1. JARDUERA: ELKARREKIN PIXELATZEN

Helburua:

- Pixelen zentzua ulertzea
- Ikusizko konposizioari buruz eta irudi baten pertzepzioak nola eragiten duen ikastea.
- Pixelatutako irudi bateko elementuen antolamenduarekin esperimentatzea.

Jardueraren erabilgarritasunaren adibideak eman daitezke, hala nola logotipoa sortzea edo jolasen bat garatzea.

Jarduera:

UKonpetentzia Uhartean arrakasta handiena duen jardueretako bat gure marrazki pixelatu motak dira. Pixelia irakasleak, eskolen arduradunak, esan digu ordenagailuen pantailak pixel izeneko puntu txikitan banatzen direla. Hurrengo klasera gonbidatzen zaitugu.

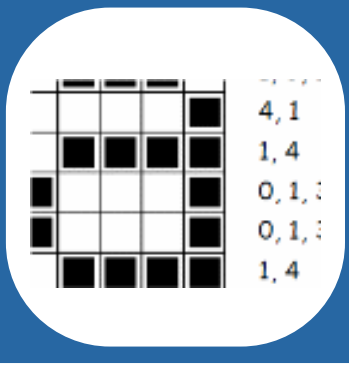
Zuri-beltzeko irudi batean, pixel bakoitza bi kolorerekin irudikatzen da: zuria edo beltza. Ordenagailu batek irudi bat biltegiratzen duenean, jakin behar duen guztia da zein diren beltzak eta zein zuriak.

LJarduera honetan ikusiko dugu nola irudika dezakegun irudi bat zenbakiekin.

Lehenengo lerroa pixel zuri bat da, ondoren hiru kolore beltzekoak eta gero bat zuria. Horrela, lehenengo lerroa 1, 3, 1 bezala irudikatzen da.

Lehenengo zenbakia beti da pixel zurien kopurua. Lehenengo pixela beltza bada, lerroa zeroarekin hasiko da.

Irudien zenbakizko irudikapena funtsezkoa da aplikazio sorta zabal batean, irudien prozesamendutik adimen artifizialera, medikuntzara eta abarrera. Sistema informatikoei ikusizko informazioa modu eraginkorrean ulertzeko, aztertzeko eta lantzeko aukera ematen die.



asociación moviendote
por la integración y la participación ciudadana

COMPUTACIONAL+: Plataforma de Recursos Educativos Abiertos de Pensamiento Computacional para colectivos de baja cualificación

EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO
HEZKUNTZA, HIZKUNTZA POLITIKA ETA KULTURA SAILA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN, POLÍTICA LINGÜÍSTICA Y CULTURA