



FeriaOnline.com C/Llamaquique Nº 4 Tfno: 985256655 33005 Oviedo
mail: info@feriaonline.com Url: www.feriaonline.com



Otras herramientas de creación de materiales

ÍNDICE:

1.- Viewletbuilder

2.- Clic 3.0

3.- JClic

VIEWLETBUILDER

La tecnología Viewlet ofrece una potente solución multimedia para la enseñanza a través de Internet.

Los Viewlets sirven para explicar de una forma visual cómo utilizar cualquier aplicación informática, desde Photoshop hasta Windows98, pasando por Word, Excel, Internet Explorer, etc.



También es útil para la realización de cursos on-line, marketing, realizar una sección de FAQ's, hacer demostraciones de software así como para cursos de formación de empleados en la empresa.

ViewletBuilder es la herramienta de autor de la compañía Qarbon que permite crear demostraciones animadas muy adecuadas para mostrar cómo usar el software, ya que se pueden ver los movimientos del cursor, la apertura de menús, la selección de elementos, etc. al mismo tiempo mediante notas y bocadillos se explica cada acción. También se puede insertar una locución.

Además es posible introducir interacción con el usuario mediante zonas y botones para que el usuario haga clic, formularios de texto y botones para detener la animación. También se pueden insertar direcciones web (URL) y direcciones de correo electrónico.

- ☞ Fácil de aprender. Es tremendamente fácil aprender a utilizar el ViewletBuilder. En muy pocas horas se puede llegar a dominar el programa. Tiene una interface gráfica muy sencilla y con pocos comandos, la mayoría de las acciones son del estilo de "pinchar y arrastrar".
- ☞ Fácil de utilizar. Esto es así porque la mecánica del programa es muy simple, capturar pantallas y añadir los comentarios con las notas y bocadillos.
- ☞ Universal. Esto quiere decir que se puede ver en casi cualquier entorno sin necesidad de instalar ningún plug-in. Solo es necesario que nuestro navegador sea compatible con Java, todos los navegadores actuales lo son a partir de la versión 4. Además está soportado en prácticamente todas las plataformas: Windows, Apple, Linux, Solaris y Palm.
- ☞ Gratis. La explicación es bastante simple: la publicidad. Cada vez que vemos una animación estamos viendo también un banner con publicidad, como sucede hoy en día con prácticamente cualquier página de Internet.
- ☞ Rápido. Los Viewlets se descargan rápidamente en Internet. Los ficheros son de un tamaño reducido gracias a técnicas de compresión propias. La descarga se produce gradual y automáticamente sin la intervención de servidores específicos. Por todo esto los viewlets se pueden utilizar con conexiones a Internet por modem telefónico convencional.
- ☞ Las secuencias típicas de 50-100 Kb. se suelen descargar en una conexión por un modem de 56k, en condiciones normales, en 1-3 min. Hay que tener en cuenta que la primera descarga de la sesión cuesta un poco más, ya que, aparte de la propia secuencia, también tiene que descargarse el programa que permite ver la secuencia, el resto de las secuencias ya no tendrán que descargarlo. Además mientras se realiza la descarga el usuario puede continuar leyendo el texto de la página.

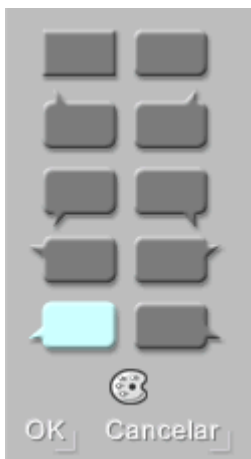
- El éxito de los Viewlets está siendo espectacular en EE.UU. Como ejemplo de sitios donde se utilizan los Viewlets podemos citar a compañías como Sony , Sun, Oracle, Cnet, SmartPlanet, Intel, ZDNet, ExpertCity...

Crear bocadillos.



- Los bocadillos (1), como las notas, permiten hacer comentarios sobre la escena. Con los bocadillos, además, se puede señalar una zona concreta de la imagen. Por ejemplo, al escribir "Para guardar el archivo hacer clic aquí" podemos señalar el lugar exacto donde el usuario debe hacer clic.

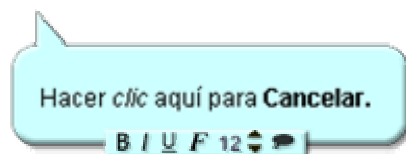
- Los bocadillos tienen más opciones que las notas. Para activar la ventana con las opciones hacer doble clic encima del bocadillo.



- Elegir la forma del bocadillo. Hay diez formas posibles que permiten colocar el bocadillo en la posición adecuada señalando el lugar oportuno.
- Hay una amplia paleta para elegir el color que queramos. Pinchando en la muestra o dando el valor numérico. Se puede aplicar el mismo color a todas los bocadillos de la secuencia marcando la casilla disponible para ello.
- Cambiar el tamaño del bocadillo. Pinchando y arrastrando en las marcas que hay en los laterales. El texto del bocadillo se adaptará a la nueva forma.

(1) Aunque el termino ingles "ballon" se traduce como "globo". En español existe la palabra específica "bocadillo" que creo se ajusta mejor a lo que queremos decir en este contexto, ya que el Diccionario de la Real Academia Española dice en su acepción octava: "En grabados, dibujos, caricaturas, tebeos, etc., letrero, generalmente circundado por una línea curva que sale de la boca o cabeza de una figura, y en el cual se representan palabras o pensamientos atribuidos a ella".

Dar formato al texto.



- En ViewletBuilder disponemos de varias opciones para dar formato al texto.
- Para dar formato al texto hacer doble clic en la Nota o Bocadillo y aparecerá una pequeña barra, como la que ves en la imagen, con unos iconos que permiten poner en negrita, en cursiva, subrayado, etc.



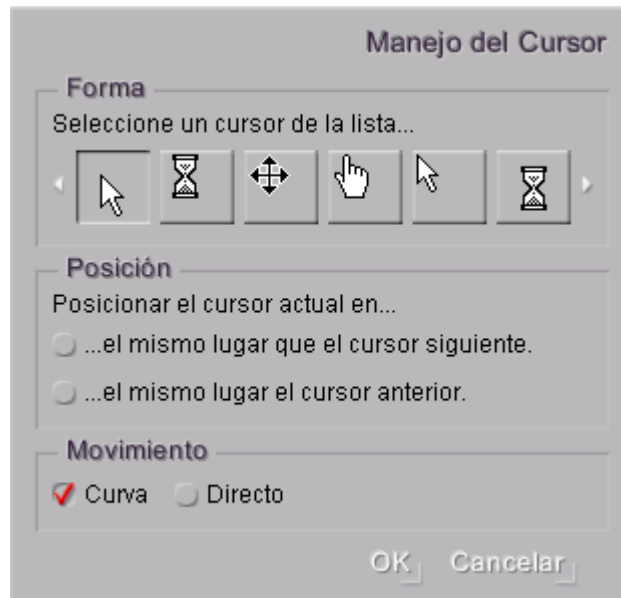
- ☞ También podemos cambiar el tipo de letra o fuente.
- ☞ Para ello hay que hacer clic en el icono de la letra F y aparecerá una ventana, como la que ves aquí, en la que podrás seleccionar el tipo de letra.

