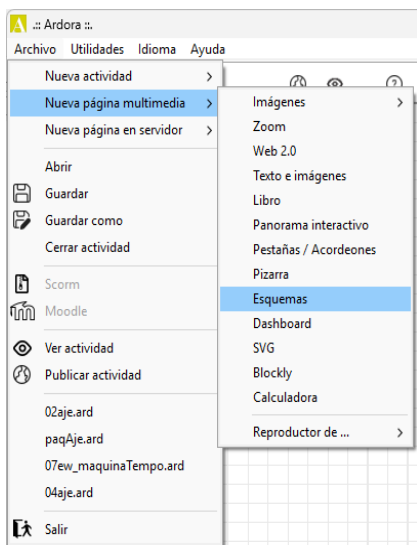
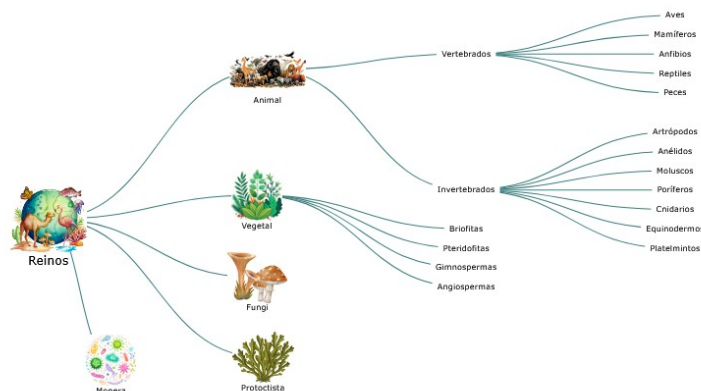


Este tipo de página multimedia nos permite crear un entorno en el que mostrar un esquema previamente creado y poder interactuar después con él o crearlo a partir de cero.

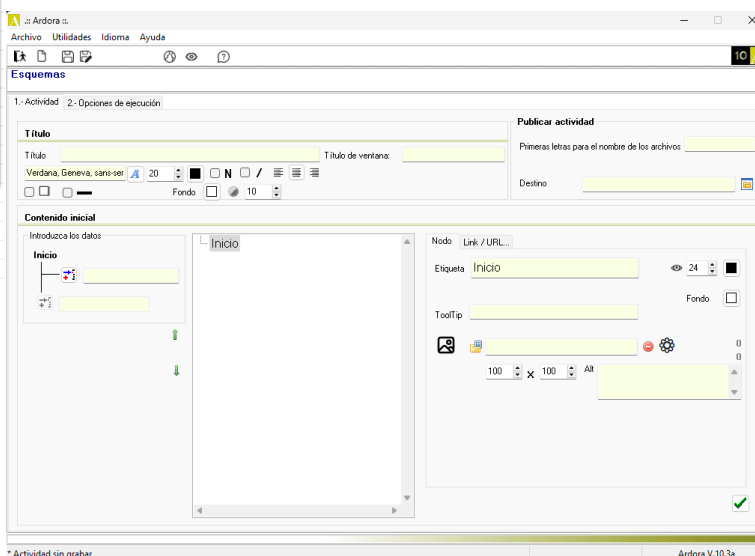
Para ello la página multimedia creada tiene diversas funcionalidades, que se describirán más abajo, tales como añadir/eliminar nodos, cambiar aspecto, añadir imagen, audio o contenido embebido, guardar/recuperar el esquema realizado, etc.

Los 5 Reinos de los Seres Vivos

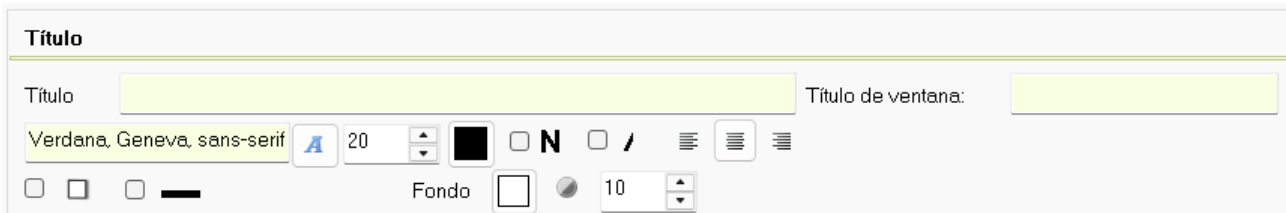


Desde el menú “Archivo” seleccione “Nueva página multimedia – Esquemas”.

