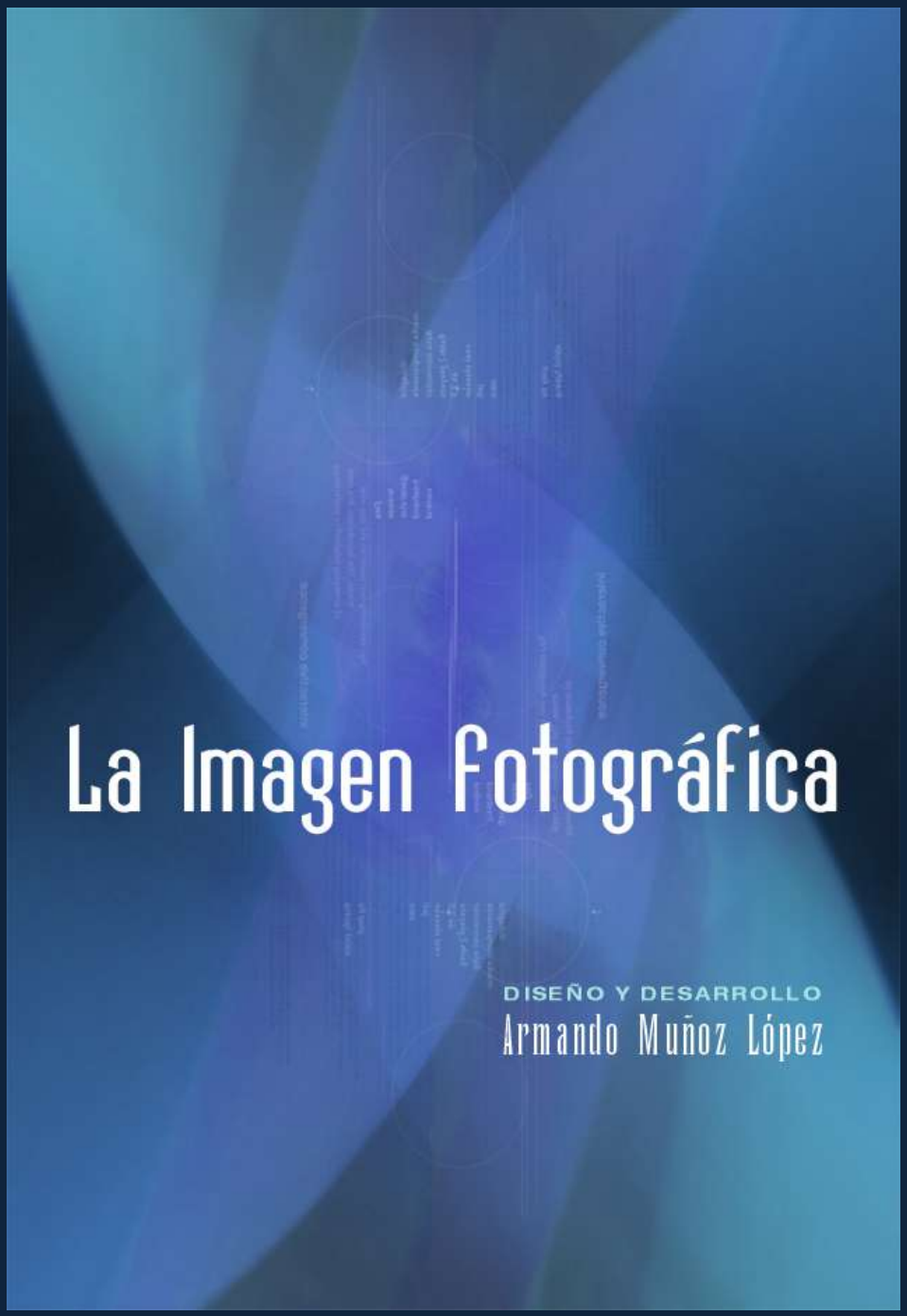
GUÍA DIDÁCTICA



ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN. 3
- OBJETIVOS GENERALES. 4
- OBJETIVOS ESPECÍFICOS. 5
- ASPECTOS CURRICULARES. 7
- METODOLOGÍA. 8
- CONTENIDOS DIDÁCTICOS. 10
- NAVEGACIÓN Y FUNCIONALIDAD. 14
- GUÍAS DE ACCESO RÁPIDO. 16
- ACTIVIDADES. 18
- ACCESIBILIDAD. 22

INTRODUCCIÓN

La historia más reciente no se puede analizar, sin tener en cuenta el papel de los medios de comunicación audiovisual en la transformación, el intercambio cultural y transmisión de la memoria colectiva.

