



CREACIÓN Y MODIFICACIÓN DE ACTIVIDADES DE ALES II

Introducción

ALES II consta de 119 actividades para la enseñanza y el aprendizaje de la lecto-escritura, algunas de ellas con distintas opciones y modos de ser realizadas, montadas sobre un audiovisual basado en una versión libre del cuento de Peter Pan que le sirve de hilo conductor.

Cada una de estas actividades, así como sus distintas opciones y modos de realización, han sido programadas en función de los objetivos didácticos a conseguir (véase la introducción a la Guía didáctica) y responde a una tipología concreta. Así hablamos de una actividad del tipo **Puerta de la chimena** o del tipo **Atril**, por poner un ejemplo. Por esta misma razón, aun presentando cada una de ellas una gran riqueza de posibilidades, los personajes, la estructura y la realización de la propia actividad, en cada una de sus diferentes modalidades, son siempre los mismos. No obstante cada actividad es susceptible de ser modificada por los profesores/autores tanto en su aspecto gráfico (escenario en el que se desarrolla la actividad) como a nivel semántico: palabras, frases, imágenes/ dibujos etc. pero también las asociaciones e interrelaciones que pudieran existir entre ellas.

Para poder crear nuevas actividades o modificar las ya existentes es preciso acceder al back-end o módulo de gestión de ALES II.

Acceso al módulo de gestión de ALES II

Al back-end o módulo de gestión de ALES II se accede desde su página principal:

<http://proyectos.cnice.mec.es/ales2/back>

previa identificación, para lo que es necesario disponer de un **usuario** y una **contraseña**.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Módulo de gestión

Identificación de usuarios

Usuario :

Contraseña :

Enviar

© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2005



Página principal del módulo de gestión de ALES II (página principal del back-end)

Al módulo de gestión de ALES II, sólo tienen acceso determinados usuarios: **administrador**, **coordinador** y **profesor/autor**, que previamente han de haber sido registrados o dados de alta en el sistema por el propio administrador.



CÓMO SE REALIZÓ EL MONTAJE DE ALES II:

Edición paso a paso de la primera actividad: **La puerta de la chimenea**

[Perfiles de usuario: **Coordinador** - **Autor**]

Los pasos para montar cualquier actividad son los siguientes:

I. CREACIÓN DE LA ESTRUCTURA EN ÁRBOL

Película/Escenarios/Escenas/Actividades

II. ALTA DE LOS ARCHIVOS MEDIA EN LA BASE DE DATOS

Preparación de los archivos media correspondientes a cada rama del árbol que se quiere montar y alta de dichos archivos en la base de datos de ALES II mediante el Gestor de media.

Los archivos media, al tiempo de ser dados de alta en la base de datos de ALES II se asignan a su correspondiente: Película/Escenario/Escena. Ello permite que, al abrir el Editor de proyectos por una Película/Escenario/Escena/, para su montaje, dichos media aparezcan visualizados en el correspondiente panel de objetos.

Aunque los media en ALES II se clasifiquen en diferentes tipos el editor de proyectos los visualiza bien como Fondos (escenarios gráficos realmente), bien como Personajes bien como Otros.

III EDICIÓN DE LAS PANTALLAS

Edición mediante el editor de proyectos de las pantallas que dan acceso a:

- una película (**La casa**)
- un escenario (**Semisótano**) de una película (**La casa**)
- una escena (**Puerta de la Chimenea**) de un escenario (**Semisótano**) de una película (**La casa**)
- una actividad (**Puerta de la chimenea**) de una escena (**Puerta de la Chimenea**) de un escenario (**Semisótano**) de una película (**La casa**) con sus correspondientes enlaces.

IV CONFIGURACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

- Preguntas, respuestas ...
- Media: imágenes, audio, vídeo, ...
- Mensajes de acierto y error, ...
- Modo de realización de la actividad



I. CREACIÓN DE LA ESTRUCTURA EN ÁRBOL

1. Crear una nueva película (**La casa**) de ALES II



Remarcado en rojo, el botón de acceso al formulario mediante el que **añadir** una nueva película (**La casa**) a ALES II

Formulario mediante el que **añadir** una nueva película (**La casa**) a ALES II



Modificar una película (La casa) de ALES II



Remarcado en rojo, el botón de acceso al formulario mediante el que **modificar** el título o la descripción de una película (**La casa**) de ALES II

The screenshot shows the 'Modificar película' form. It contains the following fields and controls:

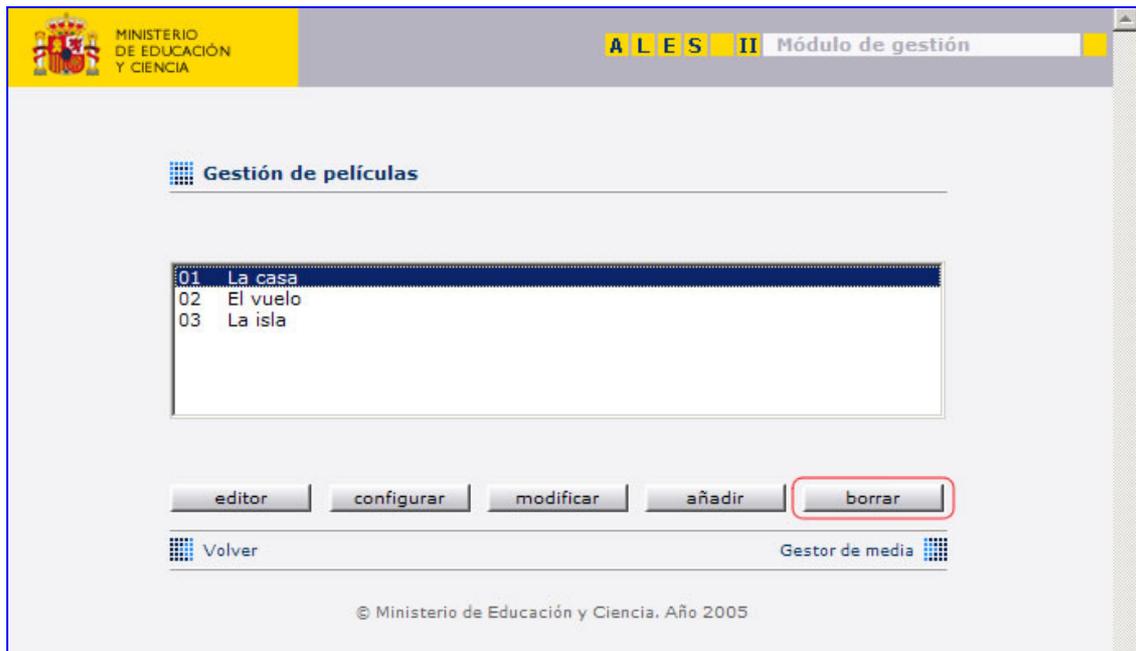
- Título :** A text input field containing 'La casa'.
- Número :** A text input field containing '1'.
- Descripción :** A text area containing 'Película de la casa'.
- Fichero :** A text input field containing 'xml/01_proyecto_1.xml' with a 'borrar' button next to it.
- Imagen :** A text input field with a 'buscar' button (magnifying glass icon) to its right.
- A note below the image field: '* Max 120x120'.
- A 'modificar' button at the bottom right of the form.

Formulario mediante el que **modificar** el título o la descripción de una película (**La casa**) de ALES II

Nota: El fichero de extensión XML que aparece en el campo de texto "Fichero" es generado por el Editor de proyectos al guardar una película, una vez montado. **Se recomienda no borrarlo o se perdería dicho escenario.**



Borrar una película (La casa) de ALES II



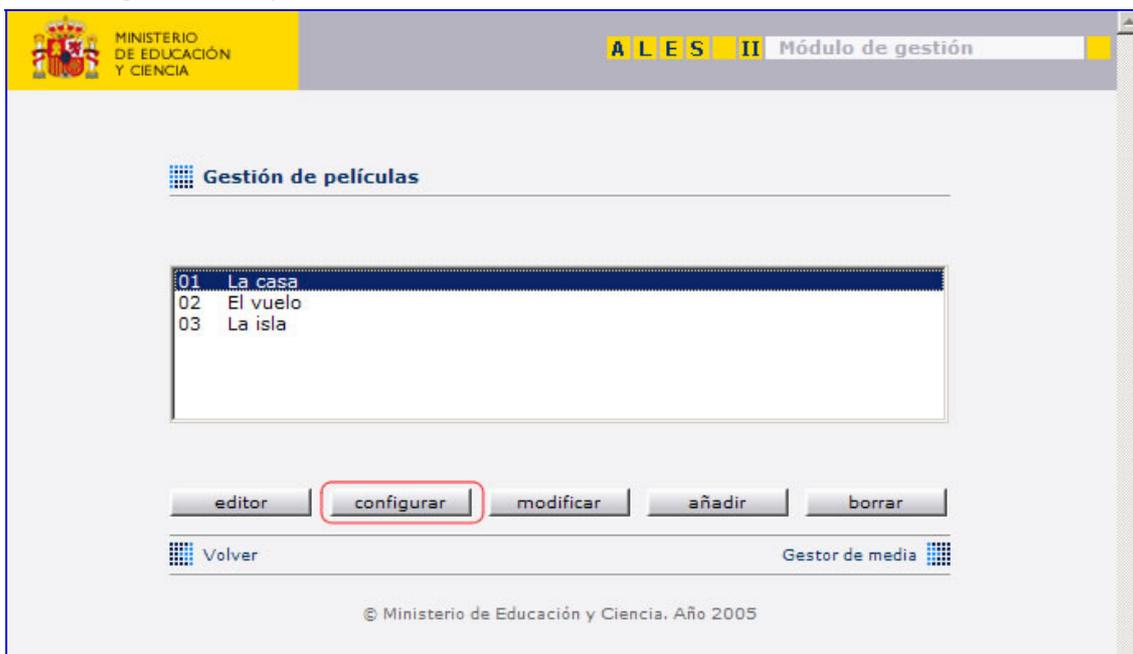
Remarcado en rojo, el botón mediante el que **borrar** una película de ALES II seleccionada previamente

Nota:

Se recomienda no borrar ninguna de las películas existentes, se perdería toda la información y sería preciso reinstalar la aplicación para recuperarla.



2. Configurar una película (**La casa**) de ALES II



Remarcado en rojo, el botón de acceso a la **configuración** de una película (**La casa**) de ALES II

Obsérvese que una película se desarrolla en varios escenarios y que en éstos tienen lugar diferentes escenas a las que van asociadas las actividades de lecto-escritura.

Configurar una película es crear la estructura de dicha película lo cual se hace en varios pasos:

- 1º Se crean y configuran los escenarios en que se van a desarrollar las distintas escenas de la película.
- 2º Se crean y configuran cada una de las escenas que tienen lugar en cada escenario.
- 3º Se crean y configuran cada una de las actividades que tienen lugar en cada escena.

Configuración de: **La casa**

Escenarios de la casa

- Semisótano
- Cocina
- Salón
- Dormitorio
- Baño (al que se accede desde el dormitorio)

Escenas del semisótano:

- Puerta de la chimenea
- Icono del ordenador
- Fantasma
- Rana
- Truquéeme
- Cuadro
- Murciélagos y tarántulas
- Atril
- Cajones



Añadir nuevos escenarios a una película (La casa) de ALES II

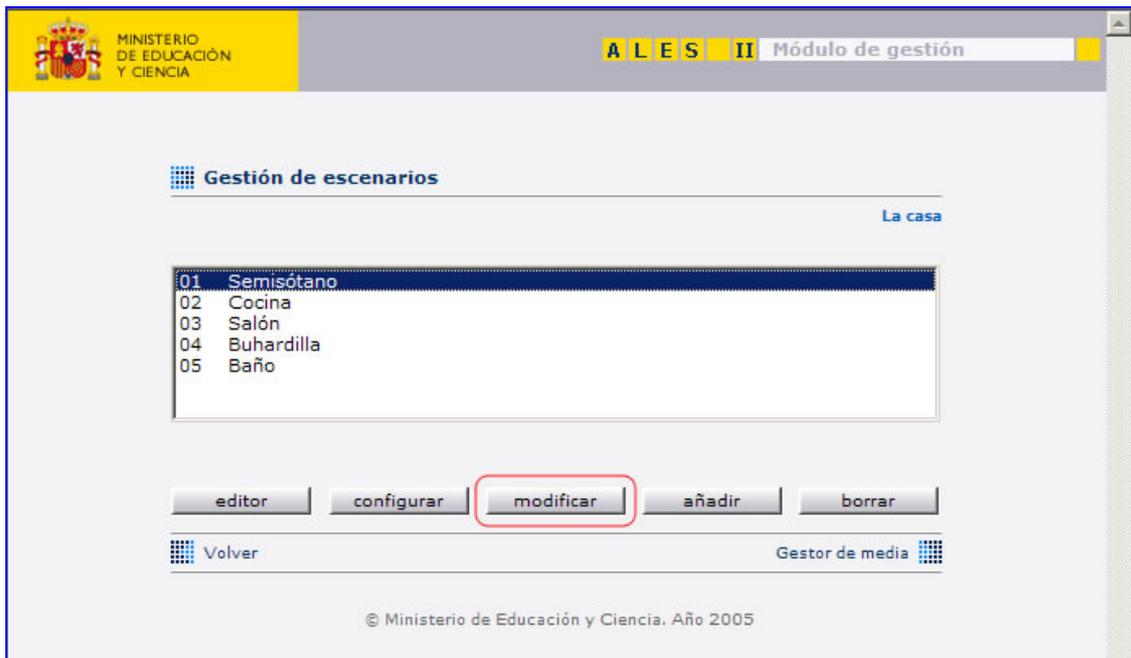


Remarcado en rojo, el botón de acceso al formulario mediante el que **añadir** nuevos escenarios a una película (La casa) de ALES II

Formulario mediante el que **añadir** un nuevo escenario a una película (La casa) de ALES II



Modificar un escenario (**Semisótano**) de una película (**La casa**) de ALES II



Remarcado en rojo, el botón de acceso al formulario mediante el que **modificar** el título o la descripción de un escenario (**Semisótano**) de una película (**La casa**) de ALES II

Formulario mediante el que **modificar** el título o la descripción de un escenario (**Semisótano**) de una película (**La casa**) de ALES II

