

**HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA TELE-EDUCACION
SOPORTADA EN WEB**

ANEXOS A, B, C, D y E



**DIMAS GENTIL BOLAÑOS URBANO
FELIX AFRANIO MAGE IMBACHI**

Director Esp. GUEFRY AGREDO

**UNIVERSIDAD DEL CAUCA
FACULTAD DE INGENIERIA ELECTRONICA Y TELECOMUNICACIONES
GRUPO NUEVAS TECNOLOGÍAS EN TELECOMUNICACIONES
POPAYAN
2002**

TABLA DE CONTENIDO

ANEXO A. MANUAL DE USUARIO PARA ESTUDIANTES	1
A.1 REQUERIMIENTOS MÍNIMOS PARA USAR LA HERRAMIENTA:	1
A.2 EL ESTUDIANTE Y LA HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA TELE- EDUCACIÓN SOPORTADA EN WEB.	1
<i>A.2.1 Inscripción del Estudiante</i>	<i>1</i>
<i>A.2.2 Validación del estudiante</i>	<i>1</i>
<i>A.2.3 Clases en línea (On-Line)</i>	<i>2</i>
<i>A.2.4 Clases fuera de línea (On-Demand)</i>	<i>5</i>
ANEXO B. MANUAL DE USUARIO PARA DOCENTES	8
B.1 RELACIÓN EXISTENTE ENTRE CONTENIDOS Y ESQUEMAS.	8
B.2 EL DOCENTE Y LA HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA TELE- EDUCACIÓN SOPORTADA EN WEB.	9
<i>B.2.1 Registro de Docentes en la Herramienta</i>	<i>10</i>
<i>B.2.2 Validación del Docente</i>	<i>10</i>
<i>B.2.3 Crear una Clase:</i>	<i>11</i>
<i>B.2.4 Crear Páginas de una clase:</i>	<i>12</i>
<i>B.2.5 Modificar una Clase:</i>	<i>15</i>
<i>B.2.6 Difundir una Clase</i>	<i>17</i>
B.3 INSCRIBIR ESTUDIANTES A UNA CLASE.	19
<i>B.3.1 Difundir una clase que ya fue emitida.</i>	<i>20</i>
ANEXO C. MANUAL DE USUARIO DEL ADMINISTRADOR	21

C.1	FUNCIONES DEL ADMINISTRADOR.	21
C.2	INSTALACIÓN.	21
C.2.1	Requerimientos:	21
C.2.1.1	Software.	21
C.2.1.2	Hardware mínimo.	21
C.2.2	Estructura del servidor:	21
C.2.2.1	Archivos y carpetas de la Herramienta:	22
C.2.2.2	Bases de datos	23
C.3	EL ADMINISTRADOR Y LA HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA TELE- EDUCACIÓN SOPORTADA EN WEB.	26
C.3.1	Requerimientos mínimos para usar la Herramienta:	26
C.3.2	Login y password del Administrador.	26
C.3.3	Validación del Administrador.	26
C.3.4	Agregar Usuario.	27
C.3.5	Borrar Usuario.	29
C.3.6	Inscribir Estudiante.	30
C.3.7	Borrar Estudiante.	31
C.3.8	Modificar Fecha.	31
ANEXO D. MODELANDO APLICACIONES WEB CON UML		33
ANEXO E. CREACIÓN DE CONTENIDOS.		38
E.1	CREACIÓN DE CONTENIDOS DE AUDIO MEDIANTE LA HERRAMIENTA GRABADORA DE SONIDOS DE WINDOWS.	38
E.2	CONVERSIÓN DE CONTENIDOS CON EXTENSIÓN WAV A MP3.	42
E.3	CREACIÓN DE CONTENIDOS DE EXTENSIÓN PPZ CON POWER POINT.	43
E.4	CREACIÓN DE CONTENIDOS CON EXTENSIÓN ASF	48

E.4.1 Creación de contenidos con extensión asf mediante Power Point.	48
E.4.2 Creación de contenidos con extensión asf mediante el Autor de WindowsMedia.	51

ANEXO F. DESCRIPCIÓN DE ALGORITMOS Y CÓDIGO DE LA APLICACIÓN _____ **53**

F.1 ALGORITMOS	53
<i>F.1.1 Archivos de la carpeta principal</i>	53
<i>F.1.2 Carpeta validar</i>	54
<i>F.1.3 Carpeta crearclase</i>	55
<i>F.1.4 Carpeta modificar</i>	60
<i>F.1.5 Carpeta difundir</i>	60
<i>F.1.6 Carpeta avance</i>	61
<i>F.1.7 Carpeta comun</i>	63
<i>F.1.8 Carpeta repasar</i>	65
<i>F.1.9 Carpeta push</i>	66
<i>F.1.10 Carpeta chat</i>	67
<i>F.1.11 Carpeta admin</i>	69
F.2 CÓDIGO PHP DE LAS PÁGINAS	75
<i>F.2.1 Archivos de la carpeta principal</i>	75
<i>F.2.2 Carpeta validar</i>	81
<i>F.2.3 Carpeta crearclase</i>	162
<i>F.2.4 Carpeta modificar</i>	162
<i>F.2.5 Carpeta difundir</i>	162
<i>F.2.6 Carpeta avance</i>	162
<i>F.2.7 Carpeta comun</i>	162
<i>F.2.8 Carpeta repasar</i>	162
<i>F.2.9 Carpeta push</i>	162
<i>F.2.10 Carpeta chat</i>	162
<i>F.2.11 Carpeta admin</i>	162

LISTA DE GRAFICAS

Gráfica 1. Interfaz Validación Estudiante	2
Gráfica 2. Interfaz Opciones Para Estudiantes	2
Gráfica 3. Lista de Clases On-Line.	3
Gráfica 4. Interfaz para clases en línea (On-Line)	4
Gráfica 5. Lista de Clases On-Demand.....	5
Gráfica 6. Interfaz para clases fuera de línea (On-Demand).....	6
Gráfica 7. Historial del Chat de Difusiones anteriores.....	7
Gráfica 8. Relación entre clase, páginas y esquemas	8
Gráfica 9. Interfaz validación del Docente	10
Gráfica 10. Opciones para profesor	11
Gráfica 11. Interfaz para crear una clase	12
Gráfica 12. Interfaz que muestra los esquemas de la herramienta	12
Gráfica 13. Interfaz subir archivos y/o modificar páginas.....	13
Gráfica 14. Interfaz para crear páginas.....	14
Gráfica 15. Interfaz confirmación.	15
Gráfica 16. Lista de clases disponibles para modificar	15
Gráfica 17. Interfaz para modificar páginas existentes	16
Gráfica 18. Lista de clases disponibles para difusión	17
Gráfica 19. Interfaz para difundir clases en línea (On-Line)	19
Gráfica 20. Estereotipos UML para Aplicaciones Web	33
Gráfica 21. Estereotipo Builds.....	34
Gráfica 22. Estereotipo Redirects	35

Gráfica 23. Estereotipo Links	35
Gráfica 24. Estereotipo Links con parámetros	36
Gráfica 25. Estereotipo From	36
Gráfica 26. Estereotipo Frame	37
Gráfica 27. Interfaz Opciones para el Administrador	27
Gráfica 28. Interfaz para identificar al nuevo usuario	28
Gráfica 29. Formulario de Registro	28
Gráfica 30. Página de confirmación	29
Gráfica 31. Página de error.....	29
Gráfica 32. Interfaz para Inscribir Estudiante	30
Gráfica 33. Lista clases modificar fecha.....	31
Gráfica 34. Formulario modificar fecha u hora.	32

ANEXO A. MANUAL DE USUARIO PARA ESTUDIANTES

A.1 REQUERIMIENTOS MÍNIMOS PARA USAR LA HERRAMIENTA:

- Conexión a Internet.
- Navegador Internet Explorer de Microsoft (obligatorio) versión 4 o superior, con los plug-ins de Flash, Windows Media, PowerPoint y mp3.
- Estar inscrito como mínimo en una clase.
- Tener una cuenta de correo electrónico para recibir el login y la contraseña de usuario.

A.2 EL ESTUDIANTE Y LA HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA TELE-EDUCACIÓN SOPORTADA EN WEB.

A.2.1 Inscripción del Estudiante

El profesor es quien registra al estudiante para que pueda usar la Herramienta cuando lo inscribe en alguna de sus clases, es decir, no es posible que un estudiante sea registrado por otra persona o por sí mismo.

A.2.2 Validación del estudiante

Una vez se carga la Herramienta el estudiante solo tendrá que digitar su login, su contraseña, escoger la opción estudiante en el tipo de usuario y presionar el botón validar como se indica en la gráfica 1.

Gráfica 1. Interfaz Validación Estudiante

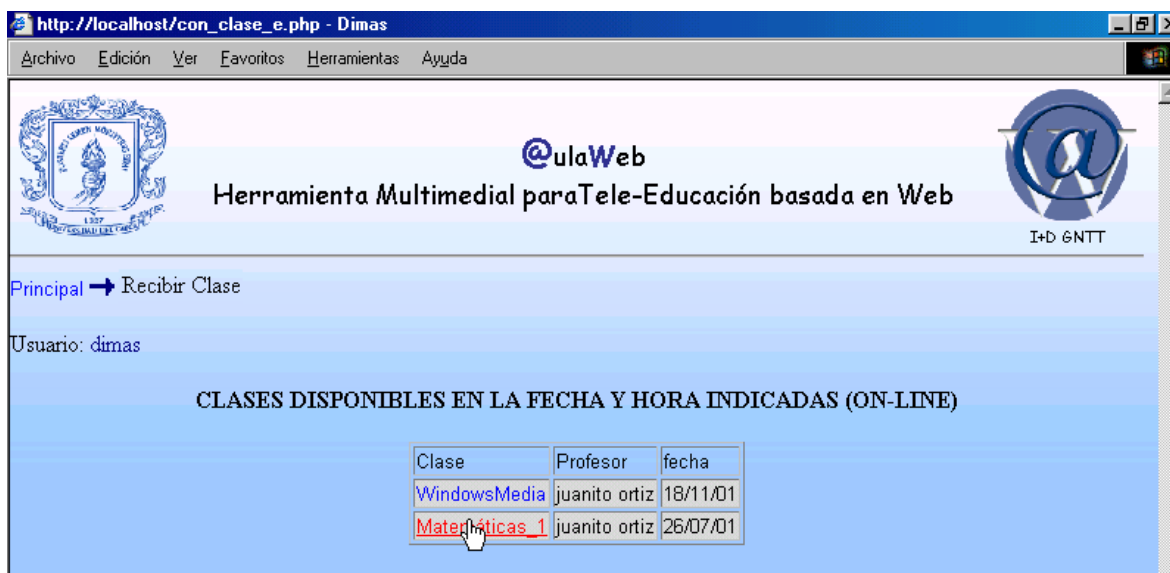
Después de validarse, el estudiante verá la siguiente interfaz, donde se muestran las opciones disponibles para él.



Gráfica 2. Interfaz Opciones para Estudiantes

A.2.3 Clases en línea (On-Line)

En esta opción el estudiante observará una lista de las clases que tiene disponibles par recibir en línea, la lista mostrara el nombre de la clase, el nombre del profesor, la fecha y hora en que será difundida. Para participar en una clase el estudiante solo tiene que hacer click en el nombre de la misma. La interfaz mencionada se ilustra en la siguiente gráfica.



Gráfica 3. Lista de Clases On-Line.

Este tipo de clases sólo están disponibles el día y la hora señalada por el profesor, como si se tratase de una clase normal solo que los alumnos y el profesor no están en el mismo lugar físico; el profesor es quien lleva el control de la clase, es decir, es quien dice cuando empieza, cuando se avanza a la siguiente página, cuando termina, etc. Los estudiantes podrán intercambiar mensajes a través del Chat con todos los participantes (estudiantes y profesor) a fin de aclarar dudas o reforzar el contenido mostrado.

En esta interfaz, se diferencian tres componentes bien definidos, como se indica en la gráfica 4: área de visualización, área de información y el Chat, a continuación se describe cada uno de ellos:

- **Area de visualización**

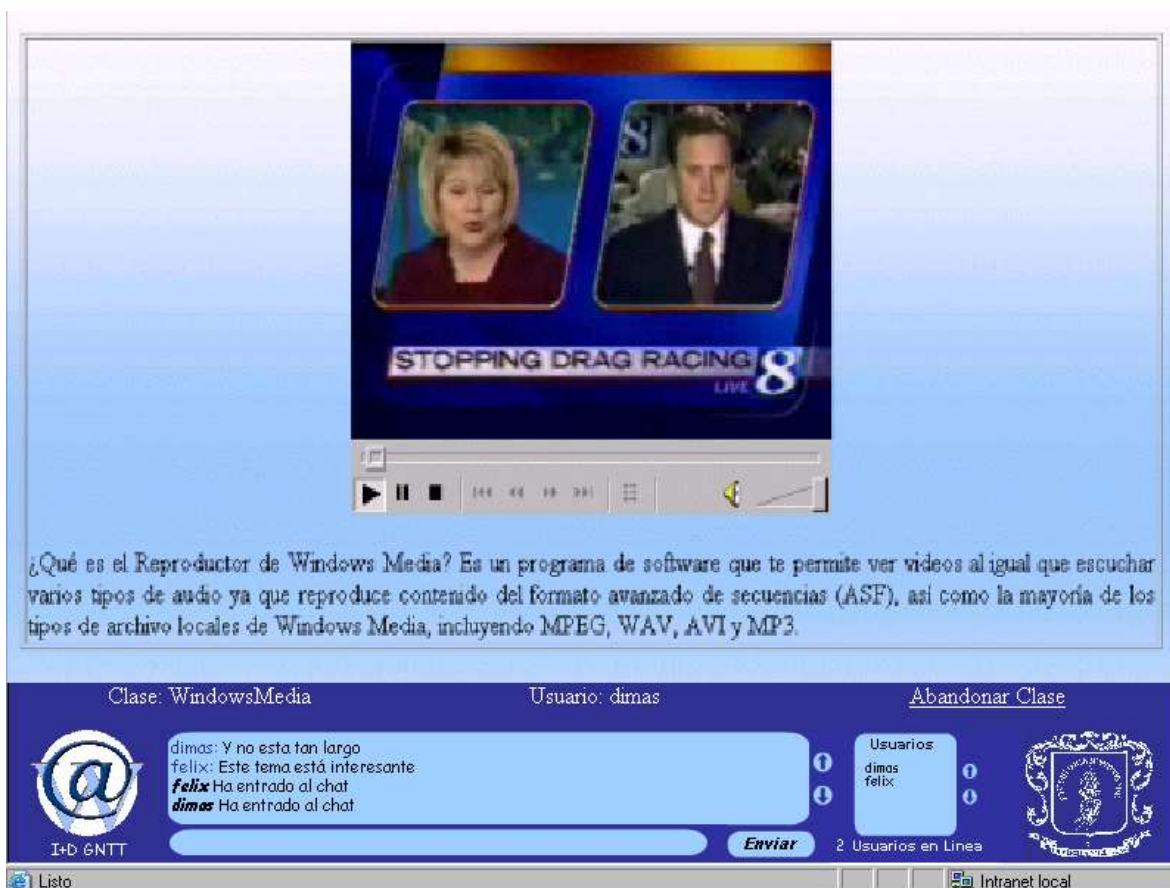
Se encuentra en el parte superior y es la de mayor proporción, ésta se utiliza para que el estudiante vea la página que el profesor esta difundiendo y para mostrarle algunos mensajes como el inicio o fin de la difusión

- Area de información

Muestra el nombre de la clase, el login del estudiante y una opción para abandonar la clase.

