



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA
GRADO EN INGENIERÍA DE COMPUTADORES

**Creación de una revista
digital educativa on-line**

**Creation of digital an educational
on-line magazine**

Realizado por
Carmen Luisa Navarro Cigales

Tutorizado por
Manuel Fernández Bertoa
Departamento
Lenguaje y Ciencias de la Computación

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA
MÁLAGA, diciembre 2014

Fecha de defensa:
El secretario del tribunal

RESUMEN

Para la implantación, desarrollo, manejo y uso de los contenidos del curso se llevará a cabo una investigación que dé como fruto el soporte o herramienta sobre la que se depositará on-line dicho curso. Se estudiarán varias posibilidades como uso de plataformas y/o Sistemas Gestores de Contenidos (CMS).

Con este proyecto se pretende introducir un sistema de aprendizaje online para facilitar el desarrollo y publicación de una **revista digital educativa** en el que puedan participar diferentes sectores académicos y en los que se concreten los tres siguientes puntos:

- Diseño Gráfico: se deben manejar las herramientas necesarias para manipular cualquier objeto que se pueda maquetar para su futura divulgación.
- Integración de las publicaciones en la web: se deben manejar varios recursos Web's como fuentes de conversión a formato digital.
- Creación de una revista digital: se realizará una revista digital, mediante una publicación en formato página Web, que integre aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales de diferentes áreas del conocimiento, siempre que se aporte la utilización de las TIC en la construcción del conocimiento. Para ello se articularán diversos contenidos software en el trabajo de composición, edición y distribución de la revista.

Todo ello estará soportado bajo un curso online con recursos, materiales y actividades que serán detallados y explicados a través de una plataforma Moodle.

LISTA DE PALABRAS CLAVE

TIC.

E-LEARNING.

GIMP.

ISSUU.

SLIDE-SHARE.

GOOGLE SITES.

PDF.

ALFABETIZACIÓN DIGITAL.

ABSTRACT

For the implementation, development, management and use of the content of the course will be an investigation to give the fruit stand or tool on which online course that will be deposited. Several possibilities as use of platforms and / or Content Management Systems (CMS) will be studied.

This project aims to introduce a system of online learning to facilitate the development and publication of a digital educational magazine in which they can participate in different academic areas and that the following three points are upheld:

- Graphic design: should handle necessary to manipulate any object that can lay out tools for future disclosure.
- Integration of publications on the web: you must manage multiple Web's resources as sources of conversion to digital format.
- Creation of a digital magazine: a digital magazine was held, by publication in website format that integrates conceptual, procedural and attitudinal aspects different areas of knowledge, provided that the use of ICT contribution to the construction of knowledge. This software will articulate various contents in the work of composition, editing and distribution of the magazine.

All this will be supported under an online course resources, materials and activities that will be detailed and explained through a Moodle platform.

KEY WORDS

ITC.
E-LEARNING.
GIMP.
ISSUU.
SLIDE-SHARE.
GOOGLE SITES.
PDF.
DIGITAL LITERACY

ÍNDICE

1.- CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN	9
1.1. Introducción	9
1.2. Motivación	9
1.3. Objetivos	9
1.3.1. Objetivos generales	10
1.3.2. Objetivos transversales	10
1.4. Tecnologías a utilizar	11
2.- CAPÍTULO 2: INVESTIGACIÓN	12
2.1. Fase 1: Elección de soporte on-line	12
2.2. Fase 2: Elección de software	14
3.- CAPÍTULO 3: DESARROLLO Y ELABORACIÓN DE MATERIALES	15
3.1. Fase 3: Desarrollo de manuales de GIMP e ISSUU	15
3.2. Fase 4: Elaboración de actividades de GIMP e ISSUU	39
4.- CAPÍTULO 4: GESTIÓN DE MOODLE	45
4.1. Fase 5: Creación del curso on-line	45
4.2. Fase 6: Diseño y configuración del curso	47
4.3. Fase 7: Creación de usuarios y perfiles	53
5.- CAPÍTULO 5: CONCLUSIÓN	57
BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS	58
ANEXO I. MANUAL ISSUU	59
ANEXO II. ACTIVIDADES ISSUU	70

1.- CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN.

1.1. Introducción.

El presente proyecto es una iniciación en el ámbito de la creación de una revista digital on-line, utilizando el soporte de programas, de software libre, como: Gimp, ISSUU, Slide-Share y Google Sites, que son los más representativos que emplearemos en la realización de dicha revista. Se documentarán mediante manuales y actividades de utilización, que estarán soportados en un curso online utilizando la plataforma e-learning Moodle.

1.2. Motivación.

Fomentar la creatividad, curiosidad, capacidad de comunicación y manejo de herramientas TIC son los pilares que nos han motivado para llevar a cabo este proyecto, además del escaso material existente sobre el tema.

La idea original de este proyecto es la creación de una revista digital a través de la utilización de software específico, guiado por un curso e-learning que será eminentemente práctico; enfocado a un aprendizaje rápido y directo de cada parte teórica apoyando la comprensión desde las actividades. La finalidad del proyecto será ofrecer al profesorado y alumnado una herramienta de aprendizaje sencilla de usar, que facilite su labor sin comprometer las necesidades de la enseñanza, dando al docente todas las facilidades para adaptar, según sus necesidades o preferencias, el desarrollo del curso, y a los estudiantes un curso que sirva para sentar unas bases suficientemente sólidas para la realización de una revista digital.

1.3. Objetivos.

Con este proyecto se pretende introducir un sistema de aprendizaje online para facilitar el desarrollo y publicación de una **revista digital educativa** en el que puedan participar diferentes sectores académicos y en los que se concreten los tres siguientes puntos:

- Diseño Gráfico: se deben manejar las herramientas necesarias para manipular cualquier objeto que se pueda maquetar para su futura divulgación.
- Integración de las publicaciones en la web: Se deben manejar varios recursos Web's como fuentes de conversión a formato digital.
- Creación de una revista digital: Se realizará una revista digital, mediante una publicación en formato página Web, que integre aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales de diferentes áreas del conocimiento, siempre que se aporte la utilización de las TIC en la construcción del conocimiento. Para ello se articularán diversos contenidos software en el trabajo de composición, edición y distribución de la revista.

1.3.1. Objetivos generales.

- Promover el uso de recursos TIC para mejorar el aprendizaje del alumnado.
- Desarrollar destrezas en los docentes con el uso de las TIC para mejorar el proceso de enseñanza.
- Fomentar en los estudiantes la búsqueda de información utilizando los recursos TIC.
- Incorporar el uso progresivo de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Fomentar el trabajo cooperativo utilizando los entornos virtuales de aprendizaje.
- Evaluar el impacto de la plataforma virtual de aprendizaje.
- Crear una revista propia, como herramienta para:
 - Informar y dar a conocer las distintas actividades, planes y proyectos educativos en los que participa el centro.
 - Ser un marco de creación y difusión de nuevas propuestas culturales.
 - Acercar y hacer atractivos contenidos de ámbito educativo y departamental.
 - Ser un medio de investigación social del entorno socio-educativo, así como de todo su entorno.
 - Convertirse en una nueva herramienta que enlace y una a docentes, alumnado y familias, de forma que éstas últimas conozcan de primera mano la realidad y las actuaciones del centro.
 - Desarrollar en el alumnado una conciencia social crítica, dando a conocer la forma de trabajar de un medio de comunicación, el lenguaje audiovisual.

1.3.2. Objetivos transversales.

- Impulsar el uso de la prensa en formato digital como herramienta de trabajo de la comunidad educativa y la elaboración de un medio de comunicación que sientan como suyo, divulgando la vida académica y la labor educativa.
- Utilizar las publicaciones digitales como puntos de encuentro al proponer proyectos comunes.
- Dotar al centro educativo de una seña de identidad que proporcione un cauce de comunicación a toda la comunidad educativa.
- Fomentar la utilización efectiva y práctica de las TIC:
 - Investigando y analizando textos de fuentes diversas.
 - Desarrollando las destrezas de la lectura, escritura y recogida de información.
 - Abriendo el espíritu crítico y la creatividad.
 - Fomentando el trabajo en red, cooperativo y colaborativo.
 - Asimilando destrezas en el correcto manejo de las herramientas multimedia en plataformas.