Nota: El fichero de extensión XML que aparece en el campo de texto "Fichero" es generado por el Editor de proyectos al guardar un escenario, una vez montado. **Se recomienda no borrarlo o se perdería dicho escenario.**



Borrar un escenario de una película (La casa) de ALES II



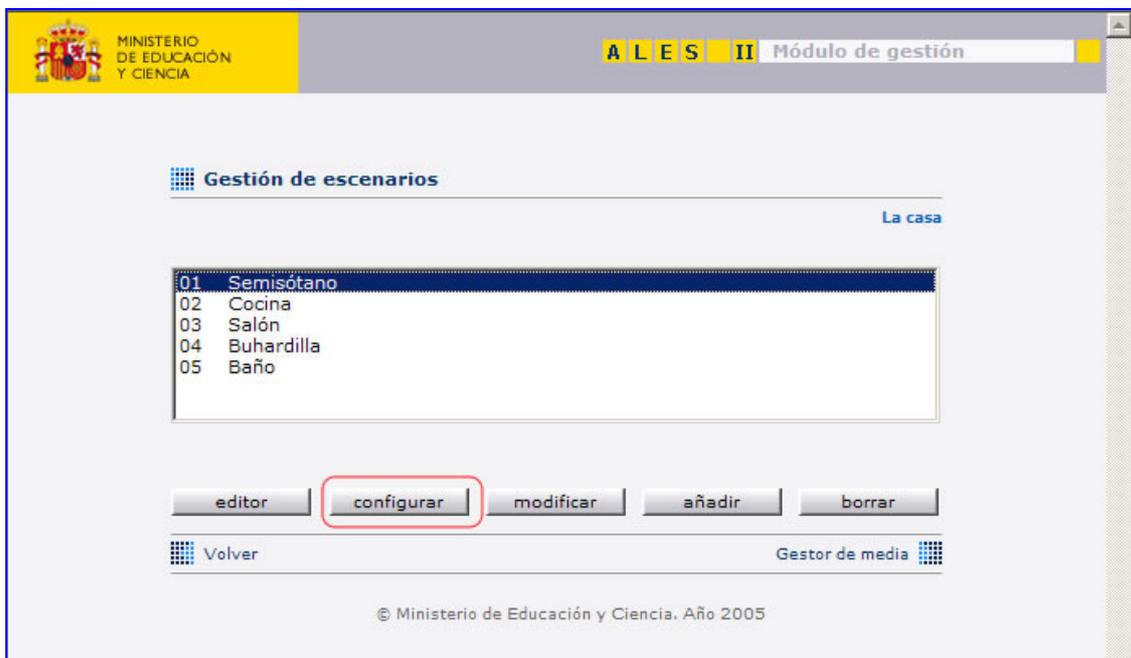
Remarcado en rojo, el botón mediante el que **borrar** un escenario seleccionado previamente

Nota:

Se recomienda no borrar ninguno de los escenarios existentes, se perdería toda la información y sería preciso reinstalar la aplicación para recuperarla.



4. Configurar las diferentes escenas un escenario (**Semisótano**) de una película (**La casa**) de ALES II



Remarcado en rojo, el botón de acceso a la **configuración** de un escenario (**Semisótano**) de una película (**La casa**) de ALES II

Obsérvese que, en un escenario, pueden tener lugar varias escenas y que, asociadas a cada una de ellas, puede haber diferentes actividades.

Configuración del semisótano

Escenas del semisótano:

- Puerta de la chimenea
- Icono del ordenador
- Fantasma
- Rana
- Truquéeme
- Cuadro
- Murciélagos y tarántulas
- Atril
- Cajones



Añadir nuevas escenas a un escenario (**Semisótano**) de una película (**La casa**) de ALES II

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Módulo de gestión

Gestión de escenas

La casa / Semisótano

020	Puerta de la Chimenea
030	Icono del Ordenador
040	Fantasma
050	Rana
060	Truquemé
070	Cuadro

actividades editor modificar **añadir** borrar

Volver Gestor de media

© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2005

Remarcado en rojo, el botón de acceso al formulario mediante el que **añadir** nuevas escenas a un escenario (**Semisótano**) de una película (**La casa**) de ALES II

Añadir escena

Título:

Nombre corto:

Número:

Descripción:

añadir

Formulario mediante el que **añadir** un nueva escena a un escenario (**Semisótano**) de una película (**La casa**) de ALES II



Modificar una escena (**Puerta de la chimenea**) de un escenario (**Semisótano**) de una película (**La casa**) de ALES II



Remarcado en rojo, el botón de acceso al formulario mediante el que **modificar** una escena (**Puerta de la chimenea**) de un escenario (**Semisótano**) de una película (**La casa**) de ALES II

Formulario mediante el que modificar:
Título, **Nombre corto**, **Número** y **Descripción** de una escena

Nota: No borrar el **fichero XML** de la escena o ésta se perdería



Borrar una escena



Borrar una escena de una película (**La casa**) de ALES II

Nota:

Se recomienda no borrar ninguna de las escenas existentes, se perdería toda la información y sería preciso reinstalar la aplicación para recuperarla.



5. Configurar las actividades de una escena (Puerta de la chimenea) de un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II



Remarcado en rojo, el botón de acceso a la **configuración** de las actividades de una escena (**Puerta de la Chimenea**) de un escenario (**Semisótano**) de una película (**La casa**) de ALES II

Véase más adelante: IV CONFIGURACIÓN DE ACTIVIDADES



Añadir una actividad (**Puerta de la chimenea**) a una escena (**Puerta de la chimenea**) de un escenario (**Semisótano**) de una película (**La casa**) de ALES II

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Módulo de gestión

Gestión de actividades

La casa / Semisótano / Puerta de la Chimenea

Puerta Chimenea

modificar añadir borrar

Volver Gestor de media

© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2005

Remarcado en rojo, el botón de acceso al formulario mediante el que **añadir** nuevas actividades a una escena (**Puerta de la chimenea**) a un escenario (**Semisótano**) de una película (**La casa**) de ALES II

Obsérvese que, en este caso, la escena y la actividad coincide que tienen el mismo nombre: **"Puerta de la chimenea"**.



Borrar una actividad



Remarcado en rojo, el botón mediante el que **borrar** una actividad de una escena de un escenario de una película (**La casa**) de ALES II

Nota:

Se recomienda no borrar ninguna de las actividades existentes, se perdería toda la información y sería preciso reinstalar la aplicación para recuperarla.



II. ALTA DE LOS ARCHIVOS MEDIA EN LA BASE DE DATOS

ALES II dispone de una **Base de datos** y de un **Gestor de media** para la catalogación y asignación de los media del proyecto a las distintas **Películas**, **Escenarios**, **Escenas** y **Actividades**, lo que facilita tanto el proceso de elaboración y montaje de las animaciones y actividades como su posterior modificación.

Observación importante:

En ALES II todos los media gráficos son movies de flash y por consiguiente son vectoriales lo que permite su escalado sin pérdida de resolución.

Dado que cada actividad consta de numerosos media, archivos de sonido incluidos, se recomienda trabajar con animaciones y movies de flash, si bien ALES II permite utilizar imágenes aunque éstas han de ser en formato JPG y estándares.

El *Gestor de media* y su base de datos desempeñan el mismo papel que un Banco de recursos de la propia aplicación: ALES II.



Acceso al Gestor de media

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Módulo de gestión

Gestión de películas

01 La casa
02 El vuelo
03 La isla

editor configurar modificar añadir borrar

Volver Gestor de media

© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2003

Remarcado en rojo, el botón de acceso al **Gestor de media**

1. Gestor de media

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Módulo de gestión

Búsqueda

buscar Búsqueda avanzada

Añadir objetos a la base de datos configurar

Árbol de índices configurar

© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2003

Gestor de media (Formulario)



2. ¿Cómo se sabe si un media está ya dado de alta en la base de datos de ALESII?

Para saber si un media ha sido ya dado de alta en la base de datos, la aplicación dispone de un motor de búsquedas.

3. Búsqueda sencilla

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Módulo de gestión

Búsqueda

campanilla buscar Búsqueda avanzada

Añadir objetos en la base de datos configurar

Árbol de índices configurar

© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2005

Remarcados en rojo, el campo de texto y el botón para búsquedas sencillas

Resultados de la "Búsqueda sencilla"

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Módulo de gestión

Búsqueda

Resultados de la búsqueda: 72 registros encontrados 1 2 3

1. campanilla (movies/objetos)
03_11_040_claraboya
2. campanilla01 (audio/Diálogos)
No te preocupes, Peter. Yo te coseré la sombra.
01_04_150_sombrapeter
3. campanilla01 (audio/Diálogos)
Vamos a escribir el nombre de estos dibujos. ¡Échame una mano!
02_02_020_revistajuegos
4. campanilla01 (audio/Diálogos)
¡Atención! He oído un zumbido.
02_03_040_murallas
5. campanilla01 (audio/Diálogos)
Mirad lo que se hacer
02_02_090_espiral
6. campanilla02 (audio/Diálogos)
¿Tienes aguja y dedal para coser?
01_04_150_sombrapeter

Resultado de una "Búsqueda sencilla"



Ficha/formulario a la que se accede haciendo clic en el nombre del media remarcado en azul (**campanilla**) de uno de los resultados de la búsqueda.

Modificar objeto

objetos

Nombre:
campanilla

Nombre corto:
campanilla

Archivo:
Examinar... ejecutar

Descripción:
03_11_040_claraboya

Película:
03 La isla

Escenario:
11 Buque pirata

Escena:
040 Claraboya en la bodega

Acciones:
Parar añadir acciones
borrar
modificar

modificar borrar

Volver

Ficha/formulario correspondiente al primer ítem: **1. campanilla** (movies/objetos) de los resultados de la "Búsqueda sencilla" de los media relacionados con la palabra "**campanilla**"



campanilla (animación flash)



4. Búsqueda avanzada de media

The screenshot shows the top navigation bar with the logo of the Ministerio de Educación y Ciencia, the text 'MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA', and the title 'ALES II Módulo de gestión'. Below the navigation bar, there is a section titled 'Búsqueda' with a search input field, a 'buscar' button, and a 'Búsqueda avanzada' button highlighted with a red rectangle. Below this, there are two options: 'Añadir objetos a la base de datos' and 'Árbol de índices', each with a 'configurar' button. At the bottom, there is a copyright notice: '© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2005'.

Remarcado en rojo, el botón de acceso al formulario para "Búsqueda avanzada"

Formulario para la "Búsqueda avanzada"

The screenshot shows the 'Búsqueda avanzada' form. It includes a 'Nombre:' field with the text 'wendy', a 'Descripción:' field, a 'buscar:' dropdown menu with 'movies' selected, and three more dropdown menus: 'Película:' with 'Película', 'Escenario:' with 'Escenario', and 'Escena:' with 'Ninguno'. A 'buscar' button is located at the bottom right of the form. Below the form, there is a 'Volver' button. At the bottom, there is a copyright notice: '© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2005'.

Formulario para la "Búsqueda avanzada" de media
(en este caso, de "movies" relacionados con el personaje "wendy")



Resultados de la "Búsqueda avanzada"

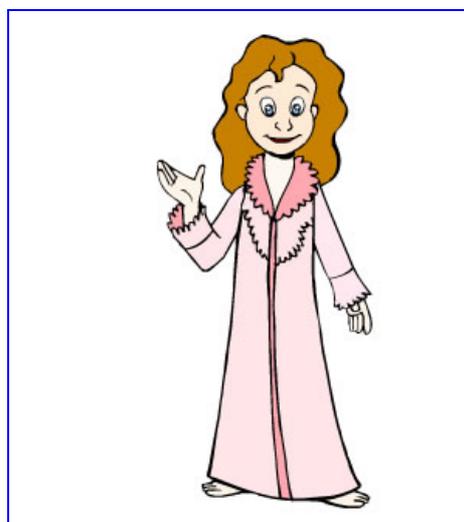
Búsqueda

Resultados de la búsqueda : 15 registros encontrados 1 2

1. [gentewendy](#)
03_11_050_wendy
2. [gentewendy2](#)
03_11_050_wendy
3. [madrewendy](#)
01_04_132_madrewendy
4. [migueljuanwendy](#)
01_04_040_migueljuanwendy
ninyos jugando al escalextric
5. [wendy](#)
wendy hablando, señalando el uno, el dos y la flecha y saltando
01_01_060_truqueme
6. [wendy](#)
Wendy de espaldas y de frente
01_01_020_puertachimenea
7. [wendy](#)
Wendy señalando el libro, alzando el brazo, andando y hablando
01_01_080_murcielagos
8. [wendy](#)
wendy andando y hablando
01_04_100_silla
9. [wendy](#)
02_01_030_momia
10. [wendy](#)
03_11_buquepirata

[Volver](#)

Resultado de la "Búsqueda avanzada" de media (movies) relacionados con el personaje "wendy"



5. wendy hablando...



Ficha/formulario a la que se accede haciendo clic en el nombre del media remarcado en azul ([wendy](#)) de uno de los resultados de la búsqueda.

Modificar objeto

movies imagen audio texto video

personajes

Nombre:
wendy

Nombre corto:
wendy

Archivo:
 Examinar... ejecutar

Descripción:
wendy hablando, señalando el uno, el dos y la flecha y saltando
01_01_060_truqueme

Película:
01 La casa

Escenario:
01 Semisótano

Escena:
060 Truquemé

Acciones:
Parar
hablar
saltar
uno
dos

añadir acciones
borrar
modificar

modificar borrar

Volver

Ficha/formulario correspondiente al ítem nº: [5. wendy hablando...](#), de los resultados de la "Búsqueda avanzada" de los media relacionados con el personaje "[wendy](#)"



5. Añadir objetos (media) a la base de datos

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Módulo de gestión

Búsqueda

buscar Búsqueda avanzada

Añadir objetos a la base de datos configurar

Árbol de índices configurar

© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2003

Remarcado en rojo, el botón mediante el que acceder al formulario para añadir objetos (media)



Formulario mediante el que añadir media a la base de datos (**animaciones en flash/movies de flash**)

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Módulo de gestión

buscar Búsqueda avanzada

Añadir objetos en la base de datos

movies imagen audio texto video

Elija
Elija
personajes
objetos
escenarios
presentación
A.Inicial
A.Intermedias
A.Final
MsAcierto
MsError
ayudas

Nombre: []

Nombre corto: []

Archivo: [] Examinar...