- Chat

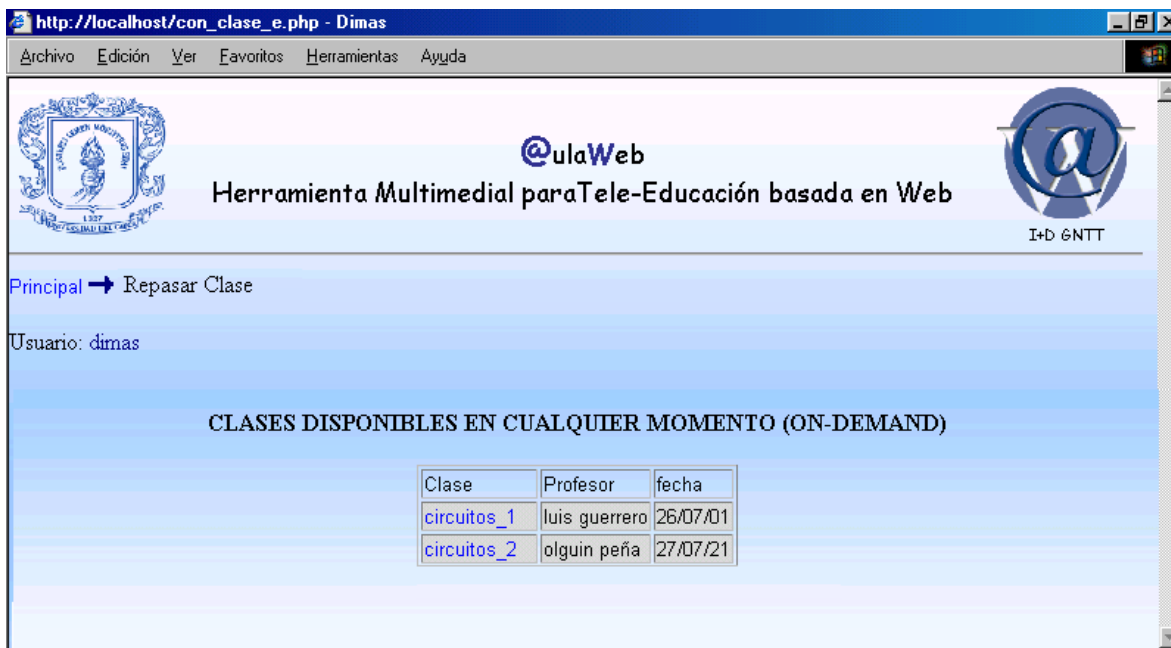
El Chat muestra los mensajes intercambiados por los participantes de la clase de arriba hacia abajo, es decir, el último mensaje aparecerá en la parte superior y desplazará el resto hacia abajo, para moverse arriba y abajo entre los mensajes existen dos botones, también indica cuantos usuarios hay en el Cht y el login de cada uno, además, avisa cuando un usuario ha entrado al Chat, los mensajes se escriben en el espacio diseñado para ello y se envían haciendo click en el botón enviar o presionando enter al final del mensaje.



Gráfica 4. Interfaz para clases en línea (On-Line)

A.2.4 Clases fuera de línea (On-Demand)

Esta opción muestra la lista de las clases disponibles fuera de línea (On-Demand), la información es igual al caso anterior, solo que la fecha y la hora indican cuando fue difundida la clase. La siguiente gráfica muestra la interfaz vista por el estudiante.



Gráfica 5. Lista de Clases On-Demand.

Una clase pasa a estar disponible fuera de línea (On-Demand), después que la clase es difundida en línea, no importa que el estudiante no haya participado en ella. Estas clases pueden ser visitadas cuantas veces el estudiante lo desee.

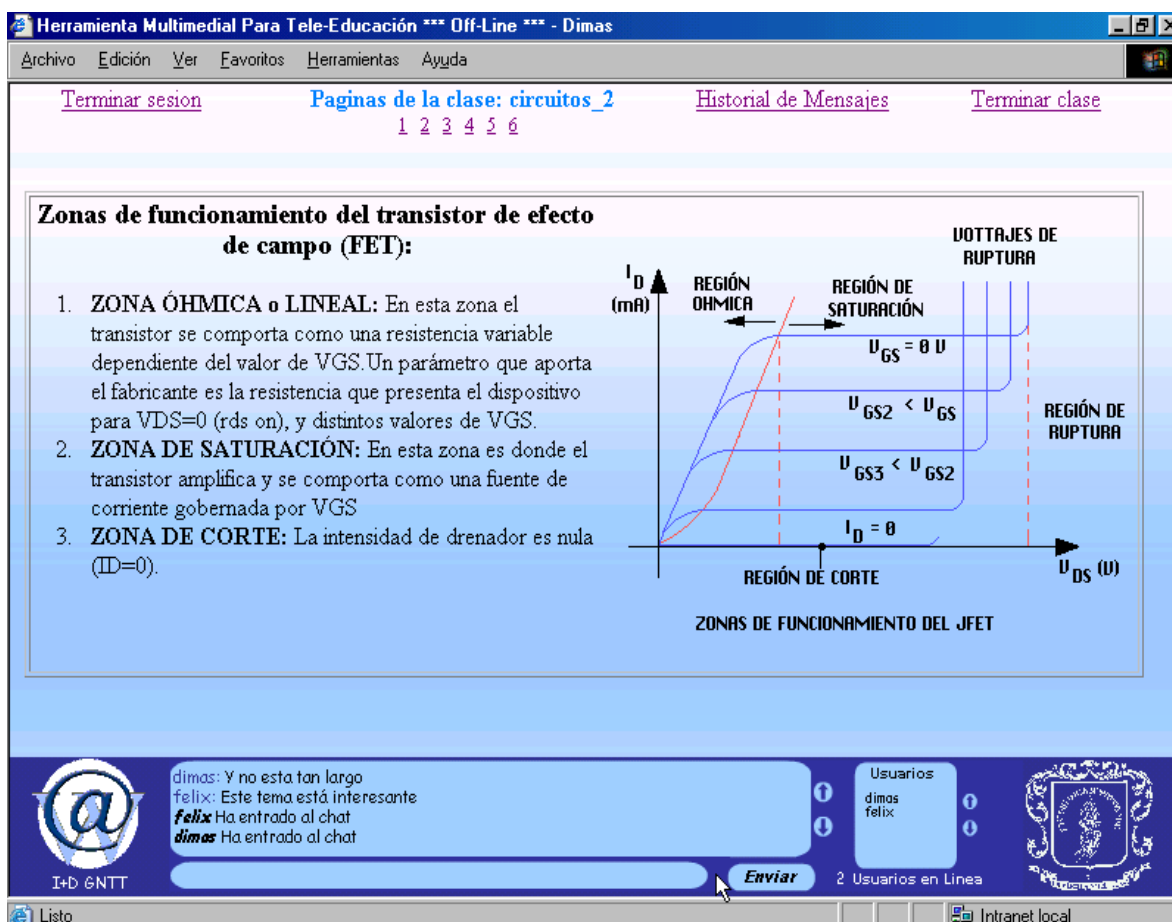
La interfaz para estas clases es muy similar a la descrita en el anterior ítem, como se puede observar en la gráfica 6; la diferencia radica en que el área de visualización cambia de lugar y el área de información se cambia por el área de opciones.

- Area de visualización

Se encuentra en el área central y es la de mayor proporción, ésta se utiliza para que el estudiante vea la página escogida en el área de opciones.

- Area de opciones

Aparece en la parte superior y le permite al estudiante tener **total** control en el manejo de las páginas de la clase, es decir, las páginas pueden ser vistas en cualquier orden, muestra un listado de todas las páginas que componen la clase, si se desea ver una página solo se tiene que seleccionar en la lista para que ésta sea cargada en el **área de visualización**, también tiene una opción para ver todos los mensajes intercambiados a través del Chat en difusiones (en línea) anteriores, como se indica en la gráfica 7; la opción de terminar sesión permite salir al menú principal de la Herramienta y la de terminar clase regresa al estudiante al menú de clases donde podrá escoger otra disponible.



Gráfica 6. Interfaz para clases fuera de línea (On-Demand)

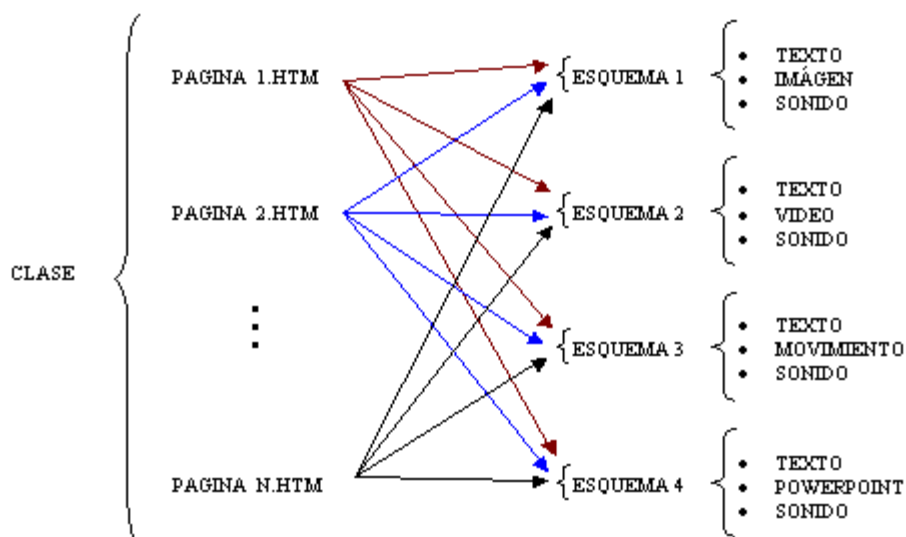


Gráfica 7. Historial del Chat de Difusiones anteriores

ANEXO B. MANUAL DE USUARIO PARA DOCENTES

B.1 RELACIÓN EXISTENTE ENTRE CONTENIDOS Y ESQUEMAS.

Como ilustra la gráfica 8, una clase está formada por una o más páginas de extensión htm, cada página es creada automáticamente a partir de archivos que se suben al servidor utilizando uno de los cuatro esquemas que ofrece la Herramienta; los esquemas permiten subir al servidor tres tipos diferentes de contenidos así: contenido de texto, de sonido y otro de diferentes categorías de tipo multimedia como: gráficas, videos, movimiento y presentaciones de PowerPoint.



Gráfica 8. Relación entre clase, páginas y esquemas

Para una mejor organización de todos estos contenidos, éstos están agrupados en esquemas así:

Esquema	Tipo de contenido		
Esquema 1	Texto	Gráficas	Audio
Esquema 2	Texto	Vídeo	Audio
Esquema 3	Texto	Movimiento	Audio
Esquema 4	Texto	PowerPoint	Audio

Como se puede ver, el texto y el audio están presentes en todos los esquemas, lo que implica que si el video, el movimiento o la presentación tiene sonido no se debe poner contenido de audio en la página, ya que los dos sonidos se mezclarían.

Las extensiones que deben tener los archivos para cada tipo son las siguientes:

Tipo	Extensiones
Texto	txt y/o htm
Audio	wav y/o mp3
Gráficas	gif y/o jpg
Vídeo	asf y/o avi
Movimiento	swf
Presentaciones de PowerPoint	ppz

La creación de cada uno de los archivos se detalla en el ANEXO G.

B.2 EL DOCENTE Y LA HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA TELE-EDUCACIÓN SOPORTADA EN WEB.

Para que el docente pueda hacer uso de la Herramienta Multimedial para Tele-educación soportada en Web, primero deberá registrarse como usuario de la misma y solo necesita tener una conexión a Internet y un navegador, debido a que algunos de los contenidos no son interpretados directamente por el navegador, es

necesario dotar a éste de los plug-ins necesarios para ello y ya que el único que posee plug-ins para todos los contenidos es el Internet Explorer de Microsoft, se escogió éste como navegador predeterminado para trabajar con la Herramienta, la versión debe ser 4 o superior.

Los plug-ins necesarios son: el de flash, el de PowerPoint y Windows media.

B.2.1 Registro de Docentes en la Herramienta

Para registrarse es necesario contactar al administrador de la Herramienta, quien le suministrará un login y una contraseña.

B.2.2 Validación del Docente

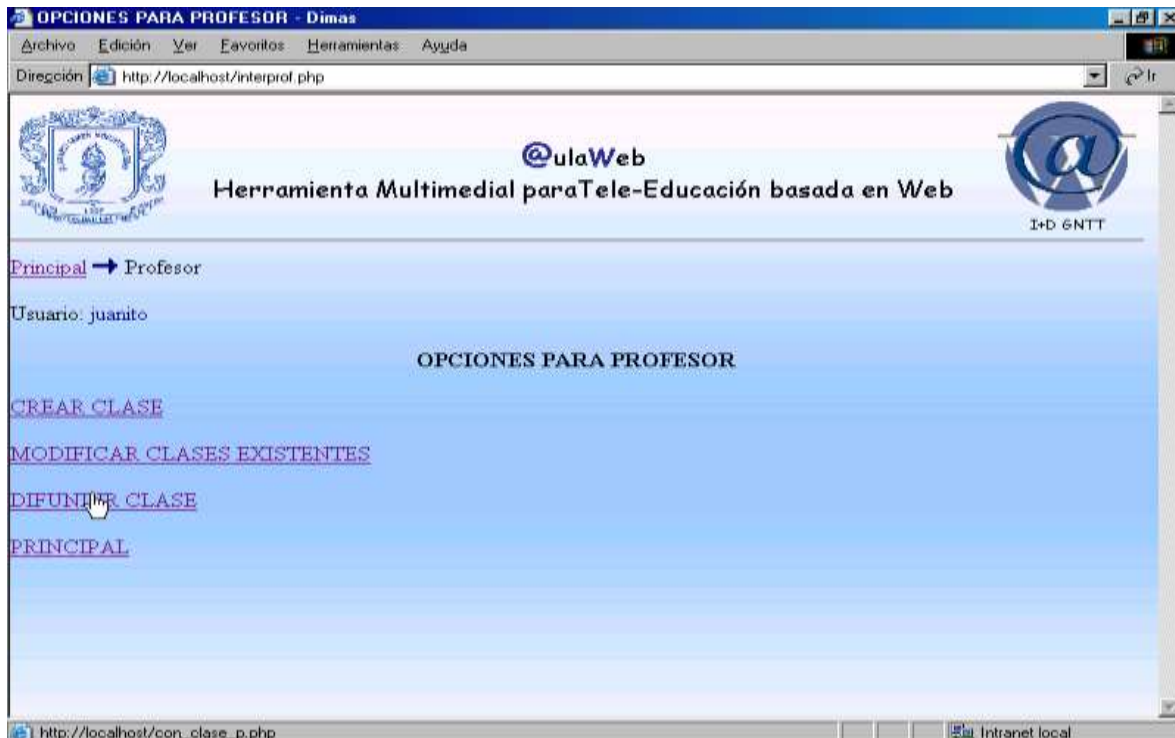
Una vez registrado, el docente podrá validarse en la Herramienta para hacer uso de los servicios ofrecidos por la misma, la interfaz es la mostrada en la gráfica 9.