1.4. Tecnologías a utilizar.

Para la realización del proyecto se utilizarán los siguientes programas y materiales físicos:

SOFTWARE

- ✖ Plataforma educativa Moodle.
- ✖ Creación de presentación: Prezi.
- ✖ Manipulación de imágenes: Gimp.
- ✖ Maquetación de documentos: Paquete ofimático OpenOffice.
- ✖ Generadores de ficheros digitales: Issuu y SlideShare.
- ✖ Creación de revista digital: Google Sites.
- ✖ Diseño de plataforma: Xara Webstyle y Gif Animator.
- ✖ Protección ficheros PDF: Solid Converter.

HARDWARE

- ✓ Cañón retroproyector.
- ✓ Ordenador personal.
- ✓ Conexión a Internet.

2.- CAPÍTULO 2: INVESTIGACIÓN.

2.1. Fase 1: Elección del soporte on-line.

Las nuevas tecnologías han entrado de lleno en prácticamente todos los terrenos de nuestras vidas tanto la educación como la formación es uno de ellos. Nuevos elementos han aparecido para mejorar el nivel de educación y formación haciéndolas más accesibles, eliminando las barreras espacio-temporales que pudieran existir con anterioridad. Nos estamos refiriendo al e-learning. El e-learning hoy en día está experimentando un crecimiento muy notable. Cada vez son más las empresas que reciclan a sus profesionales mediante cursos publicados en las herramientas de gestión del conocimiento, que son las encargadas de gestionar tanto a los alumnos y profesores como a los contenidos que se quieren publicar. En el terreno universitario, igualmente, la tecnología e-learning está en continuo crecimiento y ya son muchas las universidades que poseen campus y cursos virtuales.

¿Qué entendemos por e-learning?

La "e" quiere significar que una realidad ya existente ha encontrado aplicaciones también en esta nueva era digital. Si nos centramos en lo que nos concierne, el e-learning (se podría traducir al castellano como tele-educación o como tele-formación, aunque la 'supremacía' de los términos anglosajones hace que el término e-learning esté más extendido) es un nuevo concepto de educación a distancia en el que se integra el uso de las TIC y otros elementos didácticos para el aprendizaje y la enseñanza. El e-learning utiliza herramientas y medios diversos como Internet, intranets, medios de almacenamiento, presentaciones multimedia, etc. Los contenidos y las herramientas pedagógicas utilizadas varían de acuerdo con los requerimientos específicos de cada individuo y de cada organización. En la actualidad numerosas universidades y diferentes instituciones educativas y empresas están implementando soluciones de e-learning, tanto con sistemas propios como con paquetes especializados.

¿Por qué Moodle?

En la actualidad existen numerosas plataformas e-learning que permiten a empresas e instituciones educativas garantizar la formación continua y la educación a distancia. Frente a esta realidad, puede resultar difícil optar por una u otra plataforma a la hora de implementar un proyecto e-learning, ya sea en el ámbito empresarial o educativo.

Los criterios de selección pueden estar relacionados con una variedad de aspectos que incluyen desde el contexto donde se llevará a cabo la propuesta hasta el presupuesto con el que se cuenta y los objetivos que se pretende alcanzar a través de este tipo de formación. Si bien las potencialidades de estas herramientas de tele-formación son variadas, existen cuatro características principales que debemos priorizar al momento de elegir:

- Interactividad.
- Flexibilidad.

- Accesibilidad.
- Estandarización.

La plataforma educativa Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment, en español Entorno de Aprendizaje Dinámico Modular, Orientado a Objetos), no sólo cuenta con estas cuatro características.

El diseño de Moodle se basa en las ideas del constructivismo. En pedagogía, se denomina constructivismo a la corriente de la didáctica que afirma que el conocimiento se construye en la mente del estudiante y por medio del aprendizaje colaborativo. Así, Moodle permite implementar cursos donde el estudiante es protagonista activo de su formación y utiliza diferentes recursos (tutores en línea, material de referencia, herramientas de comunicación, compañeros de curso, etc) para construir su conocimiento progresivamente eligiendo su propio camino de acuerdo con sus necesidades e intereses.

La flexibilidad entendida como la adaptabilidad de una plataforma e-learning a un determinado contexto y a programas de formación específicos es un tema que requiere especial atención. Moodle es un entorno de aprendizaje muy fácil de actualizar, dispone de una interfaz muy sencilla que permite crear y administrar cursos de manera ágil. Además, los recursos creados en los cursos se pueden reutilizar adaptándose a las necesidades e intereses de la organización y sus estudiantes y cambiando a medida que el curso progresa si es necesario. Por estas características, hemos decidido elegir Moodle como la herramienta sobre la que se depositará on-line el curso.

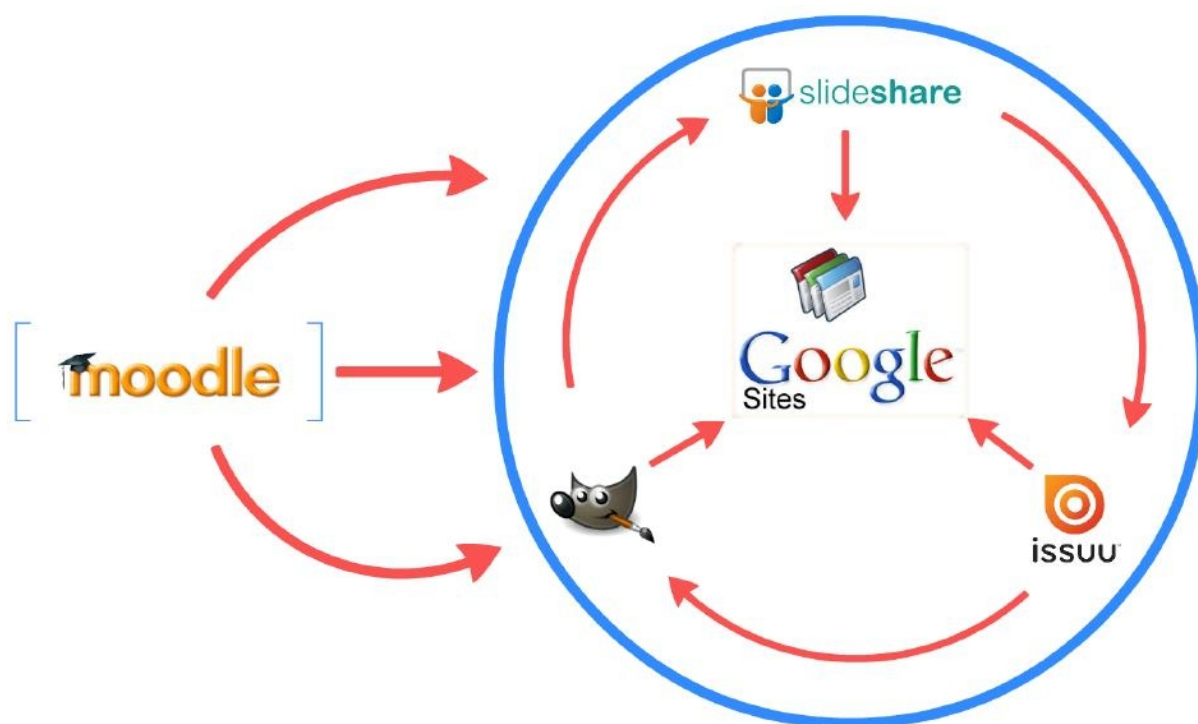
Cuando hablamos de accesibilidad hacemos referencia a las herramientas que tienen que ver con la gestión del curso y son provistas por las plataformas para controlar el acceso a zonas determinadas basadas en prerequisites, trabajos anteriores o resultados de pruebas. Estas herramientas también sirven para delimitar el tiempo de acceso a los materiales y ejercicios del curso y permiten que los cursos puedan tener diferentes secuencias de estudio. Moodle, por ejemplo, permite que los profesores configuren el nivel de acceso de los estudiantes (lectura, escritura, anónimo) a los foros y que cuenten con informes sobre el número de veces, hora, fecha y frecuencia de cada estudiante que accede al contenido de un curso, al foro de discusión, a evaluaciones del curso y a los ejercicios.

Moodle soporta tecnologías de aprendizaje poderosas debido a que promueve la interactividad, la flexibilidad, la accesibilidad y la integración de contenidos, lo cual permite la personalización del aprendizaje basándose en las necesidades del usuario y una formación más eficaz. Por tanto, garantiza:

- Accesibilidad: el sistema permite el seguimiento de los progresos de los estudiantes.
- Interoperabilidad: es posible intercambiar información entre los distintos usuarios y cursos.
- Durabilidad: la tecnología desarrollada con el estándar perdura de modo tal que los cursos no se vuelven obsoletos, sino que pueden actualizarle constantemente.
- Reutilización: los cursos y los objetos de aprendizaje pueden utilizarse nuevamente con diferentes herramientas y en distintas plataformas.