Descripción: []

Película: Película

Escenario: Escenario

Escena: Ninguno

Acciones: Parar [] añadir [] acciones
borrar
modificar

añadir

Remarcada en azul, aparece seleccionada la pestaña **movies** (animaciones de flash)

Las movies o animaciones se asignan a una determinada **Película/Escenario/Escena**.



Formulario mediante el que añadir media a la base de datos (**imágenes**)

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Módulo de gestión

buscar Búsqueda avanzada

Añadir objetos en la base de datos

movies **imagen** audio texto video

Nombre:

Nombre corto:

Archivo:
 Examinar...

Descripción:

Película:

Escenario:

Escena:

añadir

Volver

Remarcada en azul, aparece seleccionada la pestaña **imagen** (extensión JPG)

Las imágenes se asignan a una determinada **Película/Escenario/Escena** y su formato ha de ser **JPG** estándar.



Formulario mediante el que añadir media a la base de datos (audio)

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Módulo de gestión

Añadir objetos en la base de datos

movies imagen **audio** texto video

Elija

Nombre:

Nombre corto:

Archivo:

Descripción:

Película:

Escenario:

Escena:

Remarcada en azul, aparece seleccionada la pestaña **audio**

Los archivos de audio se asignan a una determinada **Película/Escenario/Escena**.



Formulario mediante el que añadir archivos de texto a la base de datos
(**Texto**)

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Módulo de gestión

buscar Búsqueda avanzada

Añadir objetos en la base de datos

movies imagen audio **texto** video

Nombre:

Nombre corto:

Archivo:
 Examinar...

Descripción:

Película:

Escenario:

Escena:

añadir

Volver

Remarcada en azul, aparece seleccionada la pestaña **texto**

Las textos se asignan a una determinada Película/Escenario/Escena. Podrían estar relacionados con la propia escena, actividad etc.



Formulario mediante el que añadir media a la base de datos (video)

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Módulo de gestión

Añadir objetos en la base de datos

movies imagen audio texto **video**

Nombre:

Nombre corto:

Archivo:

Descripción:

Película:

Escenario:

Escena:

Remarcada en azul, aparece seleccionada la pestaña **video**

Las videos se asignan a una determinada **Película/Escenario/Escena**.

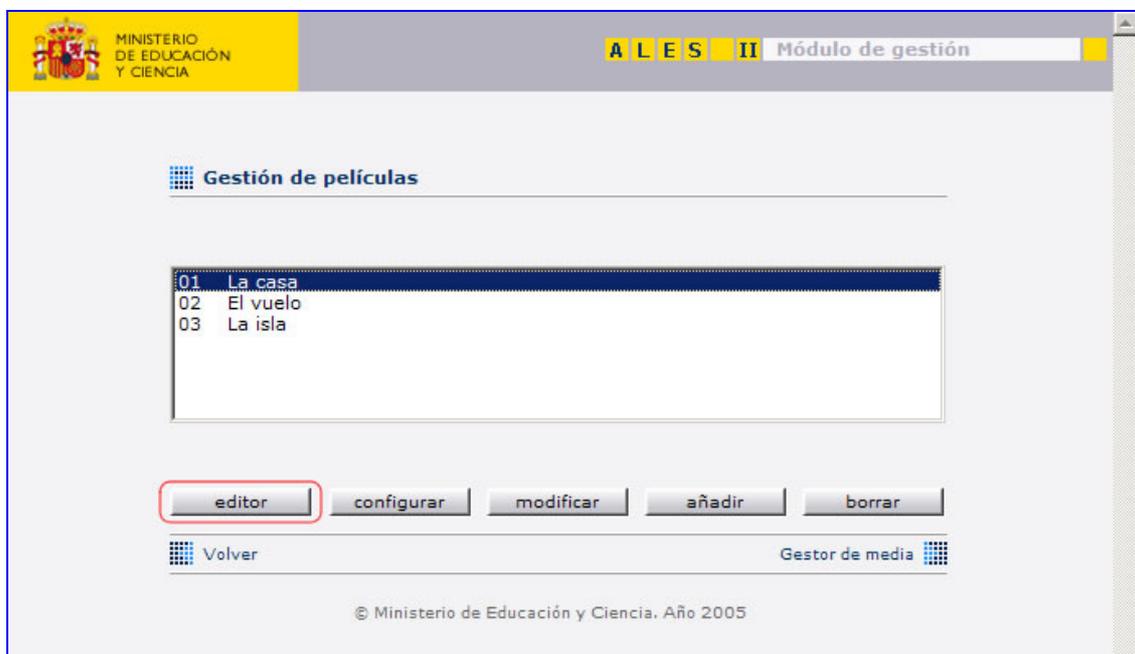


III. EDICIÓN DE LAS PANTALLAS

ALES II dispone un potente editor desarrollado en FLASH MX y programado en Action Script 1.0, mediante el que editar las pantallas de acceso a cada una de las distintas películas que lo componen, a sus diferentes escenarios así como a cada una de las escenas que en ellos tienen lugar.

El **EDITOR DE PROYECTOS** de ALES II dispone de un completo tutorial animado al que se accede desde el menú "Ayuda" del propio editor.

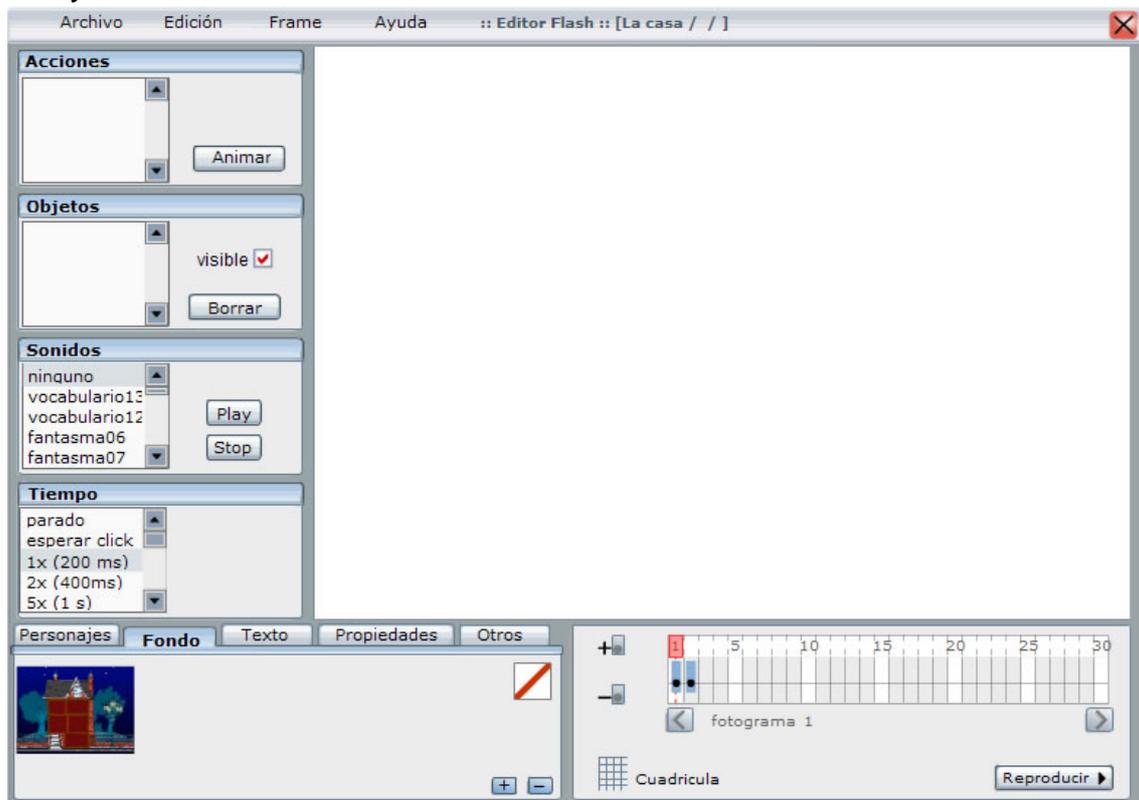
1. Editar la pantalla de la página principal de una película (La casa) de ALES II



Remarcado en rojo, el botón de acceso al editor de proyectos mediante el que se edita la pantalla de la página principal de una película (La casa) de ALES II



Edición de la pantalla de acceso a los distintos escenarios de una película (**La casa**) de ALES II



El editor de proyectos con la pantalla en blanco. En el panel de objetos aparece seleccionada la pestaña "Fondo" y se ve el fondo rojo de la casa con las secciones de las distintas dependencias vacías.

En el panel de fotogramas se han creado dos fotogramas. El cursor rojo se encuentra sobre el primer fotograma lo que quiere decir que dicho fotograma es el que ahora se encuentra activo y sobre el que, en este momento, nos encontramos trabajando.

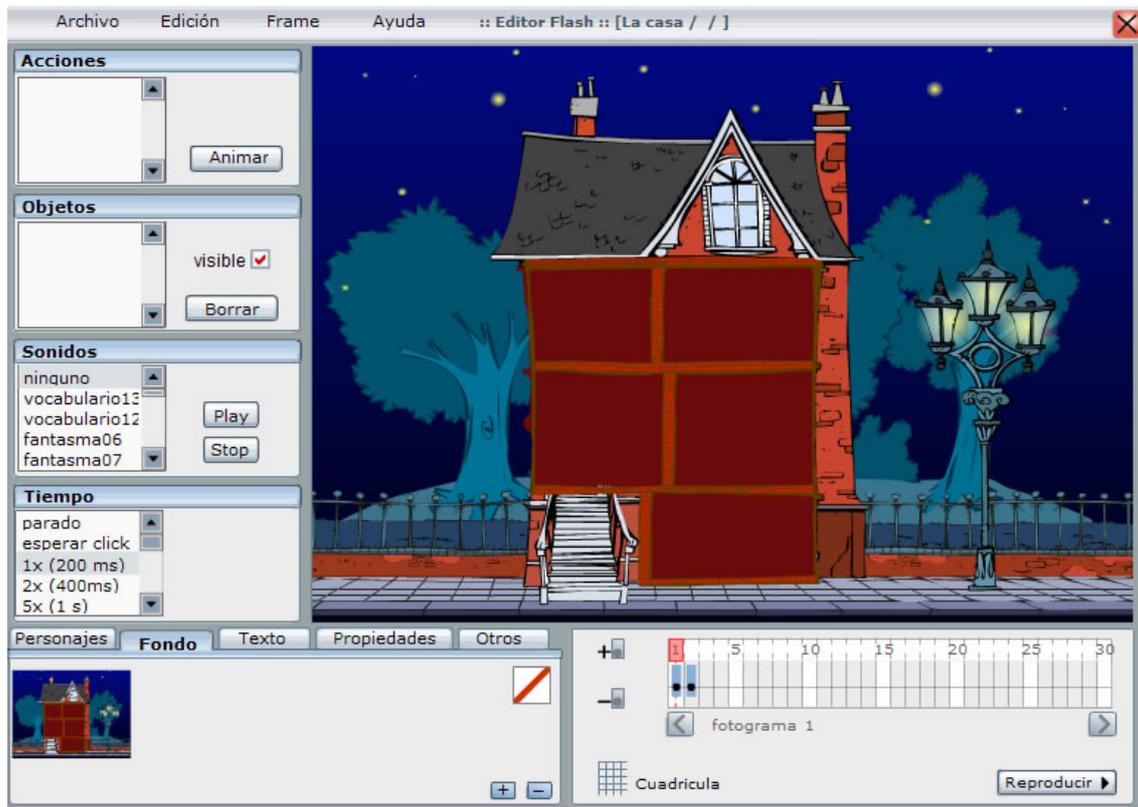
En cada uno de los dos fotogramas, se montarán los mismos fondos, imágenes etc. Pero sólo en el segundo se crearán los enlaces y se asignarán a los objetos media las distintas acciones.

Nota importante:

Como norma habitual de trabajo con el Editor de proyectos de ALES II para la creación de pantallas de acceso a escenarios, se crearán siempre dos fotogramas, y los enlaces se crearán siempre en el segundo.



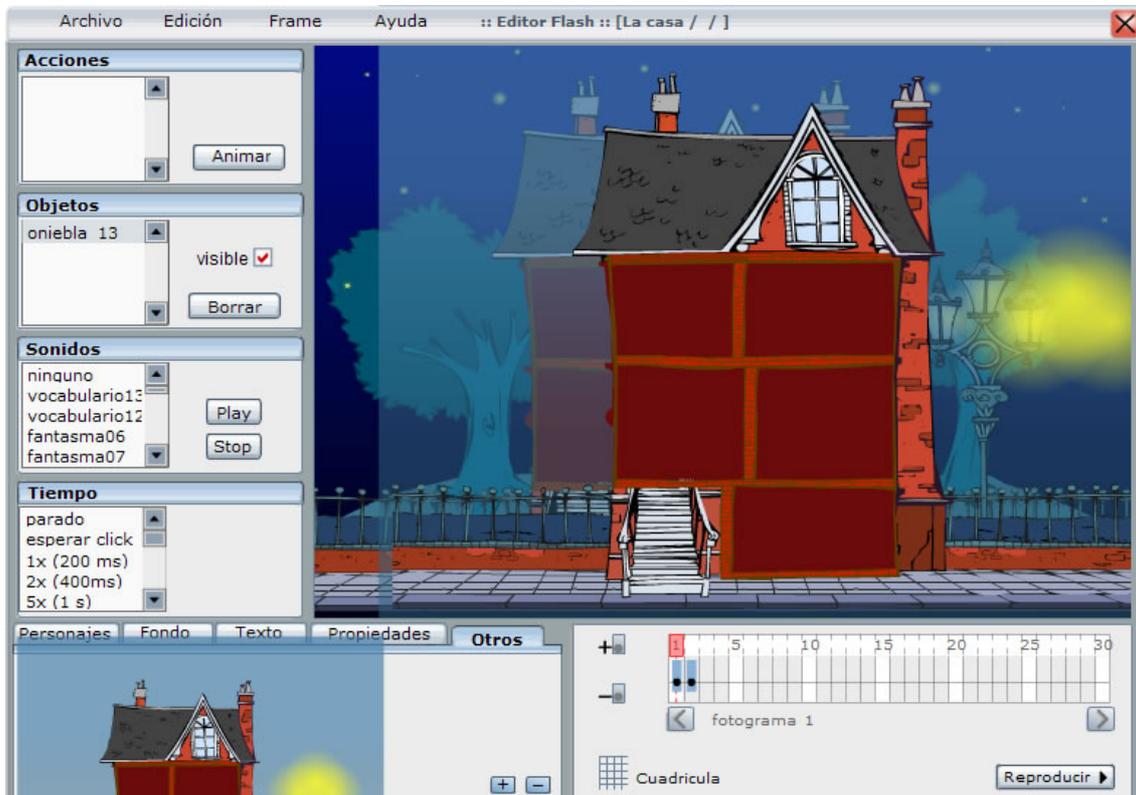
Agregar (quitar) un fondo a (de) la pantalla del editor



El fondo que aparece en miniatura en el panel "Fondo" se acopla a la ventana del editor con sólo hacer clic en él y se quita haciendo clic de nuevo en el cuadrado con la diagonal roja.