La imagen muestra una interfaz web con un fondo azul claro y un título "Usuarios Registrados" en azul. Hay tres campos de entrada: "Login" con el texto "Carlos", "Contraseña" con caracteres ocultos por asteriscos, y "Tipo Usuario" con un menú desplegable que muestra "Profesor". Debajo de estos campos hay dos botones: "Validar" y "Borrar". Un cursor de ratón apunta al botón "Validar".

Gráfica 9. Interfaz validación del Docente

La siguiente interfaz muestra los servicios ofrecidos por la Herramienta:



Gráfica 10. Opciones para profesor

B.2.3 Crear una Clase:

Para crear una clase, el docente debe llenar un sencillo formulario con información acerca del nombre de la clase, la fecha y hora de difusión, como se muestra en la gráfica 11, después de esto, se deben crear los componentes de la clase, es decir, las páginas que formarán la clase. El nombre de la clase solo debe tener caracteres alfanuméricos (letra y/o números solamente).

The screenshot shows a web browser window titled 'Forma Clase - Dimas'. The address bar shows 'http://localhost/add_clase.php'. The page header includes the '@ulaWeb logo and the text 'Herramienta Multimedia paraTele-Educación basada en Web'. The navigation menu shows 'Principal' → 'Profesor' → 'Crear Clase'. The user is logged in as 'Usuario: juanito'. The main section is titled 'DATOS PRINCIPALES' and contains the following form fields:

- Clase:
- Fecha:
 - Día:
 - Mes:
 - Año:
- Hora de Difusión:
 - Hora:
 - Minutos:
 - Time:

At the bottom of the form is a 'Registrar' button.

Gráfica 11. Interfaz para crear una clase

B.2.4 Crear Páginas de una clase:

Para crear cada una de las páginas se debe escoger uno de cuatro esquemas disponibles como se aprecia en la gráfica 12.

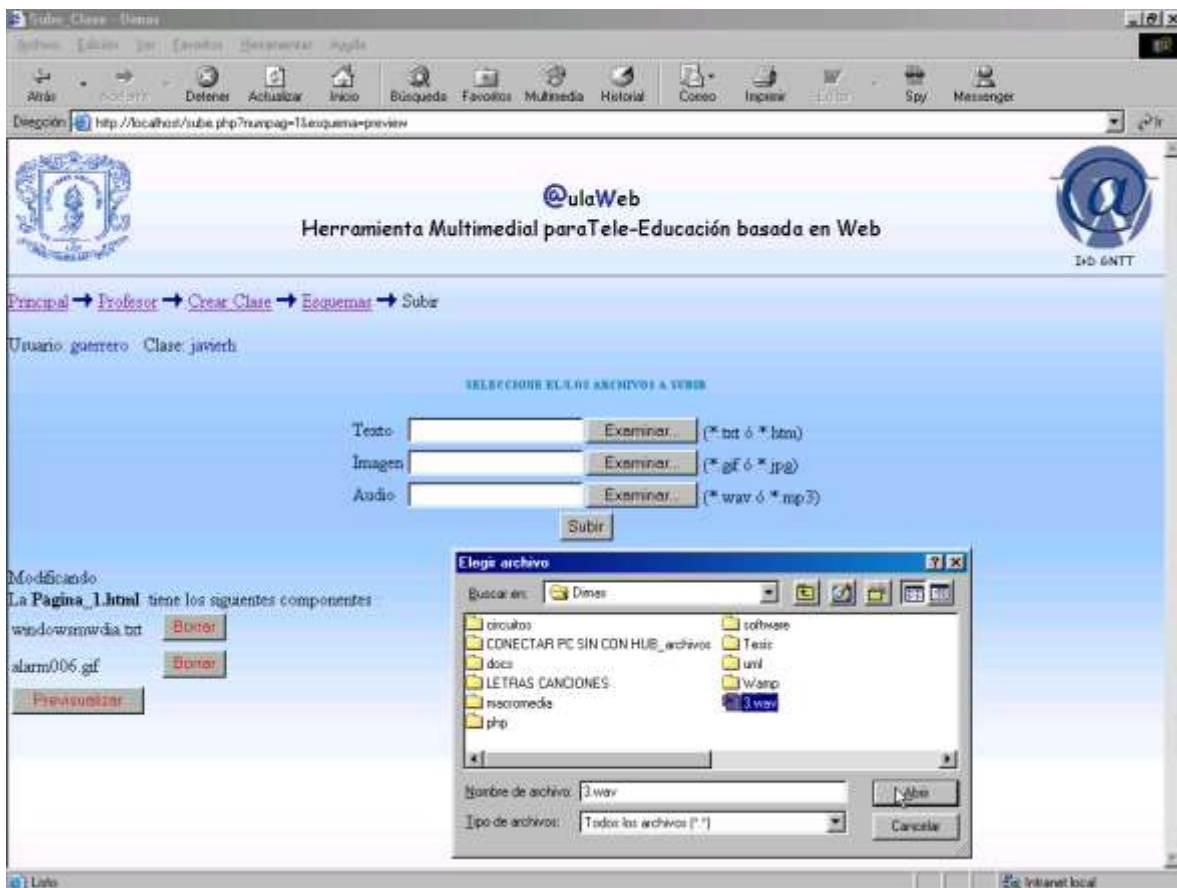
The screenshot shows a web browser window titled 'Esquemas - Dimas'. The address bar shows 'http://localhost/esq.php'. The page header includes the '@ulaWeb logo and the text 'Herramienta Multimedia paraTele-Educación basada en Web'. The navigation menu shows 'Principal' → 'Profesor' → 'Crear Clase' → 'Esquemas'. The user is logged in as 'Usuario: guerrero' and 'Clase: circuitos_1'. The main section contains the instruction: 'Esoja el Esquema que mejor se adapte al tipo de contenido que desea emplear'. Below this is a list of four schemas:

- ESQUEMA 1
- ESQUEMA 2
- ESQUEMA 3
- ESQUEMA 4

To the right of the schemas, the text reads: 'Incluya: Diapositivas PowerPoint (*.ppz), Texto (*.txt ó *.htm), Audio (*.wav ó *.mp3) En su presentación'. A mouse cursor is pointing at 'ESQUEMA 4'.

Gráfica 12. Interfaz que muestra los esquemas de la herramienta

De acuerdo al esquema elegido el docente podrá "subir" al servidor tres tipos diferentes de archivos, como se observa en la gráfica 13, una página muestra tres campos de tipo archivo que constan de un campo de texto para introducir el nombre del archivo y un botón "examinar" que lanza una ventana para buscar en el computador del docente el archivo que desea subir, es de anotar que solo se aceptarán los archivos que tengan las extensiones mostradas en cada campo de archivo.



Gráfica 13. Interfaz subir archivos y/o modificar páginas

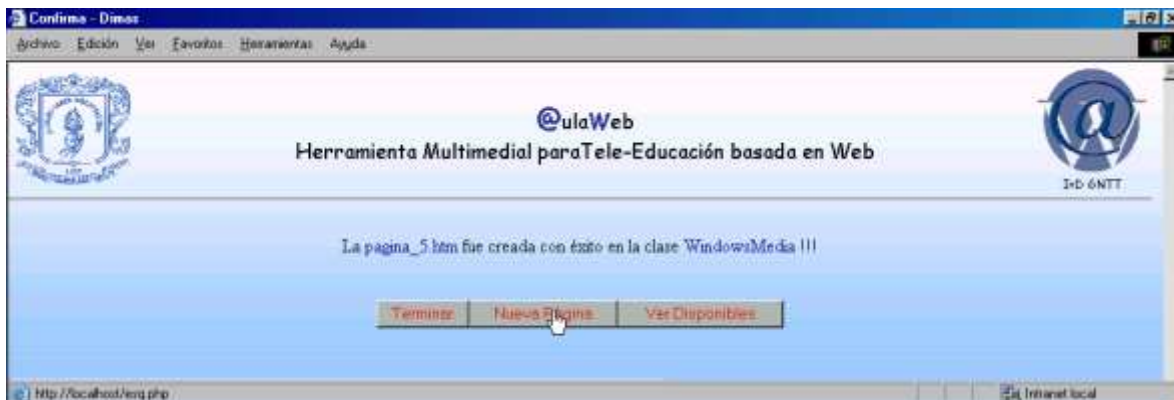
Una vez elegidos los archivos, éstos se suben al servidor para que la aplicación los organice, actualice la base de datos, y muestre una vista previa de la página que se está creando, como se ve en la gráfica 14, si el resultado es el esperado, el docente podrá crear la página en el servidor o sino tendrá la opción de modificarla borrando o subiendo otros archivos, las páginas tienen un nombre predeterminado

(página_n.htm donde n es el número de la página) y son consecutivas, es decir, la primera se llamará página_1.htm, la segunda página_2.htm, y así sucesivamente. De cualquier forma la Herramienta siempre controlará el número que debe llevar la página que se esta creando.



Gráfica 14. Interfaz para crear páginas.

Cuando la página es creada, el docente tendrá la posibilidad de: seguir creando páginas, modificar la existentes ó regresar al menú principal, a través de la interfaz que muestra la gráfica 15.



Gráfica 15. Interfaz confirmación.

B.2.5 Modificar una Clase:

En esta opción el docente observará una lista de todas las clases que ha creado con la Herramienta, teniendo solo que hacer click en el nombre de la clase que va a modificar. La interfaz en mención se ilustra en la gráfica 16.

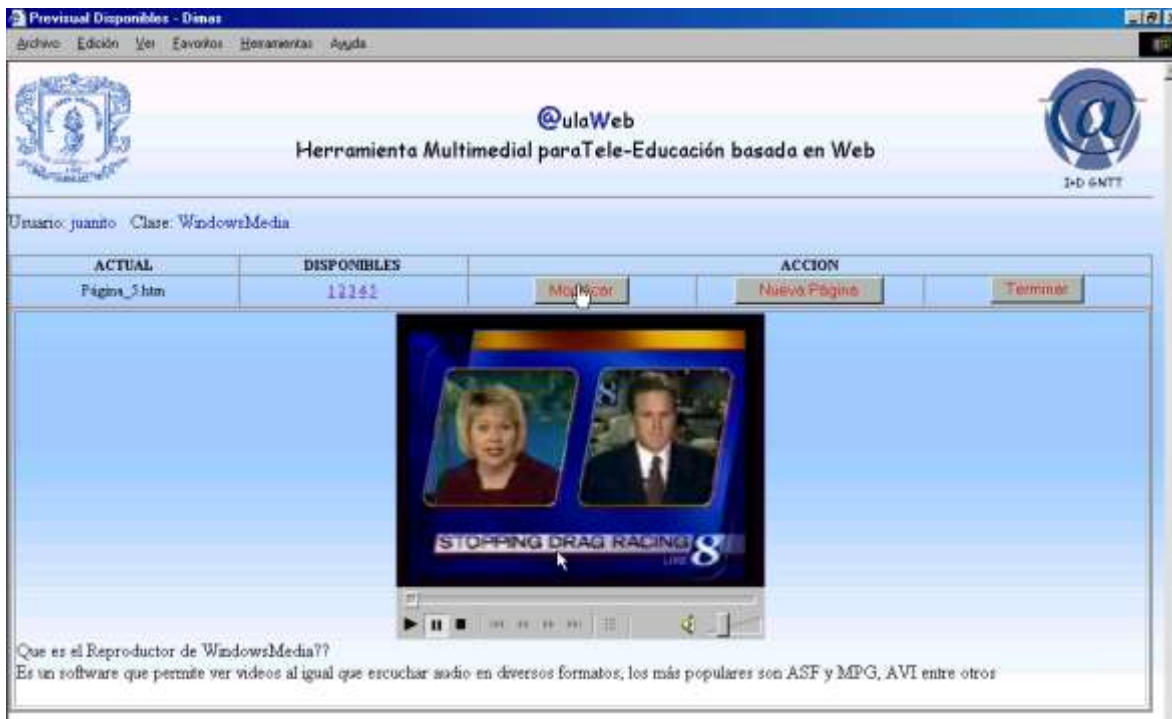


Gráfica 16. Lista de clases disponibles para modificar

Una vez escogida la clase, se presentará una interfaz que muestra: la primera página de la clase, una lista con enlaces a cada una de las páginas existentes, un botón para modificar la página actual, otro para crear una nueva página y el último para regresar al menú principal, como se puede ver en la gráfica 17; para ver una página sólo hay que escoger el número en la lista, en todo momento el docente

sabr  que p gina est  viendo. Para modificarla solo se deber  presionar el Bot n Modificar; despu s de esto se cargar  la p gina de subir archivos donde se le indica el nombre de la p gina que esta modificando, el nombre de cada uno de los archivos que la componen asociado con un bot n Borrar y otro bot n para previsualizar los cambios en caso de borrar alguno de los archivos. Las modificaciones se pueden hacer de dos maneras: subiendo los archivos que faltan en el esquema (m ximo tres por esquema) o borrando alguno de los que ya se han subido; en el primer caso se debe utilizar el bot n Subir con lo que se llega al caso descrito en **Crear P ginas** y en el segundo se pueden hacer dos cosas: una es utilizar el bot n Previsualizar para ver la p gina sin el archivo que se acaba de borrar y la otra es subir otro archivo para reemplazar el archivo borrado, en ambas situaciones se llega a la interfaz detallada en **Crear P ginas**.

Si no se desea modificar alguna p gina de las existentes, esta interfaz permite seguir adicionando p ginas a la clase (siguiendo lo mencionado en **Crear P ginas**) o permite volver al men  del Docente.



Gr fica 17. Interfaz para modificar p ginas existentes

B.2.6 Difundir una Clase

Una vez haya sido creada la clase, el docente podrá difundirla en la hora y día programada, para ello se muestra una lista de todas las clases para las cuales él es el profesor, como se observa en la gráfica 18.



