

Este tipo de páxina constitúe o que se pode chamar o inicio dunha nova serie de páxinas en servidor nas que deamos aos nosos alumnos a posibilidade de interactuar con todo o grupo en tempo real.

### O meu pobo: Palmeira

Visita virtual á parroquia de Palmeira elaborada polos nenos e nenas do quinto curso.



Trátase dunha utilidade na que o alumnado, individualmente, en pequenos grupos ou en gran grupo traballan directamente sobre unha mesma pantalla e ao mesmo tempo, nesa pantalla poderán colocar textos, imaxes, arquivos multimedia, contidos embebidos doutras webs (por exemplo un vídeo de youtube) ou realizar debuxos "a man alzada".

Por exemplo, podemos dividir o grupo en pequenos equipos de dous ou tres alumnos para construír un mural no que se van tratar distintos aspectos sobre un determinado tema.

Na imaxe centrouse a investigación nun pobo, do que, entre outros temas, se vai falar, dos seus

monumentos, a súa igrexa, as praias e ríos, a súa situación... Cada equipo encargárase dun apartado, mentres un membro se encarga de obter imaxes (por exemplo dunha determinada praia) e subilas ao espazo e colocalas no lugar do mural que estime oportuno dende o seu ordenador, outro pode estar a buscar información (da mesma praia) e elaborando un pequeno texto directamente sobre a mesma área noutro ordenador, os cambios se mostran en tempo real (pode configurar cada canto).

## 1. - O contido inicial

**Contenido inicial**

**Botóns**

← Esquerda

→ Dereita

↑ Agachar

✎ Entrada de usuarios

**Miniatura**

**T**  Tamaño   **N**

**Re. Aut.**

**Tamaño**

alto

Aquí configuraremos o aspecto que vai presentar a parte na que son visibles cada un dos apartados. En "botóns" debe de escribir a etiqueta que aparecerá nesos botóns ao poñer o cursor do rato neles. En "Miniatura" indicaremos a imaxe que, inicialmente, vai aparecer en cada un dos apartados e dende a que accederemos a cada un dos traballos. O cadro ao lado da "T" indica a cor que terá o texto que acompañará a esta miniatura así como o tamaño, grosa ou itálica.

Se non indica ningún arquivo para a miniatura o programa porá a imaxe que se pode ver na imaxe.

**"Re, Aut.:** Refírese a recarga automática, se se marca esta opción, a páxina inicial será recargada ao pasar os segundos indicados á súa dereita.

**Tamaño:** Indicaremos o alto en píxeis que van ter as distintas áreas de cada equipo de traballo.

Indique os usuarios que van usar esta páxina antes de pasar á seguinte pantalla:

## 2. - Xestión de usuarios

En canto á organización dos usuarios ten tres posibilidades:

**Todos:** Como suporá, todos os alumnos traballarán nun único apartado.

**Individual:** Cada alumno terá o seu propio apartado.

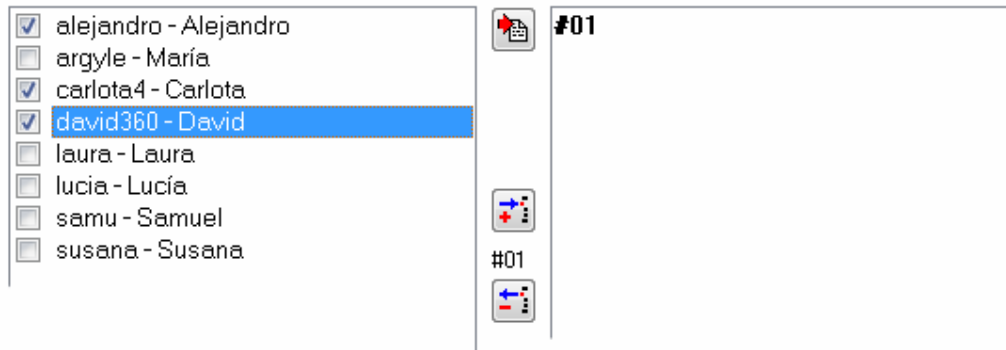
**Grupo:** Podemos establecer distintos agrupamentos co noso alumnado, creando así un apartado para cada grupo.