Agregar (quitar) una máscara a (de) una imagen o movie de flash ubicada en la pantalla del editor



En la pantalla del editor, vemos el objeto (movie de flash transparente) "niebla 13" que hace las veces de máscara y mediante la que damos a la casa ese aspecto de niebla.

Búsqueda en la base de datos del objeto "niebla" (movie de flash)



Remarcado en rojo, el campo de texto con la palabra "niebla" (movie de flash)



Resultado de la búsqueda del objeto "niebla" en la base de datos

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Módulo de gestión

Modificar objeto

movies imagen audio texto video

Otros

Nombre: niebla

Nombre corto: niebla

Archivo: Examinar...

ejecutar

Descripción: 01_niebla / La casa

Película: 01 La casa

Escenario: Escenario

Escena: Ninguno

Acciones: Parar, inicio, final

añadir acciones

borrar

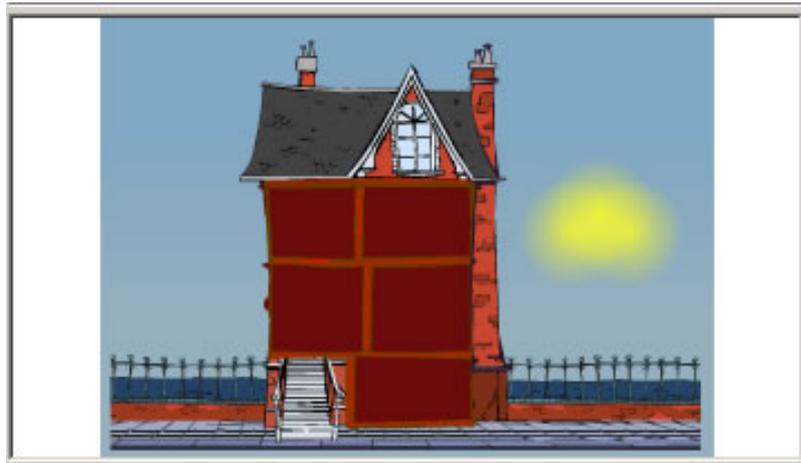
modificar

modificar borrar

Volver

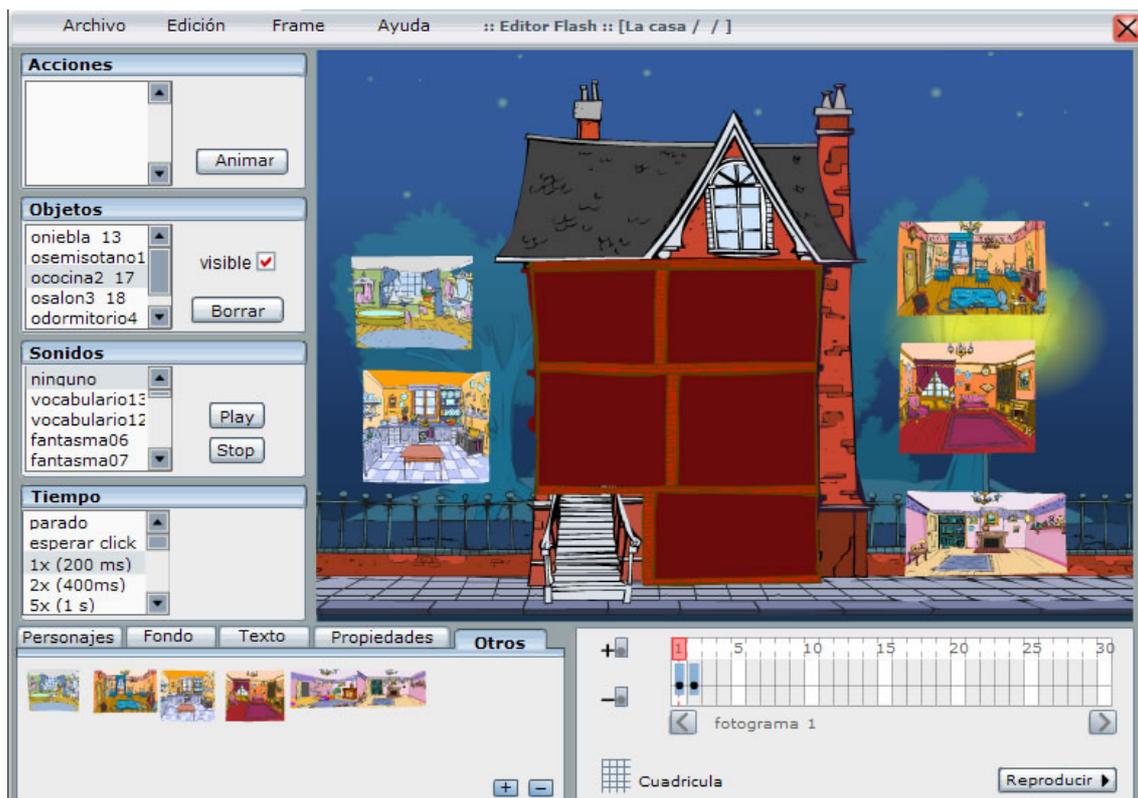
© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2005

Remarcados en rojo "Otros" tipo con el que se ha clasificado la movie de flash "niebla" mediante la que damos ese aspecto neblinoso al exterior de la casa; el botón "ejecutar" que al pulsar nos permite visualizar el objeto "niebla" y combo Película en el que se ha seleccionado "La casa". Película a la que se había asignado el objeto "niebla" al darlo de alta en la base de datos.



El objeto "niebla" (movie de flash) tal y como se visualiza al pulsar el botón "ejecutar" en el formulario/ficha de dicho objeto

Edición/montaje de las secciones de las distintas habitaciones de la casa

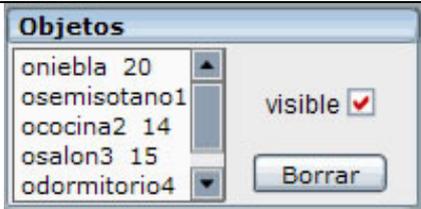


Sobre la pantalla del editor aparecen a uno y otro lado de la casa las secciones de las distintas habitaciones de la casa.

Obsérvese que las secciones de la casa (movies de flash) se arrastran y sueltan con el ratón sobre la pantalla del editor desde el **Panel: Otros**

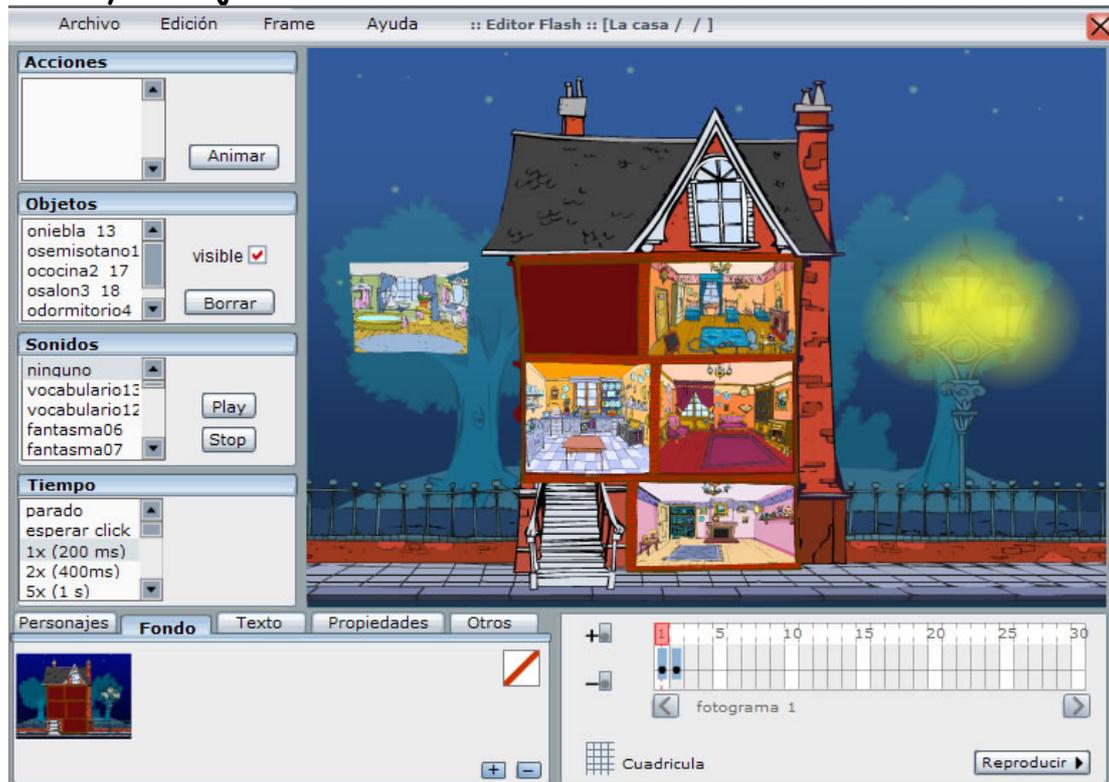


Objetos

Frame	1
Objetos	
Nombres de los objetos	niebla, semisótano1, cocina2, salon3, dormitorio4, banyo5...
Tipo de objetos	Otros * El sistema los asigna de modo inmediato cuando se graba el escenario.
Identificadores de los objetos del frame 1	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 * El sistema los asigna de modo inmediato cuando se graba el escenario.
Prefijo	El sistema agrega a los nombres de los distintos objetos el prefijo "o" de objetos. Así oniebla , osemisotano
Frame	2
Objetos	
Nombres de los objetos	niebla, semisótano1, cocina2, salon3, banyo5... * Obsérvese que son los mismos nombres pero con distinto identificador.
Identificadores de los objetos del frame 2	20, 14, 15, 16, 17, 18, 19 * Obsérvese que son correlativos a los del frame 1.
Prefijo	El sistema agrega a los nombres de los distintos objetos el prefijo "o" de objetos. Así oniebla , osemisotano

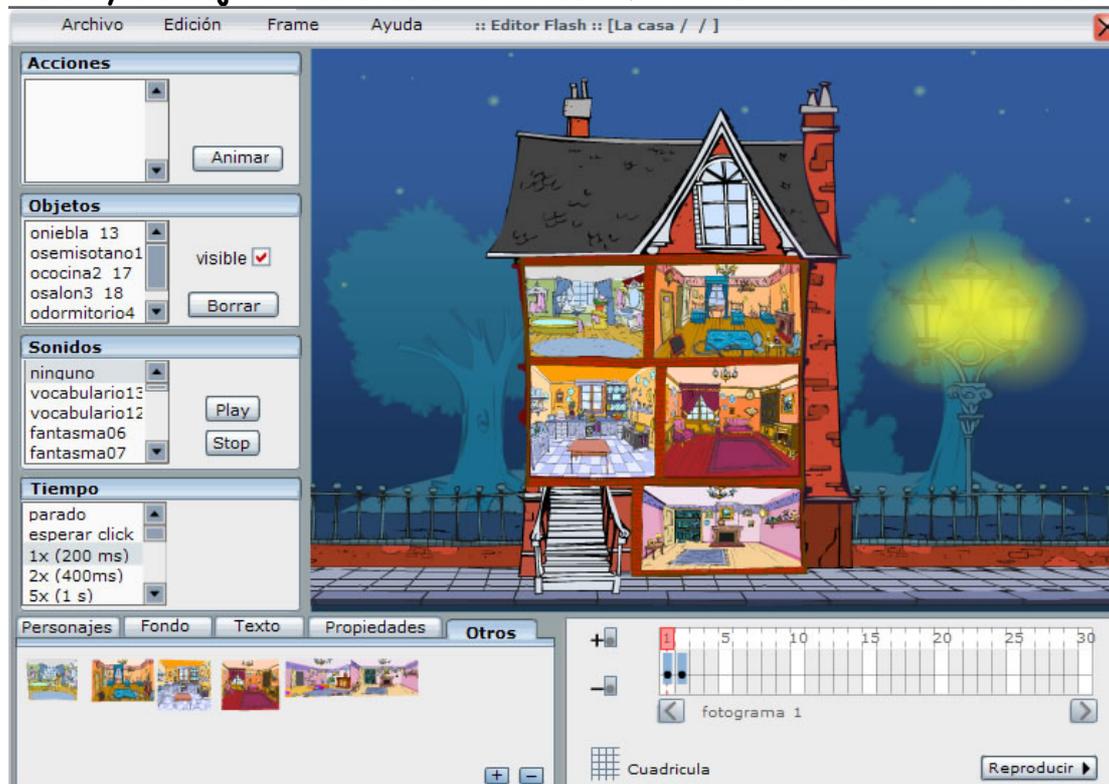


Edición y montaje de las secciones de las diferentes habitaciones de la casa



En el panel de objetos aparece seleccionada la pestaña: "Fondo"