2.2. Fase 2. Elección del software.

- Para el diseño gráfico: Se verá el programa GIMP y se tratarán los contenidos relacionado con imágenes de Selección de diversas maneras, Recoger color, Ampliación, Mover, Recortar, Escalar, Ampliar, Rotar, Inclinar, Perspectiva, Voltar, Texto, Rellenar, Lápiz, Pincel, Borrador, Aerógrafo, Tinta, Clonar, Enfocar y Desenfocar. Para la composición se utilizará el manejo de Capas y Filtros.
- Para la integración de las publicaciones en la web: Se utilizarán las herramientas de exportación a PDF de OpenOffice (Writer e Impress) para poderlas publicar en formato electrónico con las opciones que nos ofrecen tanto Issuu y como SlideShare. Se detallarán como contenido las opciones de alta y gestión que permiten ambas páginas, así como el código HTML o enlace del documento generado para insertarlo en la revista digital.
- Para creación de una revista digital: Se tomará la creación de sitios web's con Google Sites. Como contenido se incluirá la opción de insertar objetos multimedia; imágenes (manipulados o creados por ejemplo en el primer apartado), textos, enlaces, vídeos, etc..., incluir códigos HTML (obtenidos por ejemplo en el apartado anterior), Álbumes Picasa, Mapas, Gadgets, gestión del sitio Web, creación de páginas en distintos niveles, navegación del sitio y demás opciones que permita dicho gestor de páginas.



3.- CAPÍTULO 3: DESARROLLO Y ELABORACIÓN DE MATERIALES.

3.1. Fase 3: Desarrollo de manuales de GIMP e ISSUU.

A continuación se desarrolla el manual correspondiente al bloque temático del diseño gráfico referente al programa GIMP. El manual correspondiente al software auxiliar se adjunta en el Anexo I (página 59). El resto de manuales se recogen en la memoria del trabajo fin de grado del alumno Antonio José Parrado Gallardo.



ÍNDICE

Introducción	17
Ventanas del Programa	17
Abrir una imagen	18
Herramientas	19
Cambio de Tamaño	19
Recortar	19
Voltear y rotar	20
Inclinación y Perspectiva.....	22
Escalar	22
Texto	23
Texto con Ruta	24
Clonar.....	29
Selección libre y herramienta mover.....	32
Selección difusa	33
Filtros	35
Nueva imagen y Capas.....	35

INTRODUCCIÓN

A lo largo de este manual pretendemos mostrar el funcionamiento de GIMP utilizando sus herramientas y ejercitándonos en su uso con una serie de actividades. GIMP (*GNU Image Manipulation Program*) es un programa de manipulación que soporta gran cantidad de formato de imágenes y contiene un conjunto de opciones que permiten crear y retocar fotografías digitales. Tiene muchas ventajas entre ellas la de poder encontrarlo en varios idiomas, para varios sistemas operativos y la de ser una aplicación de Software Libre.

VENTANAS DEL PROGRAMA

Accedemos a la aplicación y una vez que aterrizamos en ella nos encontramos las siguientes ventanas:



Cada una de ellas las podemos manejar como cualquier ventana, es decir, podemos cambiarlas de posición, de tamaño, minimizarlas, maximizarlas y cerrarlas utilizando las opciones del sistema operativo y los botones que aparecen en el extremo superior derecho de cada ventana.

Aunque las posibilidades de cada ventana las iremos viendo paso a paso, ahora resumiremos indicando algunas características:

1. **Caja de herramientas:** Es la que se encuentra situada a la izquierda y si se cierra, también se cierra el programa. Con ella podremos realizar una serie de funciones con la imagen o imágenes que tengamos abierta en la ventana central del programa.
2. **Ventana central:** Es la del programa GIMP que nos va permitir abrir, crear y manipular la imagen o conjunta de ellas sobre la que se va a trabajar.

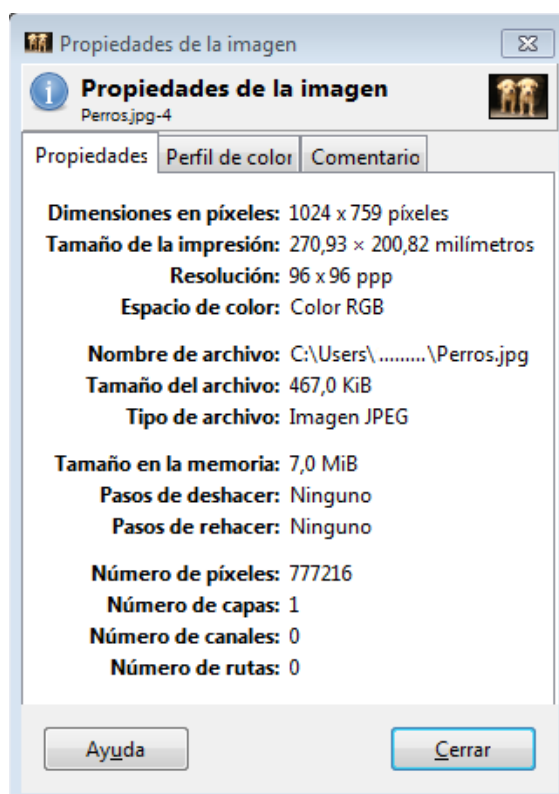
3. **Capas, Canales, Rutas, Deshacer:** Es la ventana de la derecha, es la única de las tres que se puede quitar sin cerrar el programa y nos va a permitir por ejemplo utilizar las capas y rutas. Si por error la quitamos o no aparece, para volver a activarla debemos, en la ventada central, pulsar:

Ventanas → Empotrables cerrados recientemente → Capas, Canales, Rutas, Deshacer...

ABRIR UNA IMAGEN

Para abrir una imagen elegiremos la opción *Archivo → Abrir* de la ventana central, luego buscamos la ubicación del archivo y lo abrimos. Una vez tengamos la imagen abierta podemos:

- a) Ver sus propiedades: Pulsaremos *Imagen → Propiedades de la imagen*. Nos saldrá una ventana especificándonos algunas características como las dimensiones (anchoxalto), resolución, tipo, tamaño, etc...



- b) Hacer un Zoom: Para ello pulsaremos la tecla + o la tecla – si queremos ver la imagen más o menos cerca. Esto no significa que estemos haciendo más grande o pequeña una imagen. Si hacemos un zoom de ampliación utilizaremos la herramienta  que aparece en la parte inferior derecha de la ventana central para situarnos en la porción de la imagen que nos interese.

Realiza la Actividad 1

HERRAMIENTAS

En este apartado veremos algunas opciones para poder manipular el aspecto de una imagen y adaptarla a las necesidades que se nos planteen.

Cambio de Tamaño

Para alterar las dimensiones de una imagen tomaremos en la ventana central la opción

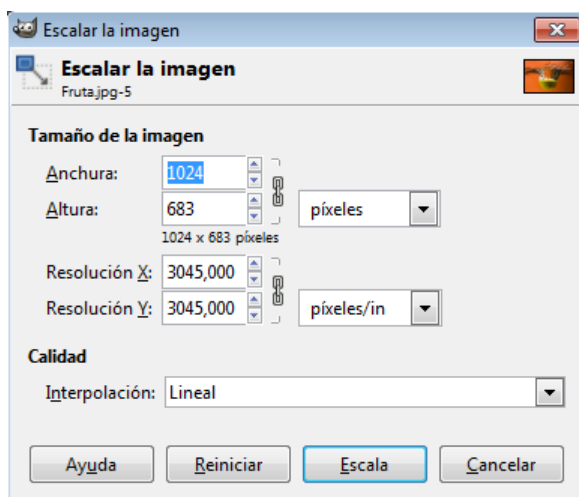


Imagen → *Escalar la imagen* y nos aparecerá el menú donde podremos variar la Anchura y Altura pulsando sobre las flechas que tenemos al lado de cada uno de esas dos opciones. Si queremos sólo variar uno de los dos aspectos (Anchura o altura) sin variar el otro, debemos pinchar una vez sobre el icono  y convertirlo en el icono .

