



Jornada 2
Grupo Alevín

XI CAMPUS INFANTIL DE SOFTWARE LIBRE



RESPONSABLES

Docente

Pilar Moreu Falcón

Monitor de Aula

José Luis Izquierdo

Monitor de Tiempo Libre

Miguel Morales

Grupo Alevín

JORNADA 2

VAMOS A EDITAR IMÁGENES...

¿Qué vamos a ver hoy?

- Entrada del blog
- Imágenes libres y licencia CC
- Retocamos con Gimp
- Creamos un cómic
- Formación de grupos

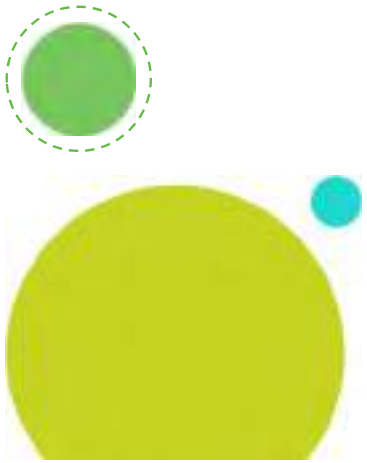


Grupo
Alevín



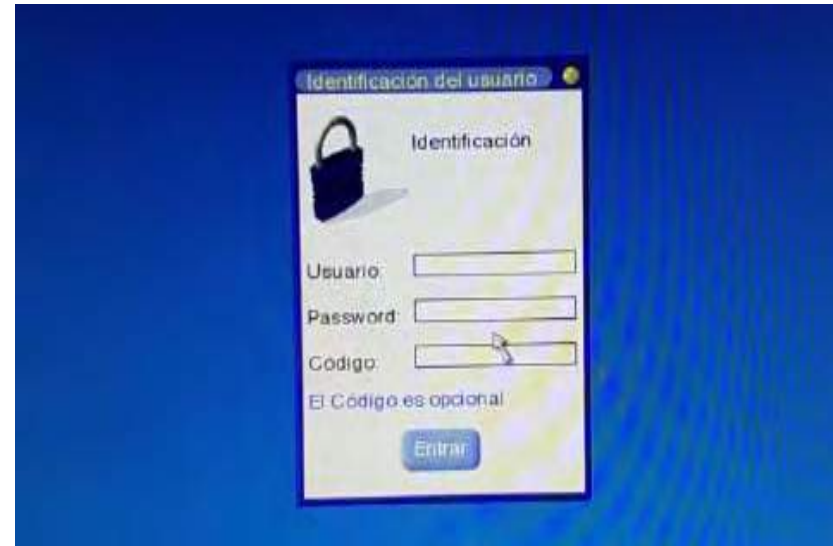
1

Entrada del blog



Nos identificamos en el ordenador

- Usuario: campus01
- Password: edicion18
- Código: campus15



¡Acuérdete de tu usuario! ¡Si tienes alguna duda pregunta!

¿Cómo se escribe un post?

Inicio de sesión

22 MAYO, 2018



Nombre de usuario
campus01

Contraseña
edicion18

Iniciar sesión

Materiales del Aula

Prebenjamines

Benjamines

Alevines

Veteranos

¿Qué hiciste ayer en el Campus?

¿Qué es lo que más
te gustó?



¿Qué aprendiste?

¿Cómo te lo pasaste?

¿Qué hicimos ayer en el Campus?

- Conocer los compañeros y las actividades del Campus
- Qué es el Software Libre
- Diferencias entre el Software Libre y Propietario
- Libertades del Software Libre
- Qué es un Sistema Operativo
- Sistema Operativo Linux y su distribución Ubuntu 14.04
- Utilizar el ordenador del aula
- Descargar ficheros, moverlos de carpeta y pasarlos al Pen



2

Fotografías libres y
licencias CC

¿Qué es una imagen libre?

Es una imagen que puede copiarse, modificarse, utilizarse y compartirse

¿Cómo se si una imagen es libre?

Tenemos que buscar su licencia y lo que significa

Una licencia es el permiso que el autor de la imagen da al resto de usuarios



Licencia de una imagen



COPYRIGHT

Todos los derechos reservados

No podemos utilizar ni distribuir la imagen sin el
permiso del autor



¡Prohibido el paso!

Licencia de una imagen



CREATIVE COMMONS

Algunos derechos reservados

Podemos utilizar y distribuir la imagen con algunas condiciones

¡Permiso concedido!



Tipos de licencias Creative Commons

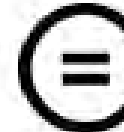
- Existen 6 licencias CC
- Se basan en diferentes condiciones



Reconocimiento



No Comercial



Sin obras derivadas



Compartir Igual

Tipos de licencias Creative Commons

Reconocimiento (BY)

Reconoce al autor



No Comercial (NC)

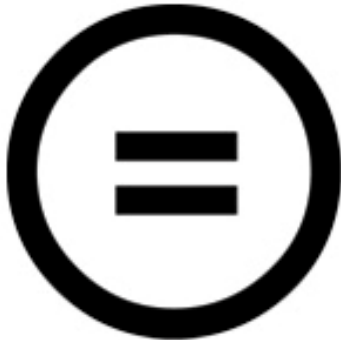
Prohíbe el uso comercial de la imagen



Tipos de licencias Creative Commons

Sin Obras Derivadas (ND)

Prohíbe modificar la imagen



Compartir Igual (SA)

Obliga a publicar con la misma licencia de la imagen original



Tipos de licencias Creative Commons

- Reconocimiento (BY)