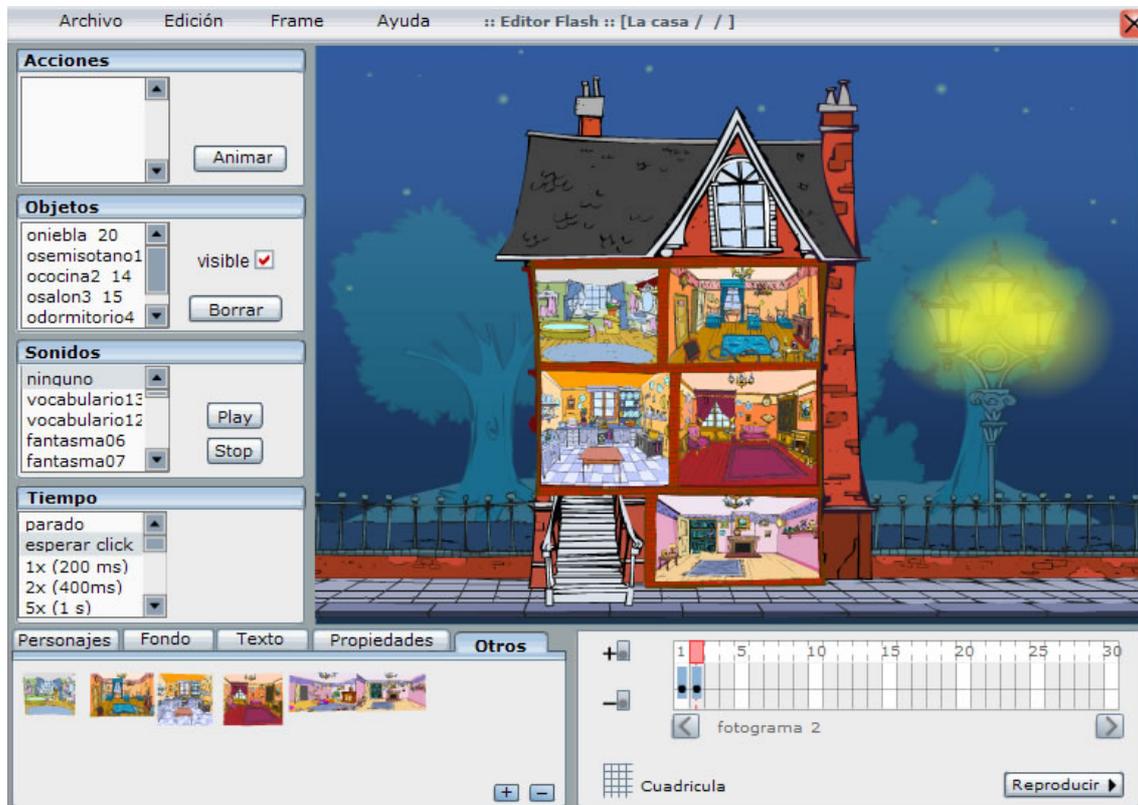
Edición y montaje de las secciones de las diferentes habitaciones de la casa



En el panel de objetos, aparece seleccionada la pestaña: "Otros"



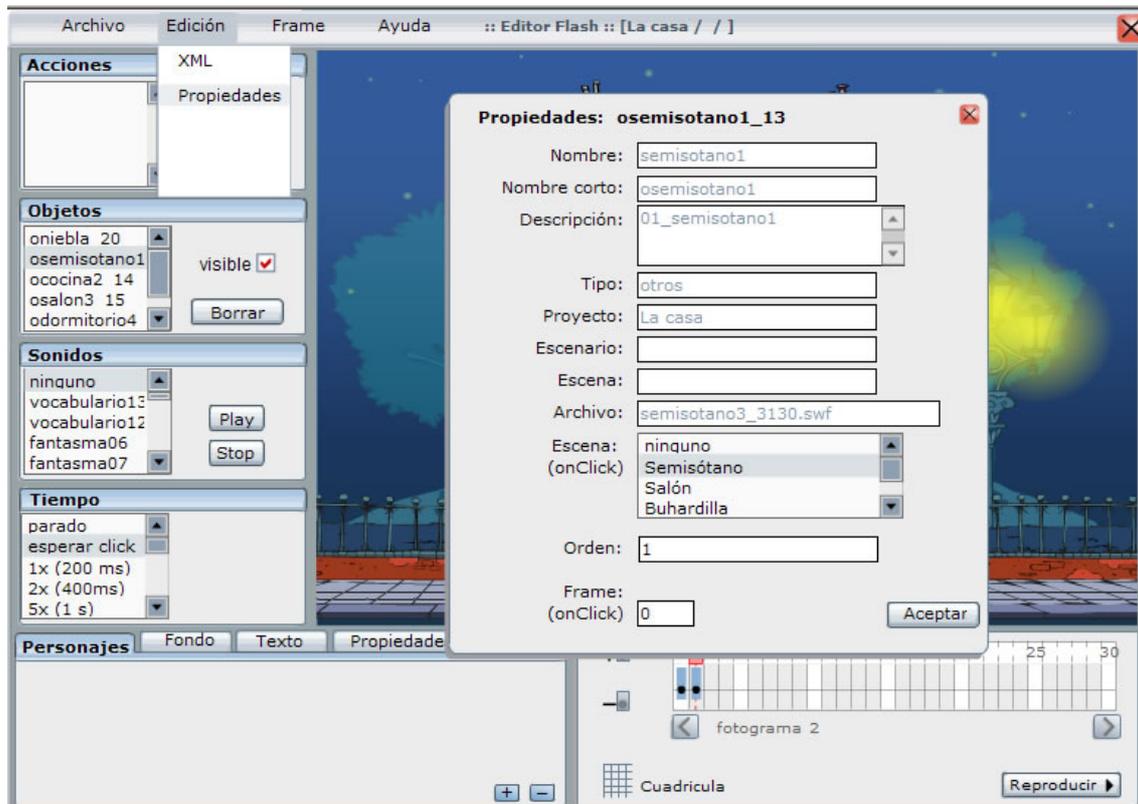
Edición de las secciones de las diferentes habitaciones de la casa (**segundo frame**)



En el panel de fotogramas, el cursor en rojo se encuentra sobre el segundo fotograma



Creación de enlaces a los distintos escenarios (**Semisótano, Cocina, Salón, Dormitorio/Buhardilla y Baño**)



Desplegado en pantalla, el menú Edición del constructor y el formulario con las "propiedades" del semisótano.

Para crear un enlace a un escenario, es preciso realizar lo siguiente:

1. Seleccionar con el ratón el objeto (normalmente una movie de flash) que se quiere enlazar. En este caso el "**semisotano1**", que aparece ligeramente sombreado en gris en el panel "**Objetos**".
2. En el menú **Edición**, seleccionar "**Propiedades**" (aparece ligeramente sombreado en gris). Se despliega el formulario con las propiedades del objeto.
3. En el formulario de las "propiedades", en "**Escena (on click)**" se selecciona el nombre del escenario al que queremos hacer el enlace. En este caso "**Semisótano**".
4. En el campo "**Orden**", escribimos el orden en el que queremos que aparezca este escenario (en este caso al ser el primero, escribimos un 1).



Visualización del enlace en el front-end por los usuarios



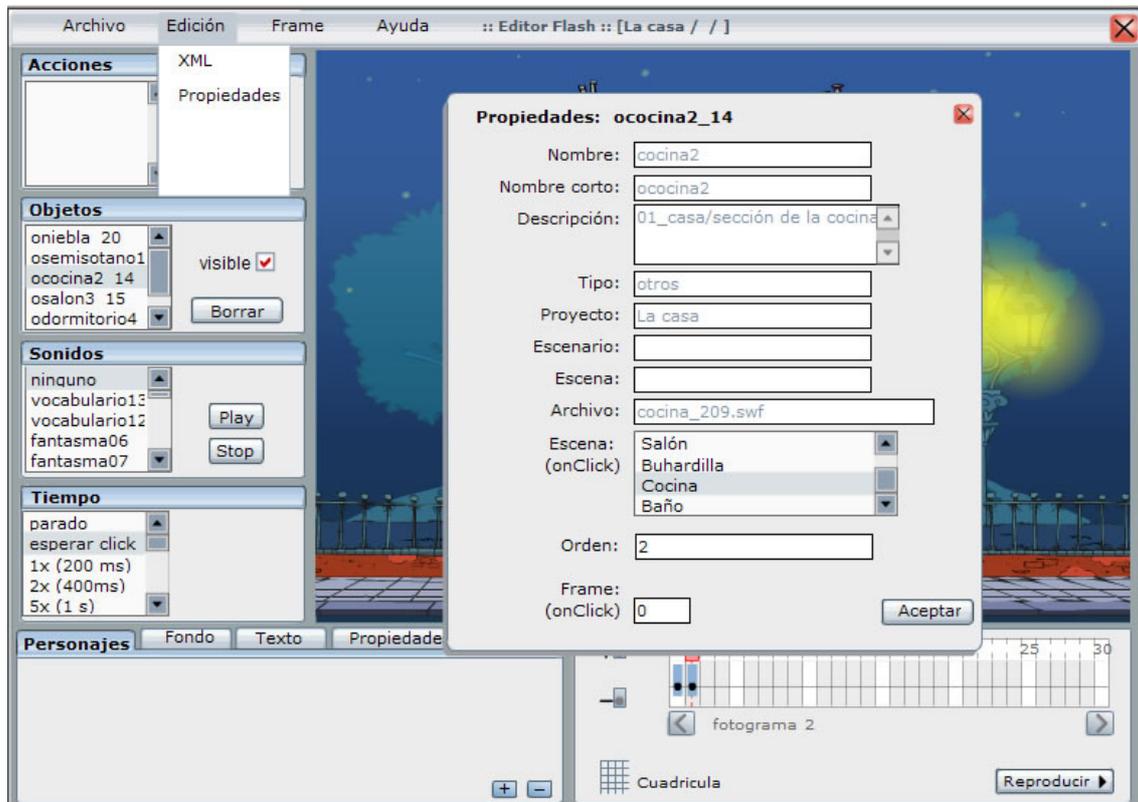
Remarcado en amarillo, el enlace creado al escenario **semisótano** tal y como lo ve un usuario al situar sobre él el ratón.

En el caso de la utilización de pulsadores, cuando el usuario accede a esta pantalla, las distintas secciones de la casa que han sido enlazadas a los diferentes escenarios se enmarcan secuencialmente en amarillo.

Obsérvese que el marco de color amarillo la aplicación lo crea automáticamente en cuanto se realiza el enlace mediante el editor de proyectos.



Creación de enlaces a los distintos escenarios (**Cocina**)



En este caso, el enlace se realiza al escenario "**cocina**"

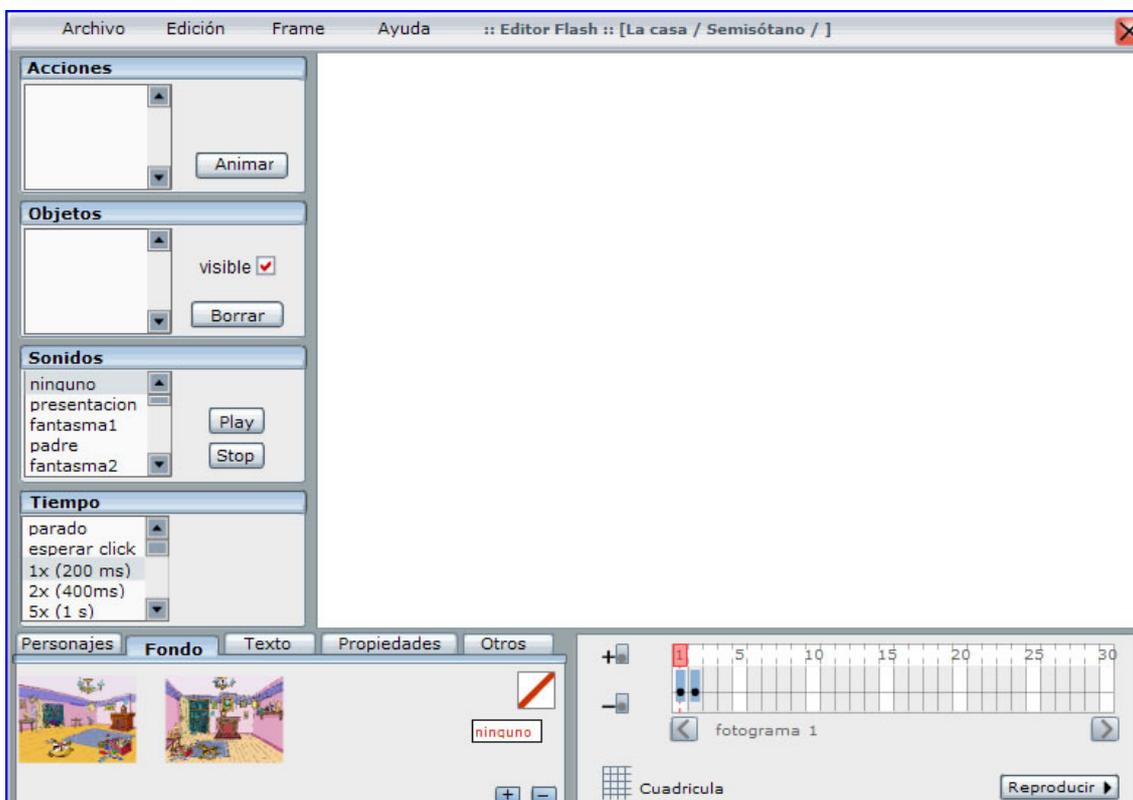


2. Editar un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II



Remarcado en rojo, el botón de acceso al editor de proyectos mediante el que montar un escenario (**Semisótano**) de una película (**La casa**) de ALES II