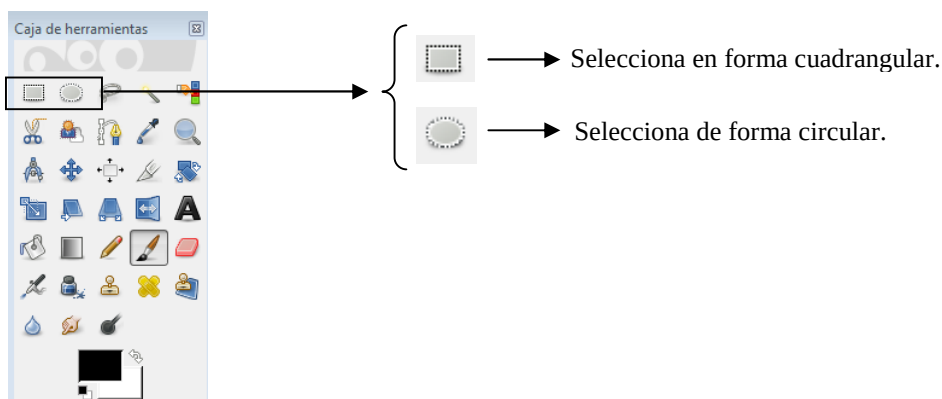
Cuando tenga escogido el tamaño pulsamos sobre Escala.

(Siempre es aconsejable encoger una imagen que agrandarla para que no pierda calidad y no se nos vea pixelada)

Realiza la Actividad 2

Recortar

Si de una imagen lo que nos interesa es sólo una parte tenemos que seleccionarla y luego recortar. Para ello abrimos la imagen y utilizamos la herramienta de selección de la Caja de herramientas:



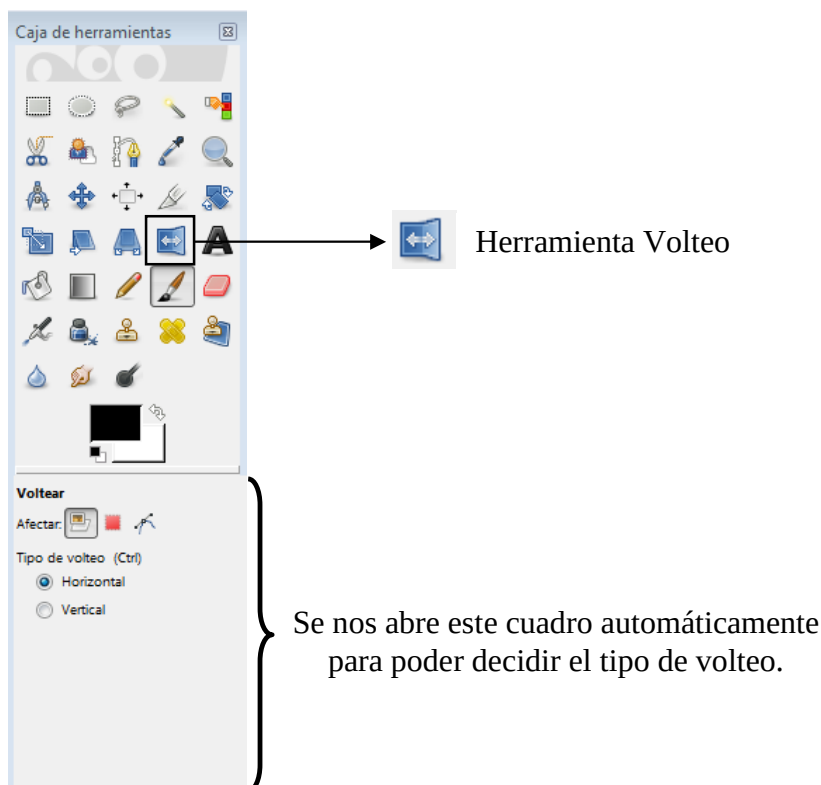
Elegimos el trozo de la imagen y tomamos en la ventana central la opción: *Imagen* → *Recortar a la selección*. Si quisiéramos guardar esa nueva imagen una vez recortada con otro nombre debemos elegir la opción *Archivo* → *Guardar como* y lo nombramos como queramos.

Realiza la Actividad 3

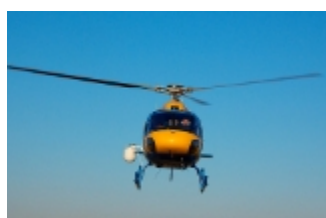
Voltear y rotar

Si lo que queremos es **voltear** una imagen, es decir, hacer como un espejo horizontal o vertical, podemos efectuarlo mediante dos caminos diferentes:

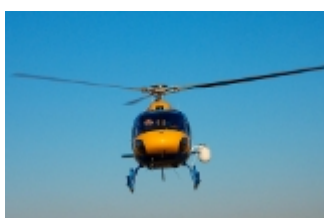
- En la ventana central elegimos la opción *Imagen → Transformar → Voltear horizontalmente* o *Imagen → Transformar → Voltear verticalmente*.
- En la Caja de herramientas seleccionamos la herramienta Volteo e inmediatamente se nos abre una ventana debajo de la Caja indicándonos si el volteo lo queremos Horizontal o Vertical.



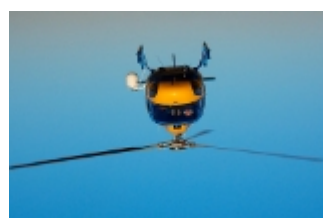
Tendríamos un resultado como este:



Original



Volteo Horizontal

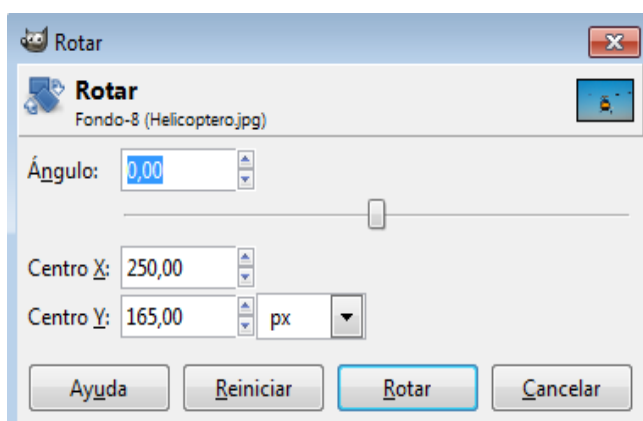
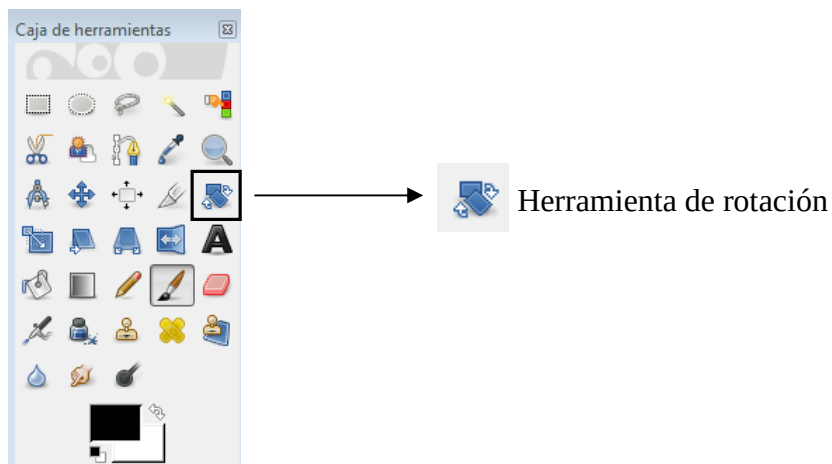


Volteo Vertical

Si lo que queremos es **rotar** una imagen podemos girarla también de dos formas diferentes:

- En la ventana central elegimos la opción *Imagen → Transformar → Rotar 90° en sentido horario* o *Imagen → Transformar → Rotar 90° en sentido antihorario* o *Imagen → Transformar → Rotar 180°*, dependiendo del giro deseado.

