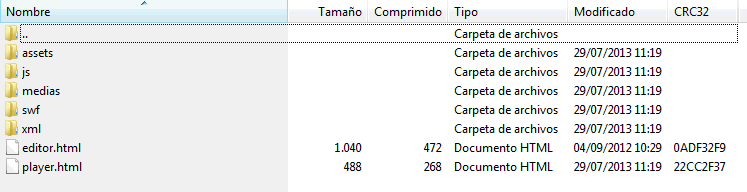
Apuntes:

**Cómo modificar un recurso aprovechado de Motores F:**

1. Identificar el tipo de motor
2. Generar un zip que contenga la misma estructura que hay dentro de los zips de creación.
3. El contenido se sacas de la carpeta del recurso y, si te falta algún archivo (normalmente falta el editor), simplemente cópialo del que tienes en el zip del motor.



**Centrar textos** (p)

<p **centrado="si"**>

IMPOTANTE: ESPECIFICACION DE ATRIBUTOS PARA M101 Y CUADERNO DE ESTUDIO

* Banco de actividades (el que tiene muchas preguntas y luego se pueden hacer derivados): para que aparezca en producción (caja amarilla cuando se clica sobre Modificar tema) es necesario que en el InfoRecurso esté marcado como:

\*\*\* acción didáctica: Generador de actividades \*\*\*

* Resto de Motores 101 (los derivados del anterior): para que aparezca el botón "Imprimir tarea" hay que verificar que en el Inforecurso están marcados como:

\*\*\* acción didáctica: Preguntas con respuesta libre \*\*\*

* Verificad siempre que, desde el Cuaderno de estudio, al clicar Imprimir se genera un PDF con el cuaderno de estudio (a veces, si hay algún carácter extraño, no se monta el pdf y da error).

**Documentos asociados** (Adjuntar PDFs a un recurso interactivo)

Los documentos asociados son PDFs solamente. Se añaden en el Escriba, situarse sobre el título del recurso, clica con el botón derecho y escoge la opción añadir pdf. Subes el archivo. Cuando lo veas en el menú de la izquierda de Escriba, clica sobre él con el botón derecho y edita sus opciones (ahora no tengo escriba delante y no recuerdo qué dice exactamente la opción que verás). En la caja de diálogo puedes escoger el nombre que aparecerá en la plataforma ( el que me envías en la captura) y también quien ve el pdf (alumno, profe). Si en algún momento te pregunta si es el pdf principal dile que no (el principal es el mapa conceptual que se abre al clicar en la caja superior del tema en plataforma). En la ayuda de Escriba viene todo esto explicado y con capturas.

Interactivos nuevos que no vienen de Motores

El manuscrito para la creación de un Interactivo nuevo no proveniente de un motor debería llevar como subtitulo algo así:

INTERACTIVO ES\_S1\_01\_Rec010.zip (Recurso de contenido único)

Cambiar un recurso **con ficha** a uno **sin ficha**. Jordi tiene un workaround mejor:

1. Ir a la carpeta
2. Borra Alumno.html y Profesor.html
3. Edita inforecurso.xml cambiar:

<tiporecurso>Recurso con ficha</tiporecurso> por

<tiporecurso>Recurso sin ficha</tiporecurso>

1. Puede copiarlo de algún otro que ya esté bien

Mapa Conceptual (buscar folder Mapas conceptuales.rar con Explorer)

1. Abre index.html con Explorer 10
2. Edita mapa conceptual
3. Guarda con nombre de código de guión\_mapa.xlm (ejemplo: CI\_S3\_01\_MX\_mapa.xml) en una carpeta (importante: si lleva imágenes para formulas éstas deben estar en la misma carpeta)
4. Ir al recurso correspondiente al mapa conceptual y

Media principal/ Crear media / pestaña mapa conceptual flash/

1. Escoja archivo xml correspondiente.
2. Ir a carpeta del recurso correspondiente al mapa conceptual del guión
3. Reemplaza el archivo MapaConceptual.pdf por la versión correcta.

Recursos de motores M101AP son los visibles correspondientes a los refuerza tu aprendizaje.

Fotografías para el Cuaderno de Estudio:

1. Copia los archivos jpg a la carpeta del guión /InfoGuion/cuadernoestudio/images\_xml
2. Cuando se coloca una imagen en el xml del CE solamente se da de alta el archivo \_small.jpg
3. Una vez colocada una foto en el CE modifica los atributos para que queden con los siguientes valores:
   1. Ampliable: si (se ve el valor en blanco). Se elige **No** cuando se quiere el pie de foto a la derecha (para fotos verticales).
   2. Imprimir-grande: si
4. Después editar el cuaderno de estudio y quitar toda la ruta que pone el programa Arbortext dejando solamente el nombre completo del archivo .jpg

Revisar en todo los documentos por caracteres especiales:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| &lt; | < | menor que |
| &gt; | > | mayor que |
| &amp; | & | signo et “y” |
| &apos; | ' | apostrofe |
| &quot; | " | comillas |

Nota: En realidad solamente los caracteres "**<**" y "**&**" son estrictamente ilegales en el XML. El signo **mayor que** es legal pero es buen hábito reemplazarlo.