En su pantalla aparecerá el siguiente formulario:



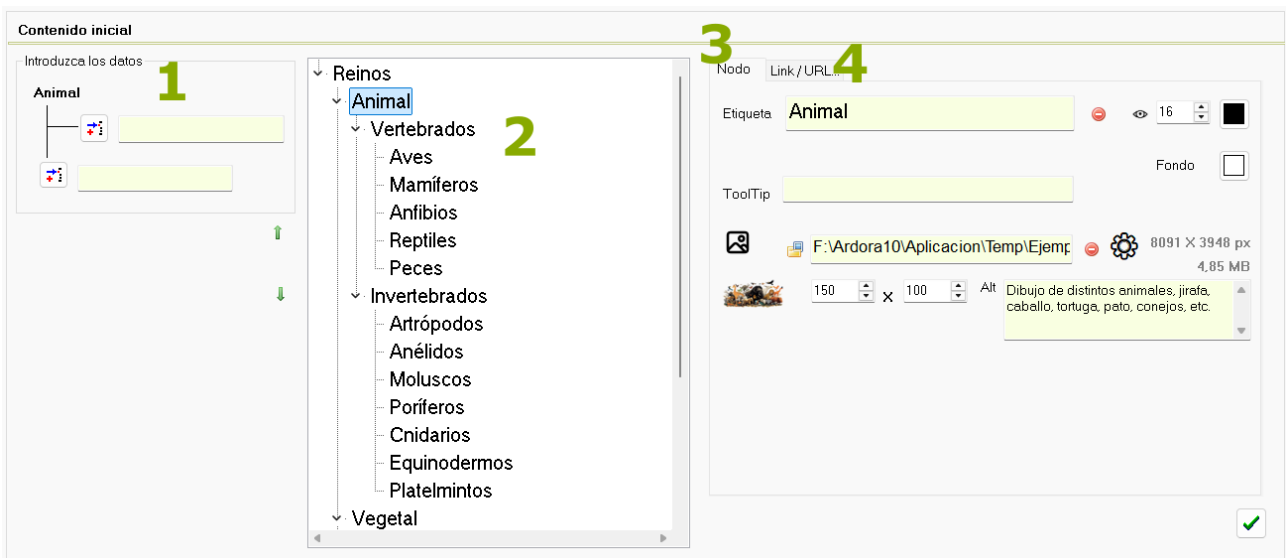
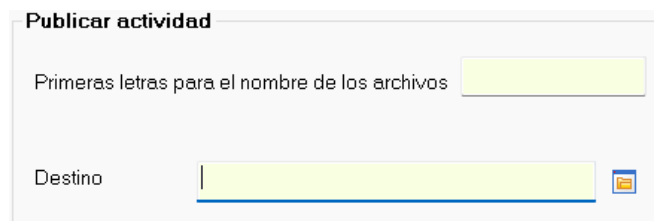
Veamos cada apartado.



Aquí insertaremos (opcional) el título de nuestro esquema así como el que aparecerá en la ventana del navegador. Debajo están los controles habituales del tipo de fuente, su tamaño, color, negrilla, itálica y su ajuste (izquierda, centrado, derecha).


En la última línea se presenta la opción de “dar sombra” a las letras del título, dibujar una línea entre el título y el esquema, el color que tendrá el fondo de ese título y la transparencia de ese fondo.

Como en todos los contenidos creados con Ardora aquí podremos indicar el nombre y el lugar en donde se va a crear nuestro esquema.