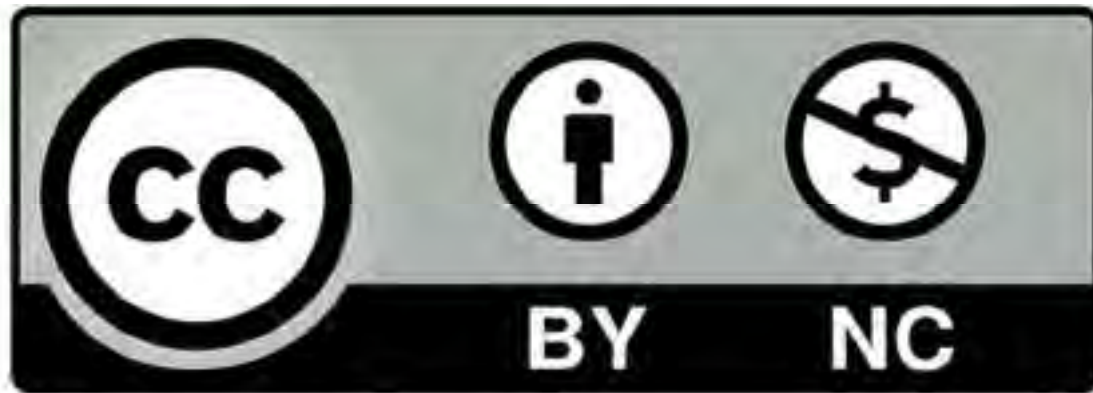
Permite utilizar, modificar y compartir la imagen sin limitaciones siempre que se reconozca al autor



Tipos de licencias Creative Commons

- Reconocimiento No Comercial (BY-NC)

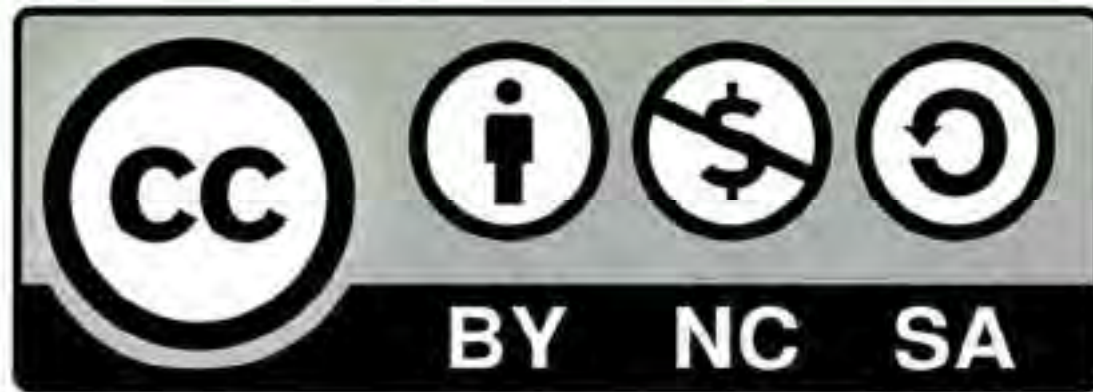
Permite utilizar, modificar y compartir la imagen para usos no comerciales siempre que se reconozca al autor



Tipos de licencias Creative Commons

- Reconocimiento No Comercial Compartir Igual (BY-NC-SA)

Permite utilizar, modificar y compartir la imagen para usos no comerciales siempre que se reconozca al autor y se mantenga la licencia



Tipos de licencias Creative Commons

- Reconocimiento No Comercial Sin Obras Derivadas (BY-NC-SA)

Permite utilizar y compartir la imagen para usos no comerciales siempre que se reconozca al autor



Tipos de licencias Creative Commons

- Reconocimiento Compartir Igual (BY-SA)

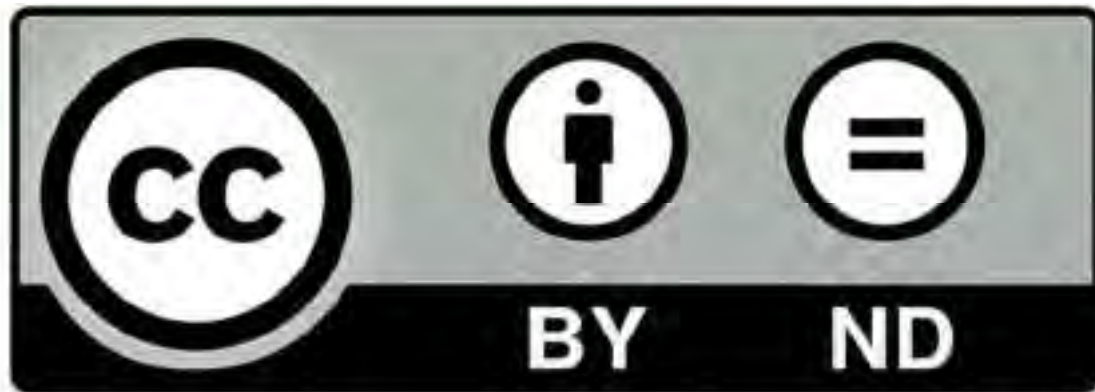
Permite utilizar, editar y compartir la imagen sin limitaciones siempre que se reconozca al autor y se mantenga la licencia



Tipos de licencias Creative Commons

- Reconocimiento Sin Obras Derivadas (BY-ND)

Permite utilizar y compartir la imagen sin limitaciones siempre que se reconozca al autor



Licencias Creative Commons Libres

- Reconocimiento Compartir Igual (BY-SA)



- Reconocimiento (BY)



Licencia Creative Commons de Dominio Público

Son licencias sin derechos reservados y sin limitaciones

Se puede utilizar, editar y compartir sin reconocer al autor

- Dedicación a Dominio Público (CC0)