Motor M102 . Adjuntar interactivos (de motores F)

1. Se puede añadir un interactivo tipo platillas (F6, F11, etc.).
2. Se añade: el interactivo (con su estructura de carpetas dentro de la carpeta “adjuntos” del recurso M102a o Ma102b creado en el Escriba).
3. Editar el ejercicio en Escriba y añadir “player.html” en el campo Archivo adjunto. Guardar.

Motor M102. Tipo de documentos que se pueden adjuntar a demás de un interactivo.

1. Se puede adjuntar Interactivos flash, pdf, imágenes, documentos Word y Power Point. → Cuando son archivos individuales puede realizarse a través del botón Crear adjunto del editor del ejercicio.
2. También permite adjuntar una URL. Poner la URL en el campo URL a mostrar.

Motores M102a y M102b. Diferencia

1. El M102b es idéntica al M102a, pero con la única diferencia que desactiva la opción de que el alumno adjunte un documento de respuesta. Es para ejercicios que no pueden responderse en documento digital.

Como subir videos al servidor España (medias pesadas)

1. Entra en la web de test EDI como admin
2. Ve a la pestaña Mantenimiento y selecciona Medias pesados
3. Selecciona el icono de añadir
4. Haz upload de tu video (no hace falta que escribas ninguna Descripción) y luego guarda en el icono de los diskettes

Desde ese momento vuestro media está en el entorno de prueba EDI y deberíais verlo en el guión correspondiente. Luego habrá que subirlo al entorno de producción.

Donde cambiar referencia para los nuevos videos

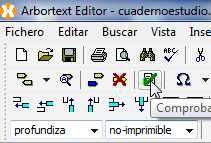
1. Cuando el video este dentro de una carpeta. Buscar en carpeta: /engine/medias/video.flv y /engine/xml/datos.xml, o
2. Cambiar en el archivo: infoRecurso.xml la referencia cuando es un medio pesado. Ejemplo: <tipomedia pesado="true" matricula="AN001079">Animación</tipomedia> a <tipomedia pesado="true" matricula="AN001079\_MX">Animación</tipomedia>

Depuración de código en cuadernoestudio.xml

**Etiquetas vacías.** Esta incidencia permite subir el guion a la plataforma, pero aparece el mensaje Problemas con el cuaderno de estudio y no permite abrirlo. Buscar que no haya tags vacíos. Hay que eliminarlos. Pueden ser:

* <negrita></negrita>
* <cursiva></cursiva>
* <listaElemento></listaElemento>
* <p></p>

**Cómo solucionarlo**. Aplicando el botón Comprobar integrridad de Arbortext y, si informa de un error, corregirlo.



Formulas

Cuando introducimos una fórmula o foto nuevas dentro de un cuaderno de estudio, hay que vigilar que los atributos que se crean tengan la misma estructura que los atributos de los mismos elementos ya existentes. Por ejemplo, en fórmulas e imágenes:

|  |  |
| --- | --- |
| Atributos estándar que crea Arbortext. | Atributos correctos |
| <imagen src="C:\DATOS\Mis imágenes\selec fons\4216753572Buda.jpg"> | <imagen ampliable="no" src="MN\_3C\_03\_img2\_small.jpg"> |

Para solventarlo, hay que editar los atributos de la imagen/fórmula y borrar la ruta que pone Arbortext.

.info

Esto sucede con Recursos Retomados INTERACTIVOS. La nueva versión del Escriba NO admite que los archivos “.info” tengan valor de tamaño 0 por lo tanto, se debe editar con el Notepad o Bloque de Notas de Windows y agregar las líneas necesarias para que esto suceda. Hay que tomar nota de qué tipo de recurso sea (MARCA), luego copiar el texto y cambiar los valores de título y posiblemente el SWF, ejemplos:

**660 (recurso tipo diaporama)**

marca=diaporama.xsl;1328;13/10/2014;11:46:54 a.m.

name=titulo#value=La importancia de la industria quÌmica

**340 (recurso tipo interactivo)**

marca=flash\_xml.xsl;2683;13/10/2014;11:46:54 a.m.

name=titulo#value=Materia homogÈnea y heterogÈnea

name=fichero#value=FQ\_09\_05\_01.swf

**420 (recurso tipo interactivo)**

marca=flash\_xml.xsl;2683;13/10/2014;11:46:54 a.m.

name=titulo#value=La separaciÛn de mezclas

name=fichero#value=Principal.swf

Iconos – Color de asignaturas:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Asignatura de México** | **Color** | **Asignatura de España** |
| Español |  | Lengua castellana y literatura |
| Matemáticas |  | Matemáticas |
| Ciencias |  | Física y Química |
| Formación Cívica y Ética |  | Biología y Geología |
| Geografía y Historia |  | Ciencias sociales, geografía e historia |