Gráfica 18. Lista de clases disponibles para difusión

Después de escoger la clase el docente tendrá a su disposición la interfaz que se muestra en la gráfica 19 para difundir la clase, esta interfaz esta compuesta por tres componentes bien definidos, área de visualización, el control de avance y el Chat, a continuación se describe cada uno de ellos:

- Area de visualización

Se encuentra en el área superior y es la de mayor proporción, ésta se utiliza para que el docente vea la página que está difundiendo y para mostrarle algunos mensajes como el inicio o fin de la difusión

- Control de avance

Muestra el nombre de la clase, el **total** de páginas que la componen, un link para abandonar la difusión y un botón dinámico que informa las acciones que puede realizar cuando se presione en un momento dado, estas acciones son iniciar difusión, difundir página siguiente, difundir última página y finalizar difusión.

- Chat

El Chat muestra los mensajes intercambiados por los participantes de la clase de arriba hacia abajo, es decir, el ultimo mensaje aparecerá en la parte superior y desplazará el resto hacia abajo, para moverse de arriba hacia abajo entre los mensajes existen dos botones, también indica cuantos usuarios hay en el Chat y el login de cada uno, además, avisa cuando un usuario ha entrado al Chat, los mensajes se escriben en el espacio diseñado para ello y se envían haciendo click en el botón enviar o presionando enter al final del mensaje.

Cuando se abandona la difusión de una clase, la próxima vez que ésta se difunda, empezará en la página que se estaba viendo en el momento del abandono, lo mismo sucede cuando el abandono no es voluntario (falla de energía, bloqueo del PC, desconexión de la red, etc.).

Una vez terminada la clase, en el área de visualización se le da la opción al docente de regresar al menú principal, además, para los estudiantes inscritos en dicha clase, ésta pasará a estar disponible por demanda (On_Demand).

Herramienta Multimedia para Tele-Educación *** Profesor *** - Dimas

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Zonas de funcionamiento del transistor de efecto de campo (FET):

- ZONA ÓHMICA o LINEAL:** En esta zona el transistor se comporta como una resistencia variable dependiente del valor de V_{GS} . Un parámetro que aporta el fabricante es la resistencia que presenta el dispositivo para $V_{DS}=0$ ($r_{ds\ on}$), y distintos valores de V_{GS} .
- ZONA DE SATURACIÓN:** En esta zona es donde el transistor amplifica y se comporta como una fuente de corriente gobernada por V_{GS} .
- ZONA DE CORTE:** La intensidad de drenador es nula ($I_D=0$).

ZONAS DE FUNCIONAMIENTO DEL JFET

Clase: circuitos_1 Total 5 Sigüente Actual 3 Abandonar Clase

dimas: Y no está tan largo
 felix: Este tema está interesante
 felix Ha entrado al chat
 dimas Ha entrado al chat

Usuarios: dimas, felix

2 Usuarios en Línea

Enviar

Listo Intranet local

Gráfica 19. Interfaz para difundir clases en línea (On-Line)

B.3 INSCRIBIR ESTUDIANTES A UNA CLASE.

Es el docente es quien decide que estudiantes podrán recibir la clase el día que se difunda en línea (On-Line), para ello deberá presentar al administrador de la Herramienta un formulario diligenciado con los siguientes datos:

- Nombre de la clase
- Nombre del profesor
- Nombre completo, e-mail y número de documento de identificación (cédula) de cada uno de los estudiantes.

Después que el Administrador registre a los estudiantes, éstos serán enterados vía correo electrónico de sus respectivos login y contraseña para que puedan ingresar a la Herramienta.

B.3.1 Difundir una clase que ya fue emitida.

Lo único que se debe hacer es contactar al administrador de la herramienta para que éste cambie la fecha y hora de difusión e inscriba a los estudiantes que van a tomar la clase.

La información que se le debe presentar al administrador es:

- Nombre de la clase
- Nombre del profesor
- Número del documento de identificación del profesor
- Nueva fecha y hora de difusión
- Formulario diligenciado para la inscripción de estudiantes.

ANEXO C. MANUAL DE USUARIO DEL ADMINISTRADOR

C.1 FUNCIONES DEL ADMINISTRADOR.

El administrador es la persona encargada de instalar, mantener y gestionar la Herramienta, además, es quien crea las cuentas de profesores y estudiantes.

C.2 INSTALACIÓN.

La Herramienta fue diseñada para trabajar en servidores con plataforma Windows ó Linux.

C.2.1 Requerimientos:

C.2.1.1 Software.

Un servidor bajo Windows 98 o Linux (Red Hat 7.0) que tenga instalado: Apache 1.3 como servidor Web, PHP 4 como módulo de Apache, MySQL 3.23 como motor de base de datos y phpmyadmin para gestionar las bases de datos.

C.2.1.2 Hardware mínimo.

Un computador con procesador Pentium IV de 800 MHz, 256M de RAM, Disco Duro de 40GB, tarjeta de sonido, video y de red.

C.2.2 Estructura del servidor:

➤ Windows

El sitio Web estará en el Document Root del servidor Apache hay se colocaran los archivos y las carpetas de la Herramienta.

➤ Linux

El sitio Web estará en el Document Root del servidor Apache hay se colocaran los archivos y las carpetas de la Herramienta, la carpeta *clases* deberá tener los permisos necesarios para poder crear carpetas y archivos dentro de ella.

La ruta absoluta del Document Root del servidor debe ser consignada en la variable **path_pal** en el archivo path.php de la carpeta comun, ejm. En nuestro caso el valor de la variable **path_pal** fue *c:\phpweb* para Windows y */var/www/html* para Linux.

C.2.2.1 Archivos y carpetas de la Herramienta:

➤ Archivos

index.php, indexalumno.php, indexprofesor.php y autorizacion.php

➤ Carpetas de la Herramienta:

Carpeta	Archivos	
Validar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ validar.php ▪ index.php 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ validarusuario.php
Admin	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Indexadministrador.php ▪ Index.php ▪ Identificarusuario.php ▪ buscausuario.php ▪ agregausuario.php ▪ borrarusuario.php 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ modificarfecha.php ▪ cambiofecha.php ▪ inscribirestudiante.php ▪ borraestudiante.php ▪ error.php ▪ registrouusuario.php
Crearclase	<ul style="list-style-type: none"> ▪ creaclase.php ▪ addclase.php ▪ esquemas.php ▪ subir.php ▪ confirma.php 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ organizaarchivos.php ▪ autorizacion.php ▪ esq.swf ▪ index.php ▪ guardar.php

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ borrar.php 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ chat.txt
Modificar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ autorizacion.php ▪ index.php 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ modificar.php
Difundir	<ul style="list-style-type: none"> ▪ autorizacion.php ▪ difundir.php 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ index.php ▪ informacion.php
Comun	<ul style="list-style-type: none"> ▪ index.php ▪ back.php ▪ dbconect.php ▪ path.php 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ dbpreview.php ▪ head.php ▪ generalista.php ▪ aulaweb-tablas.txt
Estu	<ul style="list-style-type: none"> ▪ estudiante.php ▪ info.php ▪ autorizacion.php 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ index.html ▪ inicio.html
Chat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Chat.php ▪ actualizar.php ▪ send.php ▪ num_users.php ▪ users.php 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ autorizacion.php, ▪ chat.swf ▪ index.php
Offline	<ul style="list-style-type: none"> ▪ offline.php ▪ páginas.php ▪ chat_old.php 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ autorizacion.php ▪ index.php
Push	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Push.php ▪ url.php ▪ autorizacion.php 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ push.swf ▪ index.php

C.2.2.2 Bases de datos

Para el manejo de las clases y las cuentas de los usuarios se debe tener una base de datos llamada **Aulaweb**.

La estructura de Aulaweb es:

TABLA clases:

id int(10) unsigned NOT NULL auto_increment,
nombre varchar(60) NULL,
id_profesor int(10) unsigned DEFAULT '0' NOT NULL,
fecha text NOT NULL,
hora time DEFAULT '00:00:00' NOT NULL,
modo text NOT NULL,
PRIMARY KEY (id),
UNIQUE nombre (nombre)

TABLA estudiante:

id int(10) unsigned NOT NULL auto_increment,
nombre varchar(60) NOT NULL,
apellido text NOT NULL,
login varchar(10) NOT NULL,
password varchar(10) NOT NULL,
cedula int(11) DEFAULT '0' NOT NULL,
correo text NOT NULL,
PRIMARY KEY (id),
UNIQUE cedula (cedula)

TABLA pensum:

id int(10) unsigned NOT NULL auto_increment,
id_clase int(10) unsigned DEFAULT '0' NOT NULL,
id_estudiante int(10) unsigned DEFAULT '0' NOT NULL,
online int(1) unsigned DEFAULT '1' NOT NULL,
PRIMARY KEY (id)

TABLA profesor:

```
id int(10) unsigned NOT NULL auto_increment,  
nombre varchar(60) NOT NULL,  
apellido text NOT NULL,  
login varchar(10) NOT NULL,  
password varchar(10) NOT NULL,  
cedula int(11) DEFAULT '0' NOT NULL,  
correo text NOT NULL,  
PRIMARY KEY (id),  
UNIQUE cedula (cedula)
```

Para la creación de las tablas mencionadas se puede utilizar el archivo *aulaweb-tablas.txt* de la carpeta *comun* a través de *phpmyadmin*, donde en la opción *Localización del archivo de texto* debe presionar el botón *examinar* para indicar la ubicación de dicho archivo y después presionará el botón *siguiente*.

Existe otra tabla que se genera automáticamente cuando se crea una clase y lleva el nombre de la misma.

Los parámetros para la conexión a la base de datos están en el archivo *dbconnect.php*, los predeterminados son:

- ◆ Usuario: root.
- ◆ Servidor: localhost.
- ◆ Base de datos: Aulaweb.

C.3 EL ADMINISTRADOR Y LA HERRAMIENTA MULTIMEDIAL PARA TELE-EDUCACIÓN SOPORTADA EN WEB.

C.3.1 Requerimientos mínimos para usar la Herramienta:

- Navegador convencional con JavaScript habilitado.
- Phpmyadmin para gestionar la base de datos en el servidor.

C.3.2 Login y password del Administrador.

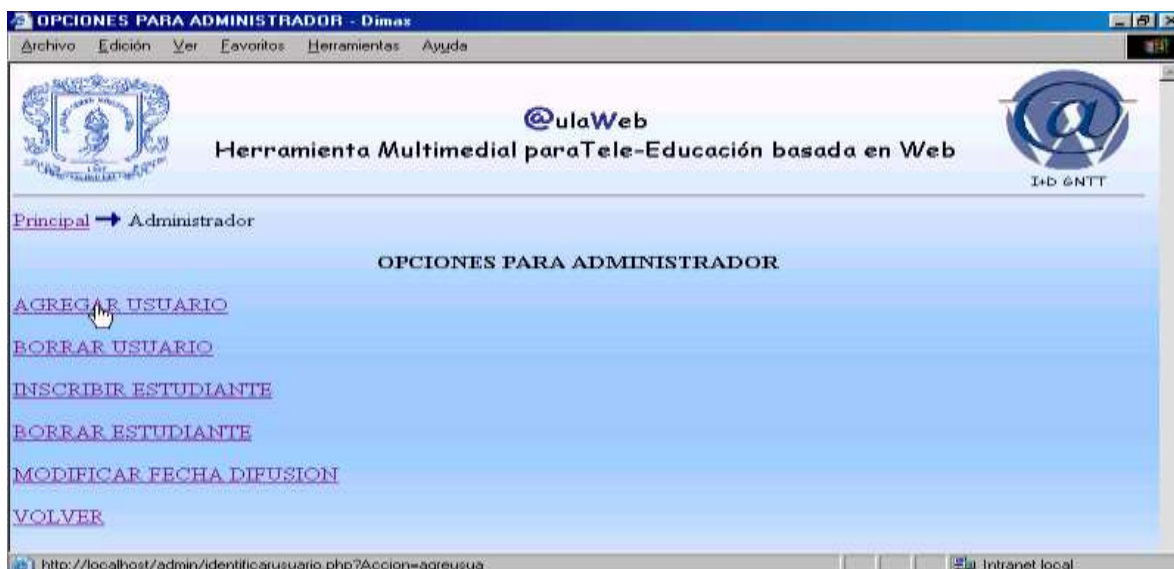
El login inicial del administrador es: **admin.**

La contraseña es: **aulaweb.**

Para cambiarlos se deben cambiar las variables **name_admin** y **passw_admin** en el archivo *validarusuario.php* de la carpeta *validar*.

C.3.3 Validación del Administrador.

El administrador deberá autenticarse para poder utilizar la Herramienta al igual que el estudiante o el profesor, la interfaz es similar a la mostrada en las gráficas 1 y 9 solo que se debe elegir Administrador en el tipo de usuario. Una vez el administrador ingresa a la Herramienta, verá una interfaz como la mostrada en la gráfica 20, donde se aprecian las opciones disponibles para él.





Gráfica 20. Interfaz Opciones para el Administrador

C.3.4 Agregar Usuario.

Esta opción se utiliza para registrar un nuevo usuario en la Herramienta, bien sea un profesor o un estudiante, para ello la Herramienta despliega la interfaz mostrada en la gráfica 21 donde el administrador debe digitar el número del documento de identificación y escoger el tipo de usuario, la Herramienta busca que el número digitado no haya sido registrado antes, si es así, entonces muestra el formulario para realizar el registro y después confirma la adición del usuario al sistema, además, envía automáticamente a través de correo electrónico el login y el password asignados al usuario, sino, muestra una página con un mensaje de error, estas interfaces se muestran en las gráficas 22, 23 y 24 respectivamente.