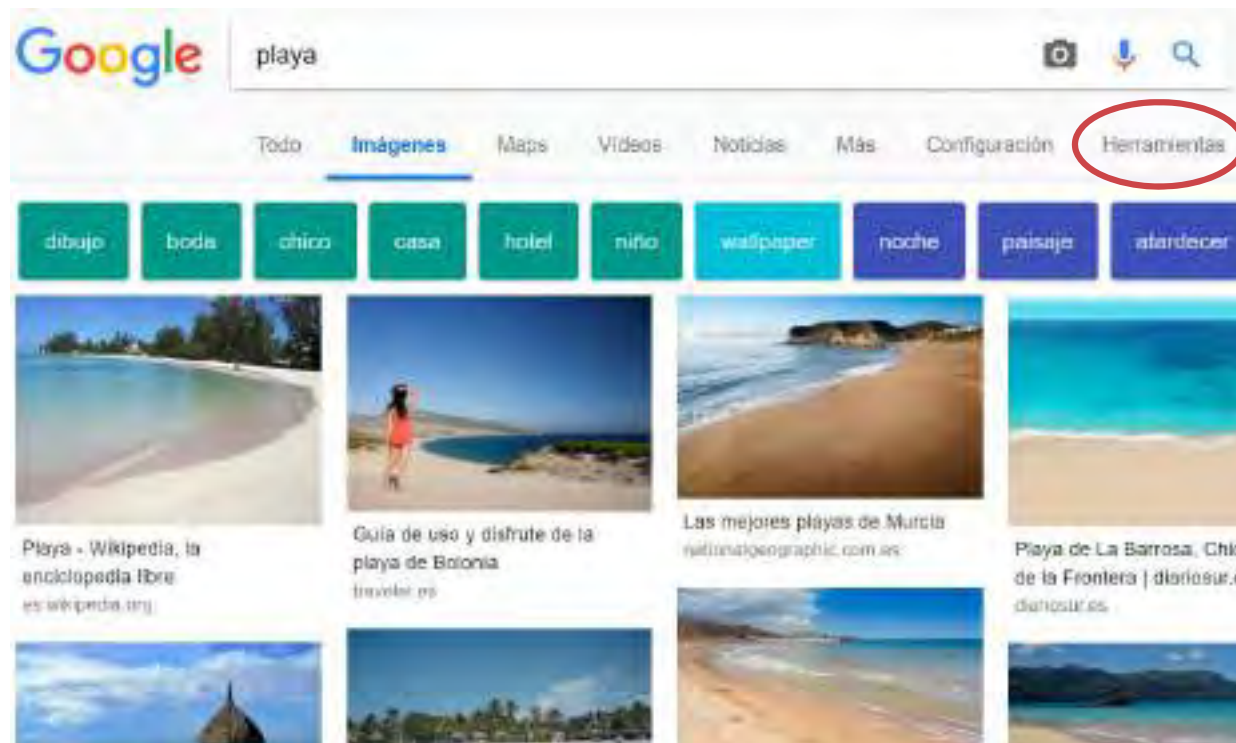
- Etiqueta de Dominio Público





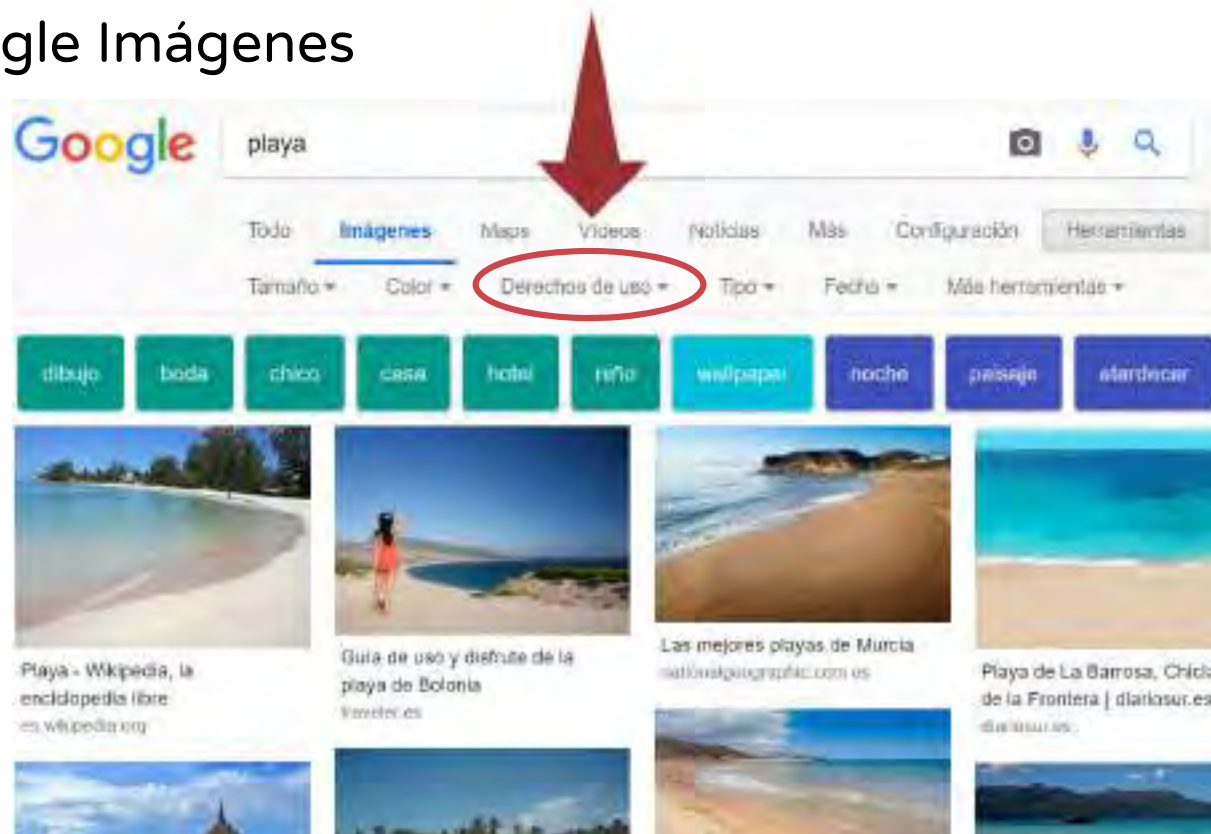
¡Vamos a buscar imágenes libres!

