

Ejercicios del Capítulo 16

EJERCICIO 1: WEB CON ATENEX

Vamos a realizar un sencillo ejercicio de creación de una web para trabajar en clase con los alumnos. Deberás crear al menos tres fotogramas, uno para la página de inicio y otros dos fotogramas con una actividad en cada uno de ellos.

Los fotogramas deberán disponer de un sistema de navegación, que permita acceder a cualquiera fotograma (página) desde cualquier ubicación.

Las actividades deberán contener al menos un enlace a una página web externa, lanzar al menos un documento **html**, **odt** o **pdf**, que esté incluido en la propia unidad, y una animación en **swf**. Si lo deseas, puedes utilizar los que has empleado en otros capítulos de este curso.

Pasos para realizar el ejercicio:

1. Como siempre, hay que crear la unidad, darle un nombre (por ejemplo **capitulo16_ej1**) y guardarla.
2. Prepara todos los recursos necesarios: imágenes, enlaces, documentos, animaciones... empaquétalo en formato .zip y súbelos a la unidad mediante el Gestor de medias. Recuerda que los medias deben tener los formatos adecuados y las imágenes el tamaño y resolución idónea (el tamaño debe ser aproximadamente como el que desees que aparezca en el fotograma, y la resolución a 72 ppp).
3. Deberás organizar los escenarios y fotogramas, creando los necesarios.
4. Ir montando la web introduciendo las imágenes, los textos, los elementos de navegación, los enlaces y las acciones correspondientes.
5. Una vez montada y guardada, previsualiza para verificar que todo funciona correctamente.

EJERCICIO 2: WEBQUEST CON ATENEX

El ejercicio consiste en realizar una Webquest, aunque no hay que completar todos sus elementos. Simplemente crearás una página de inicio o presentación que incluya: el título, curso o nivel y asignatura a la que va dirigida, autor y los enlaces a cada uno de los componentes de una webquest: introducción, tarea, procesos, etc.

No te preocupes, que no es obligatorio completar todos los elementos, simplemente crear los fotogramas, ponerles el título y enlazarlos, ya que sólo vamos a desarrollar una parte de la misma. Lo importante es que se pueda navegar por todos los elementos y desde cualquier parte de ellos.

Los elementos que sí debes completar son el proceso y los recursos. En este sentido, debes realizar una sencilla descripción del proceso que hay que seguir para realizar las tareas e incluir los recursos necesarios. Deberás incluir un sencillo tutorial (en formato **odt**, **pdf**, o **html**) que se lance desde el fotograma correspondiente y recursos con enlaces a webs externas.

Pasos que debes seguir:

1. Como siempre, debes abrir el Constructor y crear la unidad correspondiente; la puedes nombrar como **capitulo16_ej2**; luego, guárdala.
2. Crea los fotogramas y escenarios necesarios (recuerda que al menos debe haber uno para cada elemento de la Webquest, aunque sólo aparezca el título del mismo).
3. Sube los medias que vas a utilizar en los formatos adecuados.
4. Ve montando la Webquest, teniendo en cuenta que hay que completar la página o fotograma de presentación y los relacionados con el proceso y recursos (recuerda que debes incluir un tutorial y enlace a recursos web externos).
5. Realiza todos los enlaces necesarios: no te olvides de que se debe poder navegar por todos los fotogramas desde cualquiera de ellos y que además se debe lanzar el tutorial y los enlaces a las webs externas.
6. Guarda tu trabajo y prevívisualízalo; no olvides comprobar que todo funciona correctamente. Si es así, habrás terminado el ejercicio; si no, deberás realizar las correcciones oportunas.

EVALUACIÓN

Descarga los dos ejercicios realizados anteriormente en tu disco duro y envía los paquetes .zip a tu tutor con los nombres **evaluacion16_ej1** y **evaluacion16_ej2**