Admin - Dimas

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

 @ulaWeb 
Herramienta Multimedial para Tele-Educación basada en Web I+D GNTT

Principal → Administrador → Agregar Usuario

Formulario de Identificación

Digite el número del documento de identificación del Usuario que desea Agregar al Sistema

(Únicamente Números)



Tipo Usuario

Listo Intranet local

Gráfica 21. Interfaz para identificar al nuevo usuario

Adiconar Usuario - Dimas

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

 @ulaWeb 
Herramienta Multimedial para Tele-Educación basada en Web I+D GNTT

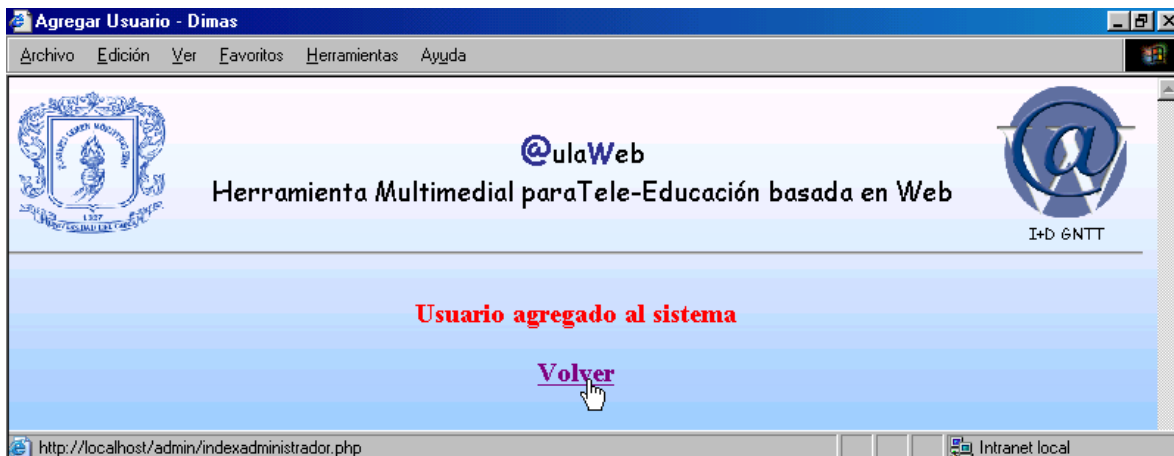
Principal → Administrador → Registro

Datos para agregar un nuevo usuario:

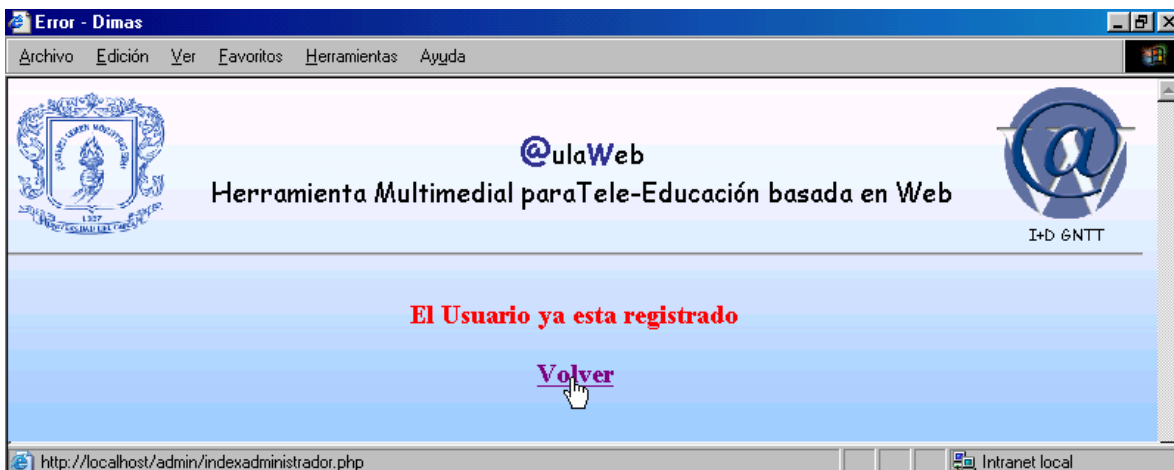
Nombre
 Apellido
 Login
 Password
 Cedula
 Email

Listo Intranet local

Gráfica 22. Formulario de Registro



Gráfica 23. Página de confirmación



Gráfica 24. Página de error

C.3.5 Borrar Usuario.

Permite al administrador dar de baja a un usuario de la Herramienta (estudiante o profesor), para borrar a un usuario la herramienta solo necesita conocer el número del documento de identificación y el tipo de usuario, para ello el administrador utiliza la interfaz mostrada en la gráfica 21. El mensaje mostrado en la página de confirmación será "El usuario fue borrado del sistema" y si es el caso en la página de error (gráfica 24) mostrará " El usuario no esta registrado en el sistema"

C.3.6 Inscribir Estudiante.

Lo primero que se debe hacer es identificar al estudiante que se desea inscribir, para ello se utiliza la interfaz mostrada en la gráfica 21 solo que la opción **tipo de usuario** no esta disponible puesto que el usuario se conoce de antemano, después se visualiza la interfaz de la gráfica 25 donde se muestran una lista de las clases a las que el estudiante esta inscrito y otra de las que no esta inscrito, de esta ultima el administrador deberá escoger la(s) clase(s) a las que va a inscribir el estudiante de acuerdo a la lista suministrada por el profesor dueño de la clase; después de la inscripción se vuelve a mostrar la misma interfaz con la información actualizada, en caso de error en la identificación se despliega el mensaje "El estudiante no esta registrado en el sistema", en la página de error (gráfica 24).

Principal → Administrador → Inscribir Estudiante

El Estudiante: Dimas Gentil Bolaños Urbano

ESTA INSCRITO EN LAS CLASES

Clase	Profesor	Fecha	Hora
windowsmedia	Carlos Muñoz	12/1/2003	05:00:00

NO ESTA INSCRITO EN LAS CLASES

Inscribir	Clase	Profesor	Fecha	Hora
<input checked="" type="checkbox"/>	Anatomia	Felix Mage	Mage	04:30:00
<input type="checkbox"/>	Español	Martha Lucia Rangel	Rangel	01:05:00

Inscribir

Volver

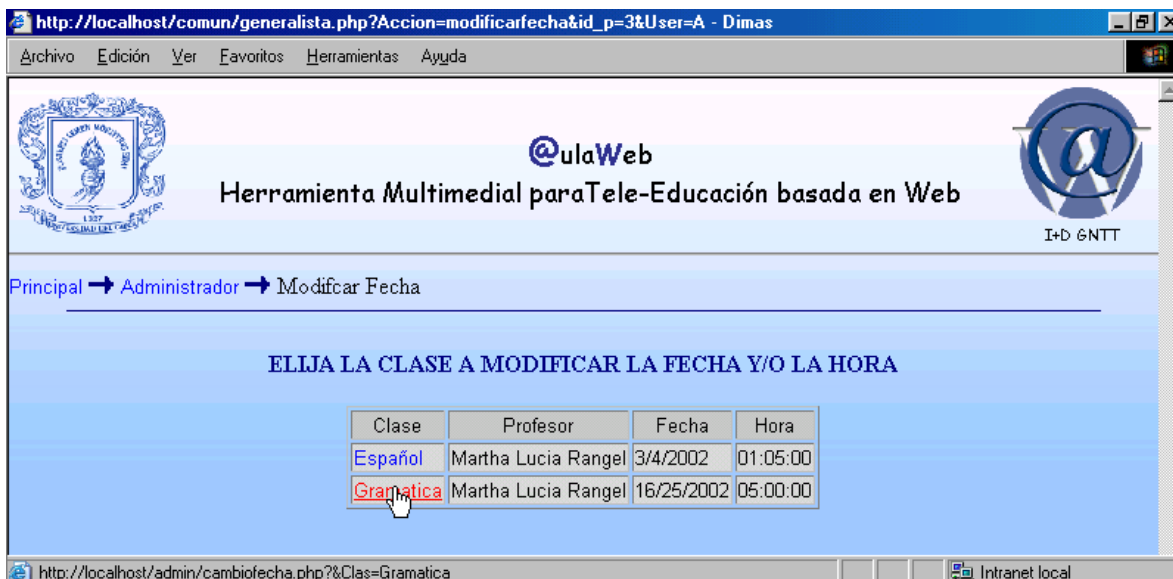
Gráfica 25. Interfaz para Inscribir Estudiante

C.3.7 *Borrar Estudiante.*

La interfaz es muy similar a la de Inscripción de Estudiante lo único que cambia es la acción que ahora borrará al estudiante de la(s) clase(s) indicada(s) por el administrador.

C.3.8 *Modificar Fecha.*

Lo primero que se debe saber es quien es el creador de la clase, para ello el administrador digita el número del documento de identificación del profesor utilizando la interfaz mostrada en la gráfica 21, después se muestra una lista de todas las clases creadas por éste como se ve en la gráfica 26, de la lista se selecciona la clase a la que se le cambiara la fecha o la hora de difusión, si el profesor no está registrado se mostrará el mensaje "El profesor no se esta registrado en el sistema" en la página de error (gráfica 24).





Gráfica 26. Lista clases modificar fecha.

Una vez seleccionada la clase, se presenta el formulario indicado en la gráfica 27, donde se muestra la fecha y la hora con las cuales está registrada la clase, para modificar alguno de los datos solo se deben elegir de los campos de selección respectivos.

Cambio Fecha - Dimas

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

 @ulaWeb
Herramienta Multimedia para Tele-Educación basada en Web 
I+D GNTT

Principal → Administrador → Cambiar Fecha Difusion

DATOS DE LA CLASE

Fecha : Día: Mes: Año:
16 25 2002

Hora de Difusión: Hora: Minutos:
05 15 p.m.

Registrar

Listo Intranet local

Gráfica 27. Formulario modificar fecha u hora.

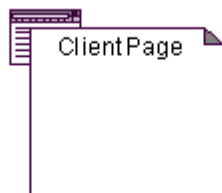
Después de registrar los cambios se muestra el mensaje " La fecha y/o la hora de difusión de la clase fueron cambiados " en la página de confirmación (gráfica 23).

ANEXO D. MODELANDO APLICACIONES WEB CON UML

Conallen propone una extensión al UML para diseñar aplicaciones Web:

Los estereotipos son los siguientes:

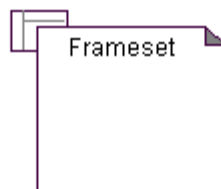
Página de cliente:



Página de servidor:



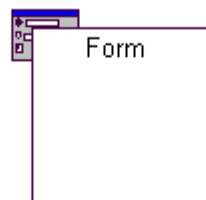
Frame:



Target:



Formulario:



Gráfica 28. Estereotipos UML para Aplicaciones Web

Dado que las páginas Web son los principales componentes de la arquitectura Web, hay que poder modelarlas. Usando UML podemos ver una página Web como un objeto.

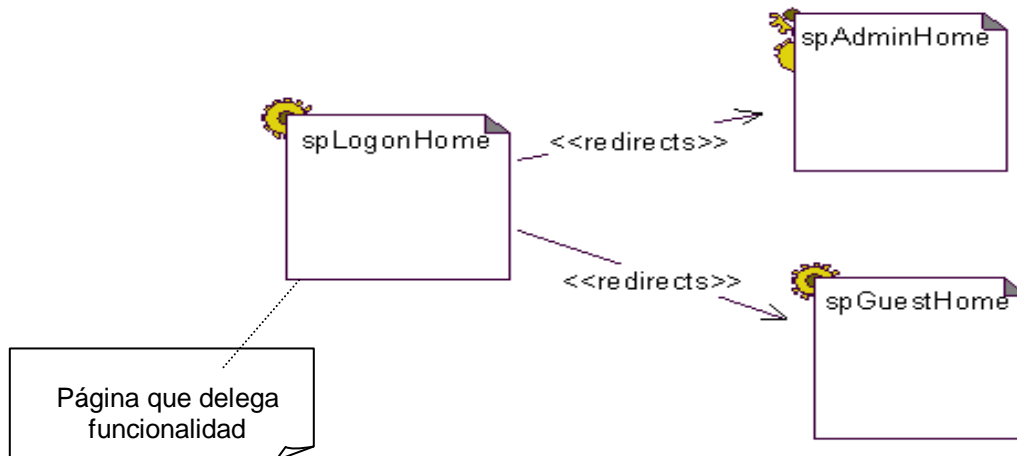
Es conveniente hacer la distinción entre páginas del servidor y páginas del cliente. Los scripts de las páginas del servidor representan los métodos de esta clase. Las páginas del cliente tienen métodos que se ejecutan solamente del lado del cliente, como por ejemplo, Java Applets y controles ActiveX.

Hay una relación fundamental entre las páginas del servidor y las páginas del cliente, y es que las páginas del servidor crean las páginas del cliente. Esta relación es en una sola dirección, y para modelarla se usa el estereotipo **<<builds>>**. De este modo, se indica cuál página del servidor es encargada de crear la página del cliente. Por ejemplo:



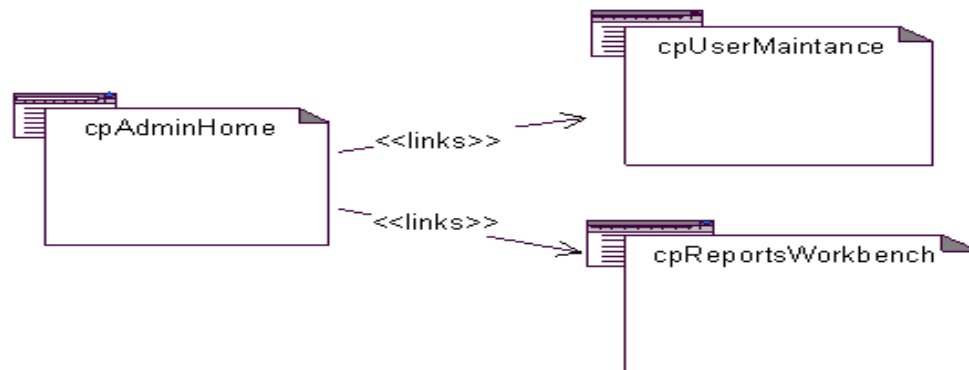
Gráfica 29. Estereotipo Builds

Algunas páginas del servidor podrían redireccionar ciertas solicitudes de procesamiento a otras páginas servidoras (una especie de IF). Permitir modelar estas situaciones es útil para la reutilización. Para esto se utiliza el estereotipo **<<redirects>>**. Por ejemplo:



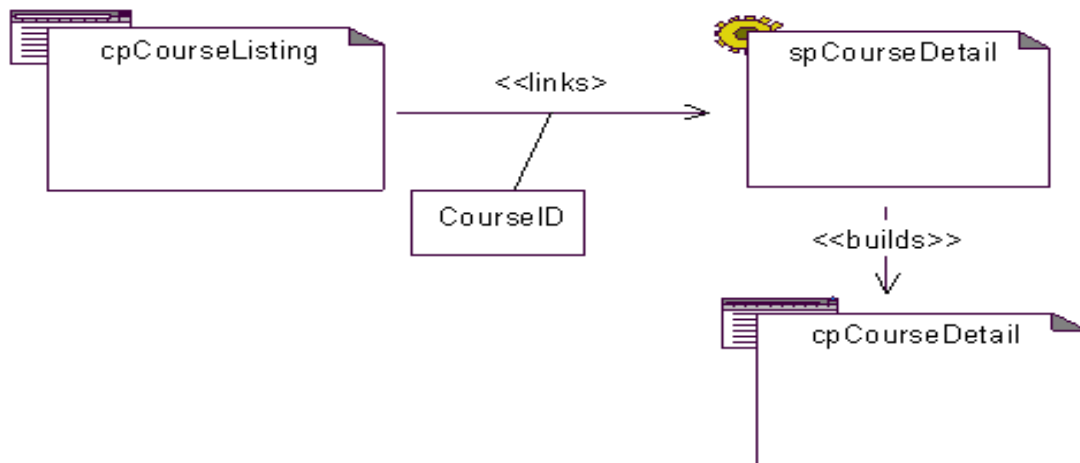
Gráfica 30. Estereotipo Redirects

Otra relación importante en el diseño de aplicaciones Web es el vínculo (*link*, o *anchor*) entre páginas. Las páginas vinculadas podrían ser páginas de cliente o del servidor. El estereotipo **<<links>>** define relaciones entre páginas cliente y otras páginas (cliente o servidoras). Ejemplo:



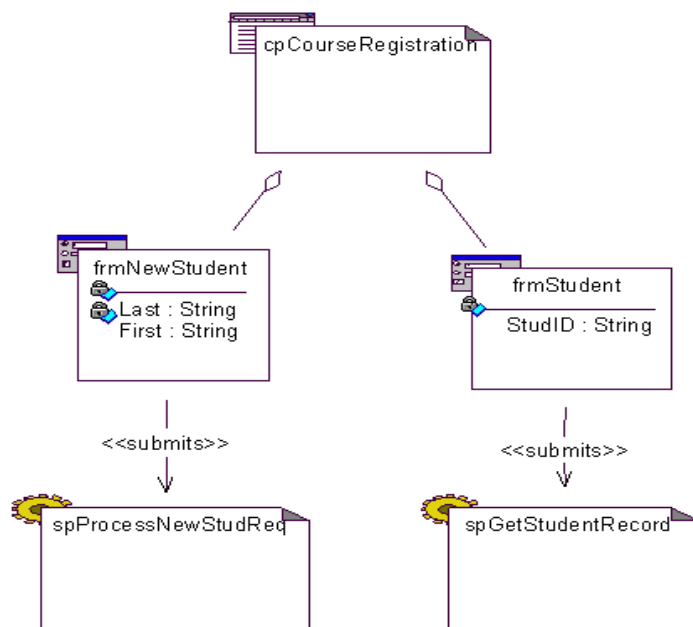
Gráfica 31. Estereotipo Links

Si un vínculo (*hyper link*) incluye parámetros, éstos son modelados como atributos del link fuera de la asociación. Por ejemplo:



Gráfica 32. Estereotipo Links con parámetros

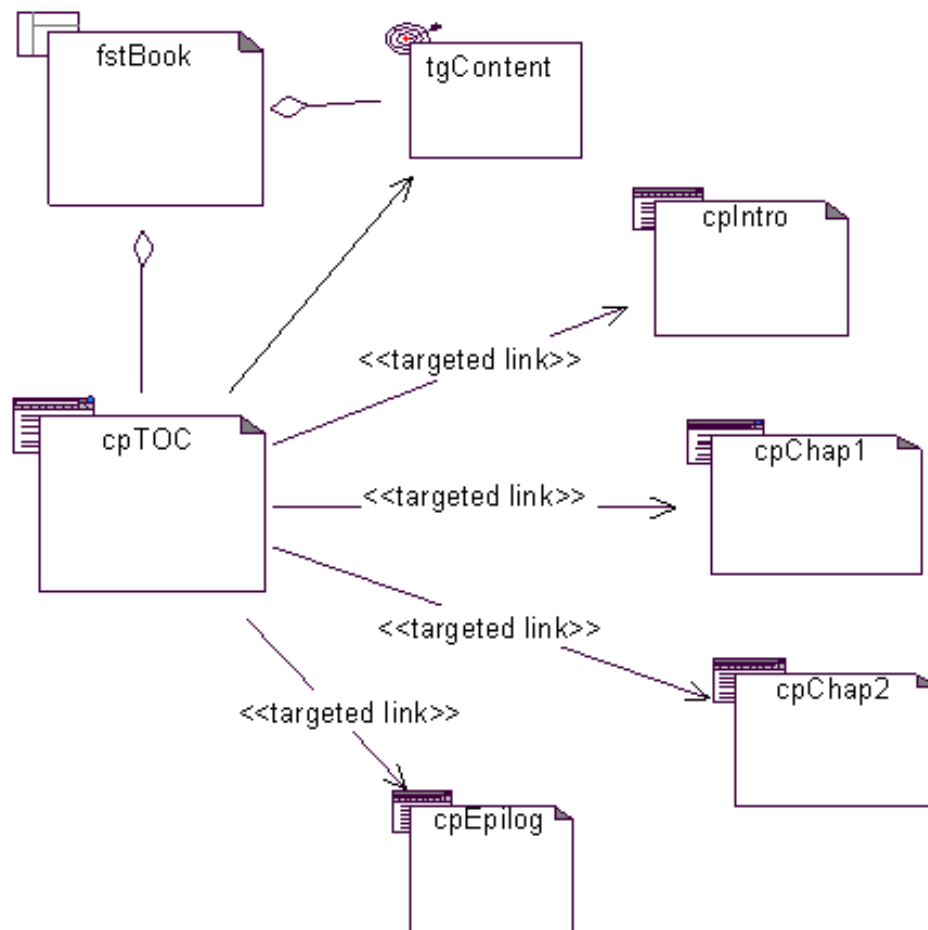
Dado que una página podría tener varios formularios (**forms**) es posible que desde ésta se acceda a diferentes páginas. Los formularios se modelan con el estereotipo **<<form>>** (un estereotipo por cada formulario). Las páginas cliente contienen formularios.



Gráfica 33. Estereotipo Form

Usando **frames**, una página cliente podría estar compuesta por múltiples páginas al mismo tiempo. Los frames se implementan en HTML usando un *frameset*. Un frameset podría a su vez estar contenido en otro frameset. Las páginas Web contenidas en un frame se llaman **targets**. El estereotipo **<<targeted link>>** hace

referencia a páginas que van a ser cargadas en un frame distinto del que contiene la página que tiene el link.

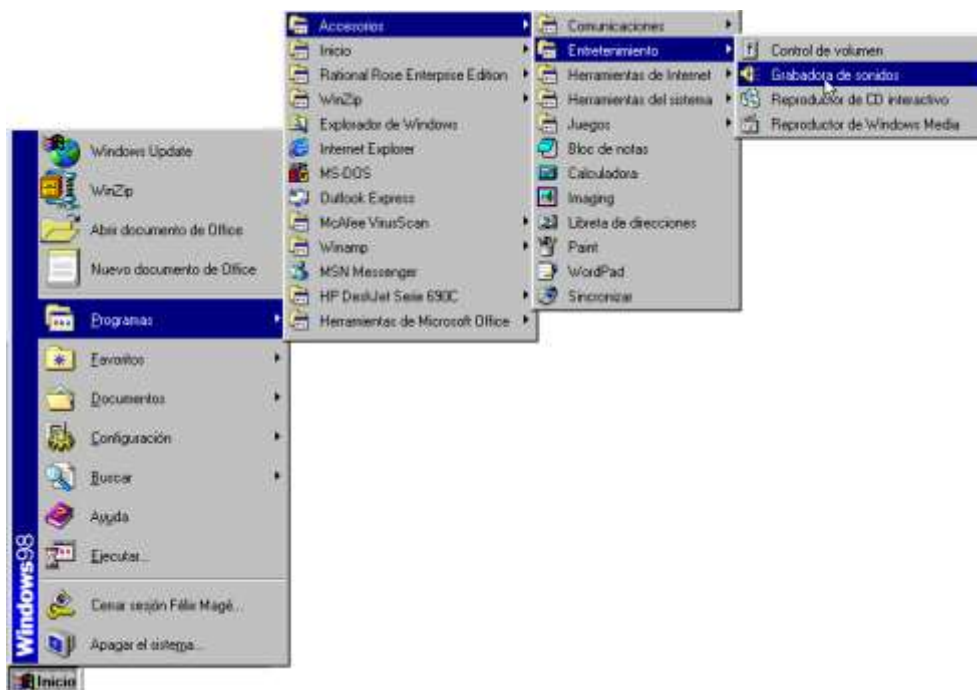


Gráfica 34. Estereotipo Frame


ANEXO E. CREACIÓN DE CONTENIDOS.

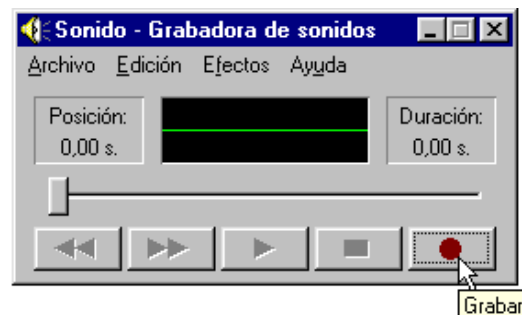
E.1 CREACIÓN DE CONTENIDOS DE AUDIO MEDIANTE LA HERRAMIENTA GRABADORA DE SONIDOS DE WINDOWS.

La Grabadora de Sonidos de Windows, permite obtener sonidos mediante el micrófono que al ser salvados se convierten en archivos con extensión .wav. Para ello se debe con antelación verificar la correcta instalación y funcionamiento de los elementos que intervienen en la acción como el micrófono, tarjeta de sonido, parlantes. Al grabar un sonido siempre se debe tener en cuenta que su calidad final va directamente relacionada con el tamaño que ocupa. Para ejecutar la Grabadora de Sonidos siga el camino que indica la gráfica 35.




Gráfica 35. Ruta para ejecutar la Grabadora de Sonidos de Windows.

La gráfica 36 muestra la interfaz del programa, al hacer clic sobre el botón  se inicia la grabación de sonidos a través del micrófono.



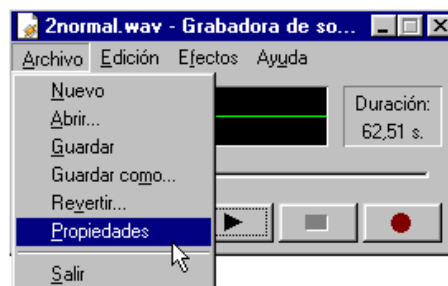
Gráfica 36. Interfaz de la Grabadora de Sonidos.

La gráfica 37 muestra un instante durante la grabación de un archivo de sonido, para detener la grabación se hace clic sobre el botón , por defecto se tiene una duración de 60 segundos de duración, pero se pueden adicionar tiempo al insertar archivos de audio, utilizando el menú Edición.

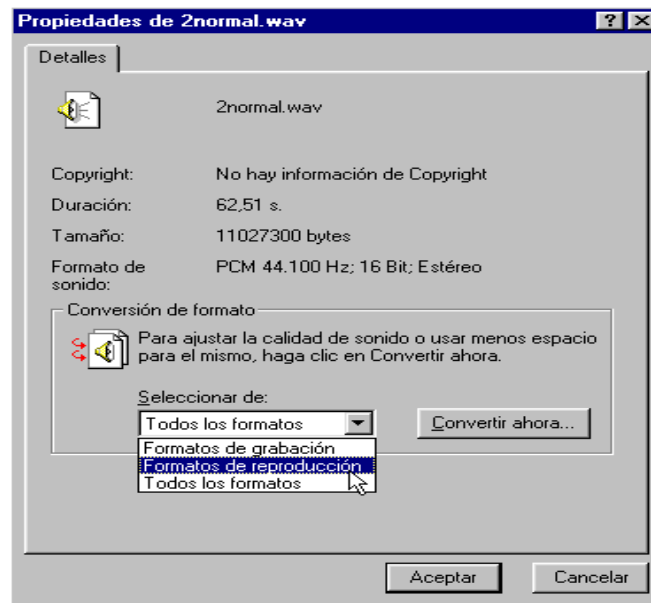


Gráfica 37. Grabando.

Al elegir propiedades en el menú Archivo como se ilustra en la gráfica 38, se visualiza la interfaz de la gráfica 39 que permite hacer conversiones de formato.



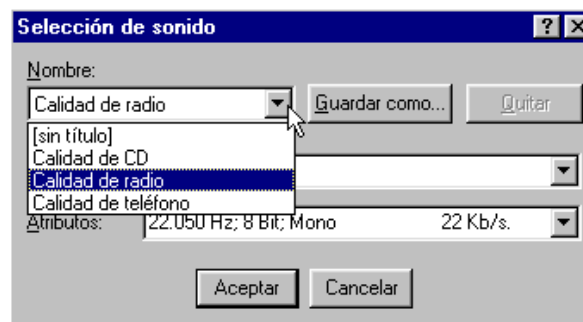
Gráfica 38. Eligiendo propiedades.



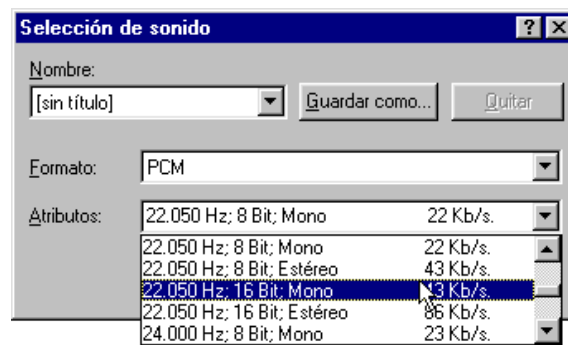
Gráfica 39. Conversiones de formato.

Al hacer clic sobre el botón “ Convertir ahora” se puede modificar las propiedades del sonido definiendo :

- **Calidad del sonido:** Se determina como se desea que el sonido sea escuchado, teniendo las opciones de calidad de CD, radio o teléfono; se debe recordar que un archivo con calidad de CD ocupa mayor espacio en disco que los restantes y ocurre lo inverso con la calidad de teléfono.
- **Formato:** Se determina el formato utilizado para la compresión de sonido, la cual depende de factores como tipo de tarjeta de sonido, software instalado.
- **Atributos:** Se determina la frecuencia de codificación, bits soportados y tipo de salida mono o stereo.

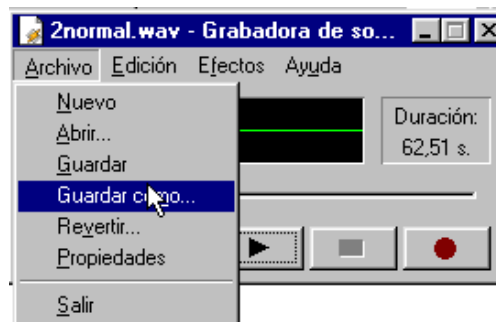


Gráfica 40. Elección de calidad de sonido.