En 1 podemos introducir los elementos (nodos) de nuestro esquema. Preste atención al nodo que está seleccionado cuyo texto aparece siempre en la parte superior (en la imagen “Animal”), en el primer campo introduciremos un “hijo” del nodo seleccionado y en el

segundo un “hermano”. En nuestro ejemplo para “Animal” se han introducido varios “hijos” (el primero de ellos es “Vertebrados”) y varios “hermanos” (el primero es “Vegetal”).

En **2** aparece la estructura de nuestro esquema. Es el lugar en que debemos de seleccionar los nodos para añadirles atributos o descendientes (en el ejemplo el nodo seleccionado es “Animal”). Al seleccionar el nodo en **3** podremos modificar su “etiqueta” (el texto que aparecerá en el nodo). A la derecha del campo etiqueta aparece un “ojo”  pulsando en él (aparece un ojo “tachado”) estaríamos indicando que este nodo no es visible al mostrarse por primera vez el esquema, aunque, como veremos después, si se podrá mostrar. La utilidad de este “ojo” es poder ir mostrando los elementos del esquema en función de lo que, por ejemplo, vaya explicando el docente.

A la derecha del ojo tenemos el tamaño de la fuente con la que se va a mostrar el texto de la etiqueta y el color de ese texto.

En el campo **ToolTip** podemos introducir un texto (una aclaración, comentario...) que aparecerá únicamente cuando el cursor del ratón se encuentre encima del nodo.

Debajo del tooltip nos encontramos con el **campo de imagen**  en el que podemos introducir cualquier gráfico que va a aparecer en el nodo, la rueda nos permite hacer pequeños ajustes a la imagen tales como orientación, rotado, resolución. Si, por ejemplo, tenemos una imagen con unas dimensiones que nunca vamos a usar en este caso podemos bajar su resolución (en la captura 8091x3948px) por otra menor con lo que conseguiremos, al “pesar” menos la imagen, que el esquema “se cargue” antes. Debajo tenemos las dimensiones que, como máximo, va a tener esa imagen así como la descripción de esa imagen necesaria para mejorar la accesibilidad de nuestro contenido.



A cada uno de los nodos, en **4** podemos asignarle más elementos, tal y como se aprecia en la captura.

Link: El texto que escribamos aquí se mostrará sobre la línea que une a este nodo con su “padre”, en nuestro ejemplo sería la línea que va desde “Reinos” hasta “Animal”. Este texto se muestra con las características que se determinen a su derecha

de tamaño, color y alineamiento de la fuente.



Aquí podemos escribir una dirección de internet (URL), en el esquema aparecerá este mismo icono debajo del nodo para que al pulsarlo se abra una nueva pestaña del navegador con la dirección asignada.

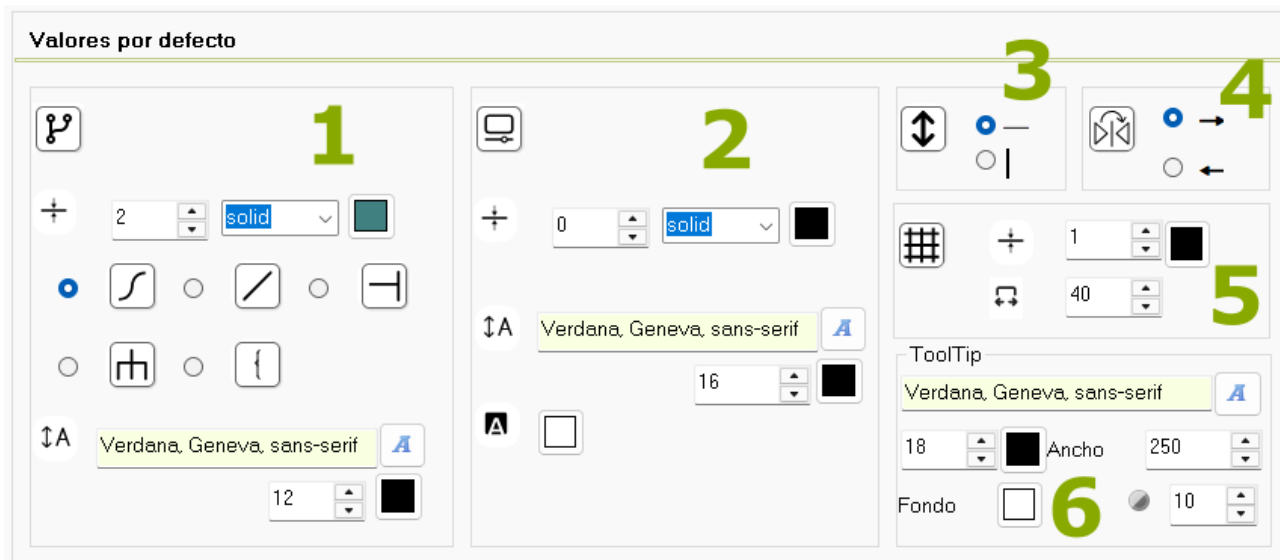
Si queremos que este nodo tenga asociado un audio debemos de hacer clic sobre el icono y cargar un fichero de audio (mp3, ogg). En el esquema aparecerá este mismo icono en el que, al hacer click, se reproducirá el archivo indicado.