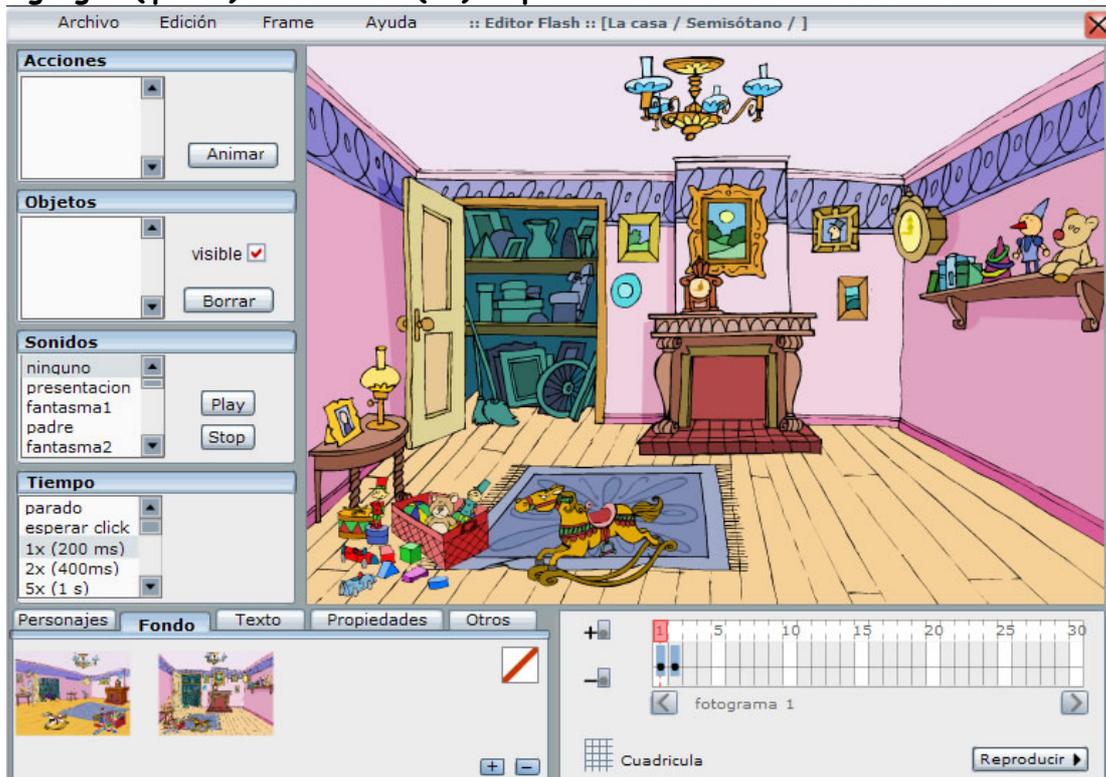
Edición del escenario semisótano



La pantalla del editor de proyectos aparece vacía

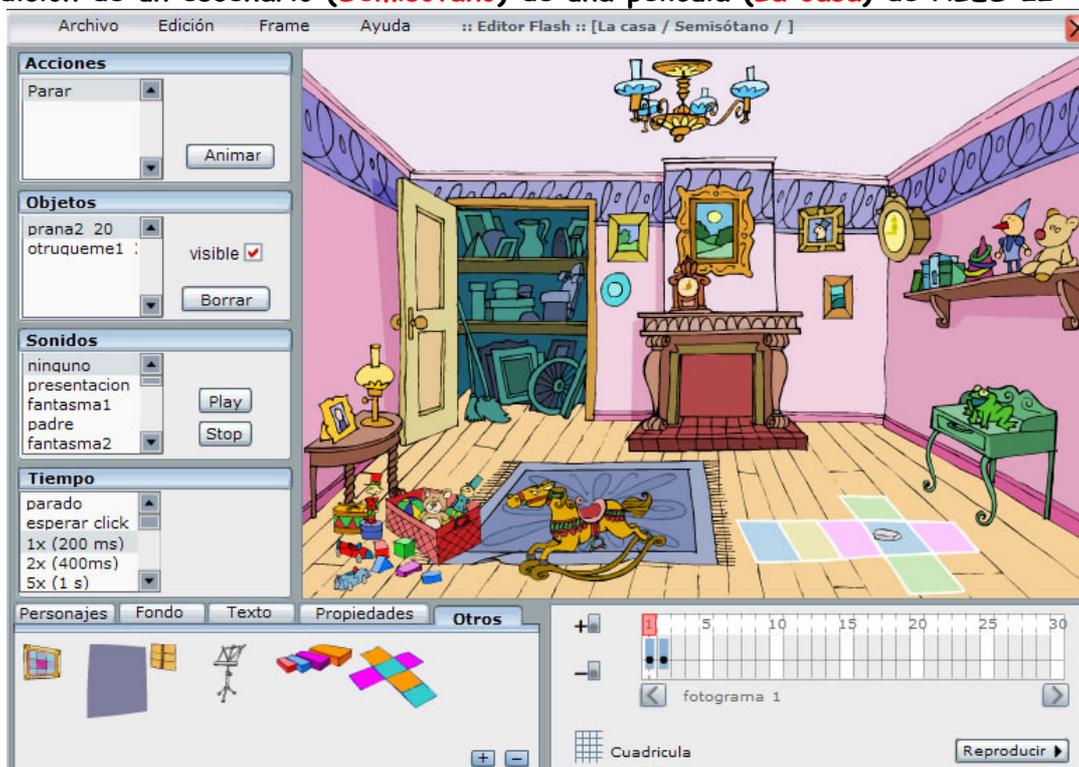


Agregar (quitar) un fondo a (de) la pantalla del editor de escenarios



El fondo derecho que aparece en miniatura en el panel "Fondo" se acopla a la ventana del editor con sólo hacer clic en él y se quita haciendo clic de nuevo en el cuadrado con la diagonal roja.

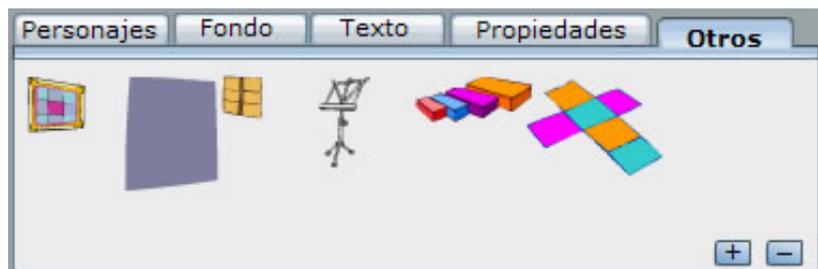
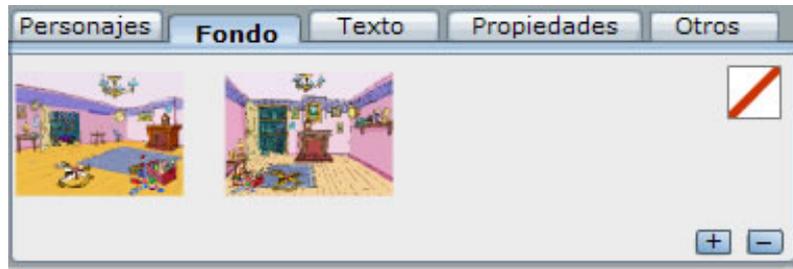
Edición de un escenario (**Semisótano**) de una película (**La casa**) de ALES II



Los objetos media se colocan en la pantalla del editor de proyectos arrastrándolos y soltándolos desde los diferentes paneles de objetos: Panel **Fondo**, Panel **Personajes**, Panel **Otros**.



Paneles de objetos (detalle)



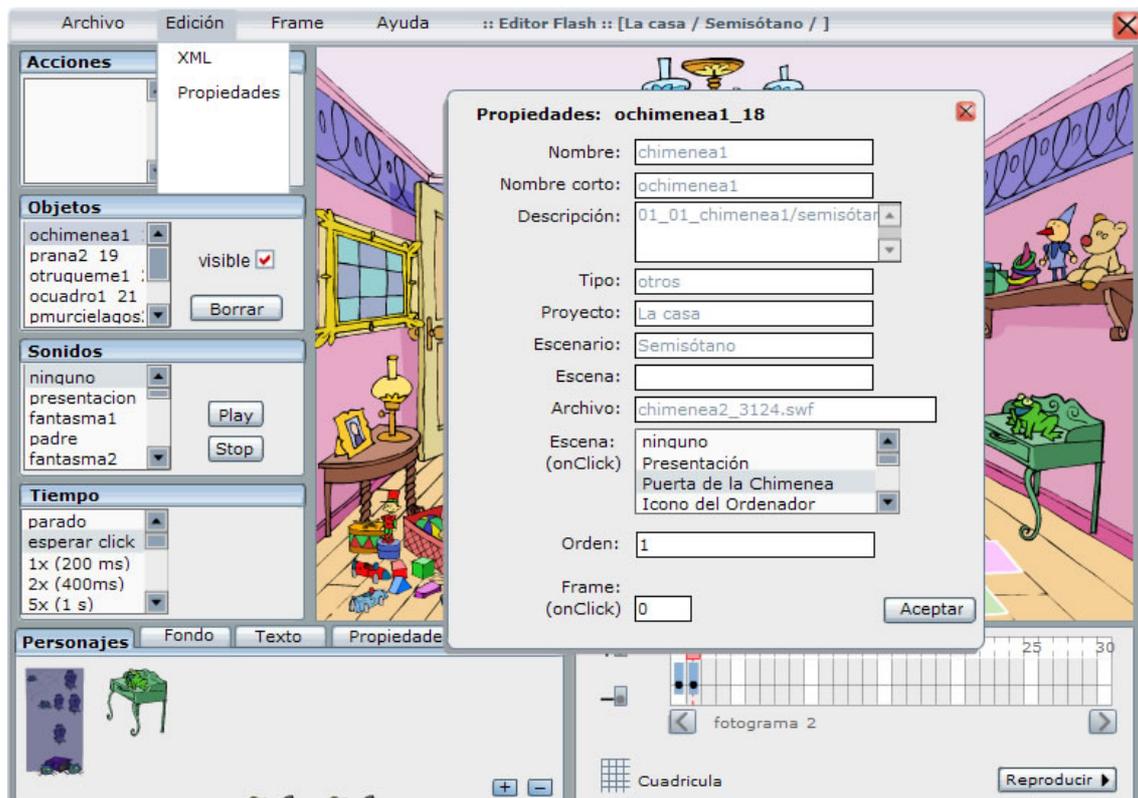


Edición de un escenario (**Semisótano**) de una película (**La casa**) de ALES II



En el escenario, aparecen ya colocados la mayoría de los objetos "media" que sirven para ambientar las diferentes escenas a las cuales se accede pulsando en algunos de dichos objetos.

Creación de enlaces a las distintas escenas (**Puerta de la chimenea**)



Enlace a la escena de la "Puerta de la chimenea" cuyo orden es 1.

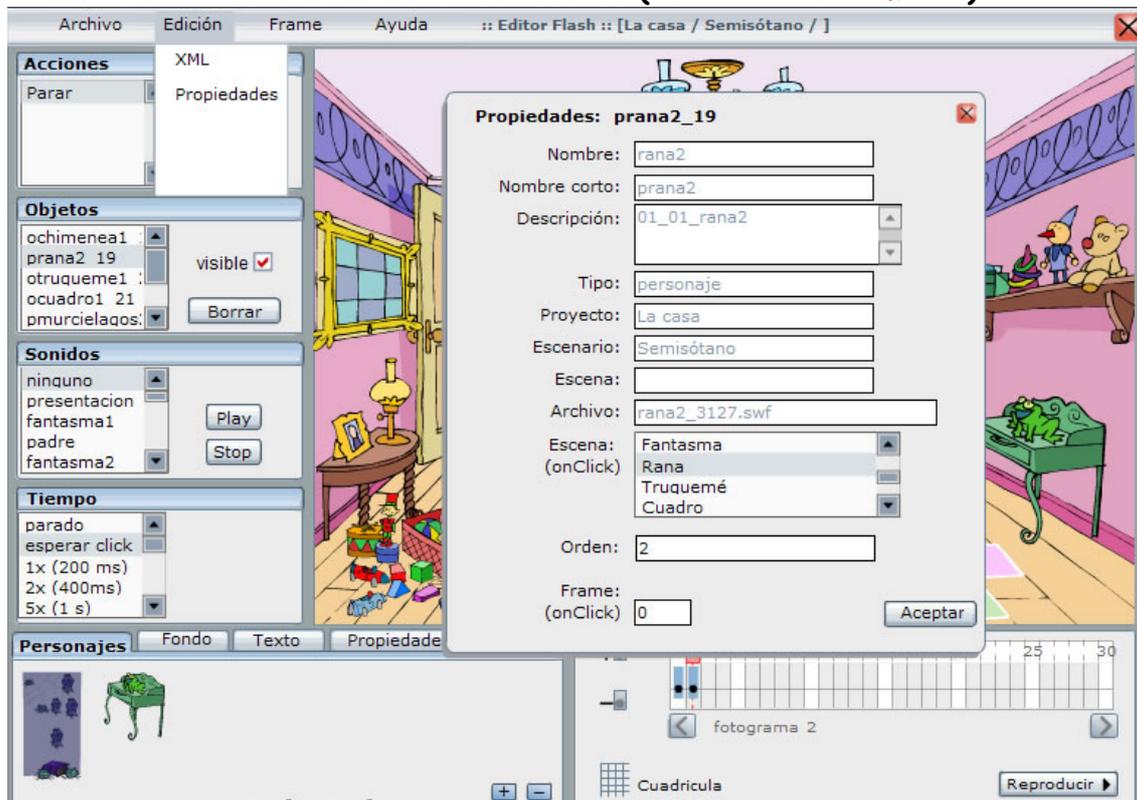


Visualización del enlace en el front-end por los usuarios



Remarcado en amarillo, el enlace creado a la escena de la **Puerta de la chimenea** tal y como lo ve un usuario al situar sobre él el ratón.

Creación de enlaces a las distintas escenas (**Puerta de la chimenea**)



En este caso, el enlace es a la escena de la **Rana** y su orden es 2.

