionario de diez preguntas) son en total siete, una por cada Módulo.

## Requisitos recomendados

Es aconsejable tener conocimientos de informática a nivel de usuario.

## Materiales y software necesario

Una versión del programa GIMP cuyo software es gratuito.