- Google Imágenes



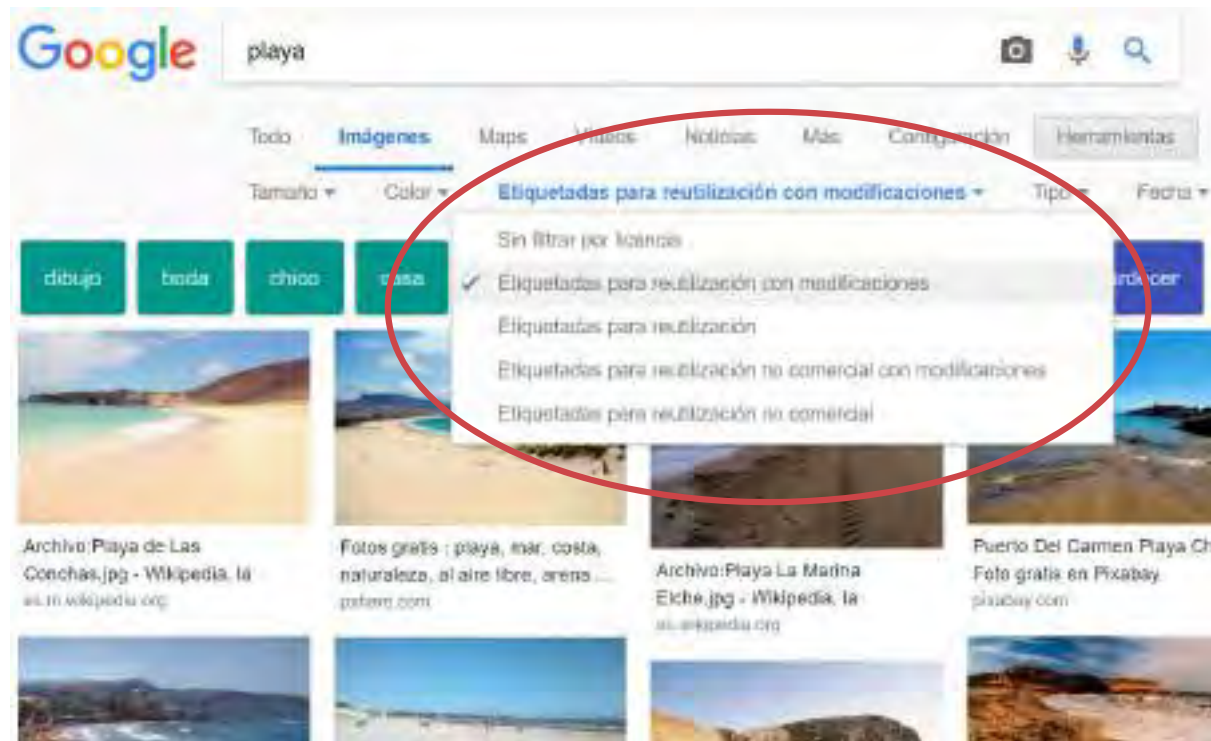
¡Vamos a buscar imágenes libres!

- Google Imágenes



¡Vamos a buscar imágenes libres!

- Google Imágenes



¿Cómo mencionamos al autor de una imagen?

Tenemos que poner el nombre del autor y el símbolo de la licencia



Pilar Moreu Falcón

¡Vamos a buscar imágenes libres!

- Buscadores libres

<https://pixabay.com/es/>

<https://search.creativecommons.org/>

<http://photopin.com/>



PhotoPin



¿Cómo puedo liberar las imágenes que creo?

Elige tu Licencia Creative Commons según tus necesidades

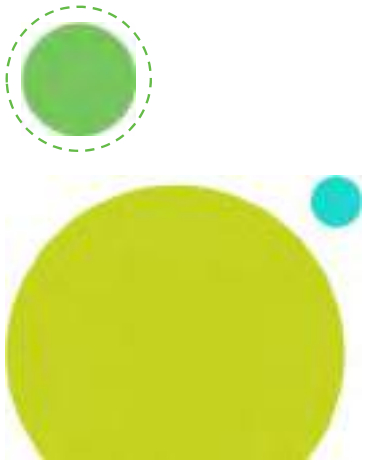
http://creativecommons.org/choose/?lang=es_ES





3

Gimp



¿Qué es Gimp?

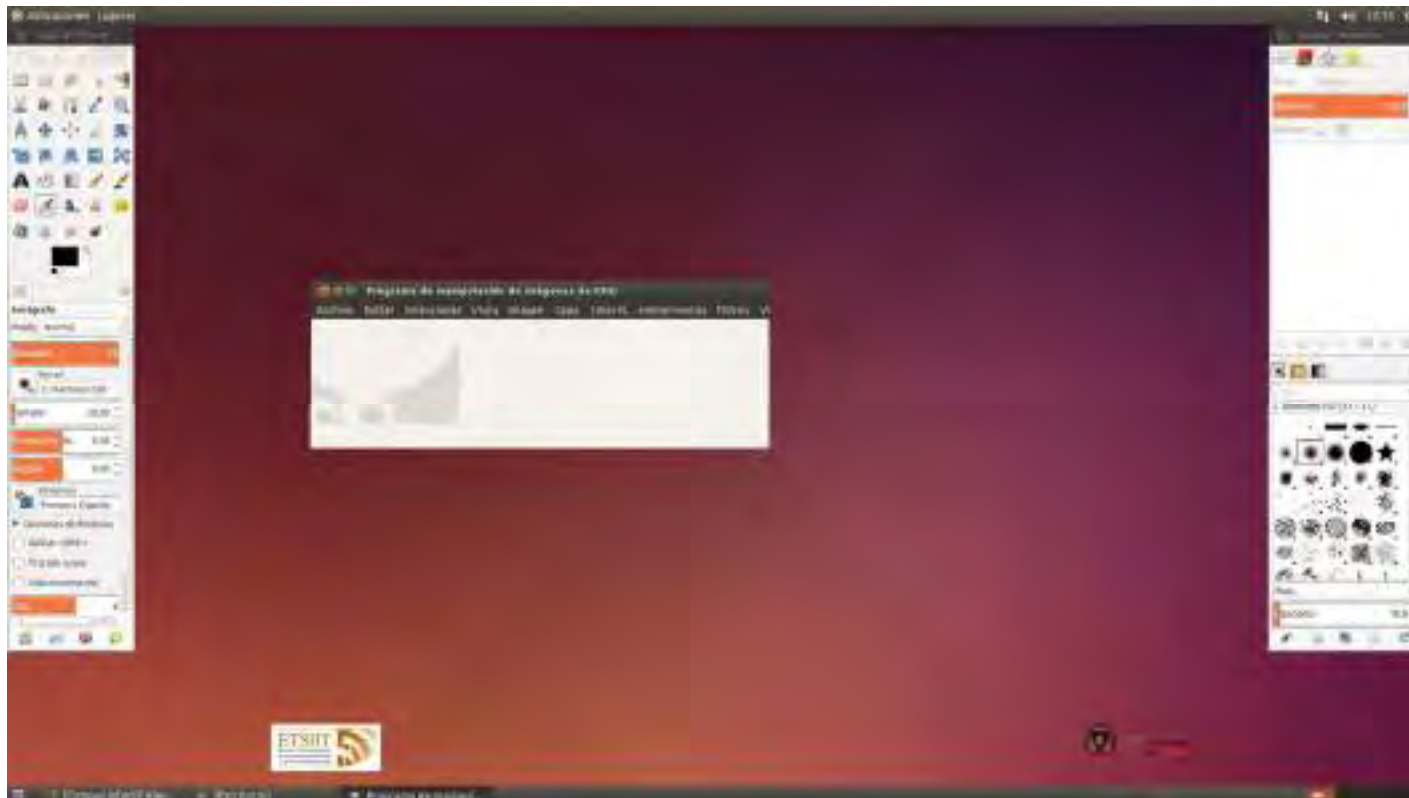
Es un programa de Software Libre de edición de imágenes