Trabajar en el "Modo vista de diapositiva".



- ☞ En ViewletBuilder hay dos modos de trabajo, el "Modo Índice" y el "Modo vista de diapositiva".
- ☞ En "Modo vista de diapositiva" es donde tenemos disponibles todas las herramientas para editar la diapositiva.
- ☞ En la parte superior está la barra de menús, que contiene los menús desplegables con todos los comandos de ViewletBuilder.
- ☞ En la parte derecha tenemos la paleta de Útiles con botones para ejecutar los comandos más habituales, como insertar Notas y Bocadillos.
- ☞ En la parte inferior esta la barra del reproductor que nos permite desplazarnos por las diapositivas que forman el Viewlet.a actual.

Manejar el cursor.



- ☞ El movimiento del cursor es fundamental en los Viewlets, de hecho lo que da movimiento a un Viewlet es el cursor. Sino, simplemente sería una serie de diapositivas sin dinamismo. Por suerte, ViewletBuilder permite manejar el cursor mediante varios parámetros como vamos a ver ahora
- ☞ Para acceder a la ventana donde podemos cambiar las características del cursor, hacer clic con el botón derecho del ratón cuando el cursor tome la forma de una mano.
- ☞ Podemos situar el cursor en el lugar que queramos de la diapositiva. Hay que tener en cuenta que el cursor solo se moverá si su posición ha cambiado respecto de la anterior diapositiva. Dentro de una misma diapositiva no podemos decirle que vaya a una posición determinada.
- ☞ También podemos cambiar la forma del cursor, solo hay que desplazarse por la lista y pinchar en la forma que más nos guste.
- ☞ Tenemos dos casillas para marcar si queremos que el cursor se coloque en la posición que tenía en la anterior diapositiva, o para que vaya a la posición que tendrá en la siguiente diapositiva.

La barra del reproductor

☞ La barra del reproductor es un ventana flotante que nos permite realizar algunas



interesantes funciones, sobre todo la "vista previa" y ajustar el tiempo que dura cada escena.

- ☞ Mediante la "vista previa" podemos ver ejecución de la secuencia sin necesidad de generar el viewlet, así nos haremos una idea prácticamente exacta de cómo va a quedar, y si hay algún fallo corregirlo.
- ☞ ViewletBuilder asigna un tiempo a cada diapositiva, multiplicando el número de palabras que contienen las notas y bocadillos por un factor, no obstante, aquí podemos cambiar el valor asignado por el que nosotros queramos.
- ☞ También podemos movernos a lo largo de las diapositivas que forman el Viewlet con los botones para avanzar, retroceder, ir a la primera e ir a la última.
- ☞ Las diapositivas están representadas por pequeñas rayas verticales, un triángulo negro apunta a la diapositiva actual, haciendo clic y arrastrando ese triángulo podemos desplazarnos a otra diapositiva.

La paleta de útiles o herramientas

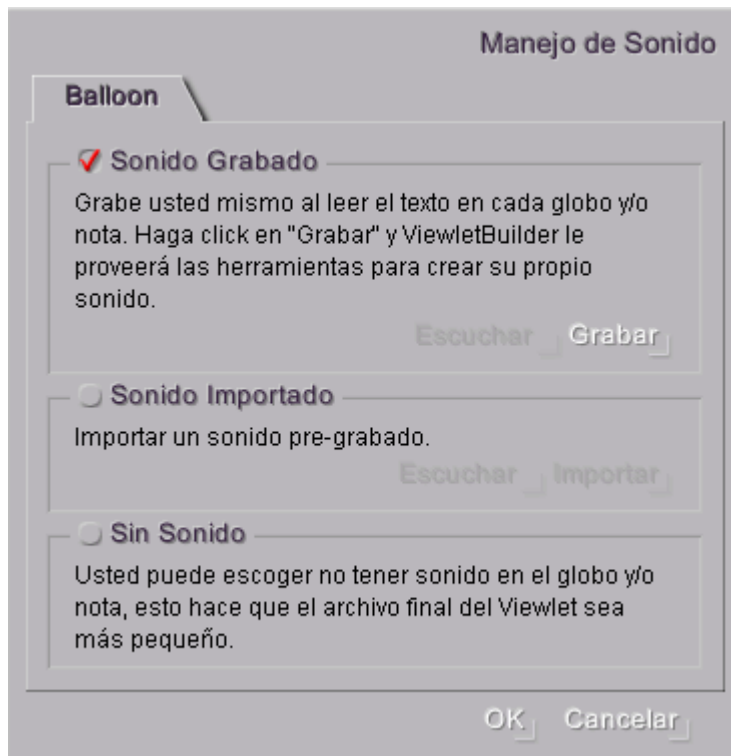
☞ La paleta de útiles o herramientas es un ventana flotante que nos permite realizar las funciones más habituales, como insertar Notas y Bocadillos, hiperenlaces, cursor, sonido, etc.

☞ Al hacer clic en un botón de la paleta se inserta el objeto correspondiente, por ejemplo una Nota, y el botón pasa a tomar un aspecto de "encendido". Si hacemos clic en un botón cuando está "encendido" el objeto es eliminado de la diapositiva. En el caso de los hiperenlaces el comportamiento es diferente, como puedes ver en el Viewlet.



☞ También se puede acceder a los objetos de la paleta de útiles a través del menú Objetos, de la barra de menús.

Sonido



- 🔗 Podemos insertar sonido en nuestros Viewlets, el sonido podemos importarlo de un archivo o podemos grabarlo directamente desde ViewletBuilder.
- 🔗 Para poder insertar sonido es necesario que exista algún texto en una Nota o en un Bocado.
- 🔗 Podemos grabar los sonidos con otro programa y luego importar el archivo de sonido. ViewletBuilder acepta archivos de sonido de tipo .wav o .au
- 🔗 Si queremos grabar el sonido desde ViewletBuilder, también es necesario que nuestro ordenador disponga de una tarjeta de sonido y de un micrófono. Para que los usuarios puedan oír el sonido deberán disponer de altavoces.

Mejorar tus Viewlets

- 🔗 Modificar el color de los bocadillos y notas

Podemos cambiar los colores de los bocadillos entre una amplia paleta de colores. Para las notas hay cuatro colores disponibles

- 🔗 Insertar diapositivas en blanco

En ocasiones puede interesarnos insertar diapositivas en blanco para posteriormente importar sobre ellas algún gráfico

Trayectoria del cursor recta o curvada

Podemos elegir entre que el cursor siga una trayectoria ligeramente curva, que resulta más natural, o que siga una trayectoria totalmente recta

Importar imágenes

Se pueden importar imágenes de tipo .gif, .jpg, o .png. Esto permite mejorar el diseño de los Viewlets

Ordenar objetos

Los objetos de una diapositiva, por ejemplo, las imágenes importadas, las notas y los bocadillos se pueden ordenar de forma que unos queden encima de otros, así el primero ocultará a los que tiene detrás. De esta forma podemos colocar una imagen de fondo y otras imágenes más pequeñas delante.