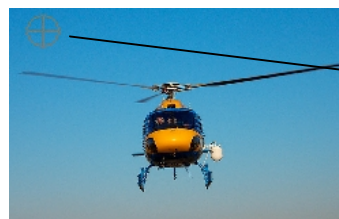
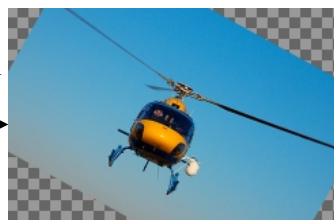
- Para rotar libremente, es decir, en el sentido y los grados que queramos tomamos la opción de Rotación en la Caja de herramientas:



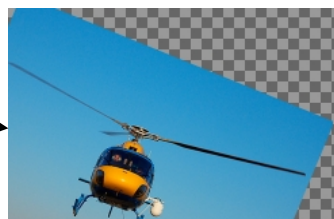
Después rotaremos libremente con el ratón pulsando sobre la imagen y girándolo en el sentido deseado o con el menú que nos aparece, ahí moveremos el botón de la barra de Ángulo en la posición que queramos. También podemos cambiar el centro de la rotación para que se produzca en un lugar distinto al centro geométrico de la imagen. Esto último lo vemos con un ejemplo:



Teniendo el centro de rotación ahí, nos saldrá el siguiente giro



Teniendo el centro de rotación ahora ahí, nos saldrá el siguiente giro



Por último comentar que hasta ahora hemos visto que al girar la imagen no sale completa sino que se encuadra en el tamaño que tenía, para corregirlo y que salga al tamaño total después del giro tenemos que tomar la opción *Imagen* → *Autorecortar imagen*. Con el ejemplo que hemos visto anteriormente quedaría:

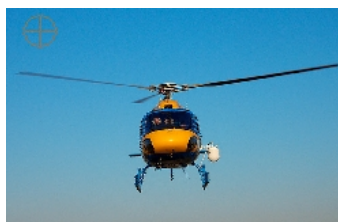
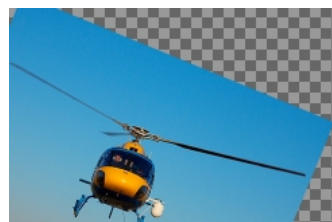


Imagen original



Aplicada la opción *Imagen* → *Autorecortar imagen*

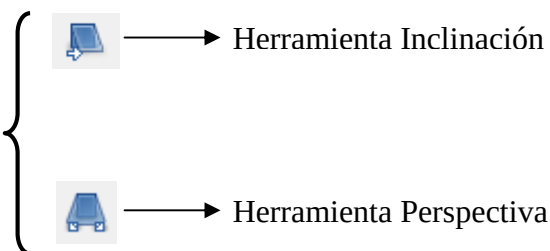
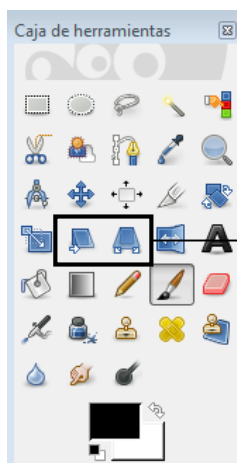


Aplicada la rotación

Realiza la Actividad 4

Inclinación y Perspectiva

Podemos cambiar el aspecto de una imagen cambiando su inclinación y perspectiva, utilizaremos las siguientes opciones de la Caja de herramientas:

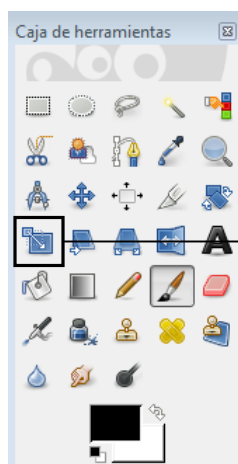


Luego pulsaríamos sobre los vértices de la imagen para poder variar su perspectiva o inclinación hasta conseguir el resultado esperado.

Realiza la Actividad 5

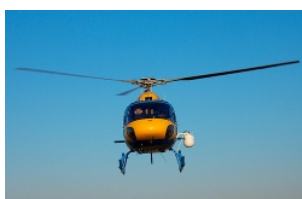
Escalar

Es otra forma de cambiar el tamaño de una imagen, para ello seleccionamos la herramienta Escalado de la Caja de herramientas:

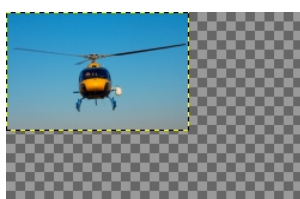


Herramienta de Escalado

Después de arrastrar el ratón desde un extremo hasta alcanzar el tamaño deseado hay que aplicar la opción de *Imagen* → *Autorecortar imagen* para que la fotografía quede recortada a su nuevo tamaño:



Original



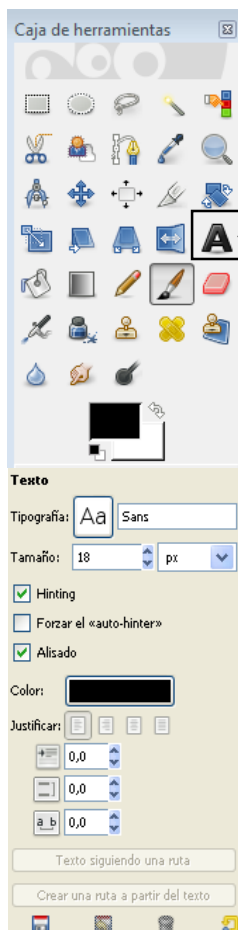
Después del Escalado



Después del Autorecortar

Texto

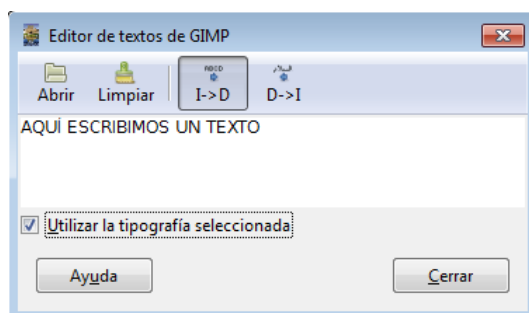
Realiza la Actividad 6



Muchas veces nos interesa poner el nombre de quien aparece en una imagen o simplemente ponerle un título, para ello tomaremos la opción Texto de la Caja de herramientas y se nos abrirá un cuadro debajo donde podremos elegir el color, la fuente, el tamaño, la justificación y otras características relacionadas con las propiedades del texto:

Menú que se despliega

Al hacer clic sobre la imagen se nos abrirá la siguiente ventana donde escribiríamos el texto y marcamos la casilla de *Utilizar la tipografía seleccionada* para que tome las propiedades del texto (tipo letra, color, justificación...) que habíamos seleccionado:



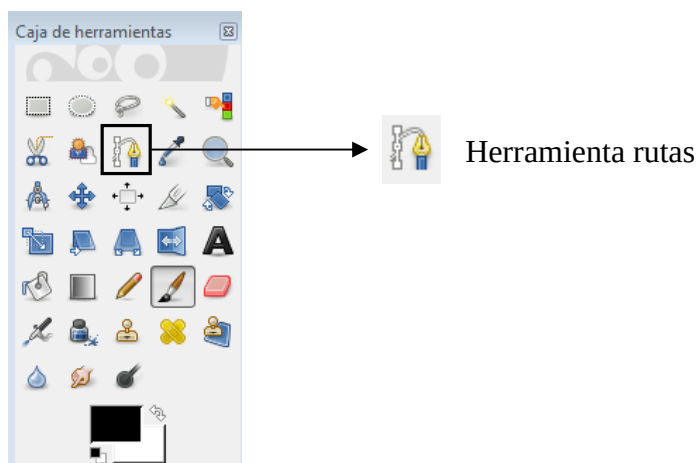
Se pueden emplear también las herramientas de rotación, inclinación, perspectiva y escalado, detallada en apartados anteriores, para poder aplicárselas a nuestro texto, de manera nos quede en la posición y tamaño que nos interese.

Realiza la Actividad 7

Texto con ruta

Con esta opción vamos a poder incluir textos que se coloquen en una posición previamente creada, es decir, textos que sigan un camino o ruta. Para ello vamos a emplear la utilización de capas (zonas que se van colocando en la imagen y que se pueden manipular de manera independiente unas de otras) y rutas (caminos que trazamos para colocar un texto).

