



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.

1. ESTRUCTURA

El Back-end o módulo de gestión de ALES II consta a su vez de:

- Módulo de gestión de usuarios
- Gestor de películas
- Gestor de escenarios
- Gestor de escenas
- Gestor de actividades
- Gestor de media
- Editor de proyectos
 - Panel Fotogramas
 - Panel Elementos
 - Panel Acciones
 - Panel Objetos
 - Panel Sonidos
 - Panel Tiempo
 - Menú Archivo
 - Menú Edición
 - Menú Frame
 - Menú Ayuda



2. MÓDULO DE GESTIÓN DE USUARIOS

ALES II dispone de un módulo para la gestión de usuarios con distintas funcionalidades según perfiles.

Perfiles de usuario

- Administrador
- Coordinador
- Autor
- Tutor/logopeda/padres
- Alumno

Funcionalidades por perfiles

Administrador

Gestión de usuarios

- Añadir un usuario (administrador, coordinador, autor, logopeda/tutor/padre, alumno)
- Modificar los datos de un usuario (administrador, coordinador, autor, logopeda/tutor/padre, alumno)
- Borrar un usuario (administrador, coordinador, autor, logopeda/tutor/padre, alumno)

Gestión del diccionario de variables de la aplicación

- Acceder al diccionario de variables de la aplicación
- Modificar el nombre y el valor de una variable
- Borrar una variable

Coordinador

El Coordinador ha de ser dado de alta en el sistema por el Administrador.

Mediante los "Gestores" de que dispone la aplicación y el "Editor de proyectos" el coordinador puede realizar las siguientes tareas:

Gestión de películas

- Añadir una película
- Editar una película
- Modificar una película
- Borrar una película
- Configurar una película

Gestión de escenarios

- Añadir un escenario a una película
- Editar un escenario
- Modificar un escenario
- Borrar un escenario
- Configurar un escenario



Gestión de escenas

- Añadir una escena a un escenario
- Editar una escena
- Modificar una escena
- Borrar una escena
- Configurar una escena

Gestión de actividades

- Añadir una actividad a una escena
- Editar una actividad
- Modificar una actividad
- Borrar una actividad
- Configurar una actividad

Autor

El Autor ha de ser dado de alta en el sistema por el Administrador.

Mediante los "Gestores" de que dispone la aplicación y el "Editor de proyectos" el Autor puede realizar las siguientes tareas:

Gestión de películas

- Añadir una película
- Modificar una película
- Editar una película
- Borrar una película
- Configurar una película

Gestión de escenarios

- Añadir un escenario a una película
- Modificar un escenario
- Editar un escenario
- Borrar un escenario
- Configurar un escenario

Gestión de escenas

- Añadir una escena a un escenario
- Modificar una escena
- Editar una escena
- Borrar una escena
- Configurar una escena

Gestión de actividades

- Añadir una actividad a una escena
- Modificar una actividad
- Editar una actividad
- Borrar una actividad
- Configurar una actividad



Autor/Logopeda/Padres

- Configurar la aplicación
- Dar de alta y registrar a alumnos
- Realizar actividades
- Seguimiento del aprendizaje de los alumnos
- Emisión de informes

Los Tutores/Logopedas/Padres pueden ser registrados y dados de alta en el sistema por el Administrador, pero también pueden **registrarse ellos mismos en línea desde el front-end** (Véase en el front-end el apartado "registro en línea")

Alumno

- Realizar las distintas actividades

Los alumnos pueden ser registrados y dados de alta en el sistema por el Administrador, pero también pueden ser registrados en línea por los tutores/logopedas/padres, desde el front-end (Véase en el front-end el apartado "registro en línea")



Perfil de usuario: **Administrador**

Gestión de usuarios

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Módulo de gestión

Gestión de usuarios

Administrador
Coordinador
Autor
Logopeda/Tutor/Padres
Alumno

diccionario configurar Página inicial

Volver

© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2005

Módulo de gestión de usuarios del Administrador

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Módulo de gestión

Gestión de usuarios

coordinador (coordinador, coordinador)

modificar añadir borrar

Volver

© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2005

Modificar los datos de un usuario



Perfil de usuario: **Administrador**

Modificar usuario

Nombre :

Apellidos :

Usuario :

Contraseña :

Repetir contraseña :

Nivel acceso :

Centro :

E-mail :

Teléfono :

Formulario para la modificación de los datos de un usuario

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Módulo de gestión

Gestión de usuarios

coordinador (coordinador, coordinador)

© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2005

Añadir un usuario



Perfil de usuario: **Administrador**

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Módulo de gestión

Gestión de usuarios

coordinador (coordinador, coordinador)

modificar añadir borrar

Volver

© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2005

Borrar un usuario seleccionado previamente

Configurar la página principal de ALES II

Página inicial

Página inicial:

Examinar...

añadir

Subir al servidor la página principal de ALES II



Perfil de usuario: **Administrador**

Gestión del "Diccionario de variables" de la aplicación

Mediante el "Diccionario de variables de la aplicación" el Administrador puede cambiar los nombres de las variables que intervienen en la gestión de la aplicación lo que en la práctica se traduce en la posibilidad de renombrar los textos de los formularios e interfaces del módulo de gestión.

Esto permite, por otra parte, el poder traducir a cualquier idioma los textos de los formularios de dicho módulo de gestión de una manera fácil y sencilla.



Botón de acceso al formulario del "Diccionario de variables"

Nombre de Variable	Valor		
\$ dic_anyadir_respuesta	Añadir respuesta	modificar	borrar
\$ dic_accion	Acción	modificar	borrar
\$ dic_acciones_etiqueta	Etiqueta	modificar	borrar
\$ dic_acciones_frame	Nombre/Nº del frame	modificar	borrar
\$ dic_actividades	actividades	modificar	borrar

Vista parcial del formulario para la gestión del "Diccionario de variables"

(Remarcados en rojo, el nombre de una variable tal y como aparece en el código de la programación y su correspondiente "Valor", o texto, como aparece en los formularios o interfaces para el usuario)



Gestión del diccionario			
Nombre de Variable	Valor		
\$ dic_anyadir_respuesta	Añadir respuesta	modificar	borrar
\$ dic_accion	Acción	modificar	borrar
\$ dic_acciones_etiqueta	Etiqueta	modificar	borrar
\$ dic_acciones_frame	Nombre/Nº del frame	modificar	borrar
\$ dic_actividades	actividades	modificar	borrar
\$ dic_actividades_aptexto_c	Configuración de preguntas de arrastra/pega	modificar	borrar
\$ dic_actividades_aptexto_mi	Introduce el banco de preguntas con sus correspondientes respuestas	modificar	borrar
\$ dic_actividades_sltexto_mi	Selecciona las palabras de la sopa de letras. La longitud debe ser menor que	modificar	borrar

Vista parcial del formulario para la gestión del "Diccionario de variables"

(Remarcado en rojo, el botón que da acceso al formulario para modificar bien el "Nombre de la variable" bien el "Valor" de la variable)

\$ dic_usuario	Usuario	modificar	borrar
\$ dic_usuarios	usuarios	modificar	borrar
\$ dic_usuario_no_existe	El usuario no existe	modificar	borrar
\$ dic_usuario_registrado	Usuario reconocido	modificar	borrar
\$ dic_usuario_repetido	Error: El nombre de usuario está repetido	modificar	borrar
\$ dic_validar	validar	modificar	borrar
\$ dic_ver	ver	modificar	borrar
\$ dic_video	Video	modificar	borrar
\$ dic_visualizar	visualizar	modificar	borrar
Insertar	generar fichero		

Vista parcial del formulario para la gestión del "Diccionario de variables"

(Remarcado en rojo, el botón que da acceso al formulario para "insertar" una nueva "Variable")



\$ dic_usuario	Usuario		
\$ dic_usuarios	usuarios		
\$ dic_usuario_no_existe	El usuario no existe		
\$ dic_usuario_registrado	Usuario reconocido		
\$ dic_usuario_repetido	Error; El nombre de usuario está repetido		
\$ dic_validar	validar		
\$ dic_ver	ver		
\$ dic_video	Video		
\$ dic_visualizar	visualizar		
insertar	generar fichero		

Vista parcial del formulario para la gestión del "Diccionario de variables"

(Remarcados en rojo, el botón "generar fichero" mediante el que se actualiza cualquier cambio realizado en el Diccionario de variables de la aplicación. Después de realizar cualquier cambio es obligatorio generar un nuevo fichero)

Gestión del diccionario

Nombre de Variable	Valor		
\$ dic_anyadir_respuesta	Añadir respuesta		
\$ dic_accion	Acción		
\$ dic_acciones_etiqueta	Etiqueta		
\$ dic_acciones_frame	Nombre/Nº del frame		
\$ dic_actividades	actividades		
\$ dic_actividades_aptexto_c	Configuración de preguntas de arrastra/pega		
\$ dic_actividades_aptexto_mi	Introduce el banco de preguntas con sus correspondientes respuestas		
\$ dic_actividades_sltexto_mi	Selecciona las palabras de la sopa de letras. La longitud debe ser menor que		

Vista parcial del formulario para la gestión del "Diccionario de variables"

(Remarcado en rojo, el botón "Borrar" una variable)

Nota:

Se recomienda no borrar ninguna variable, podría dar lugar a un mal funcionamiento de la aplicación y sería preciso reinstalarla de nuevo.