Para a creación dos grupos siga os seguintes pasos:




Pulse neste botón para indicar que imos crear un novo grupo.


Elixa (marcando nas casas) os que van formar ese grupo.



Pulse sobre o botón  para engadir eses alumnos ao grupo.

Volva pulsar sobre  para un novo grupo e seleccione os alumnos.

Se desexa facer modificacións sobre un determinado grupo pulse en "#01", "#02...." o grupo

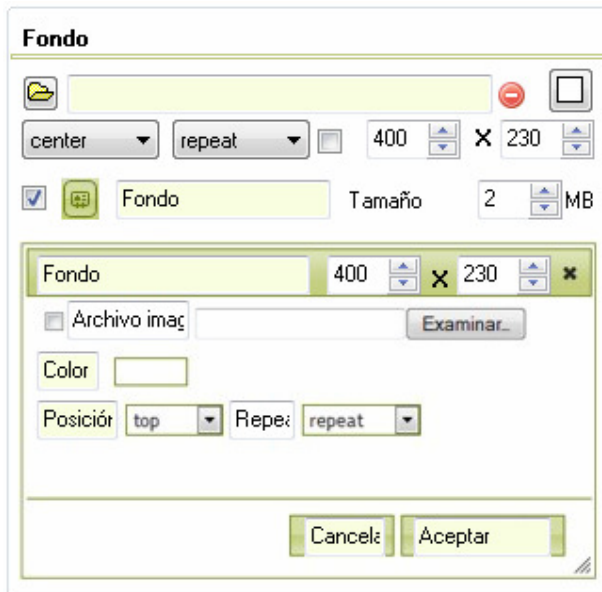
seleccionado aparecerá enriba do botón , se pulsa este botón borrará o grupo ou o alumno ou alumna que estea seleccionado na columna da dereita.

En "mensaxe de erro" escriba o texto que aparecerá no caso de que alguén intente acceder a un apartado para o que non está autorizado.

### 3. - Área de traballo

Aquí indicaremos o tipo de contido que imos permitir nos apartados.

**Fondo:**



Na **primeira liña** deste apartado indicaremos, se queremos, un arquivo que poida servir de fondo así como a cor de fondo que van ter os apartados.

Na **segunda liña** indicamos como se vai mostrar ese fondo, lugar e se se debe de repetir ou non. Marcando a casa indica que a imaxe que introduciu na primeira liña debe de ser reducida ao tamaño indicado nos valores á dereita do cadrado.

Por exemplo, imaxine que propoñemos aos nosos alumnos que estuden unha determinada rexión ou país, nun apartado poderían indicar as zonas onde predomina o sector primario, outro apartado para o sector secundario, ... podería ser interesante que o "fondo" de todos eses apartados fose un mapa da rexión ou país

para que cada equipo traballase sobre el colocando textos e/ou imaxes en determinadas zonas.

Neste caso os valores máis apropiados desta segunda liña serían "center", "non-repeat", marcaríamos a casa e indicariamos un tamaño que nos permitise un visionado correcto do mapa (recorde que pode facer unha vista previa).

Na **terceira liña**, marcando a casa inicial está a indicar que permite aos alumnos personalizar o fondo do seu apartado, neste caso debe de indicar, ademais da etiqueta de texto que aparecerá ao poñer o rato enriba deste botón, tamén o tamaño máximo que poderá ter o arquivo que servirá de fondo.

O resto de este apartado é a ventá que lle aparecerá ao alumno, se permitimos que cambie o fondo, para realizar ese cambio, na primeira liña indicará a etiqueta e o tamaño desa "ventá", na seguinte liña, marcando a casa indica que permite o uso de arquivos como fondo, pense que pode permitir cambiar o fondo pero que só se faga na súa cor, non con arquivos. O resto son etiquetas.