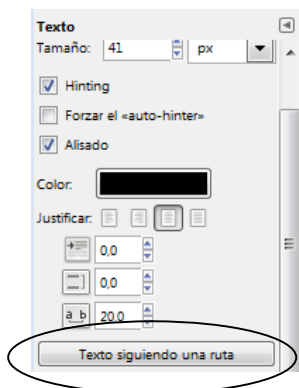
Veamos un ejemplo a la vez que lo explicamos; con la imagen sobre la que queremos escribir el texto tomamos la opción Rutas de la Caja de herramientas:



Pulsando sobre la imagen haciendo tantos clics como queramos para indicar la ruta:



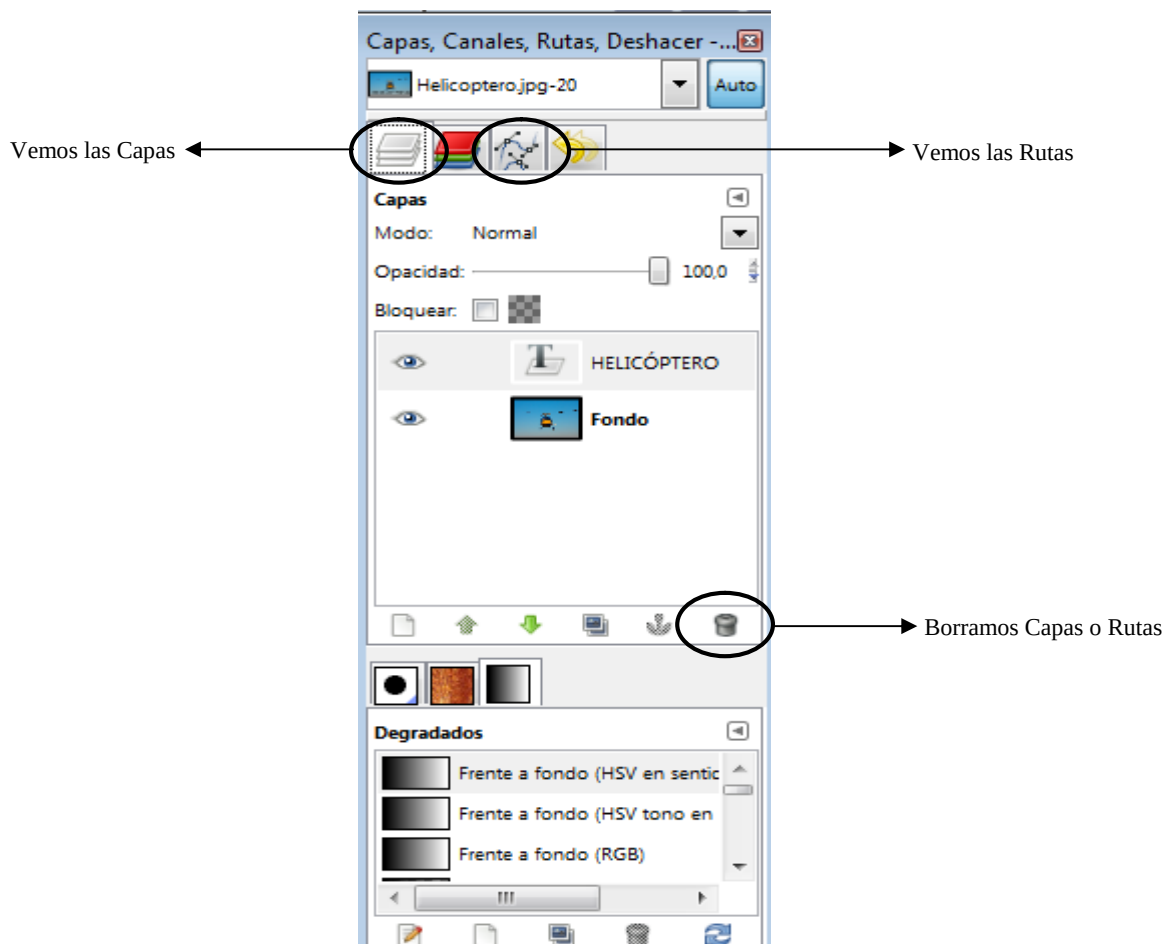
Luego elegimos la herramienta texto, escribimos el texto deseado y le damos a la opción, que se nos abre al final de la ventana de la Caja de herramientas, *Texto siguiendo una ruta*:



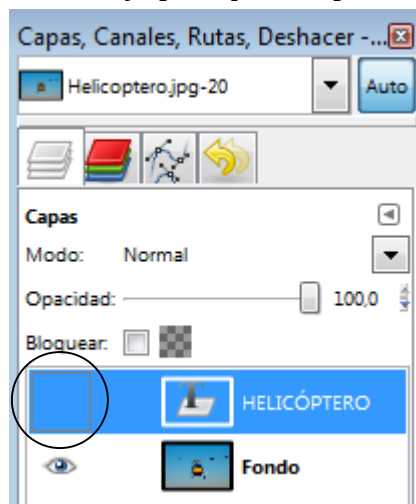
y nos quedará de una forma similar a la siguiente:



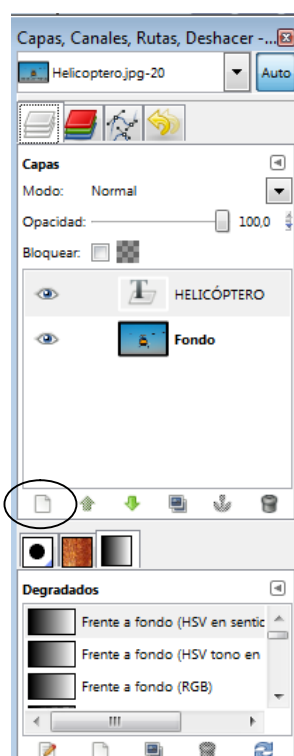
si por cualquier razón no nos ha salido bien, jugaremos con las propiedades del texto y con las ventada de capas y rutas (borrando capas y rutas):



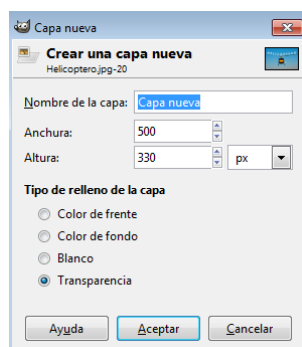
Después hacemos invisible la capa del texto, es decir, nos vamos a Capas y sobre la capa del texto damos al botón donde aparece el ojo para que desaparezca.



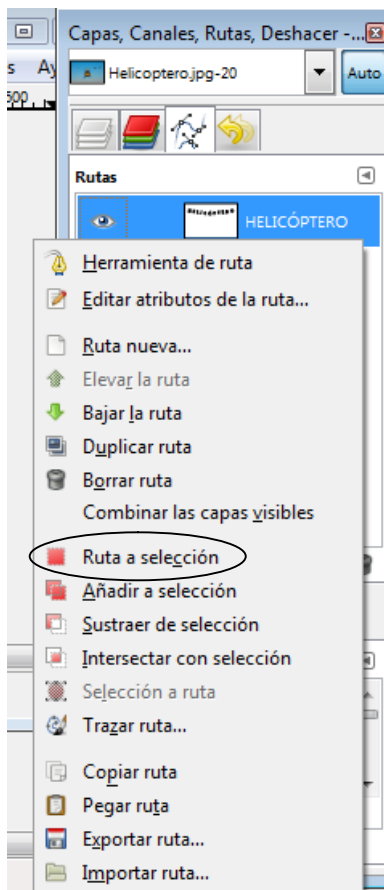
Creo una capa transparente:



Nos saldrá la siguiente ventana y aceptamos:



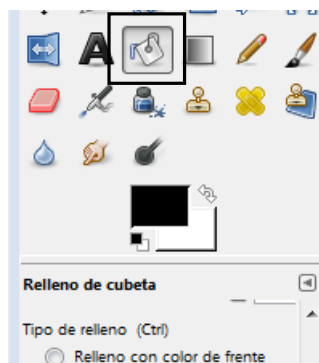
Accedemos a la ruta y la trasformamos en selección, para ello sobre la ruta pulsamos el botón derecho del ratón y tomamos la opción *Ruta a selección*:



la imagen nos queda así:



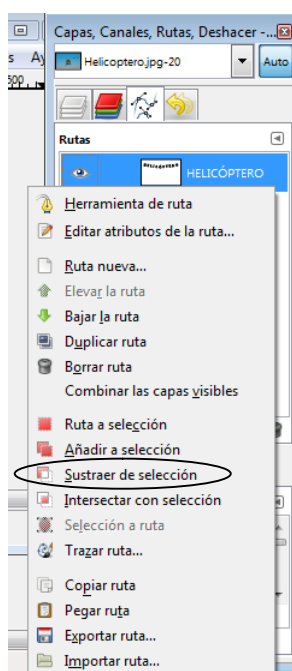
Rellenamos con un patrón, por ejemplo a color blanco, para ello en la Caja de herramientas elegimos la herramienta de relleno y rellenamos con el color de fondo que lo tenemos a blanco:



la imagen va quedando así:



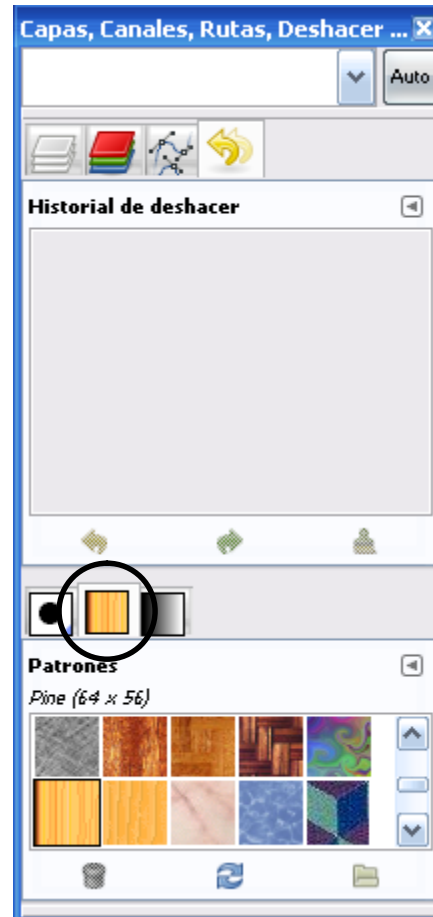
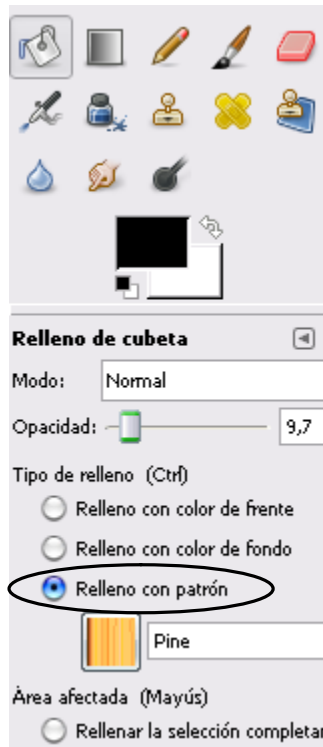
Por último a la ruta le quitaríamos la selección, es decir sobre la ruta pulsaríamos derecho del ratón y elegiríamos *Sustraer de selección*:



y por fin tendríamos la imagen acabada:



Si quisiéramos que el relleno del texto no fuera un color, se puede utilizar el relleno con patrón, para ello sería coger en la Caja de herramientas la herramienta relleno y la opción *Relleno con patrón*. Y en la ventana de Capas, en la parte inferior elegir el patrón que deseemos:



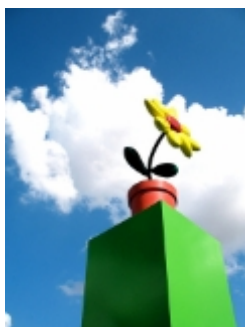
Realiza la Actividad 8

Clonar

Con esta opción podemos reproducir o repetir una parte de una imagen en ella misma o sobre otra imagen. Para ello tomaremos de la Caja de herramientas la herramienta clonado:



Vamos viendo la utilidad con un ejemplo; en principio trataremos de clonar una imagen sobre ella misma, para ello a la imagen Flor.jpg le vamos a quitar la flor clonando la nube, es decir, el ejercicio sería:

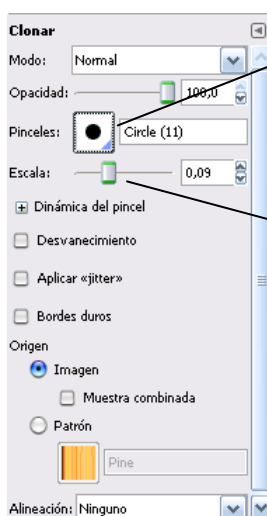


Original



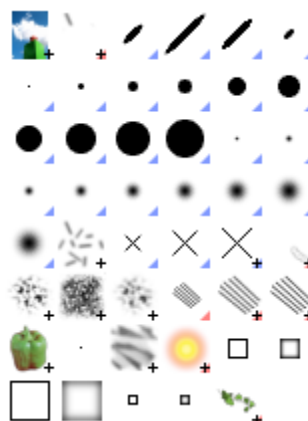
Con clonado

Empezamos abriendo la imagen original y eligiendo la herramienta clonado donde se nos abrirá el menú del que utilizaremos:

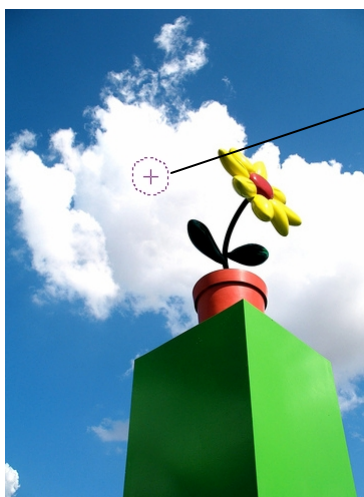


Tipo de Pincel

Tamaño del Pincel



En nuestro caso elegimos el pincel redondo (*Circle 17*), con una escala de 2, nos situamos sobre la parte de la nube que queremos clonar o copiar, mantenemos pulsada la tecla Ctrl (Control del teclado) y le damos al botón izquierdo del ratón (soltamos la tecla Ctrl), nos quedará de la siguiente forma:



Nos indica que lo que hay dentro de ese círculo es lo que se va a clonar

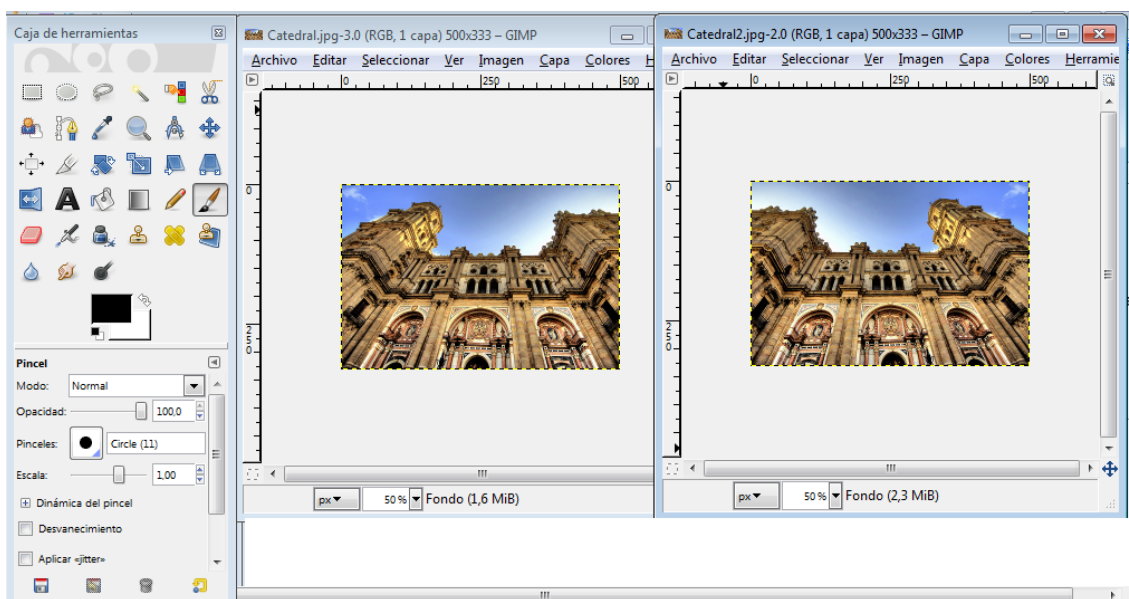
Luego iríamos arrastrando el ratón sobre la parte de la foto que queremos ir clonando, es decir, pulsamos el botón izquierdo del ratón y sin soltarlo nos irá apareciendo en esa posición lo que hay dentro del círculo de clonado:



Si queremos más precisión, tendríamos que ir cambiando el tipo del pincel, la escala e incluso hacer zoom para ver zonas de la imagen más cercanas.