3. GESTOR DE PELÍCULAS

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

Añadir una nueva película



Añadir una nueva película a ALES II

Formulario mediante el que añadir una nueva película a ALES II

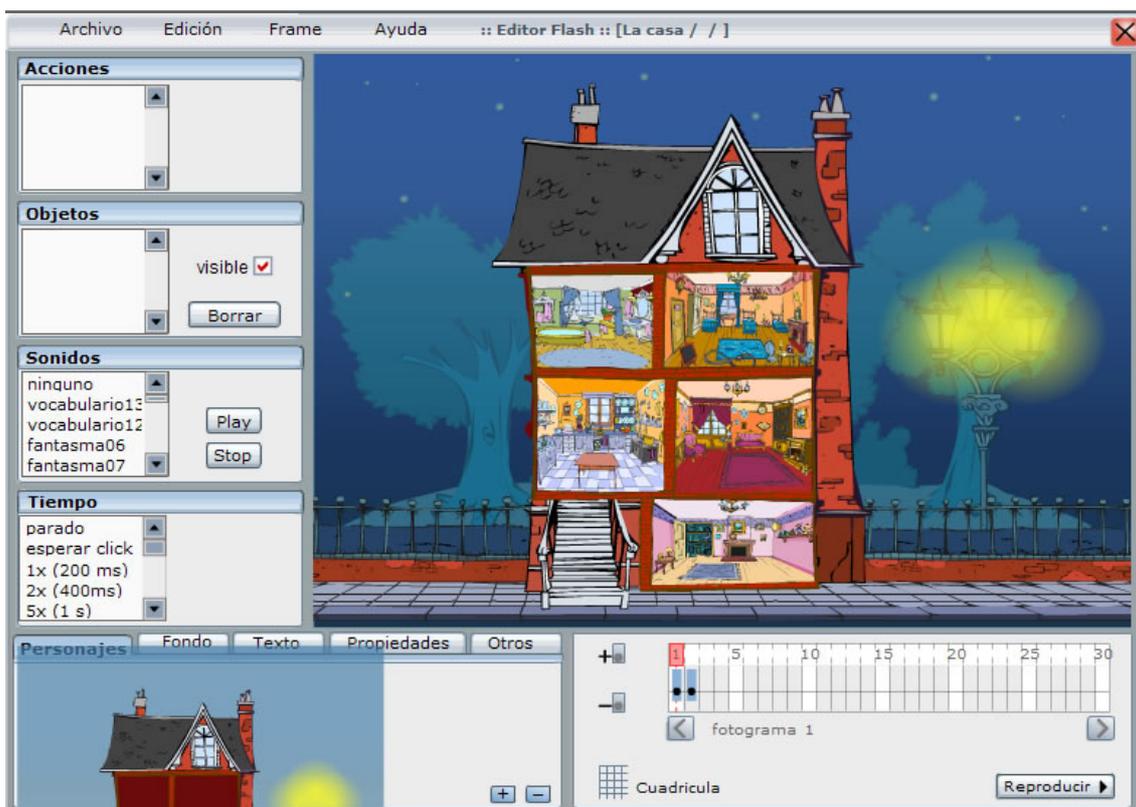


Editar una película



Acceso al editor

(mediante el que montar la pantalla o página principal de la película seleccionada en la lista)



El editor en el que aparece montada la página principal de "La Casa"



Modificar una película

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 2005

Acceso al formulario mediante el que modificar el título o la descripción de una película de ALES II

Modificar película

Título :

Número :

Descripción :

Fichero :
 borrar

Imagen :

* Max 120x120

buscar

modificar

Formulario mediante el que modificar el título o la descripción de una película de ALES II



Configurar una película



Acceso a la configuración de una película de ALES II seleccionada previamente

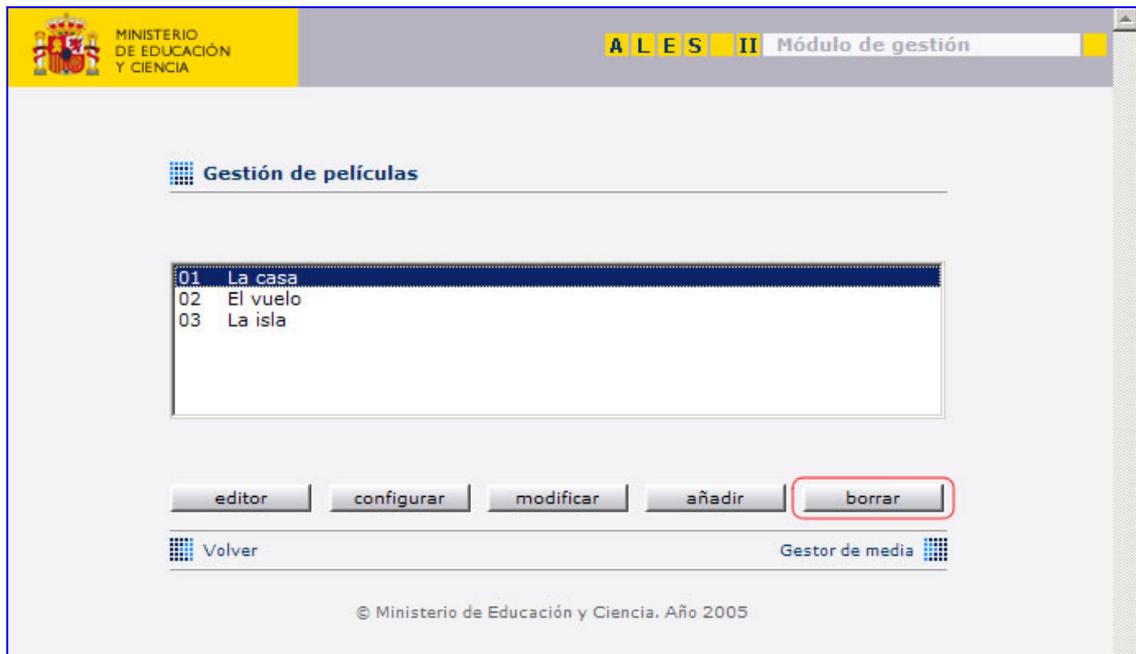
Obsérvese que una película se desarrolla en varios escenarios y que en estos tienen lugar diferentes escenas a las que van asociadas las actividades de lecto-escritura.

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

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



Borrar una película



Borrar una película de ALES II seleccionada previamente

Nota:

Se recomienda no borrar ninguna película, se perdería toda la información y sería preciso reinstalar la aplicación



4. GESTOR DE ESCENARIOS

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

Añadir un nuevo escenario

The screenshot shows the 'Gestión de escenarios' (Scenario Management) interface. At the top left is the logo of the Ministerio de Educación y Ciencia. The title bar reads 'ALES II Módulo de gestión'. The main content area is titled 'Gestión de escenarios' and includes a link 'La casa'. Below this is a list of scenarios:

01	Semisótano
02	Cocina
03	Salón
04	Buhardilla
05	Baño

Below the list are five buttons: 'editor', 'configurar', 'modificar', 'añadir', and 'borrar'. The 'añadir' button is highlighted with a red circle. At the bottom left is a 'Volver' button, and at the bottom right is a 'Gestor de media' button. The footer contains the text '© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2005'.

Añadir un nuevo escenario

The screenshot shows the 'Añadir escenario' (Add Scenario) form. It contains three input fields:

- Título:** A text input field.
- Número:** A text input field.
- Descripción:** A text area with a vertical scrollbar.

At the bottom right of the form is an 'añadir' button.

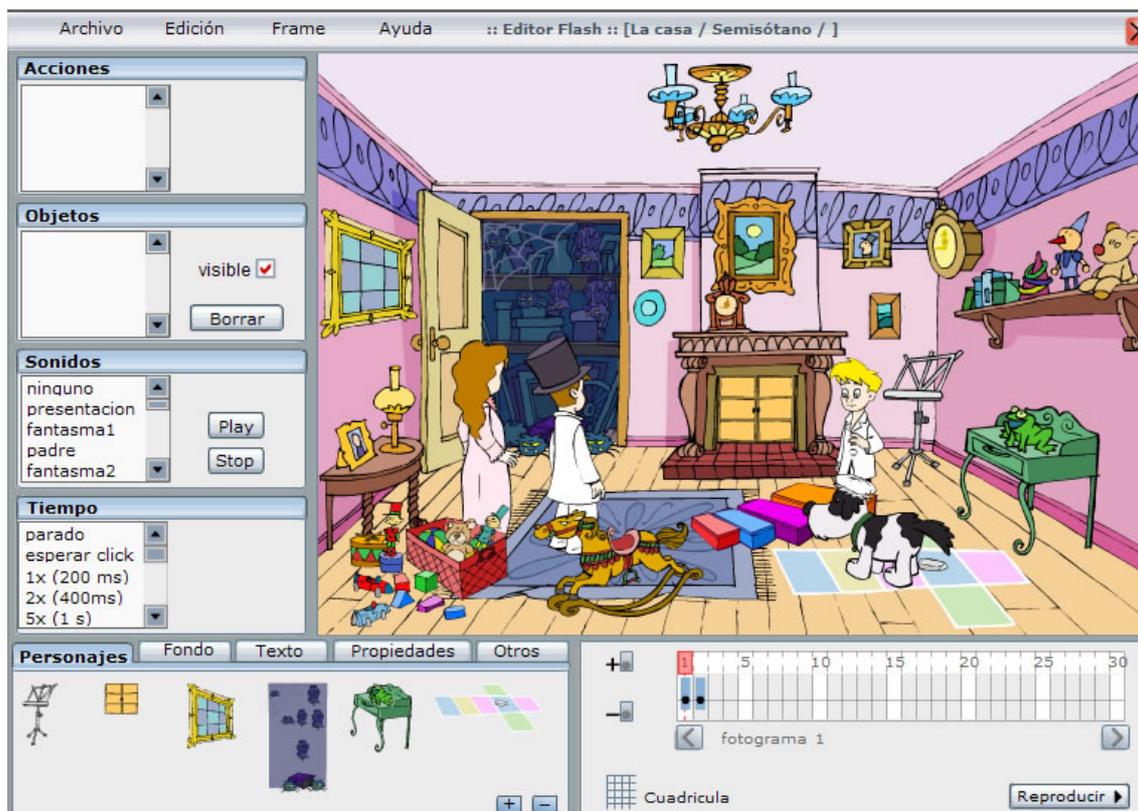
Formulario mediante el que añadir un nuevo escenario



Editar un escenario



Acceso al editor
(mediante el que montar el escenario seleccionado en la lista)



El editor, en el que aparece montado el escenario del **Semisótano** ("La Casa")



Modificar un escenario



Acceso al formulario mediante el que modificar el título o la descripción de un escenario

Formulario mediante el que modificar el título o la descripción de un escenario

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.