**Texto:**



Na **primeira liña** marcando a casa indica que se permitirá aos alumnos engadir texto, pode cambiar tamén a etiqueta do botón de "engadir texto"

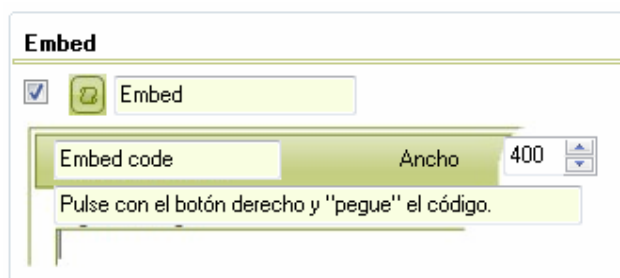
A continuación ten para indicar as etiquetas dos distintos parámetros que terá a ventá na cal se introducirá o texto. Soamente comentar que, na última liña, está a etiqueta "Enlace" isto débese a que o alumno, á hora de introducir un texto, pode escribir neste apartado un enlace ou URL a un determinado sitio de Internet, así, na pantalla principal, calquera que vexa o seu traballo poderá facer clic sobre ese texto e ir ao "lugar" indicado.

**Archivos de son/video**

Análogo ao texto nas dúas primeiras liñas indica se permite a inclusión de arquivos de son e/ou video. Recorde os formatos permitidos.



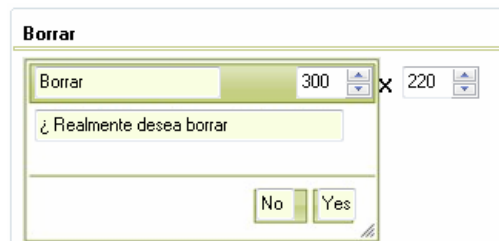
**Embed**



Tamén podemos permitir ou non a inclusión de contidos "embebidos" doutras webs por exemplo unha presentación de "Slideshare".

**Borrar:**

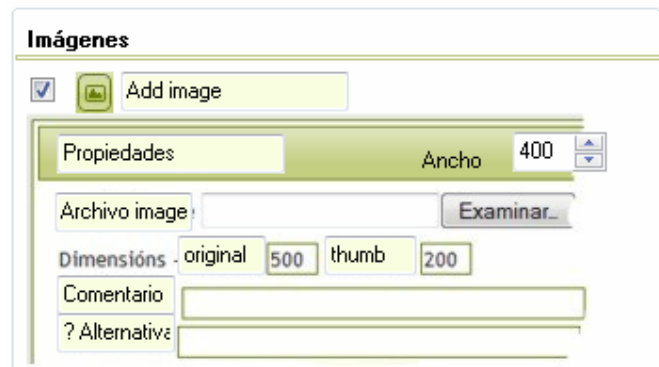
Esta será a ventá que aparecerá no caso de que se queira eliminar calquera dos elementos introducidos en cada apartado.



**Imaxes:**

Se marca esta casa o alumnado poderá incorporar imaxes aos seus traballos, na primeira liña indicará a etiqueta que aparecerá sobre o botón de inserir imaxe ao situar o cursor do rato enriba del.

A seguinte parte correspóndese coa ventá que aparece para a inserción desa imaxe.



Observe que debe poderanse especificar dúas etiquetas para as dimensións (orixinal e thumb na imaxe). Isto é debido a que nos traballos se incluírán as imaxes co ancho indicado para o espazo de "miniatura" (thumb), podendo ver a mesma imaxe "ampliada" (orixinal) ao facer clic sobre ela.

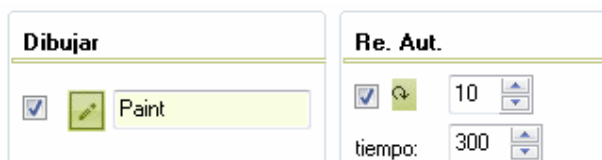
**Mensaxes:**

Aquí debe de especificar as mensaxes que aparecerán nos tres casos seguintes:

1. - Arquivo demasiado grande.
2. - Formato de arquivo non permitido.
3. - Modificación non permitida "-> user" está editando este obxecto. Isto acontece cando dous ou máis usuarios intentan modificar ao mesmo tempo o mesmo obxecto, por exemplo a posición dunha imaxe mentres que o primeiro usuario "non solte" esa imaxe, non poderá ser modificada por ningún outro usuario.

**Outros:**

que identifica ao seu traballo dentro do traballo global. No outro caso é o botón que leva ao alumno dende o seu apartado outra vez ao traballo xeral.