Actualmente las tecnologías de la información y la comunicación permiten extender a un gran número de personas, conocimientos culturales y de cualquier otra índole, haciendo uso de nuevos modelos de información y de acceso a la cultura, basados en los recursos multimedia que ofrecen estas nuevas tecnologías.

Las profundas modificaciones que estos hechos provocan en todos los órdenes, posibilitando el acceso inmediato, constante y extenso a la información, ha creado una nueva sociedad: La llamada Sociedad de la Información. El desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (T.I.C) ha originado importantes modificaciones en el ámbito educativo y cultural.

En la llamada "Civilización de la Imagen", es obligado hacer un esfuerzo educativo, por crear un espacio que aborde los aspectos de la Comunicación Audiovisual, no sólo como un sistema de conocimiento de los medios, sino también para crear un sistema de defensa de los propios medios de comunicación, potenciando una actitud crítica y selectiva.

De igual manera, es conveniente hacer un mayor uso de los medios audiovisuales en los materiales didácticos, que fundamentalmente se basan en información textual, y que abandonan de forma significativa los recursos multimedia; paradójicamante en mundo donde los medios de comunicación audiovisual, tienen una influencia sustancial sobre la vida y cultura de las personas.

"La Imagen Fotográfica" se desarrolla con la finalidad de crear un soporte de formación dentro de la Red Internet, apoyándose en las posibilidades de estas nuevas tecnologías, y que colabore en la alfabetización en el lenguaje y en las tecnologías audiovisuales, cubriendo un vacío existente en cuanto a elementos educativos con las mismas características, que el material propone.

OBJETIVOS GENERALES

• Fomento de las nuevas tecnologías en el medio educativo para su conocimiento, uso e implantación.

• Aprovechar la capacidad didáctica que ofrece la Red Internet, que aporta herramientas multimedia con diversos recursos audiovisuales, fomenta el aprendizaje autónomo y la educación abierta referencias diversas.

• Conocer y comprender los principios físicos, químicos y digitales que fundamentan la tecnología fotográfica.

• Desarrollar procedimientos que potencien las habilidades manuales e intelectuales y que pongan en práctica los contenidos conceptuales y teóricos previos.

- Manejar y controlar diferentes instrumentos fotográficos y dispositivos tecnológicos (hardware), desarrollados en torno a la imagen.

- Manejar y controlar aplicaciones informáticas (software) desarrollados en torno a la imagen.

• Conocer los elementos y fundamentos básicos del lenguaje de la imagen.

• Fomentar el sentido estético y la actividad creativa, por medio del análisis, obtención y creación de imágenes.

• Fomentar el análisis, la reflexión, la conciencia selectiva y la actitud crítica, en un mundo donde los procesos de comunicación nos desbordan con mensajes visuales.

• Entender la fotografía no sólo como una disciplina en sí misma, sino además como una práctica, que asista otras actividades del estudio o de la vida diaria.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

• UNIDAD 1. LA CAMARA FOTOGRÁFICA.

- Conocer el origen y principios de la obtención de imágenes.
- Entender el funcionamiento y partes de la cámara fotográfica.
- Distinguir los diferentes tipos de cámaras fotográficas.

• UNIDAD 2. EL OBJETIVO.

- Conocer los principios ópticos y funcionamiento de un objetivo.
- Identificar y reconocer los principales elementos de un objetivo.
- Distinguir los diferentes tipos de objetivos y conocer su principales características y aplicaciones.

• UNIDAD 3. LA EXPOSICIÓN.

- Conocer los diferentes elementos y factores que determinan la exposición fotográfica.
- Entender la profundidad de campo, la velocidad de obturación, y las principales formas de aplicación.
- Desarrollar el sentido estético y creativo, por medio de la utilización de la profundidad de campo y el control de la velocidad.
- Diferenciar y distinguir una exposición fotográfica correcta.

• UNIDAD 4. LA LUZ Y EL COLOR.

- Demostrar la relación luz-color.
- Conocer e identificar los sistemas de obtención del color y su aplicación en el registro de imágenes.
- Distinguir y reconocer los factores que determinan las características de la luz: Origen, intensidad, difusión, dirección y temperatura de color.