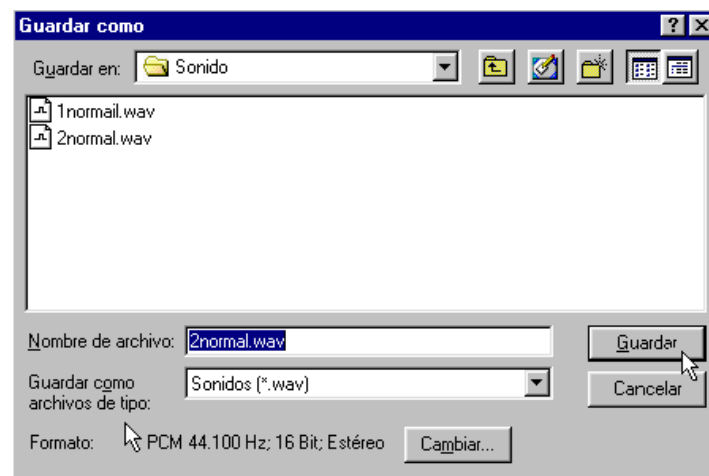


Gráfica 41. Elección de atributos.

Un sonido grabado con calidad de radio, Formato PCM y atributos de 22.050 Hz; 8 Bit; y salida Mono, produce un archivo liviano de muy buena calidad. La gráfica 42 ilustra la opción grabar archivo de audio, al elegir ésta opción se muestra la interfaz de la gráfica 43.



Gráfica 42. Guardar archivo.

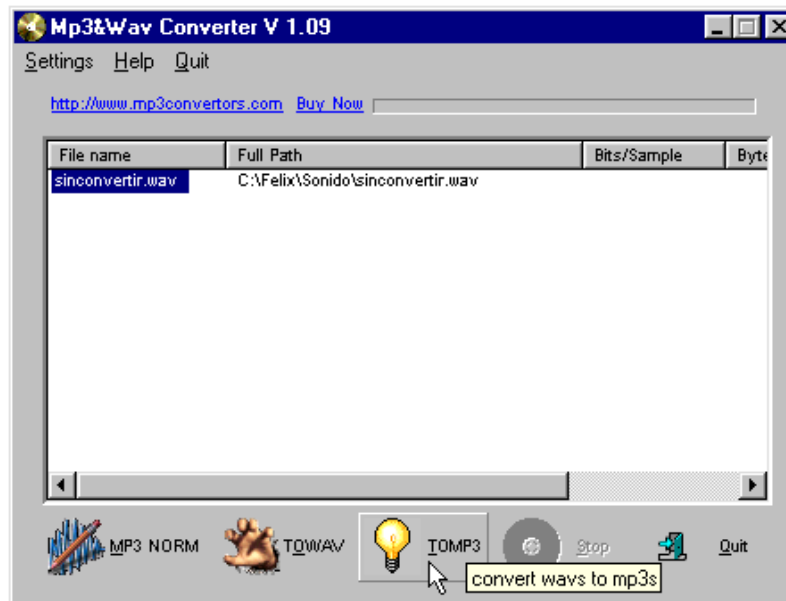


Gráfica 43. Salvar archivo.

Es esta interfaz se debe dar el nombre y ubicación del archivo sonido a salvar y también se puede verificar las características finales del sonido.

E.2 CONVERSIÓN DE CONTENIDOS CON EXTENSIÓN WAV A MP3.

Para ello se utilizara el programa Mp3&Wav Converter , al iniciar el programa se observa la interfaz de la gráfica 44, en donde se debe elegir la opción TOMP3 para iniciar el proceso. Al hacer clic sobre el botón indicado se observa la interfaz tradicional de Windows que le permitirá seleccionar el archivo wav a convertir; una vez seleccionado, el programa ejecuta el proceso de conversión y muestra el contenido de la carpeta C:\Mp3con , que es el destino por defecto de los archivos wav convertidos a mp3, los cuales conservan el nombre original. La opción MP3 NORM, trabaja sobre los archivos Mp3 normalizándolos, es decir dejando los archivos seleccionados con igual volumen.



Gráfica 44. Conversor Wav a Mp3.

E.3 CREACIÓN DE CONTENIDOS DE EXTENSIÓN PPZ CON POWER POINT.

La utilización de archivos tipo ppz permite observar las diapositivas con los efectos propios que ofrece Power Point, pero utilizando un navegador Web.

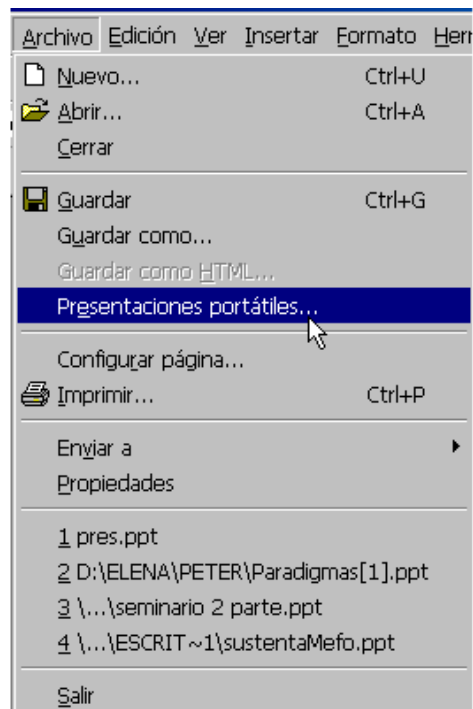
Debido a la inexistencia de un plug in para el navegador que interprete los archivos ppz creados con Power Point 2000, se recomienda utilizar únicamente Power Point 97, para crear los contenidos de extensión ppz.

Aquí se considera que la presentación con extensión ppt ya fue creada y contiene todas las animaciones y efectos necesarios.

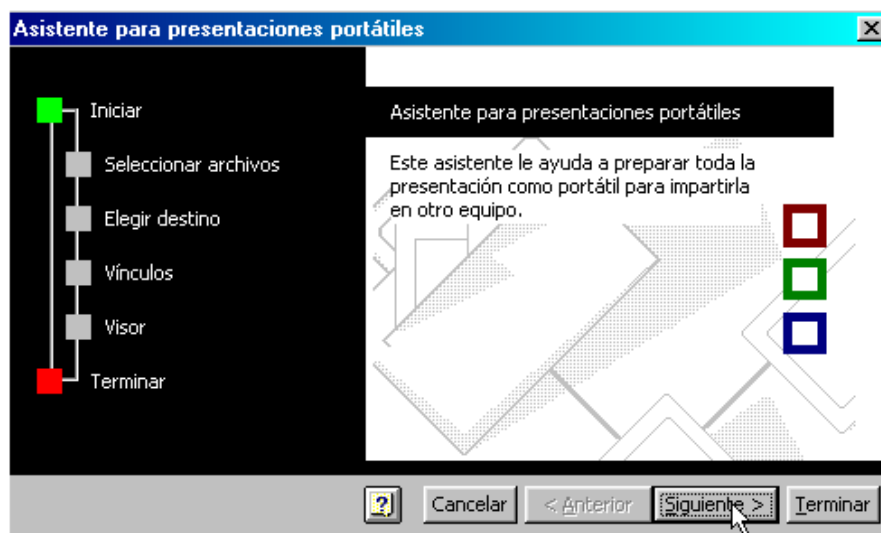
Se debe recordar que existen dos formas de avance entre diapositivas, una de ellas es al hacer clic, otra es el avance automático una vez terminado un lapso dado. Si la presentación tipo ppt empaquetada en un archivo ppz requiera del evento hacer clic para avanzar, entonces el archivo ppz funcionando también espera ese evento para su avance, lo mismo ocurre si el avance es automático, para efectos de claridad supongamos que la presentación con extensión ppt contenía 5 diapositivas con avance automático cada 30 segundos, entonces al convertirla a una presentación tipo ppz, ésta va a contener esas 5 diapositivas que requerirán de al menos $5 \times 30 \text{ seg} = 150 \text{ segundos}$ para su difusión, todo esto sugiere que si se desea mantener el control en la difusión de la presentación, se debe convertir cada diapositiva en un archivo ppz con avances que obedezcan a intervalos de tiempo acorde a la complejidad del contenido de la diapositiva.

Para lograr lo anterior se divide la presentación con extensión ppt en tantas partes como se desee queden agrupadas las diapositivas en los archivos ppz, esto se hace fácil y rápidamente con el comando ctrl. C (copiar) y ctrl. V (pegar) de Windows.

El proceso para conversión de archivos ppz se inicia eligiendo la opción que muestra la grafica 45, la cual corresponde a un segmento de la barra de Menú de Power Point 97. El resultado de una presentación portátil es un archivo tipo ppz.

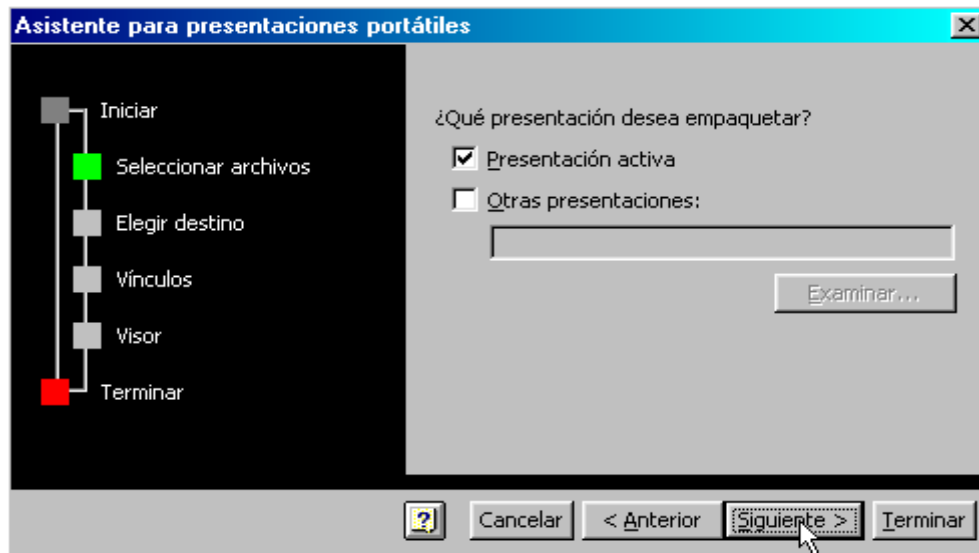


Gráfica 45. Inicio creación archivo ppz.



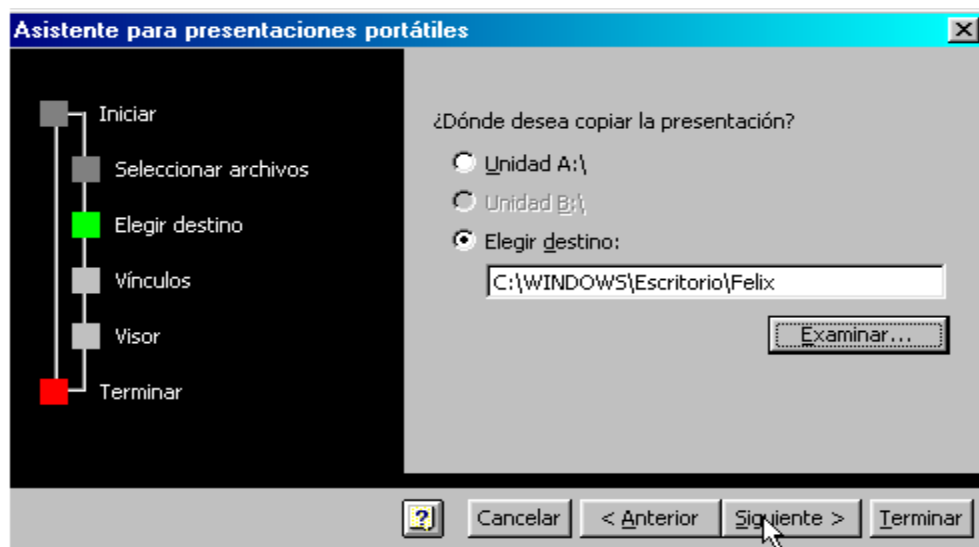
Gráfica 46. Inicio del asistente para presentaciones portátiles.

Al hacer clic en la opción siguiente de la gráfica 46, se muestra la interfaz de la gráfica 47.



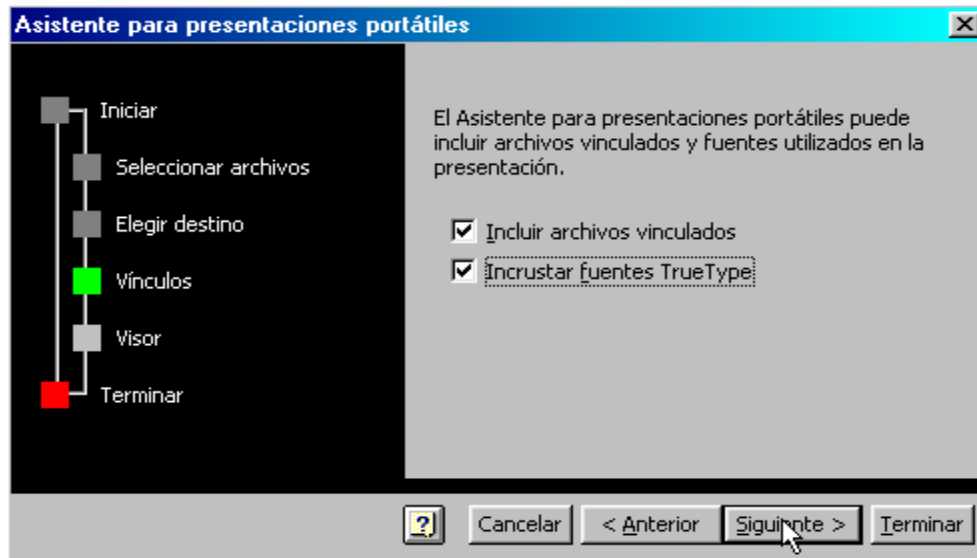
Gráfica 47. Elección de presentación a empaquetar.

Elija presentación activa si la presentación a empaquetar se encuentra abierta y en pantalla activa, o elija Otras presentaciones para dar el camino y nombre de la presentación a empaquetar, al hacer clic en la opción siguiente de la gráfica 47, se muestra la interfaz de la gráfica 48.



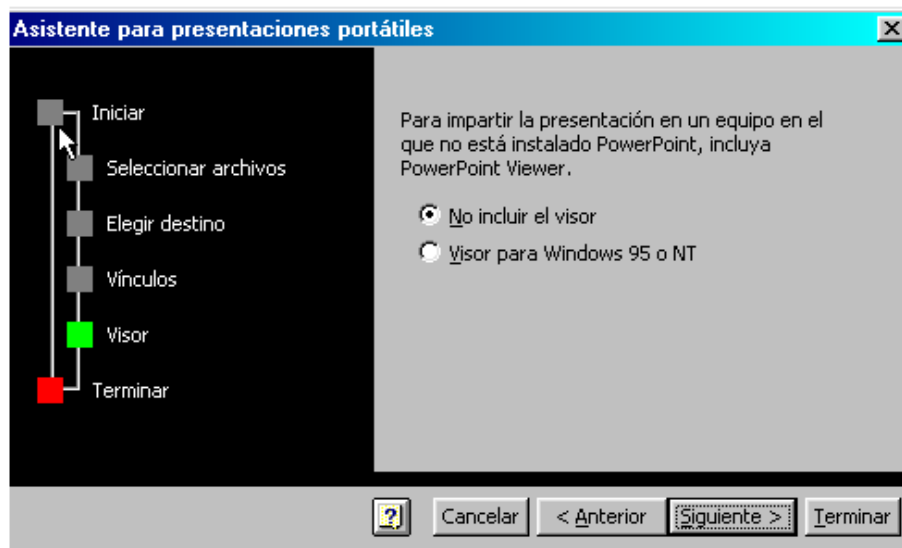
Gráfica 48. Elección de destino.