Marcando esta casa os usuarios poderán cambiar en "propiedades" tanto o nome principal do seu apartado como a imaxe inicial

que identifica ao seu traballo dentro do traballo global. No outro caso é o botón que leva ao alumno

dende o seu apartado outra vez ao traballo xeral.

"**Debuxar**" permitirá que se poidan realizar debuxos simples no propio traballo, cada "debuxo será un obxecto.

"**Re. Aut.** (Recarga automática) ao marcar esta casa indicaremos que o apartado aberto polo

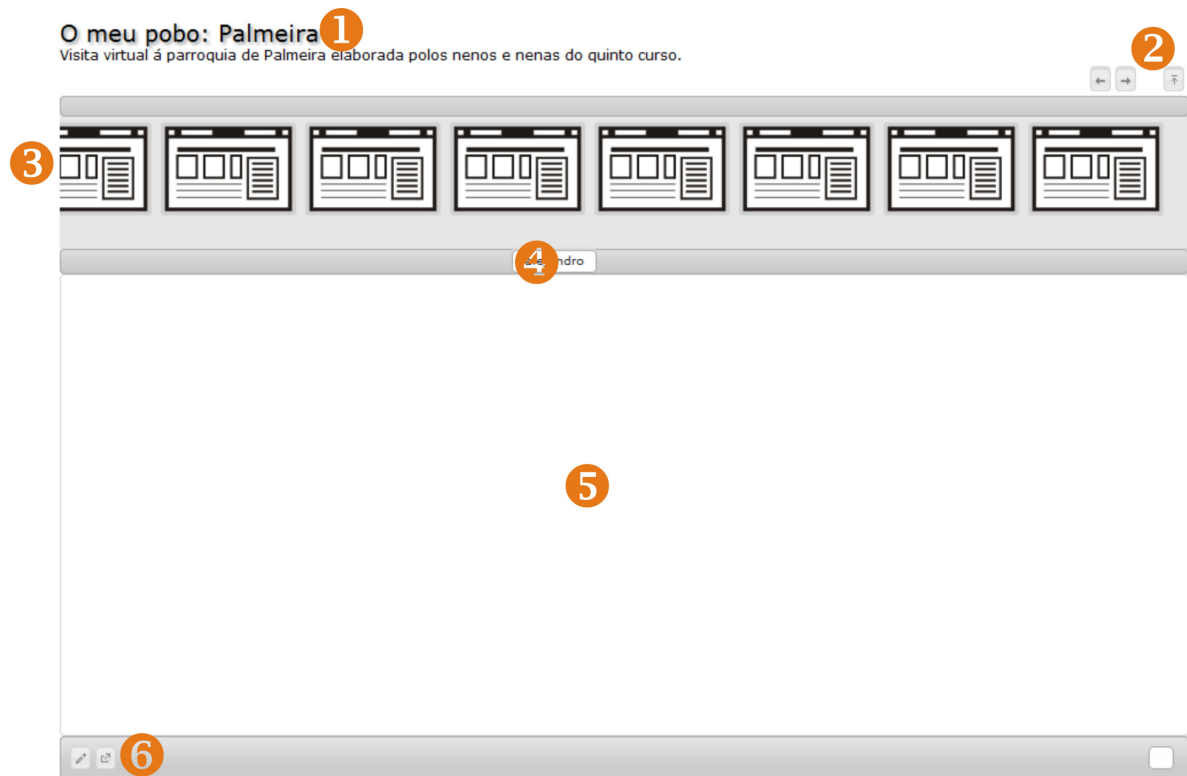
usuario se "actualizará" cada 10 (ou o número que indiquemos) segundos de forma que cando un alumno está a traballar poden aparecer nas súas pantallas as modificacións que fixo outra alumna sobre a mesma pantalla. En "tempo" indicaremos o tempo máximo que ten o usuario para realizar modificacións sobre un obxecto, con isto evítase os casos en que un usuario selecciona un obxecto (por exemplo un texto) e esquece "aceptar/cancelar" os cambios realizados. De non existir esta

limitación ese obxecto estaría permanentemente "vinculado" a ese usuario e non podería ser modificado por outro.