Podemos hacer lo mismo que con el audio con una imagen. Aquí también aparecerá en el esquema, debajo del nodo, este icono que permitirá mostrar la imagen cargada. Los datos a introducir son los mismos que en el campo de la imagen ya comentado.

En este campo podemos insertar el código de embebido de otros contenidos (vídeo de Youtube, mapa de Google maps...)

Importante: cuando realice cambios tanto en 3 como en 4 recuerde siempre pulsar en el botón de guardar.

En la pestaña “2.- Opciones de ejecución” tenemos las siguientes partes:



La primera es la relativa a los valores que, por defecto (luego pueden ser cambiados), van a tener los distintos elementos del esquema al se cargado por primera vez en el navegador.

En 1 se encuentran los datos relativos a las líneas que unen los nodos del esquema, en la primera línea tenemos el grosor, estilo y color. En la segunda y tercera línea tenemos el aspecto que inicialmente van a tener esas líneas, tenga presente que hay algún tipo de línea que no tiene sentido con algún esquema en concreto.

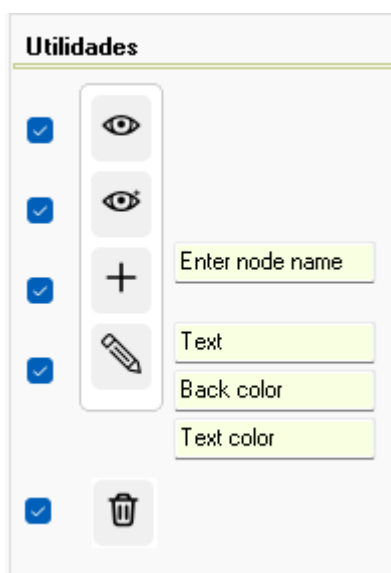
En 2 está lo relativo a los nodos. Primero tenemos el grosor, estilo y color del borde del nodo. Luego (siguiente línea) el tipo de fuente, tamaño y color. Finalmente está el color de fondo que tendrá el nodo.

En 3 indicaremos si el esquema debe de mostrarse horizontal o perpendicularmente.

4 muestra el “sentido” del esquema (de izquierda a derecha o de derecha a izquierda en el caso de los “horizontales”; de abajo arriba o de arriba abajo en los “verticales”).

5 son los datos relativos a la rejilla que puede usarse de guía para “resituar” los nodos o colocar los que se creen.

El apartado 6 está reservado para el aspecto que tendrán las “ToolTips”.



Aquí podremos indicar los botones que pueden aparecer en el esquema cuando se hace click sobre un nodo.

El primer botón del ojo permite que se muestren/oculten los nodos hijos y sus “descendientes” del nodo seleccionado.