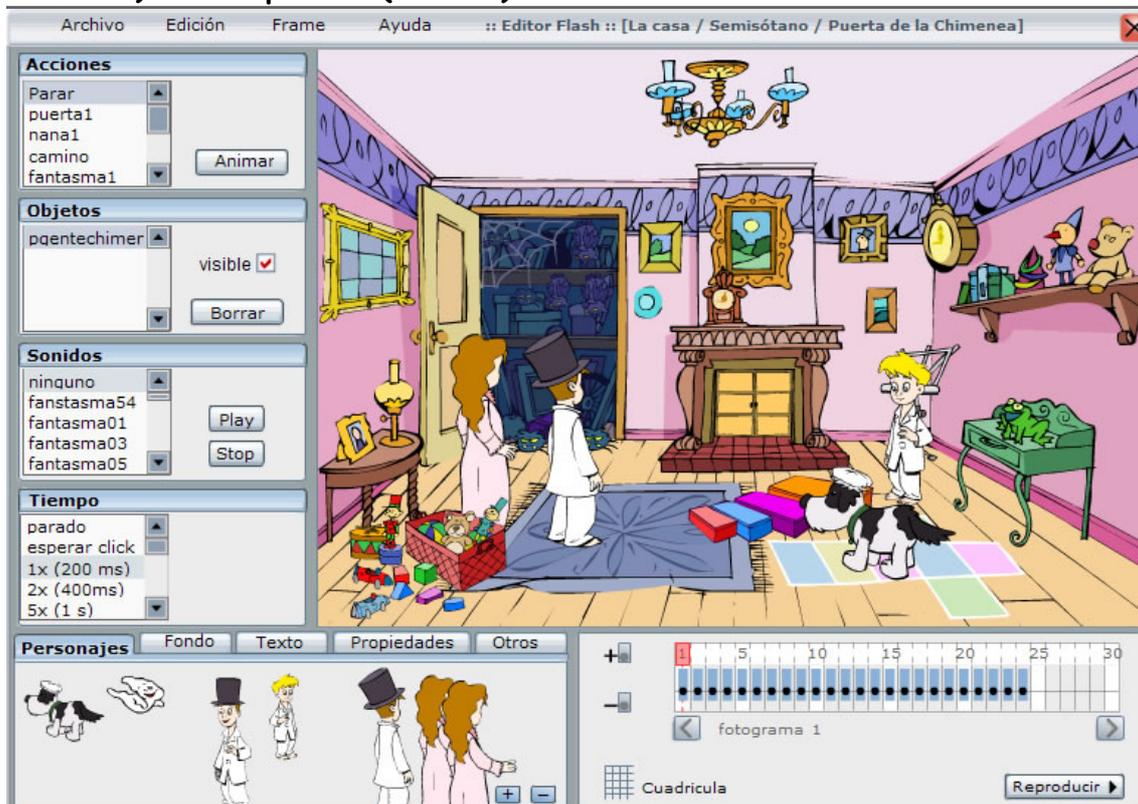


3. Editar una escena (Puerta de la chimenea) de un escenario (Semisótano) de una película (La Casa) de ALES II



Remarcado en rojo, el botón de acceso al editor mediante el que montar/editar una escena (**Puerta de la Chimenea**) que tienen lugar en un escenario (**Semisótano**) de una película (**La casa**) de ALES II

Edición de una escena (**Puerta de la chimenea**) de un escenario (**Puerta de la chimenea**) de una película (**La casa**) de ALES II



En el panel de fotogramas, se ven los 24 fotogramas en que se ha montado la escena.



Edición fotograma a fotograma de la escena: Puerta de la chimenea



Detalle del fotograma 1

Edición fotograma a fotograma de la escena: Puerta de la chimenea



Detalle del fotograma 5. En la pantalla, la cartela de uno de los diálogos entre el fantasma y los niños.

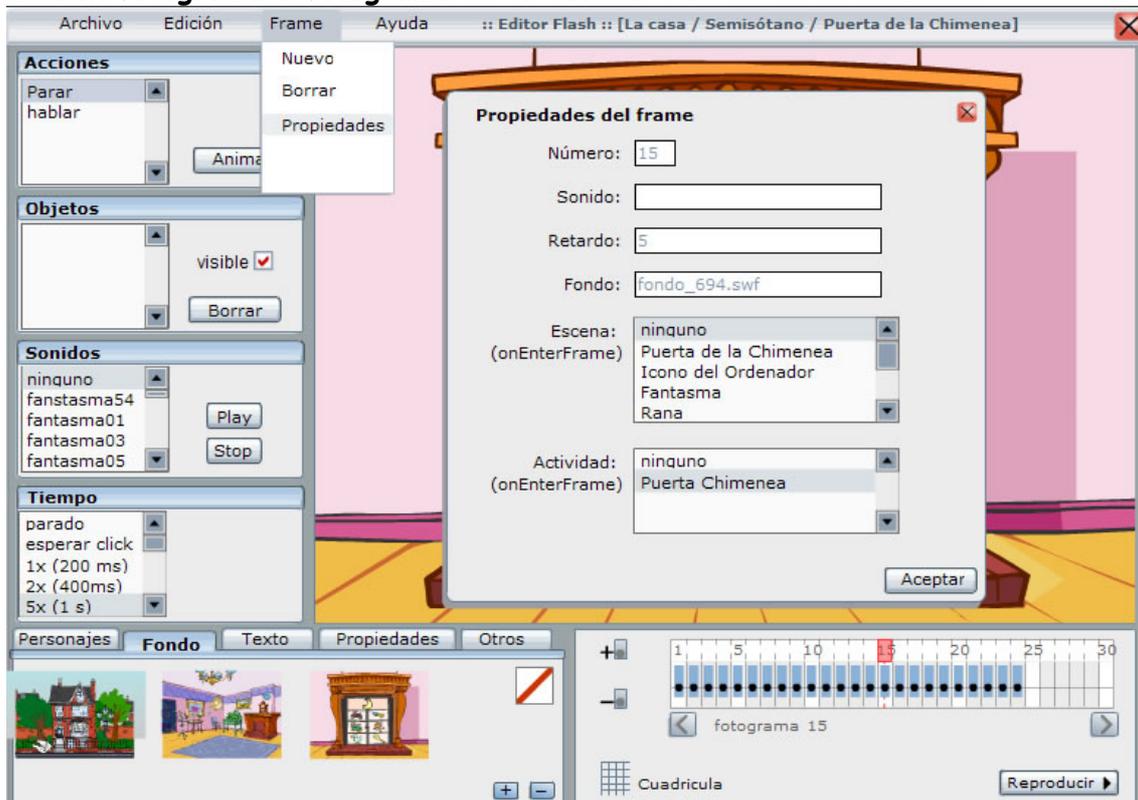


Edición fotograma a fotograma de la escena: Puerta de la chimenea



Detalle del fotograma 11: animación inicial de la actividad de la **Puerta de la chimenea**, que tiene lugar en el escenario **Semisótano** de la película de ALES II: La casa.

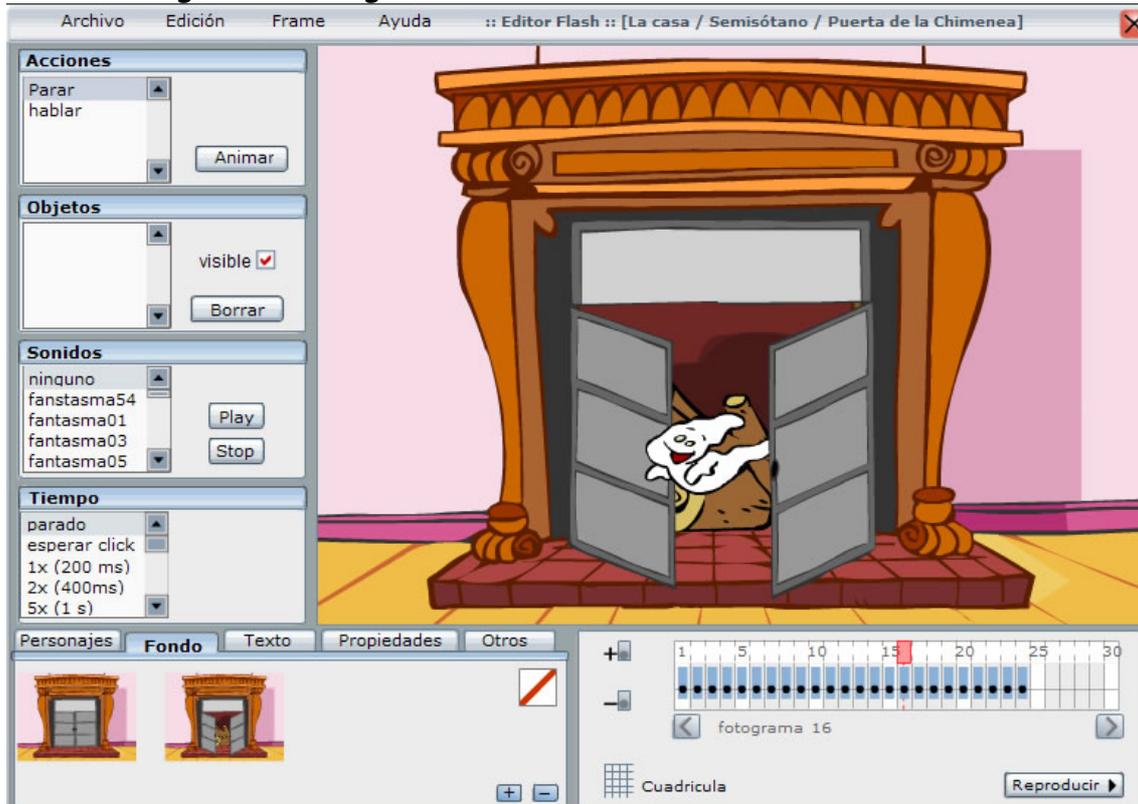
Edición fotograma a fotograma de la escena: Puerta de la chimenea



Detalle del fotograma 15. Obsérvese que, en las propiedades del fotograma, la actividad de la **Puerta de la chimenea** aparece seleccionada y por consiguiente enlazada para ser visualizada al llegar al fotograma.

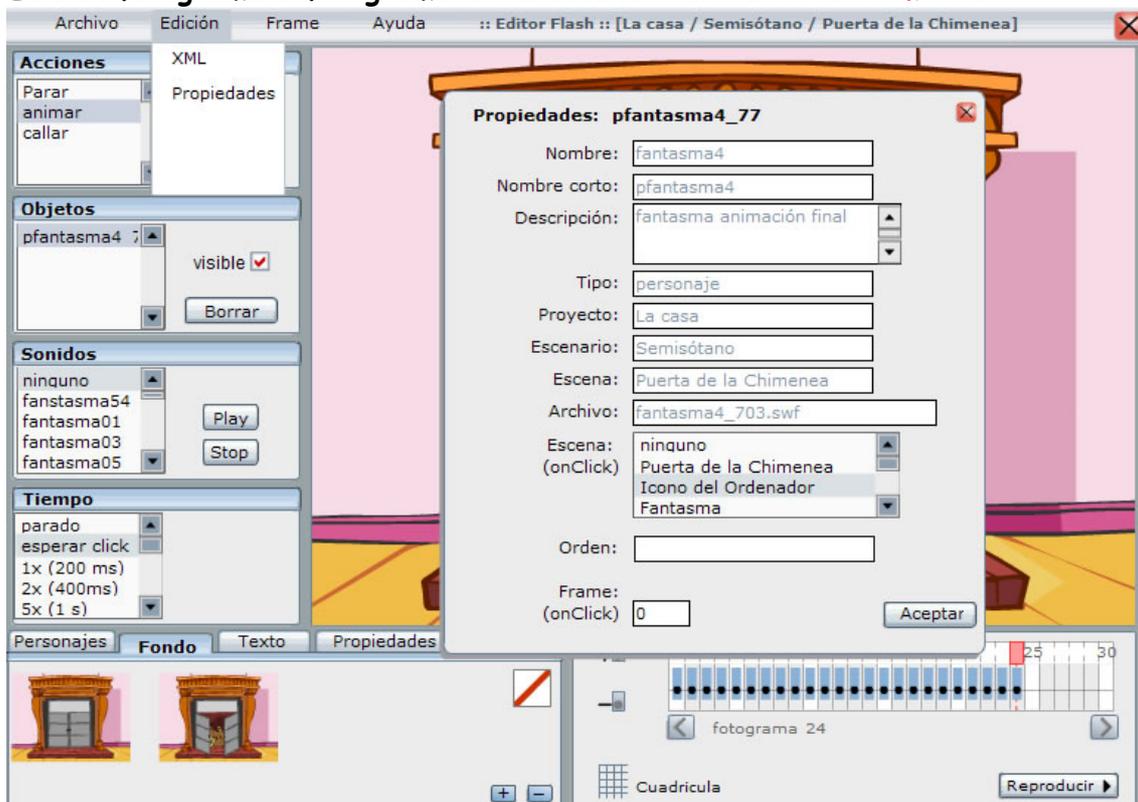


Edición fotograma a fotograma de la escena: **Puerta de la chimenea**



Detalle del fotograma 16 con la animación final de la "Puerta de la chimenea" e inicial del "Icono del ordenador".

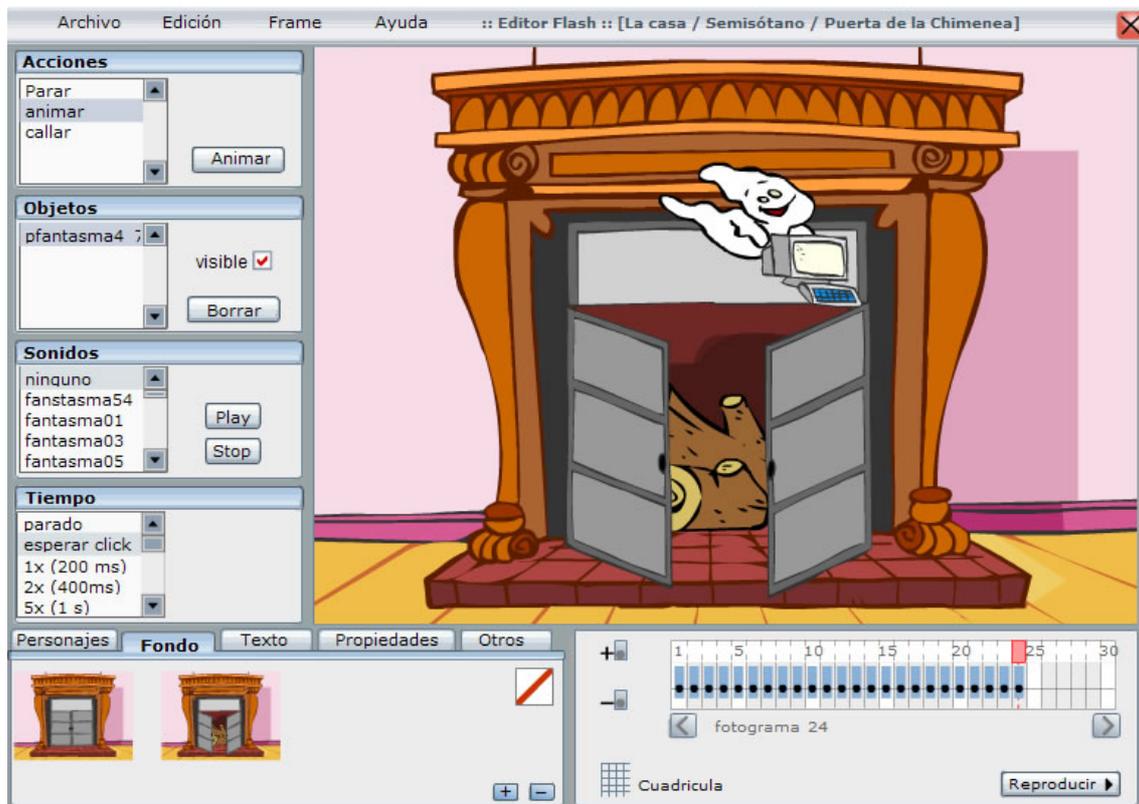
Edición fotograma a fotograma de la escena: **Puerta de la chimenea**



Detalle del fotograma 25. En el panel de propiedades que aparece desplegado, en Escena (onClick), está seleccionada la actividad "Icono del ordenador", actividad con que termina "La Puerta de la chimenea".