Podemos retocar fotografías y crear imágenes nuevas



*¡Vamos a aprender que se puede
hacer con algunos ejemplos!*

¿Qué es Gimp?



Ejemplo 1: ¡Nos hacemos famosos!

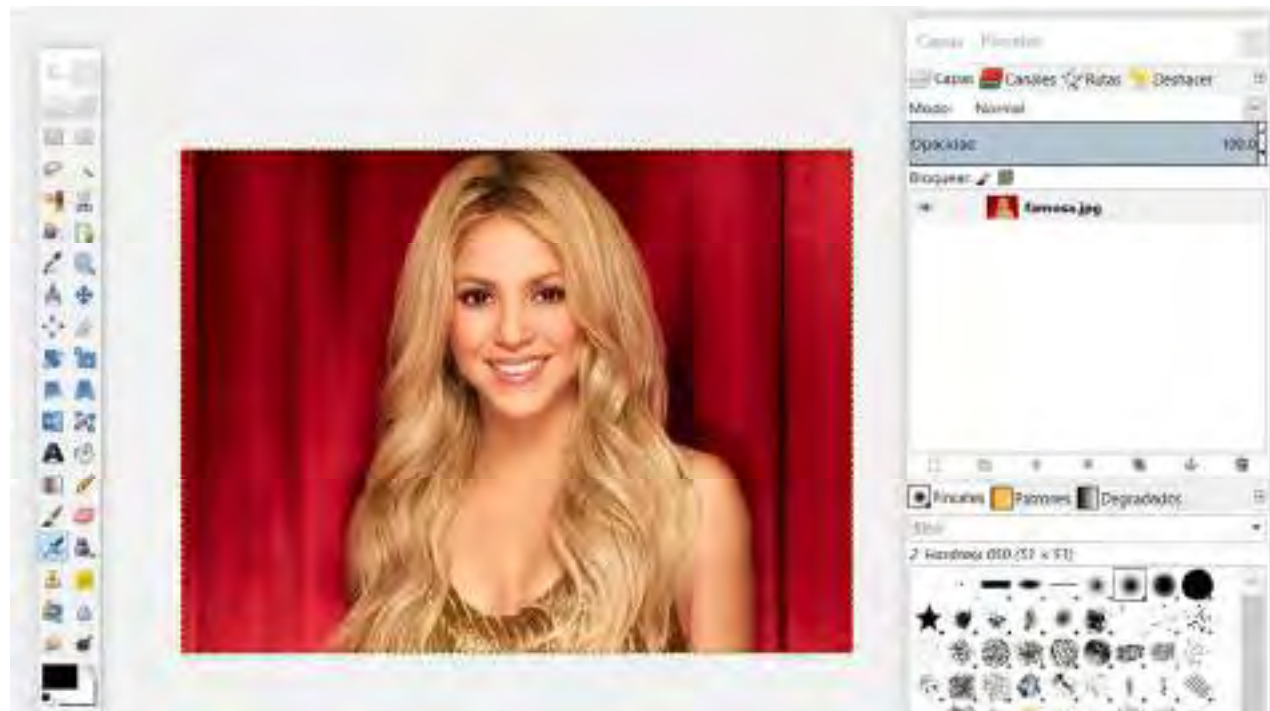
Busca una imagen de una persona o personaje que te guste porque ¡vamos a ponerle nuestra cara!



pixabay 

Ejemplo 1: ¡Nos hacemos famosos!

Abrimos en Gimp la fotografía del personaje famoso



Ejemplo 1: ¡Nos hacemos famosos!

Añadimos una nueva capa con nuestra fotografía




Ejemplo 1: ¡Nos hacemos famosos!

Ponemos el fondo transparente a la capa con nuestra fotografía

- Pinchamos en la capa
- Menú Capa
- Transparencia
- Añadir Canal Alfa



Ejemplo 1: ¡Nos hacemos famosos!

Seleccionamos nuestra cara con la herramienta Tijeras inteligentes 



Ejemplo 1: ¡Nos hacemos famosos!

Borramos el fondo de nuestra fotografía para quedarnos sólo con nuestra cara

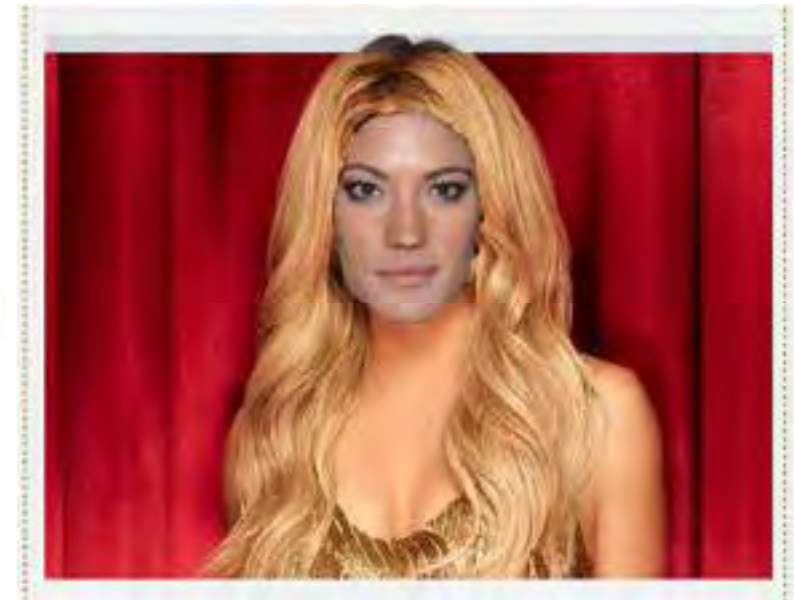
- Menú Seleccionar
- Invertir
- Suprimir
- Menú Seleccionar
- Nada



Ejemplo 1: ¡Nos hacemos famosos!