Configurar un escenario



Acceso a la configuración de un escenario seleccionado previamente

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

Borrar un escenario



Borrar un escenario seleccionado previamente

Nota:

Se recomienda no borrar ningún escenario, se perdería toda la información y sería preciso reinstalar la aplicación



5. GESTOR DE ESCENAS

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

Añadir una escena



Añadir una nueva escena

Formulario mediante el que añadir una nueva escena

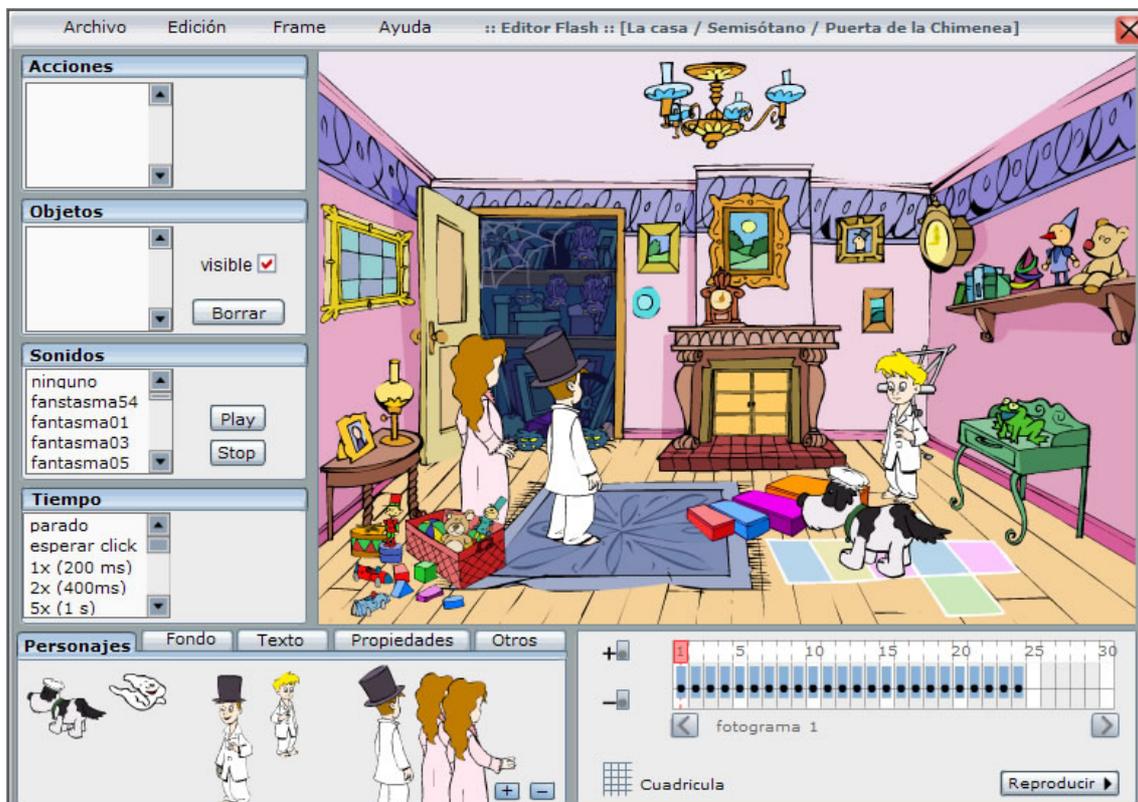


Editar una escena



Acceso al editor

El editor de actividades



El editor, en el que aparece montado el escenario del **Semisótano** ("La Casa").
(En él, tiene lugar la escena de la "La Puerta de la chimenea" que lleva asociada la actividad del mismo nombre)

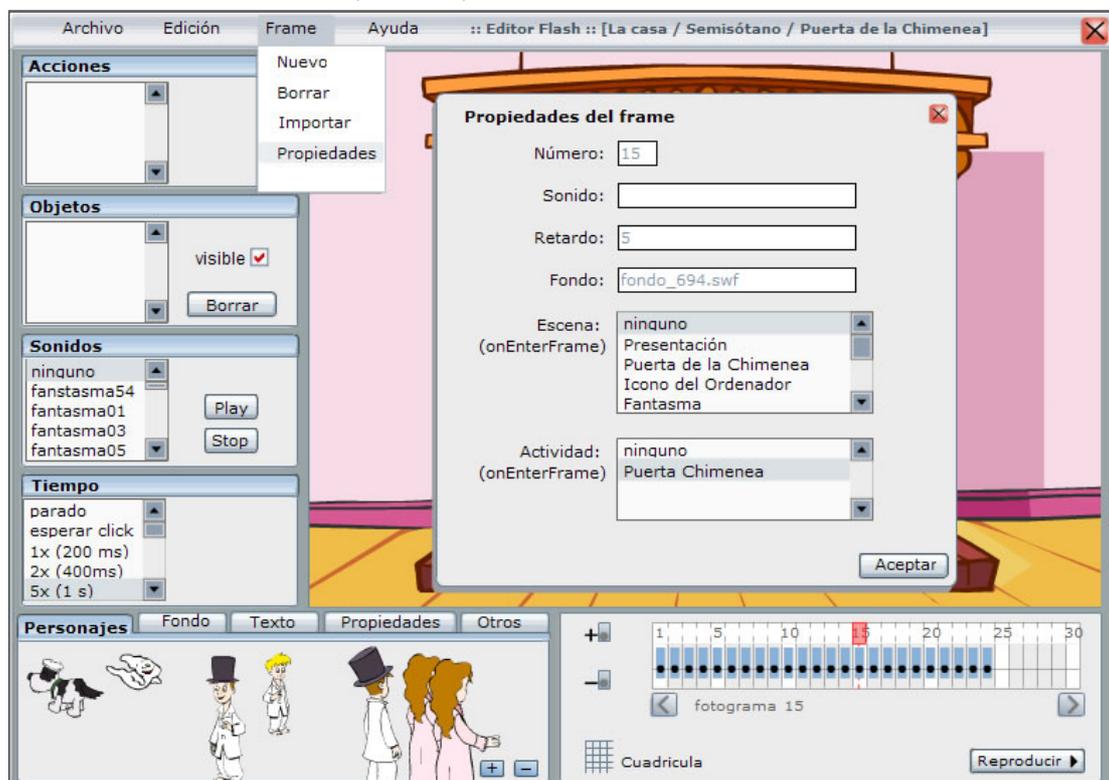


El editor de actividades (Detalle)



Detalle del fotograma 14 de la animación inicial de la actividad de la Puerta de la chimenea, que tiene lugar en el escenario del **Semisótano** ("La Casa").

El editor de actividades (Detalle)



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.



Modificar una escena



Modificar escena

Título :
Puerta de la Chimenea

Nombre corto :
chimenea

Número :
20

Descripción :
Escena que incluye la actividad de
puerta de la chimenea

Fichero :
xml/01_01_020_secuencia_2 borrar

modificar

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 previamente seleccionada

Nota:

Se recomienda no borrar ninguna escena, se perdería toda la información y sería preciso reinstalar la aplicación



6. GESTOR DE ACTIVIDADES

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

Añadir una actividad



Añadir una actividad



La actividad del "Atril" tal y como la ven los usuarios desde el front-end (en la cartela, aparecen coloreadas las palabras que riman: "mano" y gusano")



Modificar una actividad

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Módulo de gestión

Gestión de actividades

La casa / Semisótano / Atril

Atril

modificar añadir borrar

Volver Gestor de media

© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2005

Modificar una actividad
(en este caso, la actividad del "Atril")

Modificar una actividad / **Formulario (detalle)**

Modificar actividad

La casa / Semisótano / Atril

Tipo: Atril

Descripción: 01_01_90_atril

Título: Atril

Número: 0

N K I B U T T

Mensaje de acierto: voz47 buscar

oír

Texto acierto: ¡Muy bien!

Mensaje de error 1: voz43 buscar

oír

Texto error 1: Si no quieres que te llamen simplón escucha con atención.

Vista parcial del formulario para la modificación de actividades ("Atril")



Mensaje de acierto :
voz47
oír

Mensaje de error 1 :
voz43
oír

Mensaje de error 2 (Wendy):
wendy44
oír

Mensaje de error 2 (Juan):
juan45
oír

Mensaje de error 2 (Miguel):
miguel46
oír

Texto acierto :
¡Muy bien!

Texto error 1:
Si no quieres que te llamen simplón escucha con atención.

Texto error 2:
Caliente, caliente, hincame el diente.

Vista parcial del formulario para la modificación de actividades ("Atril")
(detalle de los mensajes de acierto y error de la actividad)

Modificar una actividad / **Modificar la tipografía**

Modificar actividad

La casa / Semisótano / Atril

Tipo:
Atril

Descripción:
01_01_90_atril

Título :
Atril

Número :
0

N K T T T T T

Mensaje de acierto :
voz47
oír

Mensaje de error 1 :
voz43
oír

Texto acierto :
¡Muy bien!

Texto error 1:
Si no quieres que te llamen simplón escucha con atención.

Vista parcial del formulario para la modificación de actividades ("Atril")
(remarcados en rojo, los botones para modificar la tipografía de los diálogos, mensajes de acierto y error, etc.)