Insertar hiperenlaces

Un hiperenlace permite llevar al usuario a una determinada página en Internet. En una diapositiva podemos crear una zona rectangular de modo que si el usuario hace clic sobre ella se active el hiperenlace.

Zona de clic


Una zona de clic es un rectángulo dentro de la diapositiva que permite, por ejemplo, hacer preguntas sobre elementos gráficos. Si el usuario hace clic sobre la zona de clic aparecerá un mensaje de acierto y si hace clic sobre cualquier otra zona de la diapositiva aparecerá un mensaje de error. Previamente debemos hacer la pregunta correspondiente mediante un bocadillo o una nota.

Zona texto


La zona de texto permite hacer preguntas a las que el usuario responde tecleando un texto. Si lo que teclea corresponde con lo que nosotros hemos previsto aparecerá un mensaje de acierto, en caso contrario aparecerá un mensaje de error.

Importar diapositivas

Podemos aprovechar las diapositivas de otros Viewlets importándolas en el Viewlet que estamos creando. Para importar diapositivas debemos disponer del archivo fuente original.

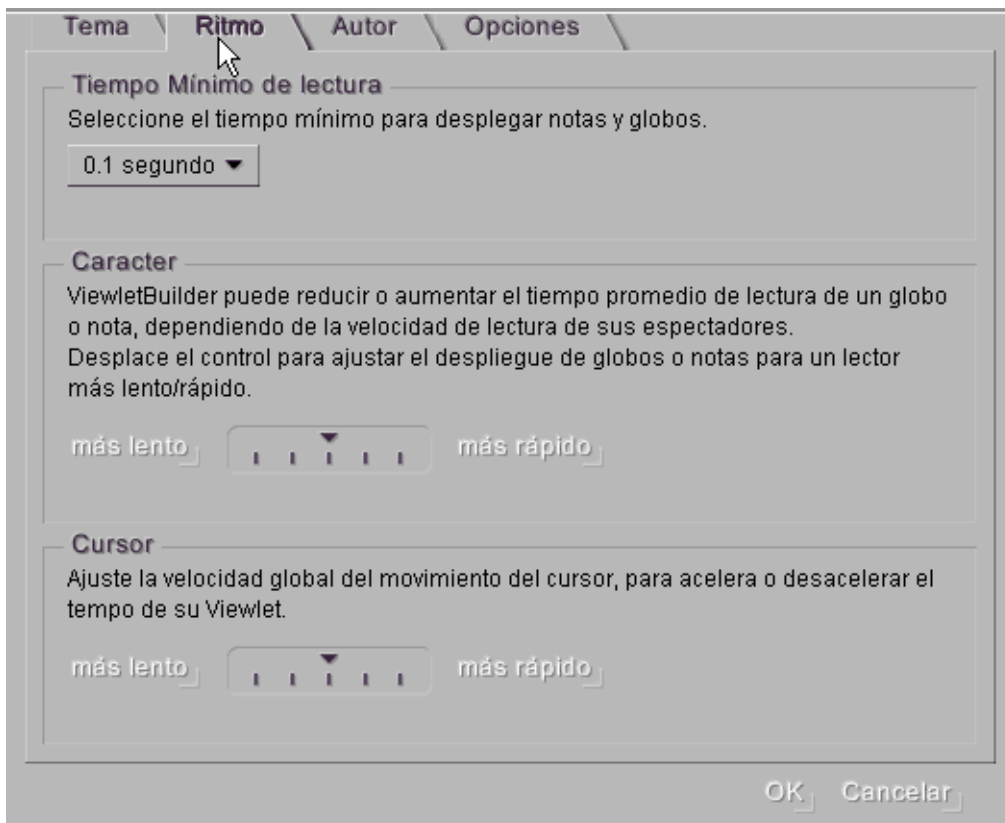
 Añadir capturas de pantallas




Si hemos olvidado capturar alguna pantalla no importa, fácilmente podemos capturar nuevas pantallas en cualquier momento.

 Zona de pausa

La zona de pausa permite detener la ejecución del viewlet hasta que el usuario haga clic en una determinada zona. Es útil para cuando la diapositiva tiene mucho texto o elementos y queremos que sea el usuario quien decida cuando pasar a la siguiente diapositiva.

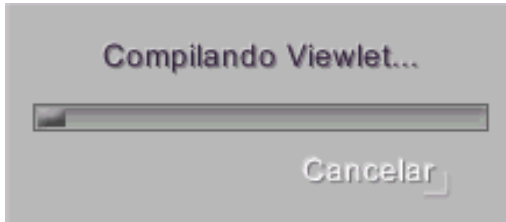
Ritmo de lectura



-  Podemos ajustar el ritmo de lectura. Es decir, el tiempo que cada diapositiva permanece visible para que el usuario la lea.
-  Para ajustar el tiempo ir al menú Viewlet, Perfil y elegir la solapa Ritmo, veremos una pantalla como esta.
-  ViewletBuilder calcula el tiempo de lectura según el número de caracteres que contienen los bocadillos y notas de cada diapositiva. Multiplica ese número por un factor, podemos variar ese factor para que resulte un tiempo mayor o menor. Se hace desplazando el indicador del apartado Caracter hacia la zona más lento o más rápido.

- 🔗 El Tiempo Mínimo de lectura no tiene mucha importancia, ya que casi siempre es mayor el tiempo asignado por el número de caracteres, y por lo tanto no se llega a utilizar.
- 🔗 También se puede ajustar la velocidad con la que se desplaza el cursor.

Compilar



- 🔗 Una vez esta acabado el Viewlet hay que compilarlo para poder colocarlo en una página HTML y así poder verlo.
- 🔗 Para compilar ir al menú Viewlet, Compilar , rellenar los datos sobre el tema del Viewlet y compilar.
- 🔗 ViewletBuilder crea varios ficheros como resultado de la compilación. Si por ejemplo el Viewlet se llama Desactivar creará:
 - Desactivar.html,
 - Desactivar_viewlet.html,
 - Desactivar.viewlet.
- 🔗 Estos dos últimos son los que hay que colocar en el servidor de Internet (o en el disco duro o en el CD), el primero es un ejemplo de una pagina HTML que llama al Viewlet, ademas contiene las instrucciones de cómo hacerlo desde tu pagina web, es conveniente que lo leas.
- 🔗 También se genera el fichero vb20.jar, del cual hay que colocar una copia en el directorio donde estén los otros ficheros, una sola copia para todos los Viewlets.

OPTIMIZAR LOS VIEWLETS

Coordinar el cursor y los bocadillos

Aquí tienes algunos consejos generales que te serán de gran utilidad para optimizar tus Viewles.