Escalamos, rotamos y movemos la capa de nuestra fotografía para que cuadre con la cara del famoso



Ejemplo 1: ¡Nos hacemos famosos!

Con la herramienta **Borrar** retocamos los bordes de la cara y el pelo para que quede más realista



¡No te olvides de liberar la fotografía por si otro la quiere utilizar!

Escoge bien la licencia en función de:

- La licencia que tenía la imagen original
- Los permisos que quieras darle al resto de usuarios
 - ¿Quiero que mi foto se pueda compartir? ¿editar?
 - ¿Quiero que me reconozcan como autor?

Ejemplo 2: Retocar una fotografía

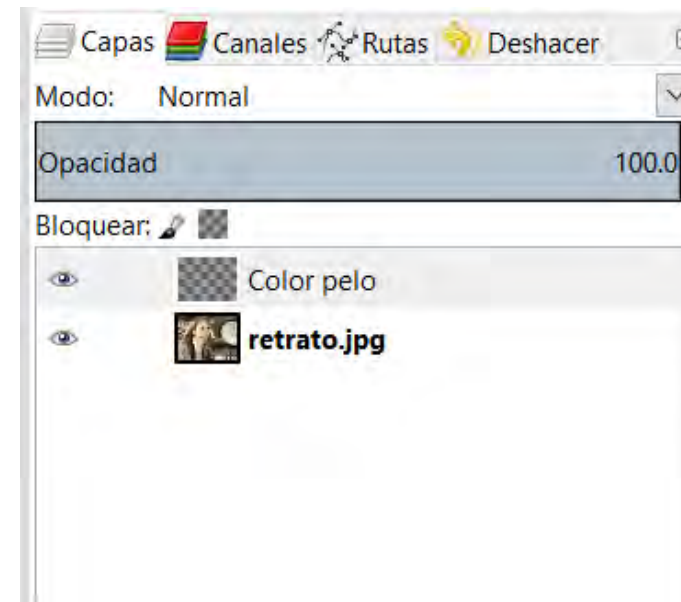
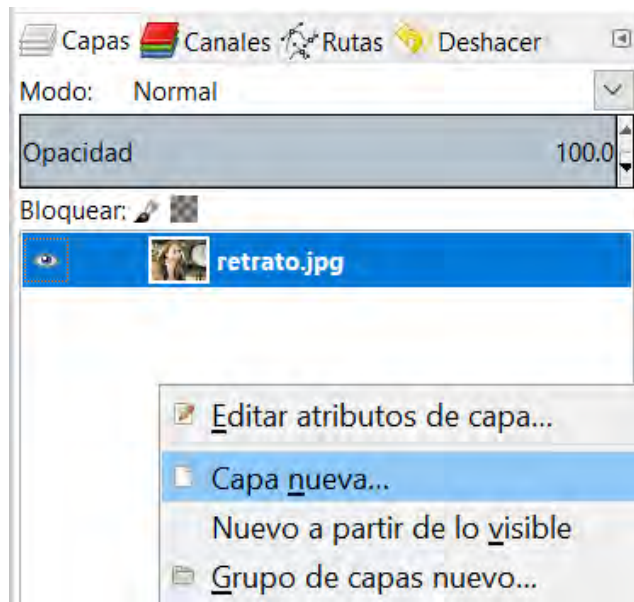
Vamos a abrir nuestra fotografía en Gimp para retocarla



¡Vamos a cambiarle el
color del pelo!

Ejemplo 2: Retocar una fotografía

Creamos una capa nueva transparente llamada “color pelo”



Ejemplo 2: Retocar una fotografía

Elegimos el color del pelo pinchando en los colores



Con la herramienta del pincel pintamos el pelo



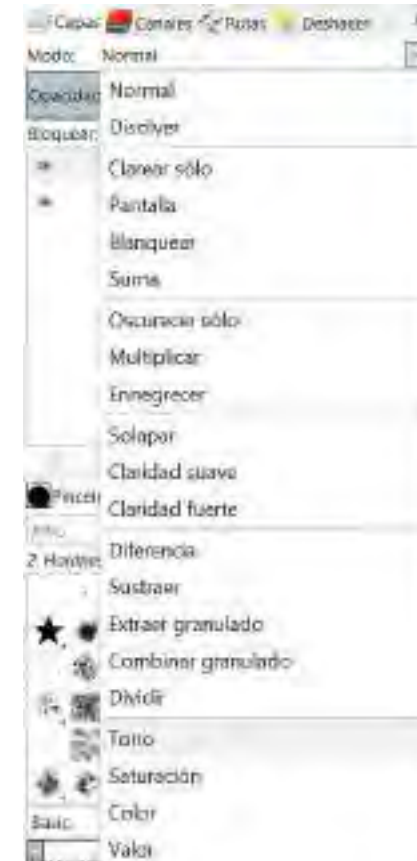
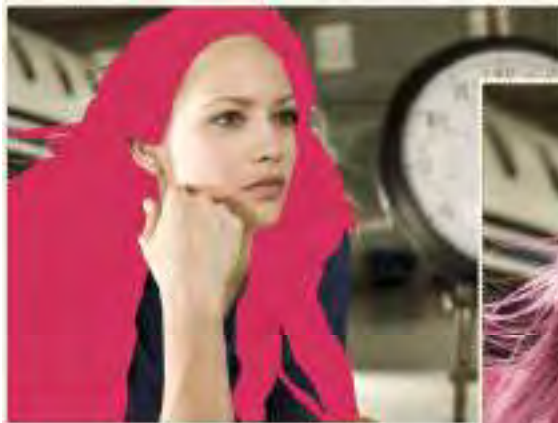
TRUCO: pinta el borde del pelo con el pincel y colorea todo lo de dentro con la herramienta “colorear”



Ejemplo 2: Retocar una fotografía

Cambiamos el modo de la capa “color pelo”

Modo Tono



Ejemplo 2: Retocar una fotografía

¡Vamos a cambiar el color de los ojos repitiendo el proceso anterior!