RESPUESTAS POSIBLES:

Objeto 1 Imagen
  buscar
[ver](#)
[Borrar objeto1](#)

Objeto 1 Texto (separar la rima con #)
  

Objeto 1 Audio
  buscar
[oír](#)

Objeto 2 Imagen
  buscar
[ver](#)
[Borrar objeto2](#)

Objeto 2 Texto (separar la rima con #)
  

Objeto 2 Audio
  buscar
[oír](#)

Objeto 3 Imagen
  buscar
[ver](#)
[Borrar objeto3](#)

Objeto 3 Texto (separar la rima con #)
  

Objeto 3 Audio
  buscar
[oír](#)

(remarcados en rojo, los textos "mano", "gusano" y "gato" a los que se les ha aplicado color)



Modificar una actividad / **Búsqueda de un objeto (imagen, animación, audio etc.)**

RESPUESTAS POSIBLES:

Objeto 1 Imagen <input type="text" value="mano"/> ver Borrar objeto1	buscar	Objeto 1 Texto (separar la rima con #) m#ano
Objeto 2 Imagen <input type="text" value="gusano"/> ver Borrar objeto2	buscar	Objeto 2 Texto (separar la rima con #) gus#ano
Objeto 3 Imagen <input type="text" value="gato"/> ver Borrar objeto3	buscar	Objeto 3 Texto (separar la rima con #) g#ato
		Objeto 1 Audio <input type="text" value="vocabulario05"/> oír
		Objeto 2 Audio <input type="text" value="vocabulario06"/> oír
		Objeto 3 Audio <input type="text" value="vocabulario07"/> oír

Vista parcial del formulario para la modificación de actividades ("Atril")
(detalle de la búsqueda de una imagen, una "mano", en la base de datos, mediante el Gestor de media.)

Búsqueda

Resultados de la búsqueda: 38 registros encontrados 1 2 3

21. hucha 01_01_090_atril seleccionar
22. hueso 01_01_090_atril seleccionar
23. lanza 01_01_090_atril seleccionar
24. lazo 01_01_090_atril seleccionar
25. mano 01_01_090_atril seleccionar

Resultado de la búsqueda ("Atril")
(Obsérvese la relación de imágenes asociados a la actividad del "Atril". Estas imágenes se asociaron a la actividad del "Atril" en el momento de ser dadas de alta en la base de datos)

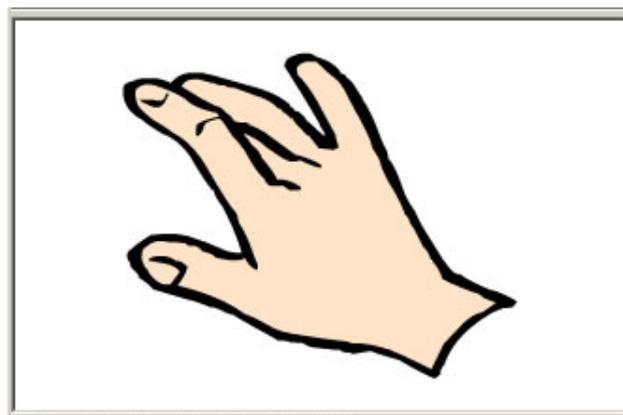


Modificar una actividad / Visualización de un objeto (imagen, animación, audio etc.)

RESPUESTAS POSIBLES:

Objeto 1 Imagen <input type="text" value="mano"/> <input type="button" value="ver"/> Borrar objeto1	<input type="button" value="buscar"/> buscar	Objeto 1 Texto (separar la rima con #) <input type="text" value="m#ano"/> <input type="button" value="buscar"/>
Objeto 2 Imagen <input type="text" value="gusano"/> <input type="button" value="ver"/> Borrar objeto2	<input type="button" value="buscar"/> buscar	Objeto 2 Texto (separar la rima con #) <input type="text" value="gus#ano"/> <input type="button" value="buscar"/>
Objeto 3 Imagen <input type="text" value="gato"/> <input type="button" value="ver"/> Borrar objeto3	<input type="button" value="buscar"/> buscar	Objeto 3 Texto (separar la rima con #) <input type="text" value="g#ato"/> <input type="button" value="buscar"/>
		Objeto 1 Audio <input type="text" value="vocabulario05"/> <input type="button" value="oír"/>
		Objeto 2 Audio <input type="text" value="vocabulario06"/> <input type="button" value="oír"/>
		Objeto 3 Audio <input type="text" value="vocabulario07"/> <input type="button" value="oír"/>

Vista parcial del formulario para la modificación de actividades ("Atril")
(visualización de una imagen, en este caso una "mano")



Visualización de una de las imágenes de la actividad del "Atril"



Modificar una actividad / **Búsqueda de un objeto (audio)**

RESPUESTAS POSIBLES:

Objeto 1 Imagen <input type="text" value="mano"/> buscar ver Borrar objeto1	Objeto 1 Texto (separar la rima con #) m#ano
Objeto 2 Imagen <input type="text" value="gusano"/> buscar ver Borrar objeto2	Objeto 2 Texto (separar la rima con #) gus#ano
Objeto 3 Imagen <input type="text" value="gato"/> buscar ver Borrar objeto3	Objeto 3 Texto (separar la rima con #) g#ato

Objeto 1 Audio
 buscar
[oír](#)

Objeto 2 Audio
 buscar
[oír](#)

Objeto 3 Audio
 buscar
[oír](#)

Vista parcial del formulario para la modificación de actividades ("Atril")
(Detalle de la búsqueda de un archivo de audio, en la base de datos, mediante el Gestor de media.)

Búsqueda

Resultados de la búsqueda: 38 registros encontrados 1 2 3

1. vocabulario05 mano 01_01_090_atril seleccionar
2. vocabulario06 gusano 01_01_090_atril seleccionar
3. vocabulario07 gato 01_01_090_atril seleccionar
4. vocabulario08 pato 01_01_090_atril seleccionar

Resultado de la búsqueda ("Atril")

(Remarcado en rojo, el archivo de audio correspondiente a la imagen "mano". Obsérvese la relación de archivos de audio asociados a la actividad del "Atril". Estos archivos de audio se asociaron a dicha actividad en el momento de ser dados de alta en la base de datos. Pulsando "seleccionar" el audio queda incorporado a la actividad)



Modificar una actividad / **Borrar un objeto de una actividad**

RESPUESTAS POSIBLES:

<p>Objeto 1 Imagen</p> <input type="text" value="mano"/>  buscar <p>ver</p> <p>Borrar objeto1</p>	<p>Objeto 1 Texto (separar la rima con #)</p> <input type="text" value="m#ano"/>  buscar <p> m#ano</p>
<p>Objeto 2 Imagen</p> <input type="text" value="gusano"/>  buscar <p>ver</p> <p>Borrar objeto2</p>	<p>Objeto 2 Texto (separar la rima con #)</p> <input type="text" value="gus#ano"/>  buscar <p> gus#ano</p>
<p>Objeto 3 Imagen</p> <input type="text" value="gato"/>  buscar <p>ver</p> <p>Borrar objeto3</p>	<p>Objeto 3 Texto (separar la rima con #)</p> <input type="text" value="g#ato"/>  buscar <p> g#ato</p>
	<p>Objeto 1 Audio</p> <input type="text" value="vocabulario05"/>  buscar <p>oír</p>
	<p>Objeto 2 Audio</p> <input type="text" value="vocabulario06"/>  buscar <p>oír</p>
	<p>Objeto 3 Audio</p> <input type="text" value="vocabulario07"/>  buscar <p>oír</p>

Vista parcial del formulario para la modificación de actividades ("Atril")
(Remarcado en rojo el botón para borrar un objeto, en este caso la imagen "mano")



Modificar una actividad / Añadir un objeto de una actividad (imagen, audio, etc.)

The screenshot shows a web interface for editing an activity. It contains two main sections for objects. The first section, labeled 'Objeto 37', has two columns. The left column is for 'Imagen' (Image) with a text input containing 'cebolla', a 'buscar' (search) button, a 'ver' (view) link, and a 'Borrar objeto37' (delete) link. The right column is for 'Texto (separar la rima con #)' (Text) with a text area containing HTML code: '' followed by 'ceb#olla' and ''. Below this is an 'Objeto 37 Audio' section with a text input 'vocabulario41', a 'buscar' button, and an 'oír' (listen) link. The second section, labeled 'Objeto 38', follows the same layout with 'Imagen' (input: 'olla'), 'Texto' (input: 'olla'), and 'Audio' (input: 'vocabulario42'). At the bottom left, there is a red-bordered button labeled 'Añadir objeto' (Add object). At the bottom right, there is a 'modificar' (modify) button.

Vista parcial del formulario para la modificación de actividades ("Atril")
(Remarcado en rojo, el botón para añadir un nuevo objeto a la actividad del "Atril")

This screenshot shows the same activity modification form as above, but with a new object added. The 'Objeto 38' section remains the same. Below it, a new section for 'Objeto 39' is visible. It has three columns: 'Imagen' (input: empty), 'Texto (separar la rima con #)' (input: empty), and 'Audio' (input: empty). Each column has a 'buscar' button and a 'Borrar objeto39' link. The red-bordered 'Añadir objeto' button is still present at the bottom left, and the 'modificar' button is at the bottom right.

Vista parcial del formulario para la modificación de actividades ("Atril")
(Con los campos de texto en blanco para ser rellenados, el nuevo objeto añadido: "Objeto 39")



Borrar una actividad

The screenshot shows the 'Gestión de actividades' (Activity Management) interface. At the top left is the logo of the 'MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA'. The top right header displays 'ALES II Módulo de gestión'. The main content area is titled 'Gestión de actividades' and includes a breadcrumb trail: 'La casa / Semisótano / Atril'. Below this, a list of activities is shown, with 'Atril' selected and highlighted in blue. At the bottom of the list, there are three buttons: 'modificar', 'añadir', and 'borrar'. The 'borrar' button is circled in red, indicating it is the focus of the instruction. Below the buttons are links for 'Volver' and 'Gestor de media'. The footer contains the copyright notice: '© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2005'.

Borrar una actividad seleccionada previamente

Nota:

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



7. GESTOR DE MEDIA

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

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.

The screenshot shows the 'Gestión de películas' (Film Management) interface. At the top left is the logo of the Ministerio de Educación y Ciencia. The header includes 'ALES II Módulo de gestión'. The main content area is titled 'Gestión de películas' and contains a list of three items: '01 La casa', '02 El vuelo', and '03 La isla'. Below the list are five buttons: 'editor', 'configurar', 'modificar', 'añadir', and 'borrar'. At the bottom of the interface, there are two buttons: 'Volver' and 'Gestor de media', with the latter highlighted by a red circle. The footer indicates '© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2003'.