•UNIDAD 5. EL LABORATORIO.

- Conocer los principios físicos y químicos del revelado de la película fotográfica y su positivado.
- Desarrollar procedimientos que potencien las habilidades manuales e intelectuales, por medio de prácticas en el laboratorio fotográfico.

•UNIDAD 6. LA IMAGEN DIGITAL:

- Conocer y comprender los principios digitales de la imagen.
- Distinguir los principales dispositivos de entrada-salida, relacionados con la imagen digital.
- Entender los principios tecnológicos de la cámara digital.

•UNIDAD 7. EL LABORATORIO DIGITAL:

- Conocer las principales herramientas y funciones del software de edición de imágenes.
- Demostrar la funcionalidad y posibilidades de las aplicaciones de edición y tratamiento de imagen.
- Potenciar el sentido estético y creativo, por medio del tratamiento y creación de imágenes.

•UNIDAD 8. ENCUADRE Y COMPOSICIÓN.

- Distinguir y reconocer los diferentes tipos de planos, que se utilizan en el lenguaje visual.
- Distinguir y reconocer los diferentes tipos de ángulos o punto de vista, a la hora de realizar el encuadre de una imagen.
- Estudiar y comprender los valores expresivos del encuadre.
- Introducir en el sentido de la composición fotográfica.
- Potenciar el sentido estético y creativo en la realización fotográfica.

ASPECTOS CURRICULARES

La página educativa desarrolla aspectos del currículum de asignaturas de Educación Secundaria Obligatoria, principalmente en su segundo ciclo. Igualmente los contenidos didácticos se ajustan a enseñanzas de ambos cursos del Bachillerato. El material didáctico " La Imagen Fotográfica" se adapta a varios aspectos curriculares de las asignaturas:

- Educación Secundaria Obligatoria- Asignatura: Imagen y Expresión:

La materia optativa Imagen y Expresión, está desarrollada alrededor de los procesos plásticos, estéticos y creativos, que se generan en torno al mundo de la imagen. Se estructura con contenidos que intentan acercarse al lenguaje visual, conocer y aplicar diferentes técnicas de creación de imágenes, y diferenciar los distintos sistemas de producción y comunicación visual.

Dentro del currículum se aborda la fotografía, estudiando diversos aspectos formales y técnicos, se analizan los diferentes recursos expresivos y creativos de la imagen, e intenta dar a conocer las diversas tecnologías que se utilizan en esta materia. De igual manera estudia la fotografía aplicada en tres vertientes : Fotografía expresiva-Fotografía informativa- Fotografía publicitaria.

- Bachillerato- Asignatura: Comunicación Audiovisual:

La asignatura optativa del Bachillerato, Comunicación Audiovisual estudia los aspectos generales, formales y tecnológicos, de los distintos medios y tecnologías de la comunicación audiovisual.

En el campo de la fotografía estudia los fundamentos tecnológicos del registro fotoquímico y magnético, y su reproducción audiovisual. Coincidiendo estos aspectos con gran parte de los contenidos, que desarrolla la aplicación didáctica "La Imagen Fotográfica".

METODOLOGÍA

El material educativo " La Imagen Fotográfica" está desarrollado con las aplicaciones más innovadoras y versátiles dentro del mundo web y multimedia, integrando contenidos animados de información, interfaces de navegación programados para diversas funcionalidades, simuladores interactivos, inclusión de diferentes recursos gráficos y sonoros, y aprovechando en todo momento la posibilidades multimedia potenciales de estas tecnologías.

La utilización de medios comunicativos empleados se sustentan fundamentalmente en la premisa " una imagen vale más que mil palabras" apoyados en elementos iconográficos, susceptibles de una fácil interpretación y comprensión inmediata, presentados de una forma dinámica, clara y precisa.

Este importante despliegue de recursos audiovisuales está conformado por:

- Animaciones que representan con una visión cercana y realista el mundo de la fotografía, desarrollando secuencias animadas e interactivas que presentan de forma guiada, diferentes conceptos, procesos o procedimientos.

- Amplio contenido gráfico y fotográfico para una mayor calidad y fidelidad en la información, exigido además por la temática desarrollada, prevaleciendo los elementos de comunicación referencial, sobre otros de origen vicario.

- Desarrollo de simulaciones interactivas, que comprueban los conocimientos asimilados, verifica de forma tutorial los resultados, y emulan el funcionamiento real de una cámara fotográfica, en unos casos concretos.