## 4.- ¿ Como funciona o póster?:

### A pantalla inicial ou xeneral:

Cando creamos un póster con Ardora, publicámolo e o "situamos" nun servidor web ao acceder a el atoparémonos coa páxina principal que "contén" ao traballo global ou xeral. Neste caso e dependendo da configuración que fixera aparecerá algo parecido a isto:



1. - Título e enunciado.
2. - Botóns para manexar a "barra de miniaturas", mover a esquerda e dereita e ocultar.
3. - Barra de miniaturas. Nun principio aparecerán todas iguais (recorde que pode especificar unha en concreto). Facendo clic sobre cada unha delas aparecerá (punto 4), tamén nun principio, o nome do usuario.
4. - Nome de usuario/apartado.
5. - Área no que aparecerán cada un dos traballos ao facer clic nas miniaturas.
6. - Barra de botóns de traballo. O primeiro botón permitirá entrar no apartado específico que previamente foi seleccionado facendo clic na miniatura. É dicir o alumnado para realizar o seu traballo previamente deben de buscar a miniatura que se corresponde co seu traballo (esta miniatura pode ser personalizada por eles mesmos) e logo pulsar neste primeiro botón que abrirá a pantalla "de traballo". O segundo botón permite ver o traballo seleccionado en pantalla completa.

### A pantalla de traballo:

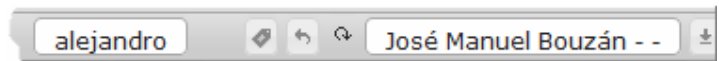
A primeira vez que abrimos esta pantalla pediranos o usuario e contrasinal. Unha vez dentro atoparémonos cunha área rectangular na que construiremos os pósteres e unha barra inferior con botóns na que seleccionaremos a ferramenta que queiramos usar.



De esquerda a dereita, atoparémonos (depende da configuración que indiquemos) cos botóns de:

1. - Modificación de fondo.
2. - Engadir texto
3. - Engadir imaxe
4. - Engadir son
5. - Engadir video
6. - "Embeber" contido.
7. - Debuxo.

Na parte dereita da mesma barra inferior observaremos en primeiro lugar o apartado no que estamos a traballar, na imaxe é o apartado de "alejandro" xa que aínda non se editaron as "propiedades" e aparece o usuario asignado a este apartado.

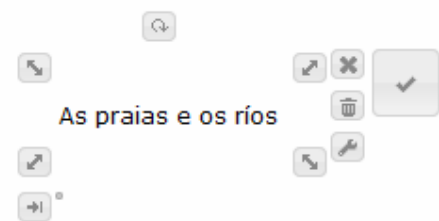


O seguinte botón é o de editar propiedades. Séguelle o botón de "volver" á pantalla principal, o de "actualizar" (isto realízase automaticamente aínda que se pode forzar pulsando sobre el), o nome completo do usuario que pode modificar este apartado (no caso da imaxe trátase do nome completo do profesor que pode acceder a calquera dos traballos dos seus alumnos), por último atopámonos cun botón para ocultar esta barra, se queremos que volva aparecer tan só haberá que achegar o rato ao fondo da pantalla.

### A creación e edición dos distintos obxectos:

Poñamos, por exemplo, que queremos introducir un texto que servirá como "título" do apartado. Pulsamos sobre o botón de "Engadir texto", aparecerá a ventá na que introduciremos os datos do novo texto, o seu tipo de fonte, cor, aliñación, ... Ao pulsar en "aceptar" o noso texto aparecerá na esquina esquerda do noso traballo.

Para editar ese texto só debemos de facer clic sobre el, como se observa na imaxe, veremos que arredor do obxecto aparecen distintos botóns (neste momento este obxecto só é modificable polo usuario que fixo clic sobre el), facendo clic sobre o texto e, sen soltar, se movemos o rato poderemos situar o obxecto (o texto, a imaxe, o video de youtube...) no lugar que queiramos.