- 🔗 Señalar antes de que suceda. Utiliza un bocadillo para señalar la posición a la que va a ir el cursor antes de que cursor llegue a esa posición, de esta forma mantenemos la atención sobre lo que va a suceder, en lugar de decir algo que ya ha sucedido. Ten en cuenta que el usuario sigue con la mirada todo lo que se mueve, y en los Viewlets lo único que podemos mover es el cursor.
- 🔗 No colocar el cursor antes de que suceda. No colocar el cursor en el lugar que deberá ocupar en la siguiente escena. Por ejemplo, si en la siguiente diapositiva el cursor debe ir al boton "Aceptar" de una ventana que todavia no se ve en esta escena, no colocar el cursor de forma que cuando aparezca la ventana ya esté encima del botón Aceptar. Es mejor que cuando aparezca la ventana el cursor se mueva a dicho boton. Este detalle,

y el del punto anterior, son muy importantes, procura tenerlos presentes.

- 🔒 El bocadillo debe "aparecer" sobre la escena. En vez de mostrar una nueva diapositiva con su nota o bocadillo, primero muestra la escena sin bocadillo y luego la misma escena con el bocadillo, así da la impresión de que el bocadillo ha aparecido encima de la escena.
-
-

Eliminar elementos que distraen al usuario

- 🔒 Mantener los fondos de las imágenes limpios. Si, por ejemplo, en la secuencia aparece el escritorio de Windows 98 es conveniente que no aparezcan demasiados iconos de aplicaciones que no afectan a la explicación que se está efectuando, tampoco conviene tener fondos con tramas o con imágenes que pueden distraer la atención y hacer más confusa la imagen. Si estás mostrando una pantalla de Word es preferible que solo haya unas pocas líneas con texto, que no una página muy densa con gráficos, imágenes, etc. Además, cuanto más sencilla sea la escena más fácil será comprimirla, y menos espacio ocupará.
- 🔒 Evitar colores en tonos decrecientes. Evita cualquier imagen con una graduación de color de izquierda a la derecha, ya que esta situación se comprime muy mal. Un ejemplo típico de esto es la barra azul del título de Windows 98, cámbiala desde el botón Inicio, Configuración, Panel de control, Pantalla, Apariencia y pon el Color1 igual al Color2 y así evitar el color en degradado.
- 🔒 Notas inicial y final. Es interesante explicar en una primera nota introductoria de qué va a tratar la secuencia. Y en la última escena resumir lo que se acaba de ver en la secuencia.
- 🔒 Tamaño de las notas. No conviene que en las notas y bocadillos haya más de 4 ó 5 líneas para no cansar al usuario. Es preferible poner dos notas de 4 líneas, una detrás de otra, que una sola de 8 líneas.
- 🔒 Notas del mismo color. Salvo contadas excepciones es mejor que todas las notas sean de un mismo color y todos los bocadillos sean también de un mismo color, distinto al de las notas. Personalmente creo que los colores suaves son más adecuados que los colores fuertes.
- 🔒 Aplicación maximizada. Arranca la aplicación sobre la que estás efectuando la secuencia después de haber cambiado la resolución de la pantalla y mantenla maximizada.
- 🔒 Oculta la barra de tareas de Windows siempre que sea necesaria, cosas como el reloj, o avisos de correo pueden distraer al usuario.

PERSONALIZAR LOS VIEWLETS

Modificar el color de la interface

Puedes elegir entre cinco colores y dos estilos para modificar el aspecto de las pantallas de la interface de ViewletBuilder. Los estilos son dos, con colores planos o con colores en gradiente o degradado.

Ocultar la trayectoria del cursor

En cada diapositiva se representa mediante una línea de puntos la trayectoria que seguirá el cursor, puedes decirle a ViewletBuilder que no dibuje esta trayectoria. En general resulta útil ver la trayectoria.

Utilizar bocadillos y notas en 3D




El efecto 3D o sombra da un aspecto de volumen o tres dimensiones a las notas y bocadillos. En este viewlet puedes ver cómo activarlo o desactivarlo, y cómo convertir viewlets sin este efecto en viewlets con efecto 3D.

Cambiar la tecla de captura

Por defecto la tecla "Pausa" es la tecla que debemos pulsar para capturar una pantalla. Si utilizamos esta tecla en el programa del que estamos capturando las pantallas, y por lo tanto, surge cierta confusión, podemos cambiarla por otra tecla de captura.

DIFERENTES ASPECTOS

Aquí tienes cosas interesantes sobre diferentes aspectos de ViewletBuilder.

-  Número de pantallas capturadas. Mientras estamos capturando pantallas, podemos saber el número de ellas que llevamos capturadas colocando el cursor encima del icono de ViewletBuilder, en la barra de tareas de Windows, tras dos segundos aparecerá un rectángulo amarillo con dicho número.
-  Número de escenas. ViewletBuilder no impone ningún límite ante el número de escenas que se pueden incluir en un viewlet. Este número está limitado solamente por la cantidad de memoria RAM de tu ordenador.
-  Memoria RAM disponible. Si aparece un mensaje de que no puede comprimir la secuencia significa que tu proyecto ViewletBuilder es demasiado grande para la memoria RAM disponible. Asegúrate de que la cantidad máxima de memoria esté disponible para ViewletBuilder saliendo de cualquier otra aplicación que esté abierta y arranca de nuevo ViewletBuilder. Si todavía no tiene bastante memoria, puedes crear dos ficheros más pequeños. Luego intenta importar las diapositivas de un fichero en el otro, para tener un solo fichero.

- 🔗 Descarga rápida. Para conseguir que los viewlets se descarguen lo más rápidamente posible hay que tener en cuenta varias cosas. Obviamente, cuanto más pequeño sea el fichero ViewletBuilder más rápidamente se descargará en Internet. Para hacer tus ficheros ViewletBuilder más pequeños, intenta capturar las pantallas utilizando la resolución más pequeña posible (es decir 640 x 480). Intenta, como norma general, que tu presentación contenga 30 - 60 diapositivas. Comprueba que el fichero vb20.jar (75 KB) se descarga solamente una vez creando todos los viewlets con la misma versión de ViewletBuilder y asegúrate que están colocados todos en el mismo directorio.
- 🔗 Distribución en CD. Se puede ejecutar una secuencia ViewletBuilder desde un CD de la misma forma que en un disco duro. Se puede distribuir un Viewlet en un CD-ROM o en un disquete libre de derechos. Para poder ver la secuencia solo es necesario que el usuario tenga un navegador compatible con Java.
- 🔗 No se pueden importar GIF's animados.

 VOLVER

Esta es una información recopilada de la Web <http://clic.xtec.net/es/>



¿Qué es Clic 3.0?

Clic 3.0 es una aplicación para el entorno Windows 3.1 (y superior) que permite realizar diversos tipos de actividades: asociaciones, rompecabezas, ejercicios de texto, palabras cruzadas ...