- Los textos que acompañan y apoyan las imágenes, se basan en informaciones básicas, primordiales y de redacción sucinta, intentando que su lectura no se convierta en un ejercicio tedioso de interpretación, ni un elemento disuasorio, que obstaculice la consulta y seguimiento de las unidades didácticas; procurando además, unos contenidos asequibles y adecuados para los usuarios destinatarios de la aplicación.

Todos estos elementos están integrados y controlados por diversos interfaces, programados buscando la facilidad y usabilidad para el usuario final, en un entorno intuitivo de navegación, que pretende presentar los contenidos de información de manera clara y sencilla.

La estructura de presentación y aprendizaje es lineal, secuencial y progresiva, huyendo en todo momento de complejas estructuras anidadas o ramificadas que dificulten la navegación, el seguimiento didáctico, la usabilidad, la accesibilidad, o la ubicación dentro de las unidades o de la aplicación.

El material didáctico no solamente está concebido como una herramienta de aprendizaje autónomo para el alumno, sino que además por la estructura secuencial de presentación, y el tipo de elementos visuales que se utilizan, pueda emplearse por el profesor, como un recurso donde apoyar explicaciones, completar conceptos o datos, y argumentar reflexiones propias.

La presentación dinámica de los contenidos no es recurso superficial y gratuito, sino que intenta crear un entorno amable, por afinidad con las propuestas visuales, que los usuarios potenciales de la aplicación consumen en su actividad diaria (videojuegos, audiovisuales); evitando la estaticidad y la proliferación desordenada de contenidos, que desmotiven e impidan la consulta del material educativo.

En su utilización dentro de la Red Internet, cada unidad didáctica se carga individualmente, y una vez realizado este proceso, no existe necesidad de recurrir al servidor, evitando cualquier interferencia en el discurso expositivo de éstas. Se ha hecho un esfuerzo, por optimizar adecuadamente los contenidos, para que los periodos de carga sean los menores posibles; entendiendo las altas exigencias de almacenamiento y proceso, que demandan recursos como sonido, fotografías y animaciones.

El material educativo no pretende ser un elemento competitivo, comparándolo con otros recursos didácticos como libros de texto, manuales o guías, sino que intenta ser un material complementario o alternativo, que por los componentes audiovisuales que presentan, sirva de ayuda en enseñanzas como Comunicación Audiovisual o Imagen y Expresión.

CONTENIDOS DIDÁCTICOS

• UNIDAD 1. LA CAMARA FOTOGRÁFICA.

- LA CÁMARA FOTOGRÁFICA
  - La cámara oscura.
  - El ojo humano y la cámara.
  - Partes de la cámara
- TIPOS DE CÁMARA:
  - Minicámaras.
  - Visor directo.
  - APS.
  - SLR.
  - Medio formato.
  - TLR.
  - Cámara de estudio.
  - Digital.
  - Instantánea.
  - Cámaras especiales.

• UNIDAD 2. EL OBJETIVO.

- EL OBJETIVO
  - Fundamentos ópticos
- ELEMENTOS DEL OBJETIVO:
  - Montura.
  - Escala de profundidad de campo.
  - Distancia de enfoque.
  - Anillo de enfoque.
  - Estructura interna.
- TIPOS DE OBJETIVOS:
  - Ojo de pez.
  - Gran angular.
  - Objetivo normal.
  - Teleobjetivo corto.
  - Teleobjetivo medio.
  - Teleobjetivo largo.
  - Objetivo Zoom.
  - Objetivo catadióptrico.
  - Objetivo macro.

• UNIDAD 3. LA EXPOSICIÓN.

- LA EXPOSICIÓN:
  - El diafragma:
  - Profundidad de campo:
    - Números f.
    - Distancia de enfoque.
    - Distancia focal.
  - El obturador:
    - Control del movimiento.
  - Sensibilidad.
  - Ley de reciprocidad.
  - Modos de exposición:
    - Prioridad del diafragma.
    - Prioridad del obturador.
  - El Exposímetro.
  - Exposímetro de mano.
  - Sobreexposición.
  - Subexposición.

• UNIDAD 4. LA LUZ Y EL COLOR.