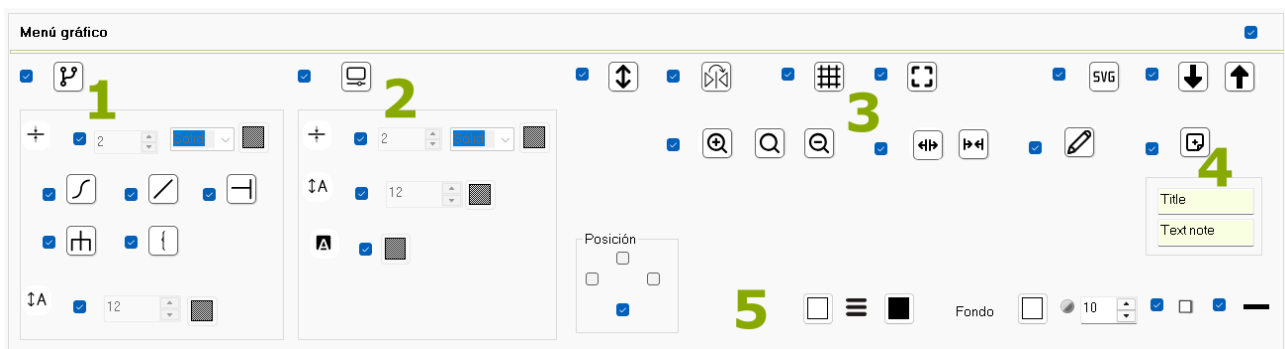
El segundo permite mostrar únicamente los nodos hijos (no sus descendientes). Este botón puede ser interesante en una situación en la que vamos mostrando los elementos del esquema “paso a paso”.

El botón “+” permitirá añadir nuevos nodos al nodo seleccionado, para ello se le preguntará al usuario o usuaria que introduzca el nombre del nodo, en el campo puede introducir la etiqueta que verá el alumnado indicándole que introduzca el texto para un nuevo nodo (en la captura: “Enter

node name”).

El **botón del lápiz** indica que se permite modificar el contenido de los nodos, para ello podemos personalizar el texto que aparecerá a la hora de pedir que se introduzcan los datos (en la captura: text, back color y text color).

Finalmente el **botón del cubo de basura** permite eliminar un nodo. Se permiten eliminar todos los nodos excepto el principal.




Para finalizar en este apartado vamos a especificar los elementos que van a estar presentes en el menú gráfico así como su aspecto. Observe que en la esquina superior derecha de este apartado hay una casilla, si está desmarcada estaremos indicando que no se muestra el menú. En este caso sólo se mostrará el esquema.













En 1 indicaremos primeramente si queremos que aparezca el menú que permite modificar lo relacionado con las líneas que enlazan los nodos. Fíjese que podemos permitir o no algunos puntos. Por ejemplo podemos permitir que se cambie entre el tipo de línea curva y recta pero que no se pueda cambiar a los otros tres tipos.

El apartado 2 está dedicado al cambio del aspecto de los nodos.

En 3 indicaremos si queremos que los siguientes botones (y su funcionalidad) estén presentes o no.

 Cambio de dirección.

 Cambio de sentido.

-  Rejilla.
-  Pantalla completa.
-  Exportar esquema a gráfico SVG, esto permitiría editar el esquema con un programa de dibujo vectorial como Inkscape.
-  Guardar esquema.
-  Abrir esquema.
-  Ampliar esquema.
-  Restaurar esquema al tamaño inicial.
-  Reducir esquema.
-  Separar nodos.
-  Aproximar nodos.
-  Permitir dibujo sobre el esquema.
-  Añadir notas tipo “post-it”. Observe que en este caso también puede personalizar el texto que, por defecto, tendrá cada nota en el momento de crearla.

En la parte más baja del apartado podremos indicar el lugar en el que queremos que aparezca el menú, superior, izquierda, abajo, derecha. El color de los botones que forman el menú, el color del fondo del menú, su transparencia, si queremos sombra y línea divisoria con el esquema.

Por último tenga presente que, desde la versión 10.2 puede insertar esta página multimedia en un desktop como una herramienta. Esto le permitirá que a la hora de grabar/abrir el esquema los pueda hacer en el gestor de archivos, al mismo tiempo que profesorado y alumnado pueden compartir este tipo de contenido.