Las actividades se acostumbran a presentar agrupadas en paquetes. Para ver un paquete de actividades hay que tener instalado el programa Clic 3.0.

Las [actividades](#) de la zonaClic tienen uno o más instaladores, que sirven para copiarlas al disco duro.

Los pasos a seguir para instalar un paquete de actividades Clic son:

- Si todavía no lo habéis hecho, instalad el programa Clic 3.0. Sólo hay que [descargar y ejecutar](#) el fichero correspondiente a vuestro idioma.
- El paso siguiente será descargar el fichero (o los ficheros) necesarios para instalar las actividades. En muchos casos es un único fichero, que lleva la extensión **.exe**, pero en los paquetes mayores es usual que haya que descargar unos o más ficheros adicionales, con las extensiones **.w02**, **.w03**, etc. Es importante descargar todos estos ficheros en la misma carpeta de vuestro ordenador. Si no sabéis dónde almacenarlos, dejadlos en el escritorio.
- Cuando se hayan acabado las descargas navegad hasta la carpeta donde habíais guardado los ficheros y haced doble clic en el primero de ellos. Se pondrá en marcha el programa de instalación. Responded afirmativamente a todas las preguntas que os formule.
- Al acabar el proceso comprobad que en **Inicio - Programas - Clic** se haya creado un nuevo icono, correspondiente al paquete que acabáis de instalar.
- Ya podéis borrar los ficheros que habéis utilizado para instalar el paquete: no los necesitaremos más.
- Si más adelante queréis desinstalar alguno de los paquetes de actividades, utilizad el icono **Inicio - Programas - Clic - Desinstalar aplicaciones Clic**.

Consultad las [preguntas frecuentes](#) si aparece cualquier problema durante la descarga o la instalación del paquete de actividades.

Características de Clic 3.0

Clic 3.0 es un programa de libre distribución para el desarrollo de actividades educativas multimedia.

Permite crear diferentes tipos de actividades: rompecabezas, asociaciones, sopas de letras, palabras cruzadas, actividades de identificación, de exploración, de respuesta escrita, actividades de texto y otros.

Las actividades pueden contener texto, gráficos, sonidos y otros recursos multimedia. También es posible encadenar grupos de actividades en paquetes con el fin de ejecutarlas secuencialmente. El programa puede registrar los resultados de las actividades en una base de datos.

Clic 3.0 funciona en entornos Windows versión 3.1 o superior, y está disponible en siete idiomas: catalán, español, vasco, gallego, francés, inglés y alemán. **JClic** es una versión más actual del programa, totalmente compatible con los materiales creados con Clic 3.0.

El instalador del programa, que se puede [descargar](#) libremente desde la zonaClic, copia a vuestro ordenador los elementos necesarios para hacer funcionar **Clic 3.0**, así como un paquete de actividades de demostración y las utilidades **ClicPac** (para compactar y descompactar paquetes de actividades) y **ClicDB** (para gestionar la base de datos de los resultados de las actividades).

Se pueden descargar también dos complementos opcionales al programa: el generador de instaladores de actividades [MKInst](#) y el módulo [ClicRT](#), que permite convertir los paquetes de actividades Clic en ficheros ejecutables autónomos.

Curso de creación de actividades con Clic 3.0

El "[curso de creación de materiales educativos multimedia con Clic 3.0](#)" fue una actividad incluida en el Plan de Formación Permanente del Profesorado del Departamento de Educación de la generalitat de Cataluña en la modalidad de cursos de autoaprendizaje con apoyo telemático. Actualmente ha sido sustituida por [otro curso](#) de similares características, basado en la plataforma [JClic](#).

Aunque el curso ya no se ofrece como actividad de formación, lo mantenemos en la zonaClic porque pensamos que sigue siendo un buen material de referencia.

Los alumnos matriculados en el curso tenían el asesoramiento de un tutor/a a quién debían entregar los ejercicios y el proyecto final para obtener el correspondiente certificado de aprovechamiento. Encontraréis algunas referencias al tutor y a los ejercicios en los materiales. También hay referencias al antiguo "rincón del Clic" de la xtec, que actualmente tienen su correspondencia en la [zonaClic](#).

El curso completo consta de 3 módulos introductorios sobre multimedia, imagen y sonido digital, y 4 módulos específicos donde se explican las funciones básicas de Clic y se proponen una serie de prácticas y ejercicios.

Los materiales del curso se presentan en dos formatos:

- Una estructura de **páginas web** alojadas en nuestro servidor, con la posibilidad de descargar a un instalador que las copia en el disco duro para poder consultarlas sin necesidad de estar conectado a internet.
- Un **documento Word** con el mismo contenido que las páginas web, pensado para facilitar la impresión en papel.

El curso está disponible en la zonaClic en [español](#), [catalán](#) e [inglés](#), y ha sido traducido también al [euskara](#) por Ion Rey Bakaikoa, profesor de B.H.I. ITURRAMA de Iruña.

Descarga e instalación de Clic 3.0

Todas las versiones de Clic 3.0 funcionan en el entorno Windows 3.1 o superior (95, 98, Me, 2000 y XP). **JClic** es una versión más actual del programa, que funciona en la plataforma Java.

La distribución del programa es gratuita para usos educativos y no comerciales.

El instalador copia en el disco duro el programa **Clic**, las utilidades **ClicDB** (gestión de la base de datos de informes) y **ClicPac** (compactador / descompactador de paquetes), la ayuda y un paquete de actividades de ejemplo.

Existe también el **manual** del usuario de Clic, que se distribuye en formato PDF. Para visualizarlo y/o imprimirlo puede utilizar la utilidad gratuita **Adobe reader**.

Clic 3.0 está disponible en siete idiomas:

[catalán](#) | [español](#) | [vasco](#) | [gallego](#) | [inglés](#) | [francés](#) | [alemán](#)

Preguntas frecuentes sobre Clic 3.0

- El Panda 5.0 me dice que el CD del Clic está infectado con un virus "Trojan"
- Al arrancar Clic aparece a menudo un mensaje indicando que no se puede acceder a la base de datos de informes
- ¿Qué hay que hacer para enviar nuevas aplicaciones a la zonaClic?
- ClicDB no imprime las páginas de informes
- ¡No puedo instalar los paquetes de actividades de la zonaClic!
- ¿Cómo se pueden modificar los paquetes de actividades Clic?
- ¿Cómo se hacen los instaladores EXE de las actividades Clic?
- En algunos botones de Clic 3.0 aparece una imagen errónea
- ¡Al hacer clic en el botón "Fuentes" se cuelga el programa!
- Tengo tarjeta de sonido pero aparece un error con los WAV de las actividades
- ¿Se puede evitar que salgan mensajes de error cuando se ejecutan actividades multimedia?
- Al poner en marcha Clic aparecen botones con el texto en inglés
- ¡La pantalla de Clic se muestra con un fondo transparente!
- He creado unas imágenes y Clic dice que el formato es incorrecto
- He creado un dibujo pero se ve muy pequeño y en un rincón
- ¡Las imágenes aparecen con los colores cambiados!