- LUZ Y COLOR
- LUZ : INTENSIDAD
- LUZ : ORIGEN
  - Natural.
  - Artificial.
  - Ambiental.
- LUZ: DIFUSIÓN
  - Dura.
  - Difusión media.
  - Suave.
- LUZ: DIRECCIÓN
  - Cenital.
  - Baja.
  - Lateral.
  - Contraluz.
  - Frontal.
  - Tres puntos.
- LUZ: TEMPERATURA DE COLOR

• UNIDAD 5. EL LABORATORIO.

- REVELADO DE LA PELÍCULA:
  - Equipo básico.
  - El tanque de revelado.
  - Carga de la película.
  - Revelador.
  - Baño de paro.
  - Fijador.
  - Lavado.
  - Secado.
- EL POSITIVADO:
  - Equipo básico.
  - La ampliadora.
  - Exposición del papel fotográfico.
  - Revelado.
  - Baño de paro.
  - Fijado.
  - Lavado.
  - Secado.

• UNIDAD 6. LA IMAGEN DIGITAL:

- LA IMAGEN DIGITAL:
  - Digitalización.
  - Muestreo y cuantización.
  - Mapa de bits.
  - Profundidad de color.
- DISPOSITIVOS ENTRADA/SALIDA:
  - Escáner de película.
  - Escáner plano.
  - Cámara fotográfica.
  - La impresora.
- LA CÁMARA DIGITAL:
  - Elementos básicos.
  - Sistemas de almacenamiento.
  - Tamaño de imagen.
  - Compresión de imágenes.
  - Formatos de archivo.

• UNIDAD 7. EL LABORATORIO DIGITAL:

- EL SOFTWARE DE EDICIÓN:
  - Herramientas.
  - Reencuadrar.
  - Ajustes de color.
  - Ajustes de brillo y contraste.
  - Retoque de imágenes.
  - Virado de imágenes.
  - Coloreado de imágenes.
  - Filtros digitales:
    - Foco suave.
    - Enfoque.
    - Tratamiento artístico.
  - El Fotomontaje:
    - Capas.
    - Montaje.
  - Impresión.
  - Presentaciones.

• UNIDAD 8. ENCUADRE Y COMPOSICIÓN.

- ENCUADRE: TIPOS DE PLANOS:
  - Gran plano general.
  - Plano general.
  - Plano americano.
  - Plano medio.
  - Primer plano.
  - Gran primer plano.
  - Plano de detalle.
- ENCUADRE: TIPOS DE ÁNGULOS:
  - Normal.
  - Picado.
  - Contrapicado.
  - Cenital.
  - Nadir.
  - Aberrante.
- COMPOSICIÓN:
  - Regla de los tercios.
  - Regla del horizonte.
  - Regla de la mirada.

NAVEGACIÓN Y FUNCIONALIDAD :

• VERSIÓN FLASH:

La aplicación está desarrollada buscando la facilidad y usabilidad para el usuario final, en un entorno de navegación intuitivo, presentando los contenidos de información de forma clara y sencilla. La navegación en la aplicación se realiza en una misma pantalla principal en donde se van cargando las unidades didácticas solicitadas, sin que exista ningún despliegue de otras páginas secundarias o cambio de presentación de los contenidos.

En la parte inferior de la pantalla principal se sitúa el menú de opciones, donde solicitar la consulta de las unidades didácticas. En su uso en Internet, la aplicación carga individualmente cada unidad, y una vez finalizada ésta, se puede consultar de principio a fin, sin tener que demandar más información al servidor. Dependiendo del tipo de conexión utilizado, a veces la descarga de la información puede ser más lenta, por lo que es necesario disponer de paciencia, hasta su bajada completa. Hay que entender que los contenidos, utilizan animaciones, fotografías y sonido, que almacenan gran cantidad de información digital, repercutiendo en su proceso.

Una vez cargada la unidad solicitada, para visualizarla sólo tendremos que utilizar los botones de avance de secuencia o página, y si queremos retroceder utilizar el botón correspondiente. De igual manera al inicio de la unidad, aparece un índice de contenidos, que nos informa por el cambio de color, del tema visualizado y que además presionando sobre cada uno de ellos, nos lleva al contenido seleccionado. Ésto nos permite revisar y consultar cualquier contenido, de forma inmediata.

La aplicación cuenta con ocho unidades didácticas que desarrollan diferentes temas de la disciplina fotográfica, contiene una pequeña prueba de autoevaluación, para comprobar el nivel de conocimientos asimilados; y también dispone de algunos enlaces complementarios, en la red Internet.