Gestor de media (acceso desde el Gestor de películas)

The screenshot shows the 'Gestor de media' (Media Manager) main page. At the top left is the logo of the Ministerio de Educación y Ciencia. The header includes 'ALES II Módulo de gestión'. The main content area is titled 'Búsqueda' (Search) and features a search input field, a 'buscar' button, and a 'Búsqueda avanzada' button. Below the search section, there are two sections: 'Añadir objetos a la base de datos' and 'Árbol de índices', each with a 'configurar' button. The footer indicates '© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2003'.

Gestor de media (página principal)



El Gestor de media dispone de un motor para "Búsquedas sencillas" y "Búsquedas avanzadas" de media en la base de datos.

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

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

© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2005

Resultado de una "Búsqueda sencilla"
(en este caso, de todos los media relacionados con la palabra "campanilla")



Modificar objeto

movies | imagen | audio | texto | video

objetos

Nombre:
campanilla

Nombre corto:
campanilla

Archivo:
 Examinar...

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

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
(movie/objeto)



Búsqueda avanzada

The screenshot shows the top navigation bar with the logo of the Ministerio de Educación y Ciencia on the left and the text 'ALES II Módulo de gestión' on the right. Below the navigation bar, there is a section titled 'Búsqueda' with a grid icon. It contains a search input field, a 'buscar' button, and a 'Búsqueda avanzada' button which is highlighted with a red rounded rectangle. Below this section, there are two more 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"

The screenshot shows the 'Búsqueda avanzada' form. It has a title 'Búsqueda avanzada' with a grid icon. The form contains several fields: 'Nombre:' with the text 'wendy' entered; 'Descripción:' which is empty; 'buscar:' with a dropdown menu showing 'movies'; 'Película:' with a dropdown menu showing 'Película'; 'Escenario:' with a dropdown menu showing 'Escenario'; and 'Escena:' with a dropdown menu showing 'Ninguno'. There is a 'buscar' button at the bottom right of the form. Below the form, there is a 'Volver' button with a grid icon. 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")



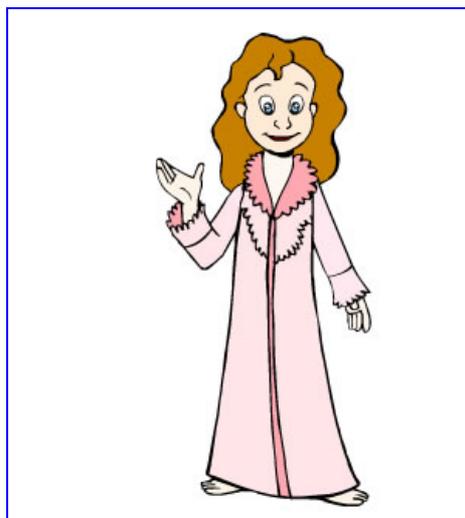
Búsqueda

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...



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"



Añadir objetos 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



Añadir objetos en la base de datos/**Movies** o animaciones en 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

Ficha/formulario mediante la que añadir media (movies o animaciones de flash) a la base de datos (desplegada la lista de tipos de movies o animaciones)

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



Añadir objetos en la base de datos/Imagen

The screenshot shows the 'Añadir objetos en la base de datos' (Add objects to the database) interface in the ALES II management module. The interface is part of the Ministerio de Educación y Ciencia. It features a search bar at the top with a 'buscar' button and a 'Búsqueda avanzada' link. Below the search bar, there are tabs for 'movies', 'imagen', 'audio', 'texto', and 'video', with 'imagen' currently selected. The main form contains several fields: 'Nombre:' (Name), 'Nombre corto:' (Short name), 'Archivo:' (File) with an 'Examinar...' (Browse...) button, 'Descripción:' (Description) with a large text area, and three dropdown menus for 'Película:' (Movie), 'Escenario:' (Scenario), and 'Escena:' (Scene). The 'Película' dropdown is set to 'Película', 'Escenario' to 'Escenario', and 'Escena' to 'Ninguno'. An 'añadir' (add) button is located at the bottom right of the form. A 'Volver' (Back) button is at the bottom left.

Ficha/formulario mediante la que añadir media (imágenes) a la base de datos

Las imágenes se asignan a una determinada Película/Escenario/Escena.



Añadir objetos en la base de datos/Audio

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
Palabras
Letras
Efectos
Otros
Mensajes
Diálogos
presentación

Nombre:

Nombre corto:

Archivo: Examinar...

Descripción:

Película: Película

Escenario: Escenario

Escena: Ninguno

añadir

Volver

Ficha/formulario mediante la que añadir media (audios) a la base de datos
(desplegada la lista de tipos de audio en relación con ALES)

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



Añadir objetos en 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

Ficha/formulario mediante la que añadir archivos de texto a la base de datos

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



Añadir objetos en la base de datos/Vídeo

The screenshot shows the 'Añadir objetos en la base de datos' (Add objects to the database) interface in the ALES II system. At the top left is the logo of the Ministerio de Educación y Ciencia. The header includes 'ALES II Módulo de gestión'. Below the header is a search bar with a 'buscar' button and a 'Búsqueda avanzada' link. The main section is titled 'Añadir objetos en la base de datos' and features a tabbed interface with 'movies', 'imagen', 'audio', 'texto', and 'video' tabs. The 'video' tab is selected. The form contains the following fields and controls:

- Nombre:** A text input field.
- Nombre corto:** A text input field.
- Archivo:** A text input field with an 'Examinar...' button next to it.
- Descripción:** A large text area with a vertical scrollbar.
- Película:** A dropdown menu with 'Película' selected.
- Escenario:** A dropdown menu with 'Escenario' selected.
- Escena:** A dropdown menu with 'Ninguno' selected.
- añadir:** A button at the bottom right of the form.

At the bottom left, there is a 'Volver' button with a grid icon.

Ficha/formulario mediante la que añadir media (videos) a la base de datos

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



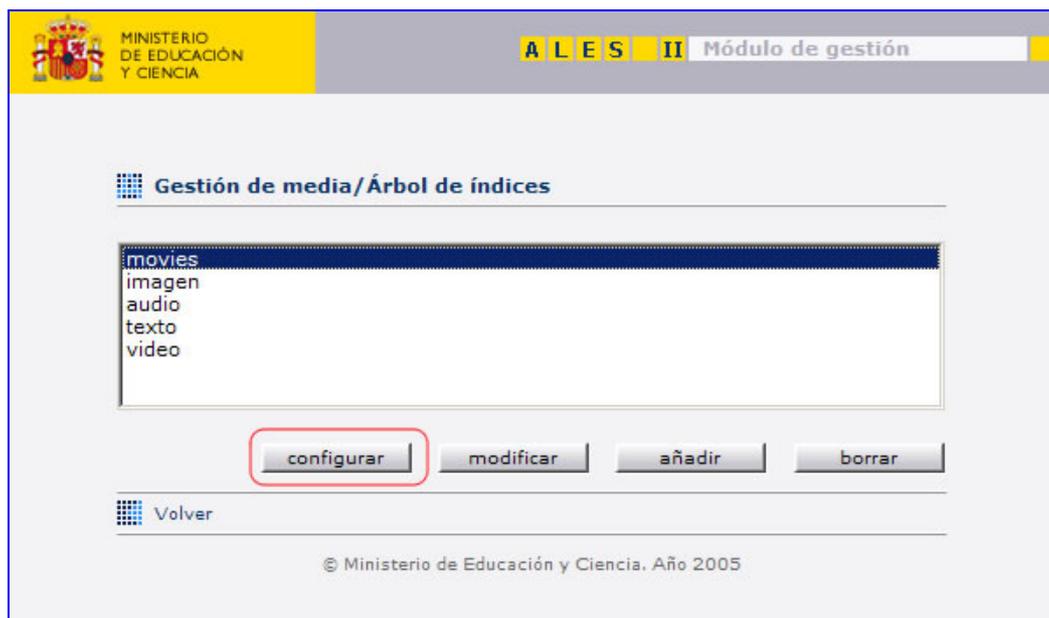
Árbol de índices



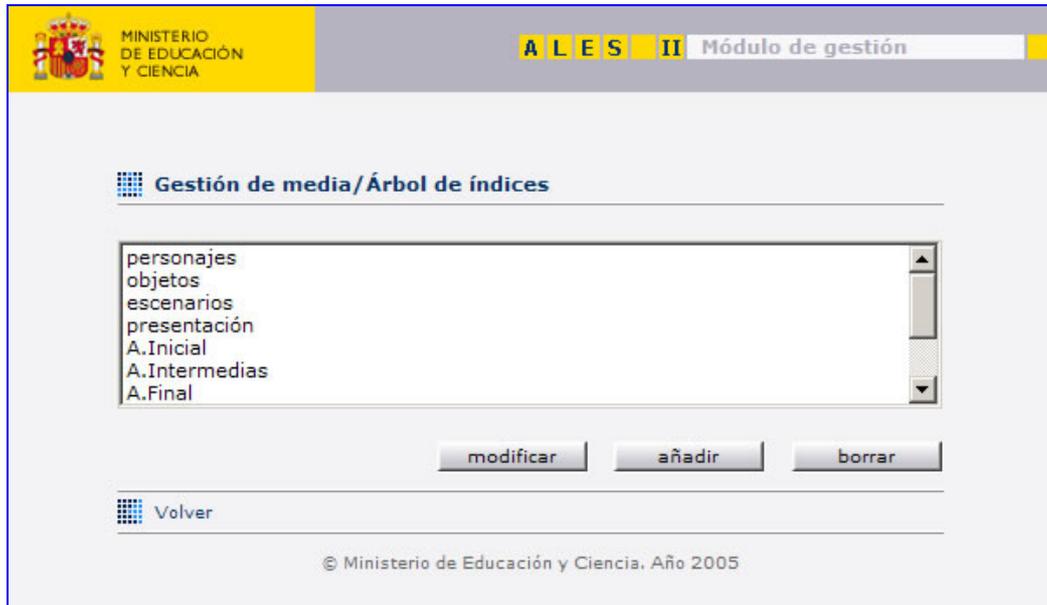
Remarcado en rojo, el botón de acceso al gestor del Árbol de índices

El Árbol de índices permite configurar los distintos tipos de media del "Gestor".