Elija el destino donde será grabado el archivo ppz a crear. Al hacer clic en la opción siguiente de la gráfica 48, se muestra la interfaz de la gráfica 49.



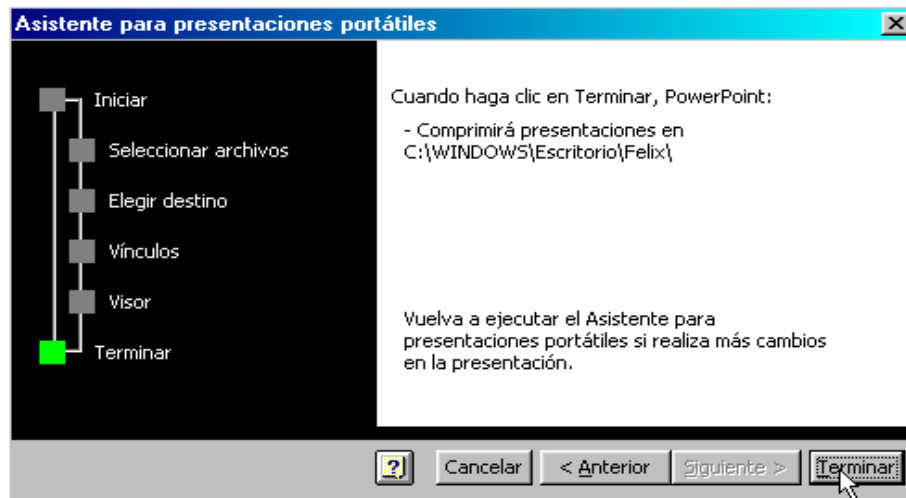
Gráfica 49. Inclusión de archivos y fuentes.

Para evitar problemas posteriores seleccione las casillas incluir archivos vinculados e Incrustar Fuentes True Type, permitiendo que los recursos mencionados se empaqueten con el archivo ppz. Al hacer clic en la opción siguiente de la gráfica 49, se muestra la interfaz de la gráfica 50.



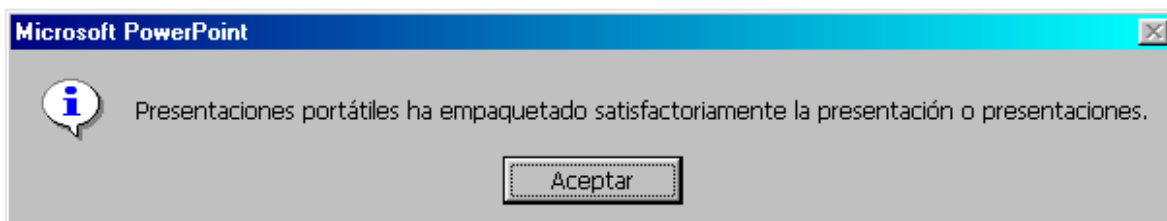
Gráfica 50. Visor.

En la gráfica 50 seleccione “No incluir visor”, pues el encargado de visualizar el archivo ppz será el navegador. Al hacer clic en la opción siguiente, se muestra la interfaz de la gráfica 51.



Gráfica 51. Fin del proceso.

Al hacer clic en terminar, Power Point empaquetará la presentación ppt en un archivo ppz que será grabado en el camino dado en la interfaz de la gráfica 48 con el nombre prez0.ppz por defecto, esto implica que si se van a crear más archivos ppz, se debe cambiar el nombre cada archivo ppz creado, ó elegir un destino diferente para cada archivo, pues de lo contrario Power Point sobrescribirá el archivo ppz que encuentre en el destino elegido. Recuerde que cada archivo ppz a subir al servidor debe tener un nombre diferente. Al hacer clic en la opción Terminar de la gráfica 51, se inicia el proceso de empaquetado y al finalizar se muestra la interfaz de la gráfica 52 que le confirma la correcta culminación del proceso. Haga clic en el Botón Aceptar para terminar.



Gráfica 52. Confirmación

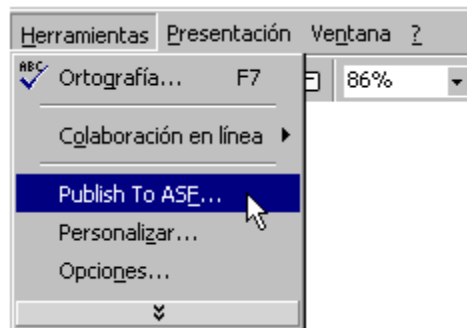
E.4 CREACIÓN DE CONTENIDOS CON EXTENSIÓN ASF

Se describe aquí dos opciones para la creación de este tipo de archivos.

E.4.1 Creación de contenidos con extensión asf mediante Power Point.

Al publicar una presentación de Power Point a formato asf, se pierden todos los efectos de movimiento y animación de las diapositivas, pues cada una de ellas se convierte en una gráfica, mientras que el audio que puede acompañar o narrar las diapositivas, sí se conserva. El archivo en formato asf va a contener tantos slides¹ como diapositivas posea la presentación de Power Point.

A continuación se ilustra el proceso para convertir una presentación de Power Point, a formato asf, para ello es necesario abrir la presentación a convertir y seguir los pasos que a continuación se mencionan, elija la opción que se muestra en la gráfica 53 de la barra de menú de Power Point lo que permite observar la interfaz de la gráfica 54.



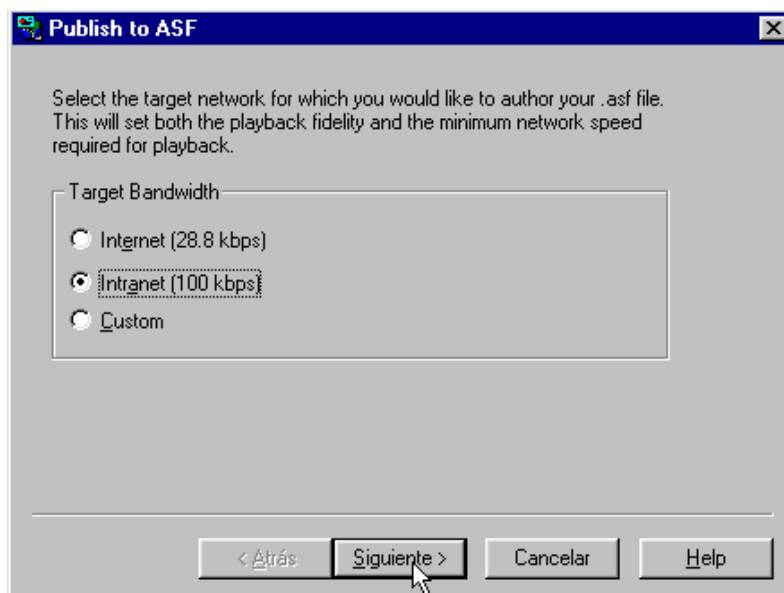
Gráfica 53. Iniciar proceso.

¹ Cambios de imagen en la película asf.



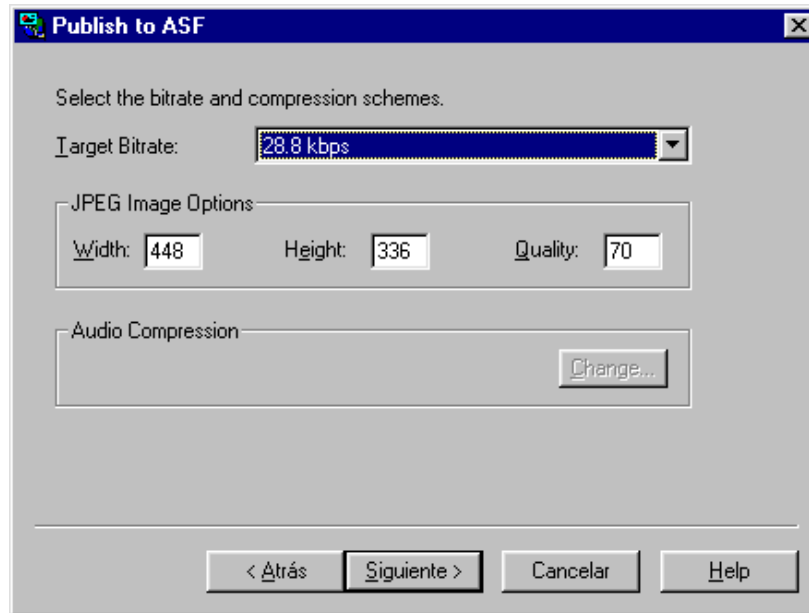
Gráfica 54. Confirmación de inicio.

Al hacer clic en el botón OK, se muestra la interfaz de la gráfica 54 donde se puede escoger los diferentes modos de compresión según donde se desee publicar la presentación, es así como un archivo asf para Intranet tendrá mejor calidad de imagen y sonido que uno creado para Internet, pero también será mucho más pesado que él.

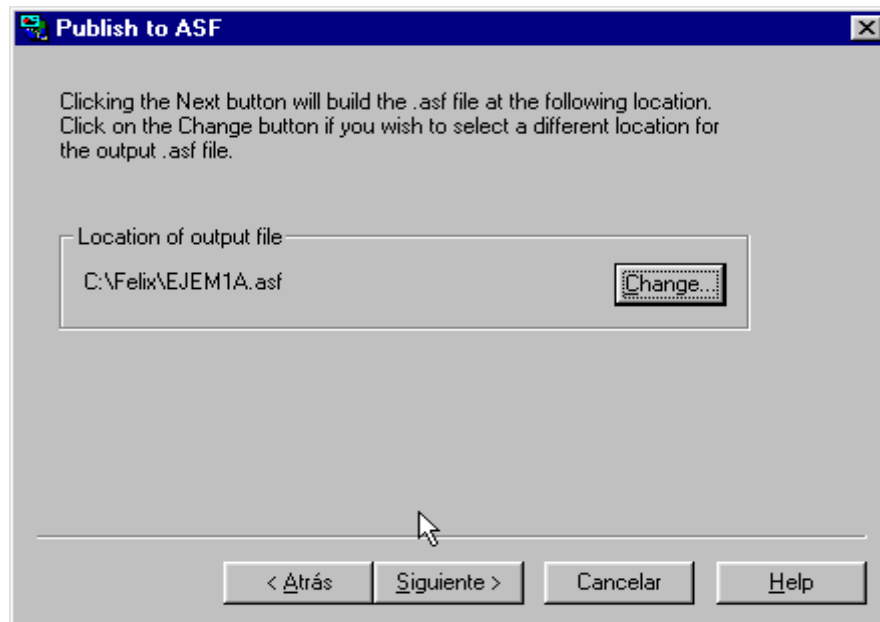


Gráfica 55. Selección de medio a utilizar

Si se selecciona Custom se muestra la interfaz de la gráfica 55, donde se puede seleccionar otras ratas de compresión, tamaño de los slides y su calidad. La opción siguiente de la gráfica 55 ó 56 muestran la interfaz de la gráfica 57.

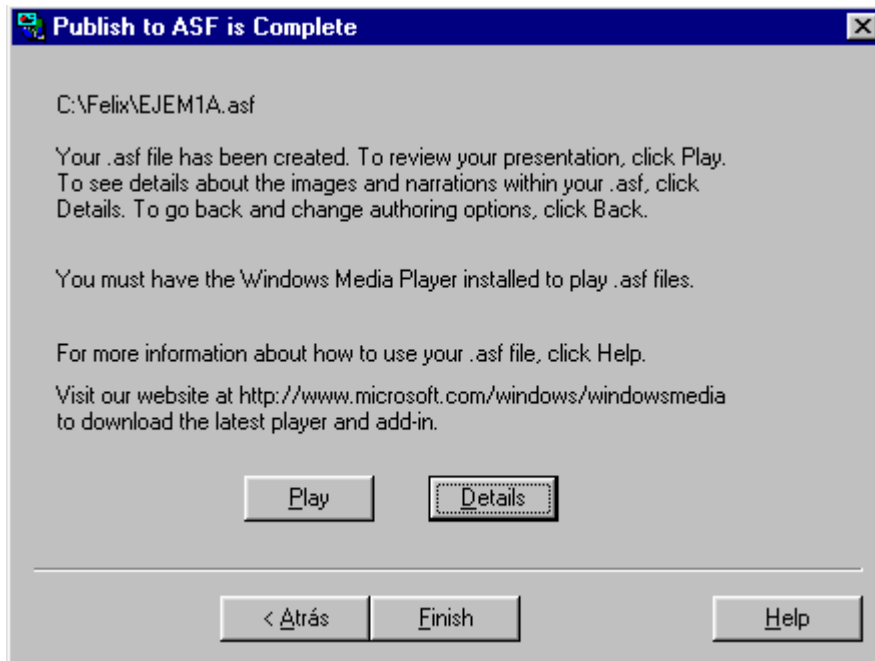


Gráfica 56. Personalizar compresión.



Gráfica 57. Cambio de nombre y/o locación.

Haga clic en la opción Change si desea cambiar de nombre o locación al archivo asf a crear o clic en siguiente para continuar.



Gráfica 58. Fin del proceso.

La gráfica 58 marca el final del proceso, en esta etapa el archivo asf ya fue creado y se puede previsualizar haciendo clic en play, los detalles muestran el numero de slides que contiene el archivo asf. Presione Finish para terminar el proceso.

E.4.2 Creación de contenidos con extensión asf mediante el Autor de WindowsMedia.

El autor de WindowsMedia permite crear presentaciones de audio ilustrado de alta calidad permitiendo entregar imágenes y audio sincronizados a través de Internet o redes Lan, para sincronizar las imágenes (jpg,bmp) y el audio (wav), se deben insertar los medios a través del menu Insert – Insert Media, luego proceda a arrastrar y soltar los medios a la escala de tiempo, automáticamente se le preguntar acerca de la conversión y compresión apropiada para cada elemento multimedia y el programa tratará cada elemento de acuerdo con ello, también se

pueden agregar marcadores, títulos o comandos de secuencias como variaciones de direcciones de URL a la presentación, finalmente puede publicar su proyecto a formato asf, para mayor información ubique en el cd adjunto el archivo sampleespañol.aep; para instalar el Autor de WindowsMedia, siga las instrucciones del programa instalador (wmtools.exe).