 VOLVER



¿Qué es el JClic?

[JClic](#) está formado por un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas: rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, palabras cruzadas ...

Las actividades no se acostumbran a presentar solas, sino empaquetadas en proyectos. Un proyecto está formado por un conjunto de actividades y una o más secuencias, que indican el orden en qué se han de mostrar.

El antecesor de JClic es [Clic](#), una aplicación que desde 1992 ha sido utilizada por educadores y educadoras de diversos países como herramienta de creación de actividades didácticas para sus alumnos.

JClic está desarrollado en la plataforma [Java](#), es un proyecto de código abierto y funciona en diversos entornos y sistemas operativos.

En las [páginas de actividades](#) de la zonaClic se ofrecen dos maneras de acceder a los proyectos JClic:

Visualizar las actividades en un applet

Un applet es un objeto incrustado en una página web. Los proyectos que se ven de esta manera no quedan almacenados en el disco duro: JClic los descarga, los utiliza y finalmente los borra.

Si el applet JClic no se pone en marcha correctamente hay que comprobar la [configuración del sistema Java](#) del ordenador. Se recomienda también echar un vistazo a la página en la que se explica el [proceso de carga de los applets](#).

Instalar las actividades en el ordenador

JClic tiene un asistente que permite descargar las actividades y guardarlas en la **biblioteca de proyectos** del ordenador. La biblioteca se crea la primera vez que se pone en marcha JClic, o cuando se intenta hacer la primera instalación de un proyecto.

Para ver los proyectos de la biblioteca será necesario [descargar e instalar JClic](#). Como en el caso anterior, si el instalador no se pone en marcha es probable que sea necesario comprobar la [configuración del sistema Java](#) del ordenador.

Características de JClic

El proyecto JClic es una evolución del programa [Clic 3.0](#), una herramienta para la creación de aplicaciones didácticas multimedia con más de 10 años de historia. A lo largo de este tiempo han sido muchos los educadores y educadoras que lo han utilizado para crear [actividades interactivas](#) donde se trabajan aspectos procedimentales como diversas áreas del currículum, desde educación infantil hasta secundaria.

Los objetivos perseguidos al iniciar el proyecto serían:

- Hacer posible el uso de aplicaciones educativas multimedia "en línea", directamente desde Internet.
- Mantener la compatibilidad con las aplicaciones Clic 3.0 existentes.
- Hacer posible su uso en diversas plataformas y sistemas operativos, como Windows, Linux, Solaris o Mac OS X.
- Utilizar un formato estándar y abierto para el almacenaje de los datos, con el fin de hacerlas transparentes a otras aplicaciones y facilitar su integración en bases de datos de recursos.
- Ampliar el ámbito de cooperación e intercambio de materiales entre escuelas y educadores de diferentes países y culturas, facilitando la traducción y adaptación tanto del programa como de las actividades creadas.
- Recoger las sugerencias de mejoras y ampliaciones que los usuarios habéis ido enviando.
- Hacer posible que el programa pueda ir ampliándose a partir del trabajo cooperativo entre diversos equipos de programación.
- Crear uno entorno de creación de actividades más potente, sencillo e intuitivo, adaptándolo a las características de los actuales entornos gráficos de usuario.

La herramienta de programación escogida ha sido [Java](#), y el formato para almacenar los datos de las actividades es [XML](#).

Componentes

JClic está formado por cuatro aplicaciones:

- **JClic applet**
Un "applet" que permite incrustar las actividades JClic en una página web.
- **JClic player**
Un programa independiente que una vez instalado permite realizar las actividades desde el disco duro del ordenador (o desde la red) sin que sea necesario estar conectado a Internet.
- **JClic author**
La herramienta de autor que permite crear, editar y publicar las actividades de una manera más sencilla, visual e intuitiva.
- **JClic reports**
Un módulo de recogida de datos y generación de informes sobre los resultados de las actividades hechas por los alumnos.

El primer módulo (*applet*) se descarga automáticamente la primera vez que se visita alguna página que contenga un proyecto JClic incrustado. Los otros tres se pueden instalar en el ordenador mediante Java WebStart desde la [página de descargas](#).

Compatibilidad y nuevas posibilidades

El desarrollo del JClic se ha hecho intentando respetar al máximo la compatibilidad con el programa Clic 3.0, de manera que los paquetes de actividades existentes puedan ser automáticamente reconocidos por la nueva plataforma.

Éstas son algunas de las novedades del JClic con respecto a Clic 3.0:

- Uso de entornos gráficos de usuario ("skins") personalizables, que contienen los botones y el resto de elementos gráficos que enmarcan las actividades.
- Uso de gráficos BMP, GIF, JPG y PNG
- Incorporación de recursos multimedia en formato WAV, MP3, AVI, MPEG, QuickTime y Flash 2.0, entre otros, así como de GIFs animados y con transparencia.
- Sonidos de eventos (hacer clic, relacionar, completar, acertar, fallar...) configurables para cada actividad o proyecto.
- Generadores de formas ("shapers") que controlan el aspecto de las casillas de las actividades: con JClic ya es necesario que sean siempre rectangulares.
- Mejoras visuales: Posibilidad de escribir código HTML en las casillas, incrustación de fuentes "TrueType", texto con estilos, uso de gradientes y colores semitransparentes ...
- Nuevas características de las actividades: tiempo máximo, número máximo de intentos, orden de resolución, actividades de memoria con dos bloques de contenido, etc.

Podéis ver estas características en funcionamiento echando un vistazo al [paquete de actividades de demostración](#) de JClic.

Arquitectura abierta

JClic tiene una arquitectura abierta que permite ampliar o adaptar sus funcionalidades en diversos aspectos. Se pueden crear nuevos módulos [Java](#) que extiendan el funcionamiento del programa en:

- Nuevos tipos de actividades, extendiendo la clase abstracta "Activity"
- Sistemas de creación automática de contenidos, a partir de la clase abstracta "AutoContentProvider" (en estos momentos la única implementación de esta clase es el módulo "Arith")
- Entornos gráficos de usuario, extendiendo la clase "Skin" o suministrando nuevos esquemas XML a "BasicSkin".
- Motores primarios de ejecución de actividades, extendiendo "ActivityContainer"
- Generadores de recortes y formas, extendiendo la clase abstracta "Shaper"
- Sistemas de informes, extendiendo la clase "Reporter"

JClic es un proyecto de software libre que el Departamento de Educación de la Generalitat de Cataluña pone a disposición de la comunidad bajo los términos de la [Licencia Pública General de GNU \(GPL\)](#). Eso permite utilizarlo, distribuirlo y modificarlo libremente siempre que se respeten determinadas condiciones, entre las que cabe destacar el reconocimiento de autoría y la persistencia de la licencia GPL en cualquier obra derivada.

Formatos de datos

Los datos de JClic se almacenan en formato [XML](#). Eso permite su integración en bancos de recursos de estructura compleja, así como la reutilización de los proyectos JClic en otras aplicaciones.