Edición fotograma a fotograma de la escena: **Puerta de la chimenea**



Detalle del fotograma 25 con la animación que da paso a la actividad "Icono del ordenador"



IV CONFIGURACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

Ejemplo de actividad (La puerta de la chimenea) de ALES II



La actividad "La puerta de la chimenea" tal y como la ven los usuarios desde el front-end (en la cartela, aparece coloreada, la palabra "luna")

Modificar la configuración de una actividad (La puerta de la chimenea)



Remarcado en rojo, el botón de acceso al formulario mediante el que modificar la configuración de una actividad (La puerta de la chimenea) de ALES II



Formulario (vista parcial) para modificar la configuración de una actividad (La puerta de la chimenea) de ALES II

Modificar actividad

La casa / Semisótano / Puerta de la Chimenea

Tipo:
Puerta de la Chimenea

Descripción:
01_01_020_puertachimenea

Título :
Puerta Chimenea

Número :
0

Modo de visionado :
Imagen

Modo de juego :
Recarga de pregunta

Desaparición pregunta :
Desaparece

Desaparición respuesta :
Desaparece

Repetición de preguntas en respuestas :
Elija un modo

Botones de formato: N, K, I, B, U, T, C

Vista parcial del formulario para la modificación de actividades (Puerta de la chimenea). Remarcados en rojo, los botones para modificar la tipografía de los textos de las cartelas: diálogos, mensajes de acierto y error etc.

Jugada 1 :

Borrar objeto 1

Pregunta 1 Imagen
luna [buscar](#)

Pregunta 1 Sonido 1
vocabulario15 [buscar](#)

Pregunta 1 Sonido 2
vocabulario36 [buscar](#)

Borrar objeto 2

Pregunta 2 Imagen
moto [buscar](#)

Pregunta 2 Sonido 1
vocabulario28 [buscar](#)

Pregunta 2 Sonido 2
vocabulario38 [buscar](#)

Pregunta 1 Texto
lu#na

Pregunta 2 Texto
mo#to

Remarcados en rojo y en los campos de texto, las palabras "luna" y "moto" con las etiquetas HTML para cambiar el color de su tipografía



Formulario (vista parcial) para modificar la configuración de una actividad (**La puerta de la chimenea**) de ALES II

Jugada 1 :

Borrar objeto 1

Pregunta 1 Imagen
luna  buscar

ver

Pregunta 1 Sonido 1
vocabulario15  buscar

oír

Pregunta 1 Sonido 2
vocabulario36  buscar

oír

Pregunta 1 Texto
<FONT | COLOR='*CC0000
0'>lu#na

(#) Separador

Pregunta 1 Sonido 3
vocabulario45  buscar

oír

Borrar objeto 2

Pregunta 2 Imagen
moto  buscar

ver

Pregunta 2 Sonido 1
vocabulario28  buscar

oír

Pregunta 2 Sonido 2
vocabulario38  buscar

oír

Pregunta 2 Texto
<FONT | COLOR='*CC0000
0'>mo#to

(#) Separador

Pregunta 2 Sonido 3
vocabulario48  buscar

oír

Borrar objeto 3

Pregunta 3 Imagen
mapa  buscar

ver

Pregunta 3 Sonido 1
vocabulario18  buscar

oír

Pregunta 3 Sonido 2
vocabulario39  buscar

oír

Pregunta 3 Texto
<FONT | COLOR='*CC0000
0'>ma#pa

(#) Separador

Pregunta 3 Sonido 3
vocabulario40  buscar

oír

Remarcado en rojo, el botón mediante el que borrar todos los media (animaciones, imágenes, sonidos etc.) asociados a una pregunta de una actividad (**La puerta de la chimenea**)



Formulario (vista parcial) para modificar la configuración de una actividad (La puerta de la chimenea) de ALES II

Jugada 1 :

Borrar objeto 1

Pregunta 1 Imagen
luna buscar

ver

Pregunta 1 Sonido 1
vocabulario15 buscar

oír

Pregunta 1 Sonido 2
vocabulario36 buscar

oír

Pregunta 1 Texto
<FONT | COLOR='*CC000
0'>lu#na

(#) Separador

Pregunta 1 Sonido 3
vocabulario45 buscar

oír

Borrar objeto 2

Pregunta 2 Imagen
moto buscar

ver

Pregunta 2 Sonido 1
vocabulario28 buscar

oír

Pregunta 2 Sonido 2
vocabulario38 buscar

oír

Pregunta 2 Texto
<FONT | COLOR='*CC000
0'>mo#to

(#) Separador

Pregunta 2 Sonido 3
vocabulario48 buscar

oír

Borrar objeto 3

Pregunta 3 Imagen
mapa buscar

ver

Pregunta 3 Sonido 1
vocabulario18 buscar

oír

Pregunta 3 Sonido 2
vocabulario39 buscar

oír

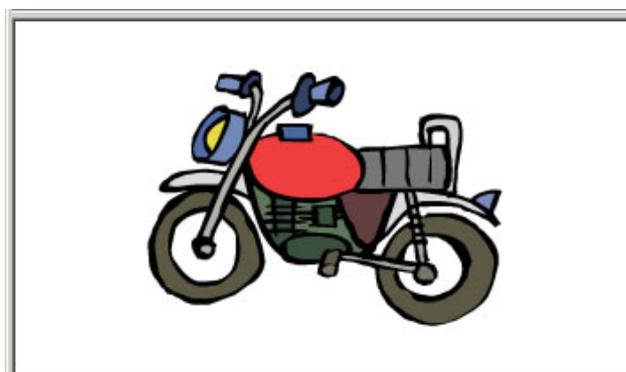
Pregunta 3 Texto
<FONT | COLOR='*CC000
0'>ma#pa

(#) Separador

Pregunta 3 Sonido 3
vocabulario40 buscar

oír

Remarcado en rojo, el botón "ver" mediante el que se visualiza en una pantalla emergente el correspondiente media (moto)



Pantalla emergente en la que se visualiza el media: moto



Formulario (vista parcial) para modificar la configuración de una actividad (La puerta de la chimenea) de ALES II

Jugada 1 :

Borrar objeto 1

Pregunta 1 Imagen
luna  buscar

ver

Pregunta 1 Sonido 1
vocabulario15  buscar

oír

Pregunta 1 Sonido 2
vocabulario36  buscar

oír

Pregunta 1 Texto
<FONT | COLOR='*CC0000'
0'>lu#na

(#) Separador

Pregunta 1 Sonido 3
vocabulario45  buscar

oír

Borrar objeto 2

Pregunta 2 Imagen
moto  buscar

ver

Pregunta 2 Sonido 1
vocabulario28  buscar

oír

Pregunta 2 Sonido 2
vocabulario38  buscar

oír

Pregunta 2 Texto
<FONT | COLOR='*CC0000'
0'>mo#to

(#) Separador

Pregunta 2 Sonido 3
vocabulario48  buscar

oír

Borrar objeto 3

Pregunta 3 Imagen
mapa  buscar

ver

Pregunta 3 Sonido 1
vocabulario18  buscar

oír

Pregunta 3 Sonido 2
vocabulario39  buscar

oír

Pregunta 3 Texto
<FONT | COLOR='*CC0000'
0'>ma#pa

(#) Separador

Pregunta 3 Sonido 3
vocabulario40  buscar

oír

Remarcado en rojo, el botón mediante el que se accede a los buscadores del [Gestor de media](#)



Formulario (vista parcial) para modificar la configuración de una actividad (**La puerta de la chimenea**) de ALES II

Borrar objeto 6

Pregunta 6 Imagen
 buscar
ver

Pregunta 6 Sonido 1
 buscar
oír

Pregunta 6 Sonido 2
 buscar
oír

Pregunta 6 Texto

(#) Separador

Pregunta 6 Sonido 3
 buscar
oír

Borrar objeto 7

Pregunta 7 Imagen
 buscar

Pregunta 7 Sonido 1
 buscar

Pregunta 7 Sonido 2
 buscar

Pregunta 7 Texto

(#) Separador

Pregunta 7 Sonido 3
 buscar

Añadir Pregunta

Remarcado en rojo el botón "Añadir pregunta". Al hacer clic en él, se generan automáticamente un nuevo objeto (en este caso el **objeto 7**) con los campos vacíos en los que incluir tanto la nueva pregunta (la número 7) de la actividad con sus correspondientes media: imagen, sonido ...



Formulario (vista parcial) para modificar la configuración de una actividad (La puerta de la chimenea) de ALES II

The screenshot shows a configuration interface for two objects, 11 and 12. Object 11 has three response fields: 'Imagen' (pasa), 'Sonido 1' (vocabulario33), and 'Sonido 2' (vocabulario40). Object 12 has three empty response fields: 'Imagen', 'Sonido 1', and 'Sonido 2'. A 'Texto' field for object 11 contains HTML code: `0'>pa#sa`. A 'Separador' field is present between the text and sound fields for both objects. A red box highlights the 'Añadir Respuesta' button at the bottom left.

Remarcado en rojo el botón "Añadir respuesta". Al hacer clic en él, se generan automáticamente un nuevo objeto (en este caso el objeto 12) con los campos vacíos en los que incluir tanto la nueva pregunta (la número 12 en este caso) de la actividad con sus correspondientes media: imagen, sonido ...

Obsérvese que en el caso concreto de la actividad "Puerta de la chimenea" una misma pregunta puede tener diferentes respuestas.



Formulario (vista parcial) para modificar la configuración de una actividad (La puerta de la chimenea) de ALES II

Emparejamientos :						
--	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6
R 1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
R 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
R 3	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
R 4	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
R 5	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
R 6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
R 7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
R 8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
R 9	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
R 10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
R 11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
R 12	<input type="checkbox"/>					

Tabla de doble entrada (matriz) de preguntas y respuestas

Obsérvese que en el caso concreto de la actividad "Puerta de la chimenea" una misma pregunta puede tener diferentes respuestas.



Borrar una actividad



Borrar una actividad seleccionada previamente

Nota:

Se recomienda no borrar ninguna actividad, se perdería toda la información y sería preciso reinstalar la aplicación para recuperarla.



ÍNDICE

CREACIÓN Y MODIFICACIÓN DE ACTIVIDADES DE ALES II	1
Introducción.....	1
Acceso al módulo de gestión de Ales II.....	1
CÓMO SE REALIZÓ EL MONTAJE DE ALES II: Edición paso a paso de la primera actividad: La puerta de la chimenea	3
I. CREACIÓN DE LA ESTRUCTURA EN ÁRBOL	4
1. Crear una nueva película (La casa) de ALES II	4
Modificar una película (La casa) de ALES II.....	5
Borrar una película (La casa) de ALES II.....	6
2. Configurar una película (La casa) de ALES II.....	7
Añadir nuevos escenarios a una película (La casa) de ALES II.....	8
Modificar un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II.....	9
Borrar un escenario de una película (La casa) de ALES II.....	10
4. Configurar las diferentes escenas un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II.....	11
Añadir nuevas escenas a un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II.....	12
Modificar una escena (Puerta de la chimenea) de un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II.....	13
Borrar una escena	14
5. Configurar las actividades de una escena (Puerta de la chimenea) de un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II.....	15
Añadir una actividad (Puerta de la chimenea) a una escena (Puerta de la chimenea) de un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II.....	16
Borrar una actividad.....	17
II. ALTA DE LOS ARCHIVOS MEDIA EN LA BASE DE DATOS	18
Acceso al Gestor de media.....	19
1. Gestor de media	19
2. ¿Cómo se sabe si un media está ya dado de alta en la base de datos de ALESII?	20
3. Búsqueda sencilla	20
Resultados de la "Búsqueda sencilla".....	20
Ficha/formulario a la que se accede haciendo clic en el nombre del media remarcado en azul (campanilla) de uno de los resultados de la búsqueda.....	21
4. Búsqueda avanzada de media	22
Formulario para la "Búsqueda avanzada"	22
Resultados de la "Búsqueda avanzada".....	23
Ficha/formulario a la que se accede haciendo clic en el nombre del media remarcado en azul (wendy) de uno de los resultados de la búsqueda.....	24
5. Añadir objetos (media) a la base de datos.....	25
Formulario mediante el que añadir media a la base de datos (animaciones en flash/movies de flash).....	26
Formulario mediante el que añadir media a la base de datos (imágenes).....	27
Formulario mediante el que añadir media a la base de datos (audio).....	28
Formulario mediante el que añadir archivos de texto a la base de datos (Texto).....	29
Formulario mediante el que añadir media a la base de datos (video).....	30
III. EDICIÓN DE LAS PANTALLAS	31
1. Editar la pantalla de la página principal de una película (La casa) de ALES II	31



Edición de la pantalla de acceso a los distintos escenarios de una película (La casa) de ALES II.....	32
Agregar (quitar) un fondo a (de) la pantalla del editor	33
Agregar (quitar) una máscara a (de) una imagen o movie de flash ubicada en la pantalla del editor.....	34
Edición/montaje de las secciones de las distintas habitaciones de la casa	36
Objetos.....	37
2. Editar un escenario (Semisótano) de una película (La casa) de ALES II.....	43
3. Editar una escena (Puerta de la chimenea) de un escenario (Semisótano) de una película (La Casa) de ALES II	48
IV CONFIGURACIÓN DE LAS ACTIVIDADES.....	53
Modificar la configuración de una actividad (La puerta de la chimenea).....	53
Formulario (vista parcial) para modificar la configuración de una actividad (La puerta de la chimenea) de ALES II	54
Borrar una actividad	61