¡Si te equivocas utiliza la goma de borrar!



Ejemplo 2: Retocar una fotografía

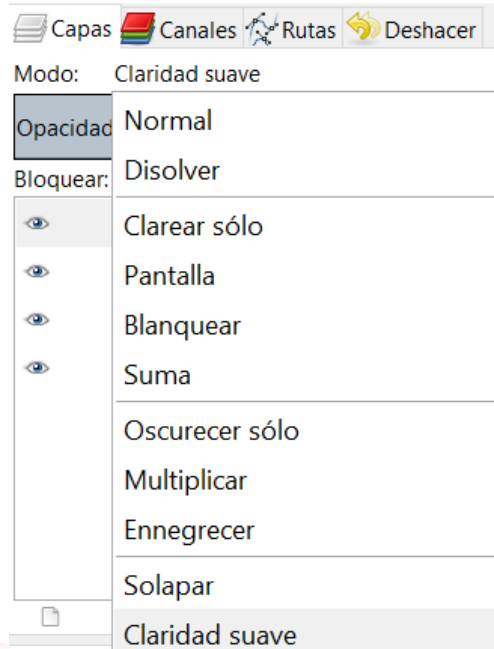
Crea una nueva capa para ponernos morenos

Selecciona la piel con las “Tijeras inteligentes” y coloreamos



Ejemplo 2: Retocar una fotografía

Cambiamos el modo de la capa a SOLAPAR



¡No te olvides de liberar la fotografía por si otro la quiere utilizar!

Escoge bien la licencia en función de:

- La licencia que tenía la imagen original
- Los permisos que quieras darle al resto de usuarios
 - ¿Quiero que mi foto se pueda compartir? ¿editar?
 - ¿Quiero que me reconozcan como autor?



Descanso

¡Volvemos al trabajo a
las 11:30!



4

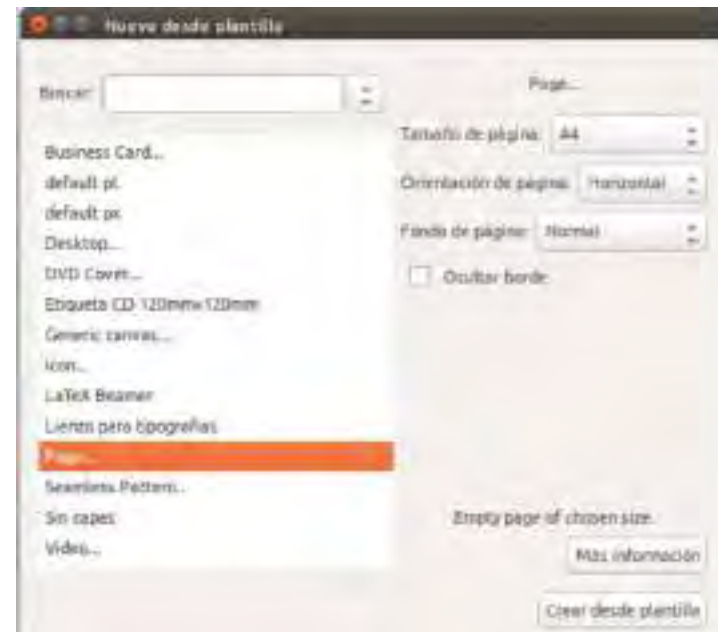
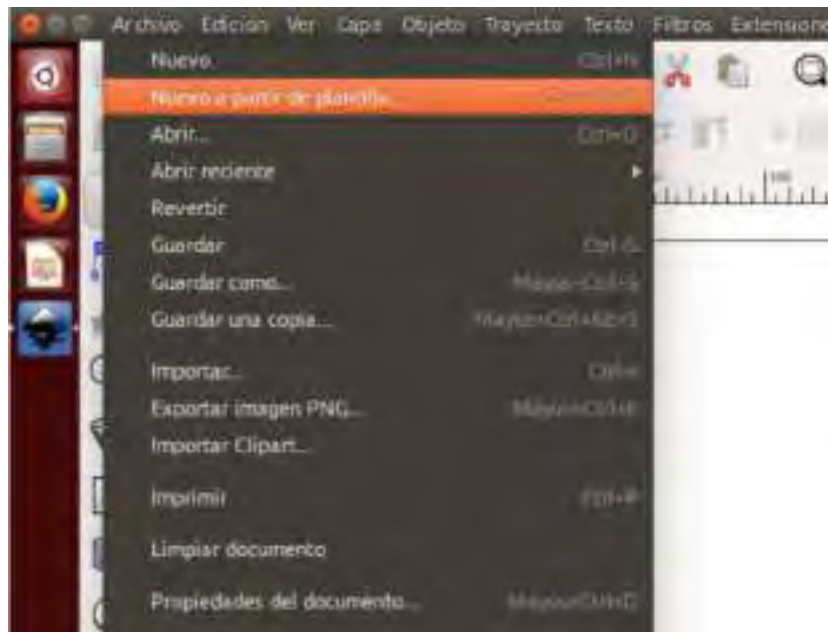
Creación de un cómic

Cada equipo de trabajo tiene que pensar la historia que va a contar y hacer un boceto en papel