Las unidades están ordenadas para un aprendizaje secuencial y progresivo, por lo que se recomienda que la consulta se realice, en la disposición establecida, comenzando por la primera unidad hasta llegar a la última, de esta manera se completará un proceso lógico, de adquisición de conocimientos.

• SIMULADOR:

Al final de algunas de la unidades didácticas, existe en simulador de una cámara fotográfica, utilizado para la comprobación de los conocimientos adquiridos. Su funcionalidad es similar al de una cámara digital convencional, y presenta según la unidad, una serie de ejercicios y preguntas relacionadas con los contenidos tratados.

Para su puesta en funcionamiento, tenemos que desplazar el botón de encendido, e inmediatamente aparecerá en la pantalla de la cámara, el primero de los ejercicios. En el lado inferior derecha de la cámara, existe un dial de botones, para seleccionar las distintas opciones del ejercicio, apareciendo iluminados y activos, los botones de selección posibles. Después de elegida la opción en el simulador, sólo hay que apretar el disparador de la cámara, para visualizar el resultado o tutorial de la prueba. Accionando con el ratón sobre el botón menú de la cámara, se pueden elegir los ejercicios propuestos.

Existen unas opciones de teclado, para poder manejar el simulador, sin la utilización del ratón. Apretando la tecla "v" aparece un panel de accesibilidad con las distintas alternativas, que posibilitan la realización de los ejercicios.

GUÍA DE ACCESO RÁPIDO: PANTALLA PRINCIPAL

• Muestra el índice de contenidos de la Unidad Didáctica cargada. Funcionan además, como botones de acceso inmediato a la página o secuencia solicitada.

• Presenta los contenidos de imágenes y texto de cada unidad.

• Botones que permiten descargar las Guías Didácticas para Profesor y Alumno.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PANTALLA DE PRESENTACIÓN

DESCARGA DE GUÍAS DIDÁCTICAS

BOTÓN DE ACCESIBILIDAD

• Abre el panel de accesibilidad que muestra las opciones de teclado para navegar por la página.

BOTÓNES MENÚ DE CONTENIDOS

• Seleccionan y cargan la Unidad Didáctica requerida.

BOTÓNES DE AVANCE Y RETROCESO

• Permiten avanzar o retroceder página o secuencia, en cada Unidad Didáctica.

GUÍA DE ACCESO RÁPIDO : SIMULADOR DE EJERCICIOS

• Presenta los contenidos de imágenes y texto de cada ejercicio.

PANTALLA DE EJERCICIOS

• Botón de encendido y apagado del simulador.

BOTÓN DE ENCENDIDO

PANEL DE ACCESIBILIDAD

• Panel de accesibilidad que muestra las opciones de teclado para utilizar el simulador de ejercicios. Aparece pulsando la tecla " v ".

MENÚ DE EJERCICIOS

• Se abre presionando el botón menú y selecciona los ejercicios solicitados.

BOTÓNES - DIAL DE OPCIONES

• Permiten seleccionar las diferentes opciones, modos y ajustes de los ejercicios.

ACTIVIDADES

La fotografía es una disciplina técnica y artística, que requiere de su puesta en práctica, para entender los conceptos teóricos que la fundamentan. Es por ésto por lo que habrá que hacer un esfuerzo a la hora de programar actividades prácticas, que permitan conseguir los objetivos conceptuales, procedimentales y actitudinales previstos.

Frente a la complejidad de diseñar un programa de actividades, que se adapte a los diferentes tratamientos del currículum y de las asignaturas implicadas, y que tenga presente las características metodológicas y las posibilidades de los diferentes centros; a continuación se presenta un índice de actividades, que recoge de manera genérica, posibles prácticas que se pueden realizar en torno a la fotografía, en el aula. Este desglose de actividades sólo pretende ser una ayuda o referencia, a la hora de confeccionar propuestas más puntuales, que se adapten a cada realidad específica.

LA CÁMARA:

- Descripción y conocimiento:
  - Análisis visual y de funcionamiento de los componentes de las cámaras fotográficas.
  - Análisis visual y de funcionamiento de diferentes tipos de cámaras fotográficas.
  - Utilización comparativa de diferentes formatos de cámara.