JClic trabaja con dos tipos de archivos:

Archivos con extensión .jcllc

Son documentos XML que contienen la descripción completa de un proyecto JClic. La estructura de estos documentos está descrita en el **esquema XML [jclib.xsd](#)**.

El elemento raíz de los documentos jclib tiene el nombre <JClicProject> y contiene cuatro elementos principales:

- **<Settings>**
Información sobre los autores/se del proyecto, descriptores temáticos, revisiones, etc.
- **<Activities>**
Contiene elementos del tipo <activity> que definen el funcionamiento y las características propias de cada actividad.
- **<Sequence>**
Describe la orden en que se tienen que presentar las actividades y el comportamiento de los botones de avanzar y retroceder.
- **<MediaBag>**
Relación del nombre y la ubicación de todos los ingredientes necesarios para ejecutar las actividades: imágenes, sonidos, vídeo, MIDI, fuentes TTF ... etc.

Archivos con extensión **.jclib.zip**

Son archivos ZIP estándar que contienen un único documento **.jclib** y algunos o todos los ingredientes (imágenes, archivos multimedia ...) necesarios para ejecutar las actividades. El uso de éste formato permite encapsular un proyecto en un único fichero.

Además de estos dos formatos, JClic es capaz también de importar los ficheros PAC y PCC de [Clic 3.0](#).

Internacionalización

Todos los textos y mensajes de JClic se encuentran en ficheros externos, con el fin de simplificar su traducción a otros idiomas.

Tanto los textos del programa como los de las actividades se encuentran en formato [Unicode](#). Eso permite utilizarlo con alfabetos y sistemas de escritura no occidentales. El programa soporta también la representación y escritura bidireccional (derecha-izquierda o izquierda-derecha) cuándo el idioma utilizado así lo requiera. Existe la intención de crear un grupo de voluntarios en el [proyecto de desarrollo](#), abierto a la participación de todos los que quieran elaborar traducciones del programa a otros idiomas.

Descarga e instalación de JClic

JClic es una aplicación **Java** que se distribuye mediante la tecnología **WebStart**. La primera vez que hagas clic en los enlaces de esta página se descargarán los programas, que quedarán instalados en el ordenador. A partir de ahí podrás poner en marcha las aplicaciones tantas veces como desees, ya sea desde la [ventana de control de Java WebStart](#) o mediante los iconos que se crean en el escritorio y en el menú inicio. La conexión a Internet sólo es necesaria la primera vez.

Para poner en marcha los programas haz clic en los iconos de esta página. Si no arrancan automáticamente puede que sea necesario **actualizar el sistema Java** del ordenador.



JClic

Es el programa principal, y sirve para visualizar y ejecutar las actividades. Os permite crear y organizar vuestra propia biblioteca de proyectos, y escoger entre diversos entornos gráficos y opciones de funcionamiento.



JClic author

Esta herramienta permite crear y modificar proyectos JClic, en un entorno visual muy intuitivo e inmediato. También ofrece la posibilidad de convertir al nuevo formato los paquetes hechos con Clic 3.0, y otras prestaciones como la publicación de las actividades en una página web o la creación de instaladores de proyectos.



Actividades de demostración

La mejor manera de descubrir las posibilidades de JClic y aprender a crear nuevas aplicaciones es dar un paseo por las actividades de demostración y examinarlas. Este botón os llevará a una página desde la cual podréis descargarlas e integrarlas en vuestra biblioteca de proyectos.



JClic reports

Este módulo permite gestionar una base de datos en la que se recopilarán los resultados obtenidos por los alumnos al realizar las actividades de los proyectos JClic. El programa trabaja en red y ofrece también la posibilidad de generar informes estadísticos de los resultados.

Es muy importante leerse la guía de instalación antes de utilizarlo por primera vez:

 [configureJClicReports_es.pdf](#) (178 Kb)

Otras descargas

Instaladores

Una de las ventajas del sistema WebStart es que los programas se instalan y se actualizan cuando hay alguna mejora disponible, sin que haya que descargarlos manualmente. A pesar de todo, si prefieres no utilizar este sistema o si necesitas hacer una instalación manual (por ejemplo, en [ordenadores sin conexión a Internet](#)), existe también la posibilidad de descargar un instalador EXE (para sistemas Windows) o un ZIP en el que se encuentran los ficheros y las instrucciones de instalación (para Linux, Mac y Solaris):



[jclic-0.1.1.6.exe](#) (2.303 Kb - 13/07/05)

[jclic-0.1.1.6.zip](#) (2.269 Kb - 13/07/05)

Iconos

Java WebStart crea accesos directos o lanzaderas de las aplicaciones en el escritorio y en el menú de inicio. El aspecto visual de estas lanzaderas se puede mejorar substituyendo sus iconos originales por alguno de los que se incluyen en estos archivos:



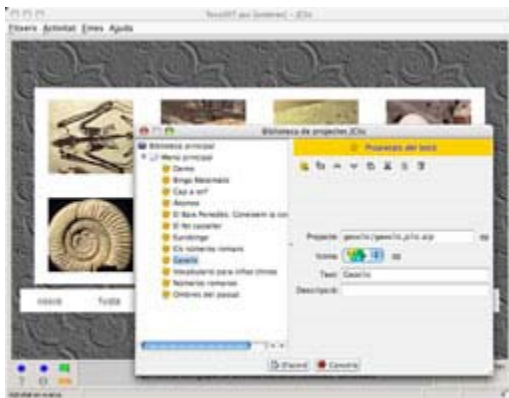
[jcllc-icons.zip](#) (77 Kb - 12/01/05)
formatos .ico y .png



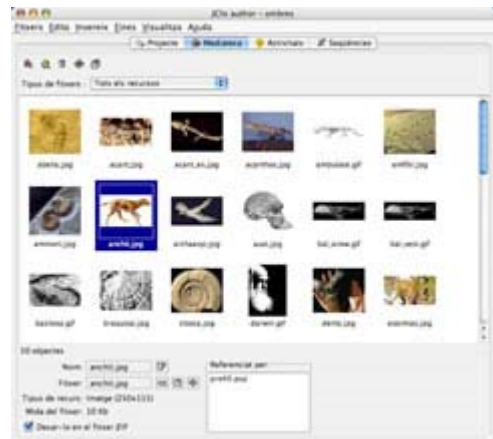
[jcllc-aqua-icons.sit](#) (248 Kb - 12/01/05)
iconos para Mac OS X

Capturas de pantalla

Algunas imágenes de los componentes de JClic funcionando en diversos sistemas operativos:



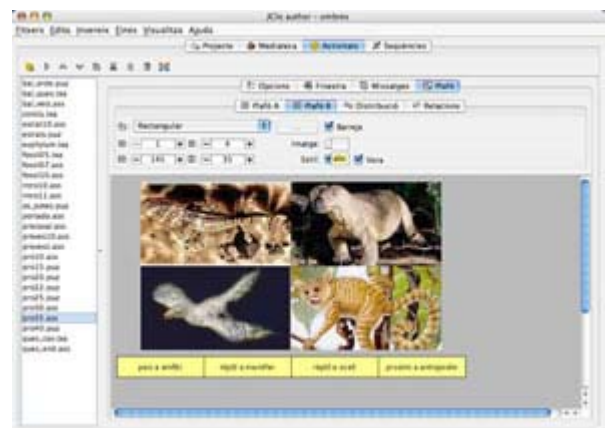
Edición de la biblioteca de proyectos del JClic en un Mac OS X



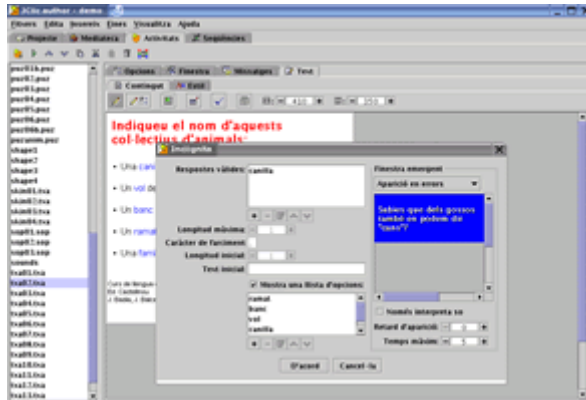
La mediateca de JClic author en un Mac OS X



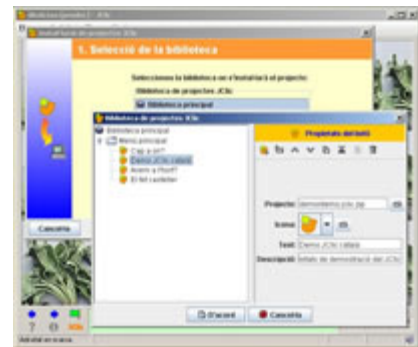
Haciendo un puzzle con el JClic en Suse Linux con escritorio KDE



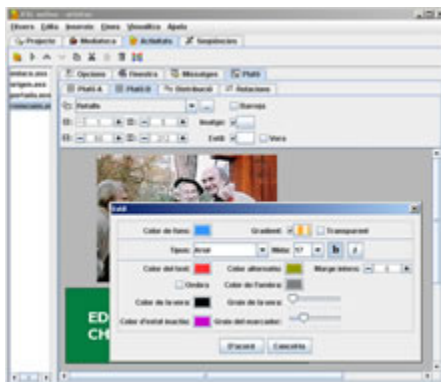
Editando una asociación con JClic author en Mac OS X



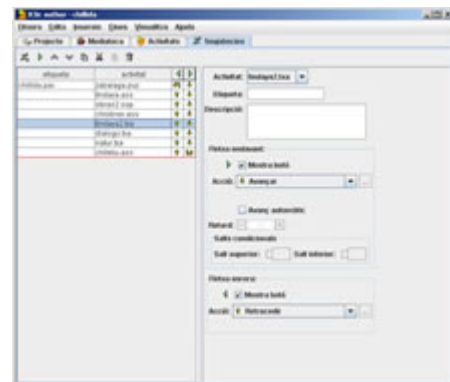
Editando una actividad de texto con JCLic author en Suse Linux con escritorio KDE



Organizando la biblioteca de proyectos de JCLic en Windows 2000 y Java 1.5



Editando una asociación con JCLic author en Windows 2000 y Java 1.5



Editando una secuencia de actividades con JCLic author en Windows 2000 y Java 1.5

Cursos y tutoriales sobre JCLic

» [Creación de actividades educativas con JCLic \(D73\)](#)

Curso telemático de 60 horas integrado en el Plan de Formación Permanente del Profesorado del [Departamento de Educación de la Generalitat de Cataluña](#). Los alumnos matriculados al curso disponen del asesoramiento de un tutor/a a quien deben ir entregando los ejercicios y el proyecto final para obtener el correspondiente certificado de aprovechamiento. Por ese motivo, en los materiales hay algunas referencias al tutor y a los ejercicios.

El curso completo consta de 3 módulos introductorios sobre multimedia, imagen y sonido digital, y 5 módulos específicos en los que se explican las funciones básicas de JCLic y JCLic autor, y se proponen algunas prácticas y ejercicios. Los módulos introductorios están en proceso de traducción al castellano, por lo que no se incluyen en la presente edición.

Los materiales del curso están disponibles en [español](#) y en [catalán](#).

[Introducción a JClic \(Averroes\)](#)

La [Red Telemática Educativa de Andalucía](#) ha desarrollado un curso muy interesante y completo sobre JClic, con animaciones interactivas en Flash que explican paso a paso como realizar cada operación.

[Un passeig pel JClic](#)

[Pere Cornellà](#), profesor del IES de Celrà (Gironès), ha creado un conjunto de actividades que sirven para descubrir las principales características de JClic: Funcionamiento de los diversos módulos, elementos de la pantalla, tipos de actividades, etc. Por el momento, el material está disponible únicamente en catalán.

Preguntas más frecuentes sobre JClic

- [¿Cómo se pone en marcha JClic?](#)
- [He instalado un proyecto JClic. Y ahora... ¿cómo lo pongo en marcha?](#)
- [WebStart muestra un mensaje de error al intentar poner en marcha las aplicaciones](#)
- [¿Cuál es la licencia de uso de JClic?](#)
- [¿Puedo convertir mis paquetes de actividades Clic 3.0 a proyectos JClic?](#)
- [¿Cuál es la mejor manera de instalar JClic en red?](#)
- [¡Los mensajes de JClic no aparecen en mi idioma, a pesar de haberlo seleccionado en la lista!](#)
- [¿Se puede utilizar JClic en ordenadores sin conexión a Internet?](#)
- [JClic no arranca con Java WebStart desde Linux](#)



Biblioteca de actividades

buscar actividades	Acceso a la base de datos de proyectos y paquetes de actividades, a partir de diversos criterios de busca.
como aportar actividades	¿Habéis creado algún proyecto con actividades Clic o JClic y os gustaría compartirlo?
estadísticas	Estadísticas de acceso a la base de datos de actividades: las páginas más visitadas, los proyectos más descargados...
publicaciones	Recopilación de CD-ROMs y otras publicaciones hechas con el Clic o el JClic.
creative commons	Información sobre las licencias <i>Creative Commons</i> , y su aplicación a los materiales de la biblioteca de actividades.

La biblioteca de actividades se ha ido formado a partir de las aplicaciones hechas con Clic 3.0 y JClic que han ido llegando al "rincón del Clic" y a la zonaClic desde 1995. Todas ellas han sido creadas por educadores y educadoras de diversos países y comunidades, que han querido compartir solidariamente su trabajo.

Desde esta sección podéis [consultar](#) la base de datos, e [informaros](#) sobre como [colaborar](#) en el proyecto.

VOLVER