Árbol de índices / Configurar tipos de media



Remarcado en rojo, el botón de acceso al formulario para la configuración de los tipos de media del Árbol de índices



Configuración de tipos de movies (animaciones Flash). A este listado se le puede añadir un nuevo tipo de animación, así como modificar o borrar uno ya existente



Árbol de índices / Añadir tipos de media



Remarcado en rojo, el botón de acceso al formulario para añadir tipos de media



Formulario mediante el que añadir a la lista un nuevo tipo de media



Árbol de índices / **Modificar tipos de media (movies)**

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Módulo de gestión

Gestión de media/Árbol de índices

- movies
- imagen
- audio
- texto
- video

configurar modificar añadir borrar

Volver

© Ministerio de Educación y Ciencia. Año 2005

Remarcado en rojo, el botón de acceso al formulario para modificar movies (animaciones Flash)

Modificar película

Nombre:
movies

Directorio:
movies

Orden:
1

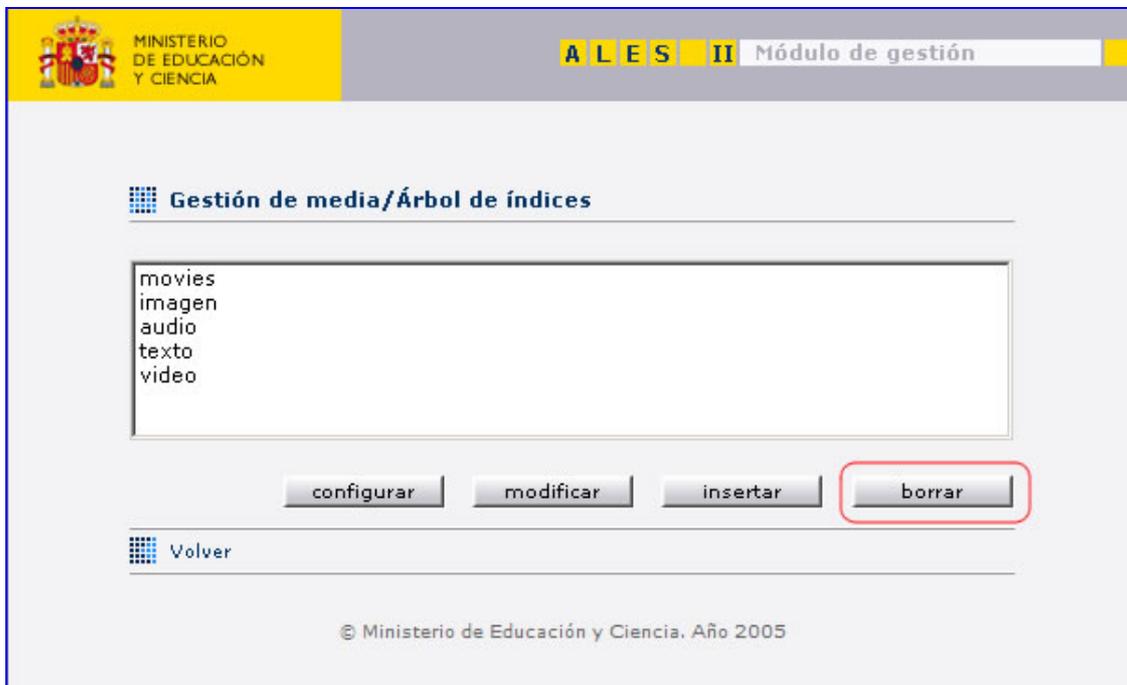
Tipo:
Swf (Flash)

modificar

Formulario mediante el que modificar movies (animaciones Flash)



Árbol de índices / **Borrar tipos de media**



Remarcado en rojo, el botón mediante el que borrar cualquier tipo de media de la lista que haya sido previamente seleccionado con el ratón.

Una vez asignados los media (fondos, objetos, animaciones, personajes, audios, etc) a un escenario o a una actividad, basta abrir el "Editor de proyectos" en ese escenario o actividad para encontrar en sus diferentes paneles todos los media previamente asignados los cuales pueden arrastrarse a la pantalla del editor para efectuar el montaje.



8. EDITOR DE PROYECTOS

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

ALES II dispone de una potente herramienta para el montaje de animaciones y actividades, el Editor de proyectos.



Editor de proyectos

El Editor consta de los elementos siguientes:

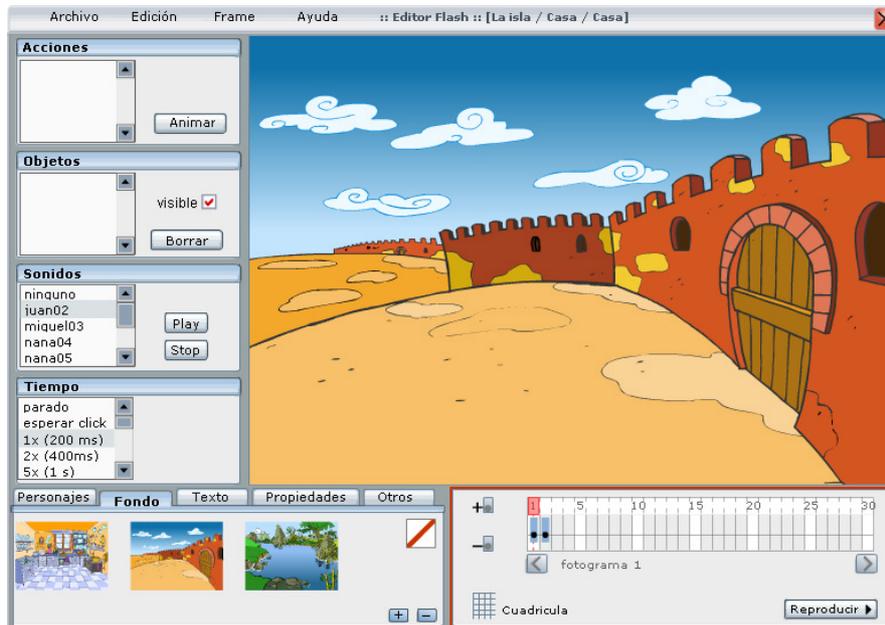
- Barra de menús
- Panel Fotogramas
- Panel Elementos
- Panel Acciones
- Panel Objetos
- Panel Sonidos
- Panel Tiempo

Barra de menús

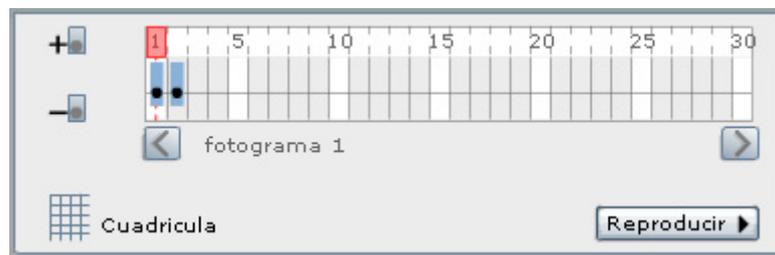
Archivo	Edición	Frame	Ayuda
- Grabar - Salir	- XML - Propiedades	- Nuevo - Borrar - Importar - Propiedades	- Ayuda



Panel Fotogramas



El Editor en el que aparece remarcado el panel "Fotogramas"



El panel "Fotogramas" (detalle)

Nota:

Para mayor precisión y detalle sobre las funcionalidades del panel "Fotogramas" consúltese el "Tutorial del editor de proyectos" que se encuentra en el menú "Ayuda" del propio Editor.

Tutorial del Editor de Proyectos /El panel de fotogramas

- ¿Cómo seleccionar un fotograma en la línea de tiempo?
- ¿Cómo seleccionar el fotograma siguiente en la línea de tiempo?
- ¿Cómo seleccionar el fotograma anterior en la línea de tiempo?
- ¿Cómo añadir un fotograma nuevo?
- ¿Cómo duplicar el último fotograma de la línea de tiempo?
- ¿Cómo borrar un fotograma?
- ¿Cómo borrar el último fotograma de la línea de tiempo?
- ¿Cómo mostrar la cuadrícula del escenario?
- ¿Cómo ocultar la cuadrícula del escenario?



Panel Elementos



El Editor en el que aparece remarcado en rojo el panel "Elementos"



El panel "Elementos" con la pestaña "Fondo" seleccionada (detalle)

Nota:

Para mayor precisión y detalle sobre las funcionalidades del panel "Elementos" consúltese el "Tutorial del editor de proyectos" que se encuentra en el menú "Ayuda" del propio Editor.

Tutorial del Editor de Proyectos /El panel "Elementos"

¿Cómo añadir un fondo al escenario?

¿Cómo añadir un personaje al escenario?

¿Cómo añadir un texto al escenario?

¿Cómo añadir un objeto al escenario?

¿Cómo cambiar las propiedades de un personaje o de un objeto dentro del escenario?

¿Cómo cambiar la escala de un personaje o de un objeto?