-

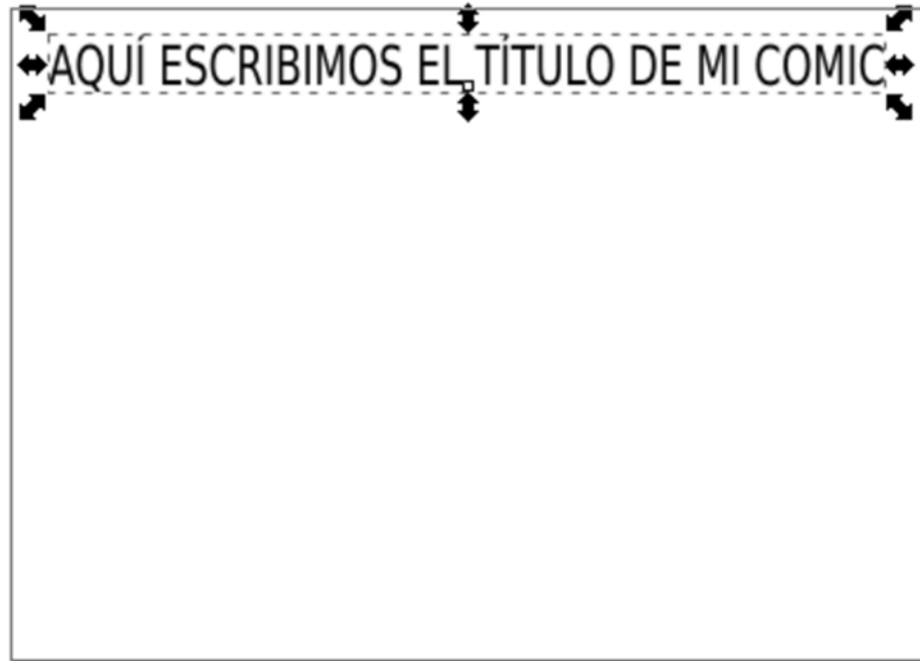
2º paso: preparamos la plantilla del cómic en Inkscape

- Trabajamos con un folio de tamaño A4 en horizontal



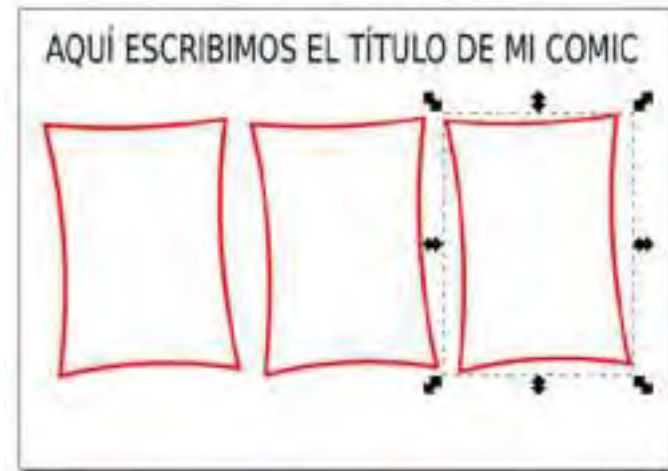
2º paso: preparamos la plantilla del cómic en Inkscape

- Escribimos el título del comic



2º paso: preparamos la plantilla del cómic en Inkscape

- Dibujamos las 3 viñetas como queramos



3º paso: insertamos la fotografías en el cómic

- Insertamos una a una las fotografías arrastrándolas a la plantilla o copiando y pegando



3º paso: insertamos la fotografías en el cómic

- Mandamos al fondo la foto para que la viñeta quede por encima



Menú Objeto → Bajar al Fondo

3º paso: insertamos la fotografías en el cómic

- Colocamos la imagen en la viñeta



No importa que se salga de la viñeta

La imagen tiene que cubrir toda la viñeta

3º paso: insertamos la fotografías en el cómic

- Seleccionamos la foto y la viñeta pulsando la tecla



3º paso: insertamos la fotografías en el cómic

- Recortamos la fotografía con la forma de la viñeta



Menú Objeto → Recorte
→ Aplicar

4º paso: escribimos el texto en los bocadillos

- Insertamos un cuadro de texto para escribir el guión de la viñeta y el bocadillo



4º paso: escribimos el texto en los bocadillos

- Bajamos el bocadillo y lo modificamos. Agrupamos el bocadillo y el texto



Menú Objeto → Bajar



6º paso: Exportamos el cómic



Guardar como

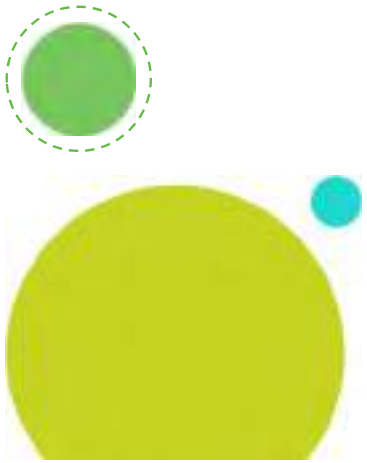
Buscamos el formato .PDF

Aceptamos



5

Formación de grupos



Equipos de trabajo para el proyecto

- Equipos de 2 personas
- Cada equipo será como una empresa y tiene que tener:
 - Nombre
 - Logotipo
 - Portavoz





6

¿Qué hemos aprendido?

Vamos a recordar lo que hemos aprendido hoy

- Escribir un post en el blog

Vamos a recordar lo que hemos aprendido hoy

- Escribir un post en el blog
- Imágenes libres y cómo buscarlas
- Licencias Creative Commons

Vamos a recordar lo que hemos aprendido hoy

- Escribir un post en el blog
- Imágenes libres y cómo buscarlas
- Licencias Creative Commons
- Retoque de fotografías con Gimp

Vamos a recordar lo que hemos aprendido hoy

- Escribir un post en el blog
- Imágenes libres y cómo buscarlas
- Licencias Creative Commons
- Retoque de fotografías con Gimp
- Creación de un cómic

Vamos a recordar lo que hemos aprendido hoy

- Escribir un post en el blog
- Imágenes libres y cómo buscarlas
- Licencias Creative Commons
- Retoque de fotografías con Gimp
- Creación de un cómic
- Formación de grupos de trabajo
- Diseño de la imagen del equipo

UNIVERSIDAD
DE GRANADA



Oficina de
Software
Libre



FECYT



¡ESTO ES TODO POR HOY!

Hasta luego 🖐️👁️



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).