LA EXPOSICIÓN:

- Manejo e interpretación del exposímetro. Lectura incidente y reflejada de la luz. Aplicación de la ley de reciprocidad.
- Diafragma: Ejercicios prácticos, aplicando la profundidad de campo.
- Obturador: Uso de distintas velocidades de obturación.
  - Congelación del movimiento, barrido, fotografías dinámicas.
- Sensibilidad: Estudio comparativo del uso de diferentes valores de sensibilidad-ISO (Grano-Ruido).

ILUMINACIÓN:

- Práctica de iluminación con luz natural. Estudio comparativo del uso erróneo de la temperatura de color.
- Práctica de iluminación con luz de tungsteno. Estudio comparativo del uso erróneo de la temperatura de color.
- Práctica de iluminación con flash. Tipos de flash. Combinación del flash y luz natural.
- Práctica fotográfica con filtros. Filtros de corrección. Filtros creativos.
- Práctica de iluminación con modelo. Luz directa, reflejada y difusa.
- Práctica de iluminación con modelo. Utilización de diferentes ángulos de iluminación.

EL LABORATORIO:

- Revelado de la película:
  - Tipos de reveladores, sus componentes y diluciones.
  - Temperatura, tiempo y agitado.
- Positivado
  - Copiado. Reveladores y papeles fotosensibles.
  - Control del contraste y de la luminosidad.
  - Apantallado y quemado zonal y selectivo.
  - Acabados, retoque y montaje.

LA IMAGEN DIGITAL:

- La captura digital.
- El escáner. Tipos y aplicaciones. Opacos. Transparencias.
- Resolución: Análisis comparativo de imágenes con diferentes ajustes y resoluciones.
- Práctica de captura digital.
- Adecuación de calidades y archivos.
- Almacenaje y grabación.

TRATAMIENTO Y EDICIÓN DIGITAL:

- Ajustes de brillo y contraste.
- Ajustes de color: Corrección de dominancias. Saturación del color. Variaciones creativas del color.
- Niveles: Análisis de histogramas.
- Modos de color: Distinguir y analizar los diferentes modos de color.
- Retoque y restauración de imágenes.
- Paso de imagen blanco y negro a color, y viceversa.
- Filtros digitales: Pruebas de diferentes filtros digitales y usos creativos. Filtros artísticos. Filtros de enfoque. Filtros de desenfoque. Filtros de distorsión. Filtros de efectos de iluminación. Filtros de ruido y textura.
- Fotomontaje digital:
  - El trabajo multicapa.
  - Concepto de silueteados y calados.
  - Tipos de fotomontaje.

ENCUADRE Y COMPOSICIÓN:

- Encuadre:
  - Puesta en práctica de los diferentes tipos de planos.
  - Puesta en práctica de los diferentes tipos de ángulos.
- Composición:
  - Puesta en práctica de las reglas fundamentales de composición. Regla de los tercios. Regla de la mirada. Regla del horizonte. Comparativas.

- Análisis del encuadre y la composición en la fotografía profesional: Fotografía creativa- Fotografía informativa- Fotografía publicitaria.

MODALIDADES O GÉNEROS FOTOGRÁFICOS:

- El Reportaje.
- La fotografía de paisaje y de viajes.
- El Retrato.
- La fotografía publicitaria.
- La naturaleza muerta -El bodegón.
- Fotografía deportiva.
- Fotografía de naturaleza.
- La macrofotografía.

PRESENTACIÓN Y EXPOSICIÓN:

- Exposición de imágenes impresas.
  - Impresión de imagen digital.
  - Tipos de papel.
  - Tintas. Soportes. Exposición.
- Presentación en formato electrónico. CD, álbumes digitales, DVD.
- Realización de un audiovisual creativo.
- Visualización y presentación fotográfica de los alumnos.
- Análisis fotográfico.

ACCESIBILIDAD

Por la imposibilidad de desarrollar un material educativo en su versión Flash, que cumpla con la totalidad de los requisitos de accesibilidad según las recomendaciones WAI del consorcio Web (W3C), en su nivel A, se ha creado una versión HTML accesible, que incorpora gráficos y fotografías, seleccionados de la versión Flash.

Con esta opción se tiene la posibilidad de consultar el material educativo, que cumple con los requisitos de accesibilidad WAI del consorcio Web (W3C) en su nivel A.

De igual manera el material en su versión Flash, cuenta con opciones de teclado, que mejoran la accesibilidad y permite la navegación a personas que no puedan utilizar el ratón. Con el uso del teclado numérico y las teclas cursor derecha e izquierda se pueden consultar todas las unidades didácticas.