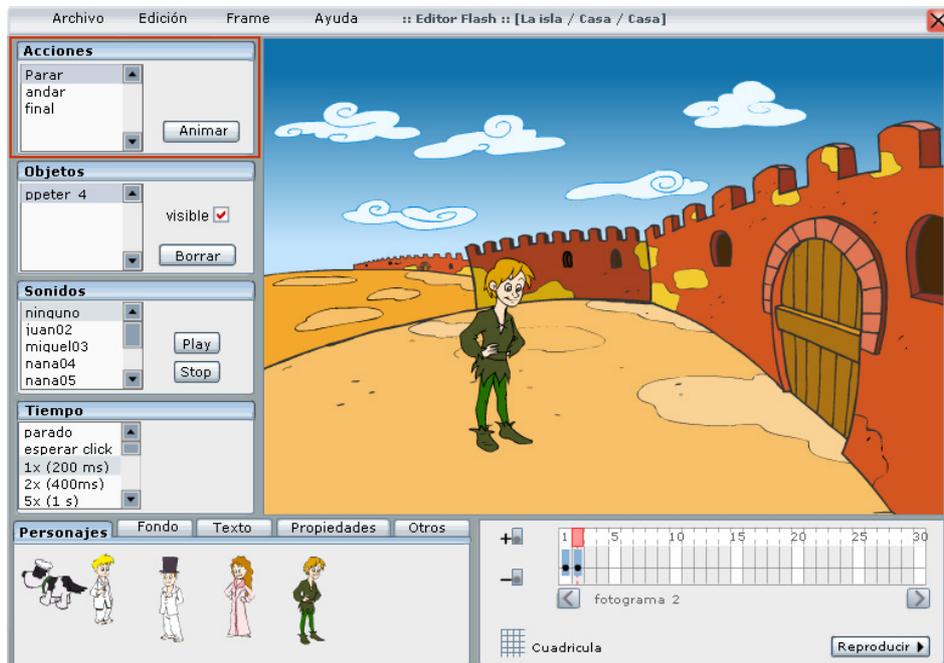
¿Cómo cambiar la posición de un personaje o de un objeto en el escenario?



- ¿Cómo cambiar la transparencia de un personaje o de un objeto?
- ¿Cómo cambiar la transparencia del fondo de un escenario?
- ¿Cómo girar un personaje o un objeto?
- ¿Cómo cambiar las propiedades de un texto de una cartela del escenario?
- ¿Cómo cambiar el tamaño de fuente de un texto de una cartela del escenario?
- ¿Cómo cambiar las dimensiones de un texto de una cartela del escenario?
- ¿Cómo cambiar el color de un texto de una cartela del escenario?
- ¿Cómo cambiar el estilo de un texto de una cartela del escenario?
- ¿Cómo cambiar la alineación de un texto de una cartela del escenario?



Panel Acciones



El Editor en el que aparece remarcado en rojo el panel "Acciones"



El panel "Acciones"

Nota:

Para mayor precisión y detalle sobre las funcionalidades del panel "Acciones" consúltese el "Tutorial del editor de proyectos" que se encuentra en el menú "Ayuda" del propio Editor.

Tutorial del Editor de Proyectos /El panel "Acciones"

¿Cómo asignar una acción a un personaje u objeto?

¿Cómo previsualizar la acción de un personaje u objeto?



Panel Objetos



El Editor en el que aparece remarcado en rojo el panel "Objetos"



El panel "Objetos"

Nota:

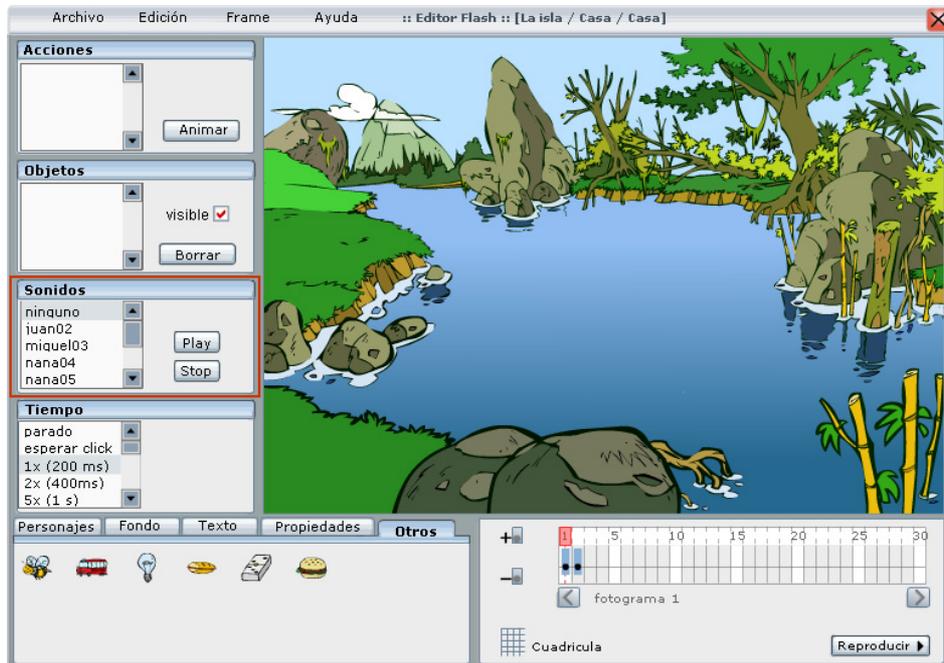
Para mayor precisión y detalle sobre las funcionalidades del panel "Objetos" consúltese el "Tutorial del editor de proyectos" que se encuentra en el menú "Ayuda" del propio Editor.

Tutorial del Editor de Proyectos /El panel "Objetos"

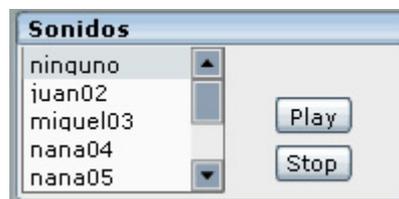
- ¿Cómo seleccionar un personaje u objeto dentro del escenario?
- ¿Cómo hacer invisible un personaje u objeto del escenario?
- ¿Cómo borrar un personaje u objeto del escenario?



Panel de sonidos



El Editor en el que aparece remarcado en rojo el panel "Sonidos"



El panel "Sonidos"

Nota:

Para mayor precisión y detalle sobre las funcionalidades del panel "Sonidos" consúltese el "Tutorial del editor de proyectos" que se encuentra en el menú "Ayuda" del propio Editor.

Tutorial del Editor de Proyectos /El panel "Sonidos"

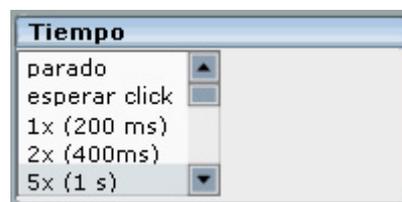
- ¿Cómo asignar un sonido a un fotograma?
- ¿Cómo escuchar un sonido asociado a un fotograma?



Panel Tiempo



El Editor en el que aparece remarcado en rojo el panel "Tiempo"



El panel "Tiempo"

Nota:

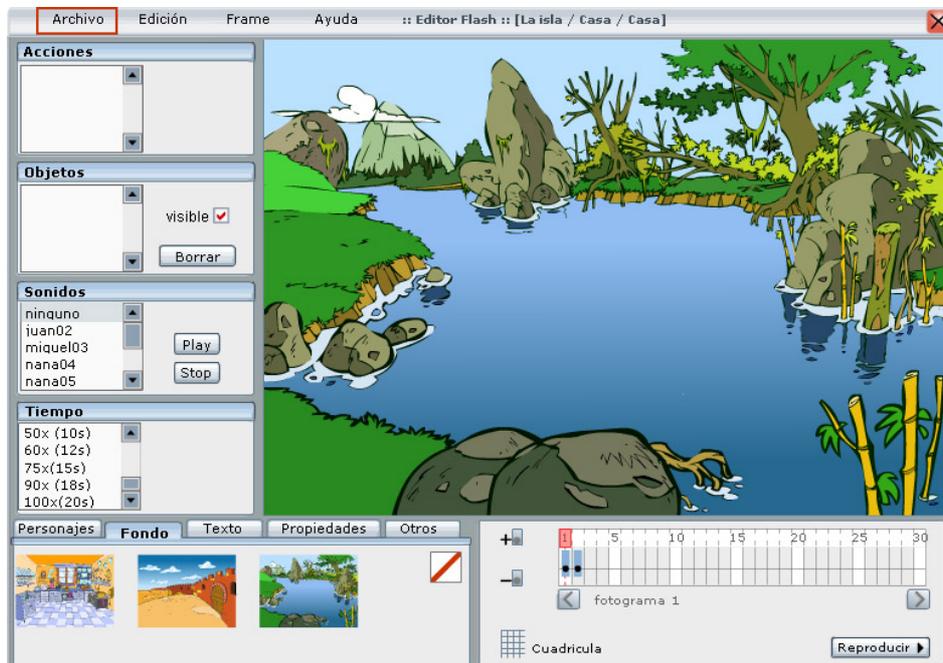
Para mayor precisión y detalle sobre las funcionalidades del panel "Tiempo" consúltese el "Tutorial del editor de proyectos" que se encuentra en el menú "Ayuda" del propio Editor.

Tutorial del Editor de Proyectos /El panel "Sonidos"

- ¿Cómo asignar un tiempo de espera para que la película se pare en cada frame?
- ¿Cómo parar la reproducción de la película en un fotograma determinado?
- ¿Cómo parar la reproducción de la película en espera de la pulsación de un botón?