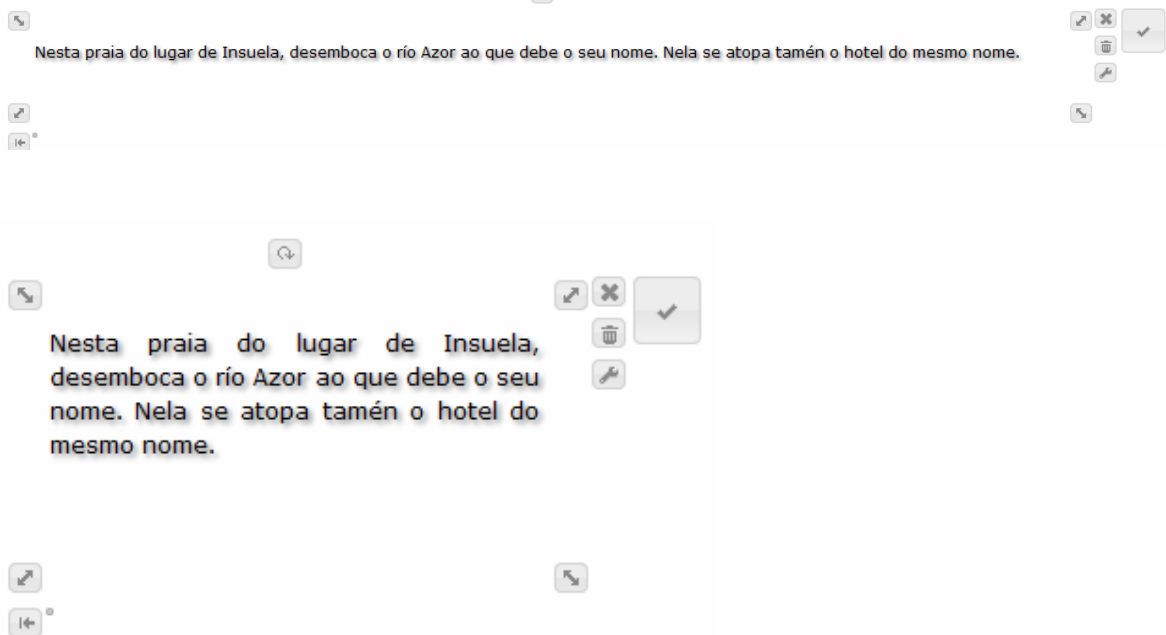
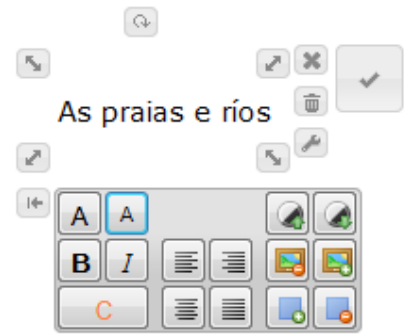
---

Nos botóns temos distintas posibilidades, así se pulsamos no botón que se atopa na esquina inferior esquerda poderemos cambiar neste caso, o tamaño da letra pulsando sobre a "A" para aumentar o tamaño ou sobre a "A" para facelo máis pequeno.

Os botóns de "B" e "I" cambiasen o aspecto da fonte entre normal e grosa ou itálica.

O botón "C" permítenos cambiar a cor do texto.

Os catro botóns centrais controlan a aliñación do texto, isto pode ser interesante cando o texto ocupa varias liñas, pense que a área na que se "escribe" o texto pode ser redimensionar "tirando" de calquera dos catro botóns que hai nos vértices.



Os seis botóns da dereita onde cada par de botóns establece a maior ou menor transparencia do obxecto o maior ou menor grosor do marco e engaden ou quitan o fondo.

No botón coa icona dun "cubo de lixo" podemos eliminar o obxecto, e no que se atopa debaixo del (chave) volveriamos á ventá onde poderíamos ver/modificar todos os atributos do obxecto.

Finalmente temos dúas opcións: "cancelar" todos os cambios que fixemos dende que seleccionamos o obxecto (botón X) ou "gardar" os cambios co botón máis grande coa icona de "visto/verificado" neste momento o obxecto poderá ser xa modificado por calquera outro usuario que teña permiso para modificar este apartado.





Así mesmo, na parte superior de todos os obxectos aparece un botón (frecha circular) que pulsando sobre el e movendo o rato, nos permite xirar o obxecto.