Menú Archivo



El Editor en el que aparece remarcado en rojo el menú "Archivo"



El menú "Archivo"

Menú Archivo/Grabar

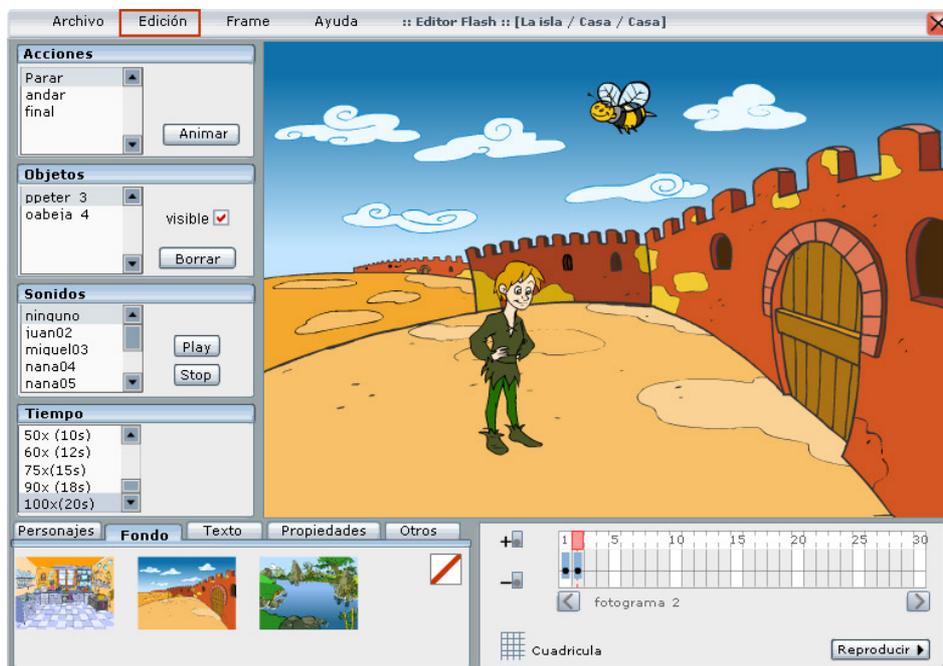
Una vez montado un escenario y, en él, una animación inicial o final de una actividad, o el enlace a la propia actividad en cuestión, se procede a guardarlos seleccionando, en el menú "Archivo", "Grabar". El Editor entonces genera un fichero XML con toda la información de los objetos (animaciones, imágenes, videos, etc.) así como con todas las acciones e interacciones existentes entre ellos.

Tutorial del Editor de Proyectos /Menú Archivo/ Grabar

¿Cómo grabar los cambios hechos en un proyecto?



Menú Edición



El Editor en el que aparece remarcado en rojo el menú "Edición"



El menú "Edición"

Menú Edición/XML

Seleccionando en el menú "Edición" la opción "XML", podemos visualizar el archivo programado en XML con la relación de todos los objetos correspondientes al escenario, animaciones (inicial o final) etc., que aparece en la pantalla del "Editor", además de las acciones e interacciones.

Tutorial del Editor de Proyectos /Menú Edición

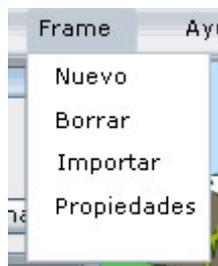
- ¿Cómo acceder al archivo fuente XML de la escena?
- ¿Cómo ver las propiedades de un personaje o de un objeto?
- ¿Cómo enlazar un personaje u objeto a otra escena?
- ¿Cómo establecer un orden entre las escenas?



Menú Frame



El Editor en el que aparece remarcado en rojo el menú "Frame"



El menú "Frame"

Tutorial del Editor de Proyectos /Menú Frame

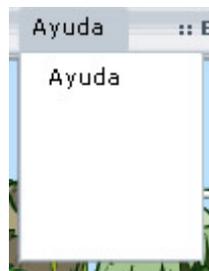
- ¿Cómo ver las propiedades de un fotograma?
- ¿Cómo enlazar un fotograma a una escena?
- ¿Cómo enlazar un fotograma a una actividad?



Menú Ayuda



El Editor en el que aparece remarcado en rojo el menú "Ayuda"



El menú "Ayuda"

Desde el menú "Ayuda" se enlaza al Tutorial del Editor de proyectos



Tutorial en línea al que se accede desde la "Ayuda" del Editor

Índice del Tutorial del editor de proyectos

El panel de fotogramas

- ¿Cómo seleccionar un fotograma en la línea de tiempo?
- ¿Cómo seleccionar el fotograma siguiente en la línea de tiempo?
- ¿Cómo seleccionar el fotograma anterior en la línea de tiempo?
- ¿Cómo añadir un fotograma nuevo?
- ¿Cómo duplicar el último fotograma de la línea de tiempo?
- ¿Cómo borrar un fotograma?
- ¿Cómo borrar el último fotograma de la línea de tiempo?
- ¿Cómo mostrar la cuadrícula del escenario?
- ¿Cómo ocultar la cuadrícula del escenario?

El panel de elementos

- ¿Cómo añadir un fondo al escenario?
- ¿Cómo añadir un personaje al escenario?
- ¿Cómo añadir un texto al escenario?
- ¿Cómo añadir un objeto al escenario?
- ¿Cómo cambiar las propiedades de un personaje o de un objeto dentro del escenario?



- ¿Cómo cambiar la escala de un personaje o de un objeto?
- ¿Cómo cambiar la posición de un personaje o de un objeto en el escenario?
- ¿Cómo cambiar la transparencia de un personaje o de un objeto?
- ¿Cómo cambiar la transparencia del fondo de un escenario?
- ¿Cómo girar un personaje o un objeto?
- ¿Cómo cambiar las propiedades de un texto de una cartela del escenario?
- ¿Cómo cambiar el tamaño de fuente de un texto de una cartela del escenario?
- ¿Cómo cambiar las dimensiones de un texto de una cartela del escenario?
- ¿Cómo cambiar el color de un texto de una cartela del escenario?
- ¿Cómo cambiar el estilo de un texto de una cartela del escenario?
- ¿Cómo cambiar la alineación de un texto de una cartela del escenario?

El panel de acciones

- ¿Cómo asignar una acción a un personaje u objeto?
- ¿Cómo previsualizar la acción de un personaje u objeto?

El panel de objetos

- ¿Cómo seleccionar un personaje u objeto dentro del escenario?
- ¿Cómo hacer invisible un personaje u objeto del escenario?
- ¿Cómo borrar un personaje u objeto del escenario?

El panel de sonidos

- ¿Cómo asignar un sonido a un fotograma?
- ¿Cómo escuchar un sonido asociado a un fotograma?

El panel de tiempo

- ¿Cómo asignar un tiempo de espera para que la película se pare en cada frame?
- ¿Cómo parar la reproducción de la película en un fotograma determinado?
- ¿Cómo parar la reproducción de la película en espera de la pulsación de un botón?

El menú archivo

- ¿Cómo grabar los cambios hechos en un proyecto?

El menú edición

- ¿Cómo acceder al archivo fuente XML de la escena?
- ¿Cómo ver las propiedades de un personaje o de un objeto?
- ¿Cómo enlazar un personaje u objeto a otra escena?
- ¿Cómo establecer un orden entre las escenas?



El menú frame

¿Cómo ver las propiedades de un fotograma?

¿Cómo enlazar un fotograma a una escena?

¿Cómo enlazar un fotograma a una actividad?

El menú ayuda

¿Cómo acceder al tutorial del editor?



ÍNDICE

1. ESTRUCTURA.....	1
2. MÓDULO DE GESTIÓN DE USUARIOS.....	2
Perfiles de usuario.....	2
Funcionalidades por perfiles	2
Administrador	2
Coordinador	2
Autor	3
Autor/Logopeda/Padres	4
Alumno.....	4
Perfil de usuario: Administrador Gestión de usuarios.....	5
Configurar la página principal de ALES II.....	7
Gestión del "Diccionario de variables" de la aplicación	8
3. GESTOR DE PELÍCULAS.....	11
[Perfiles de usuario: Coordinador - Autor]	11
Añadir una nueva película	11
Editar una película.....	12
Modificar una película.....	13
Configurar una película	14
Borrar una película	15
4. GESTOR DE ESCENARIOS	16
[Perfiles de usuario: Coordinador - Autor]	16
Añadir un nuevo escenario	16
Editar un escenario.....	17
Modificar un escenario	18
Configurar un escenario	19
Borrar un escenario	19
5. GESTOR DE ESCENAS.....	20
[Perfiles de usuario: Coordinador - Autor]	20
Añadir una escena	20
Editar una escena	21
El editor de actividades.....	21
El editor de actividades (Detalle).....	22
El editor de actividades (Detalle).....	22
Modificar una escena.....	23
Borrar una escena	24
6. GESTOR DE ACTIVIDADES.....	25
[Perfiles de usuario: Coordinador - Autor]	25
Añadir una actividad	25
Modificar una actividad	26
Borrar una actividad	34
7. GESTOR DE MEDIA.....	35
[Perfiles de usuario: Coordinador - Autor]	35
Búsqueda sencilla	36
Búsqueda avanzada	38
Añadir objetos a la base de datos.....	41
Añadir objetos en la base de datos/Movies o animaciones en Flash.....	42
Añadir objetos en la base de datos/Imagen	43
Añadir objetos en la base de datos/Audio	44



Añadir objetos en la base de datos/Texto	45
Añadir objetos en la base de datos/Vídeo	46
Árbol de índices	47
Árbol de índices / Configurar tipos de media	47
Árbol de índices / Añadir tipos de media	49
Árbol de índices / Modificar tipos de media (movies)	50
Árbol de índices / Borrar tipos de media	51
8. EDITOR DE PROYECTOS	52
[Perfiles de usuario: Coordinador - Autor]	52
ALES II dispone de una potente herramienta para el montaje de animaciones y actividades, el Editor de proyectos.	52
Barra de menú	52
Panel Fotogramas	53
Tutorial del Editor de Proyectos /El panel de fotogramas	53
Panel Elementos	54
Tutorial del Editor de Proyectos /El panel "Elementos"	54
Panel Acciones	56
Tutorial del Editor de Proyectos /El panel "Acciones"	56
Panel Objetos	57
Tutorial del Editor de Proyectos /El panel "Objetos"	57
Panel de sonidos	58
Tutorial del Editor de Proyectos /El panel "Sonidos"	58
Panel Tiempo	59
Tutorial del Editor de Proyectos /El panel "Sonidos"	59
Menú Archivo	60
Menú Archivo/Grabar	60
Tutorial del Editor de Proyectos /Menú Archivo/ Grabar	60
Menú Edición	61
Menú Edición/XML	61
Tutorial del Editor de Proyectos /Menú Edición	61
Menú Frame	62
Tutorial del Editor de Proyectos /Menú Frame	62
Menú Ayuda	63
Índice del Tutorial del editor de proyectos	64
El panel de fotogramas	64
El panel de elementos	64
El panel de acciones	65
El panel de objetos	65
El panel de sonidos	65
El panel de tiempo	65
El menú archivo	65
El menú edición	65
El menú frame	66
El menú ayuda	66