Realiza la Actividad 9

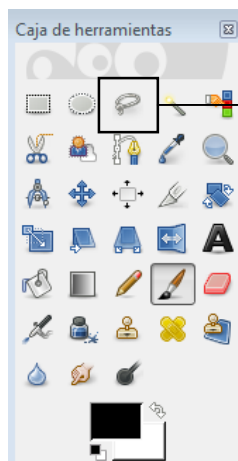
La clonación la podemos hacer también de una imagen sobre otra, para ello seguiríamos los mismos pasos anteriores, pero lo único que variará es que tenemos que tener abierta las dos imágenes a la vez, luego elegiríamos la zona que vamos a clonar (Ctrl+Botón izquierdo del ratón) y arrastraríamos sobre la otra imagen. Por ejemplo si tenemos la imagen de la Catedral y queremos colocarle la torre que le falta, debemos primero voltear la imagen, grabarla con otro nombre, abrir las dos imágenes y comenzar la clonación:



Realiza la Actividad 10

Selección Libre y herramienta mover

Esta herramienta nos va a permitir seleccionar una trozo de una imagen de manera precisa, para poderla copiar y llevar a otra. Para ello utilizaremos de la Caja de herramientas la herramienta selección libre:



Herramienta de selección libre

Luego sobre la imagen vamos pulsando con clics del ratón para contornear el trozo de imagen que nos interese, cuanto más pulsemos el ratón más preciso será el resultado, y cuando haya terminado pulsamos dos clics del ratón; más o menos nos quedará de la siguiente manera:



Hacemos clics para contornear la silueta deseada



Seguimos haciendo clics

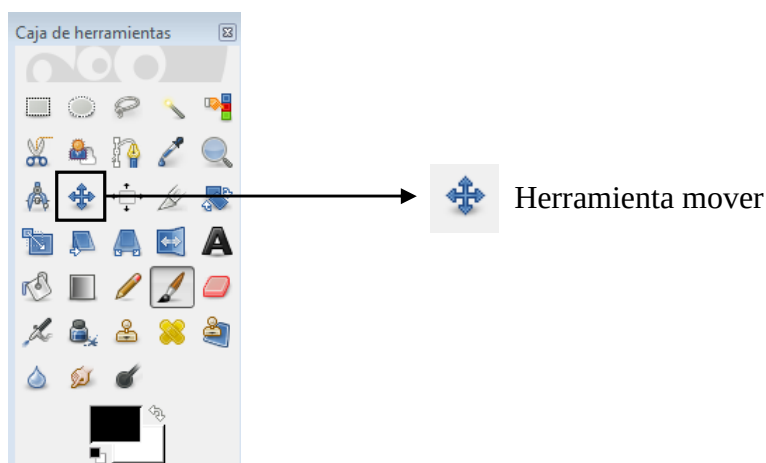
Cuando tengamos todo el contorno seleccionado damos un doble clic con el ratón y ya tendremos el trozo de la imagen elegido:



Luego damos a la opción *Editar* → *Copiar* y en la misma u otra imagen podremos pegar esa selección con *Editar* → *Pegar*:



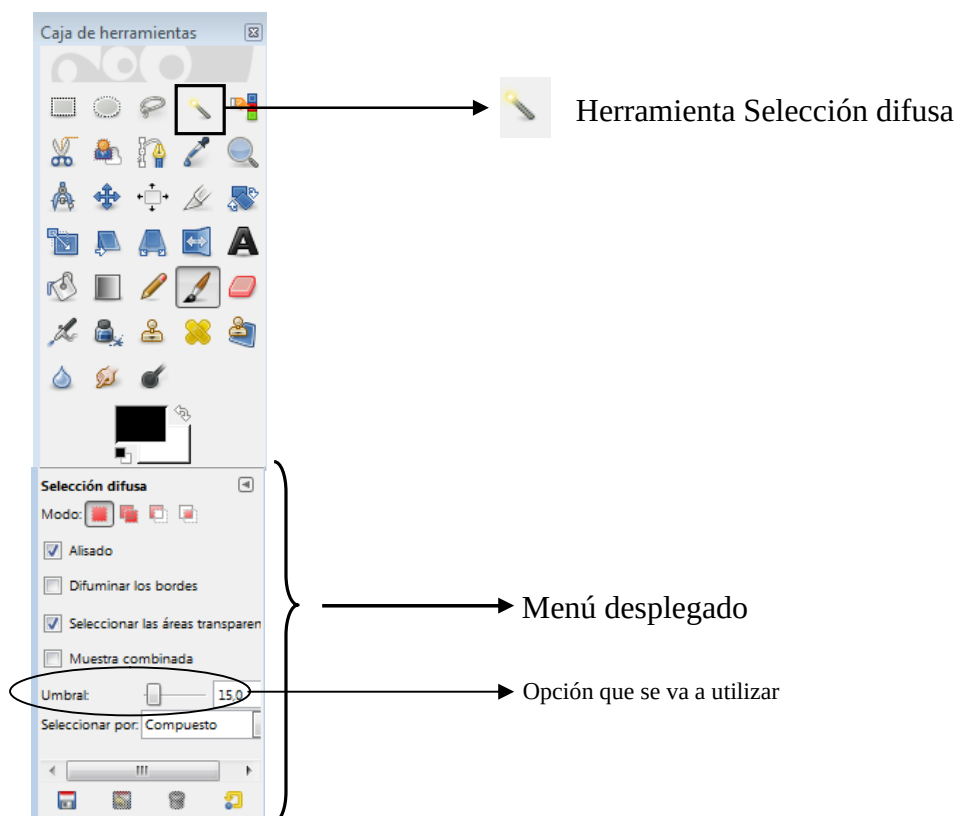
En la Caja de herramientas hay una herramienta que se llama mover que como su nombre indica nos permite situar el objeto seleccionado en cualquier parte de nuestra imagen. En nuestro ejemplo lo utilizaremos para mover el barco sobre el desierto y que aparezca en la posición óptima.



Realiza la Actividad 11

Selección difusa

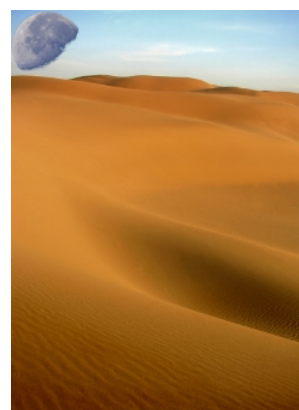
Sirve, como la opción anterior, para seleccionar la parte de una imagen que nos interese y luego hacer sobre ella la copia en otra o cualquier otra operación. La diferencia es que aquí vamos a seleccionar por colores y utilizando un umbral. Emplearemos de la Caja de Herramientas la herramienta Selección difusa y se nos abrirá un menú en la parte inferior:



Abrimos la imagen deseada, elegimos nuestra herramienta, tomamos un umbral de 30 y pulsamos clic sobre el color de la fotografía (nos quedará así):



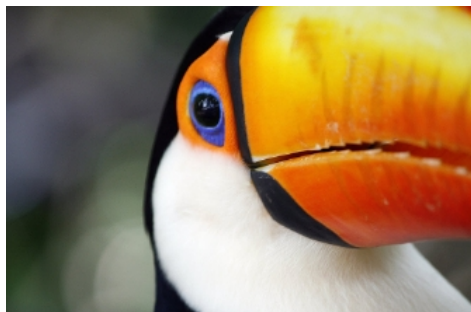
para que podamos elegir la luna y no el color, cogemos en la ventana central la opción *Seleccionar* → *Invertir* con lo que tomaremos la parte inversa de la selección y entonces la copiaremos (*Editar* → *Copiar*) para poderla pegar en la otra imagen (utilizaremos las opciones de escalado y mover para colocarla con el tamaño y posición correcta):



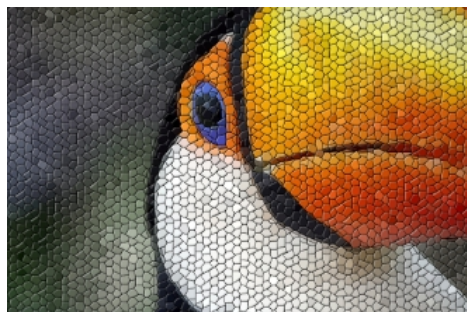
Realiza la Actividad 12

Filtros

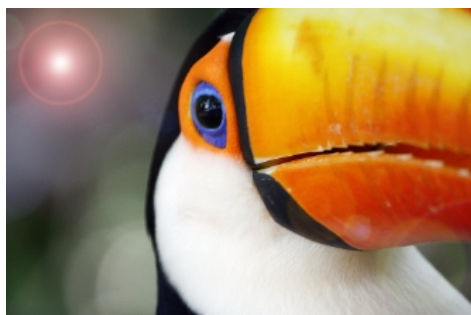
Los utilizaremos para aplicar una serie de efectos a las imágenes, al ser un apartado tan amplio aquí sólo mostraremos alguno de ellos, el resto será conveniente probarlos por sí nos interesan. Para lograrlos pulsaremos la opción *Filtros*, luego tomaremos el que deseemos y modificaremos sus propiedades. Aquí tenemos algunas opciones:



Original



Distorsiones-Mosaico



Luces y sombras-Destello de lente



Distorsiones-Distorsión de lente



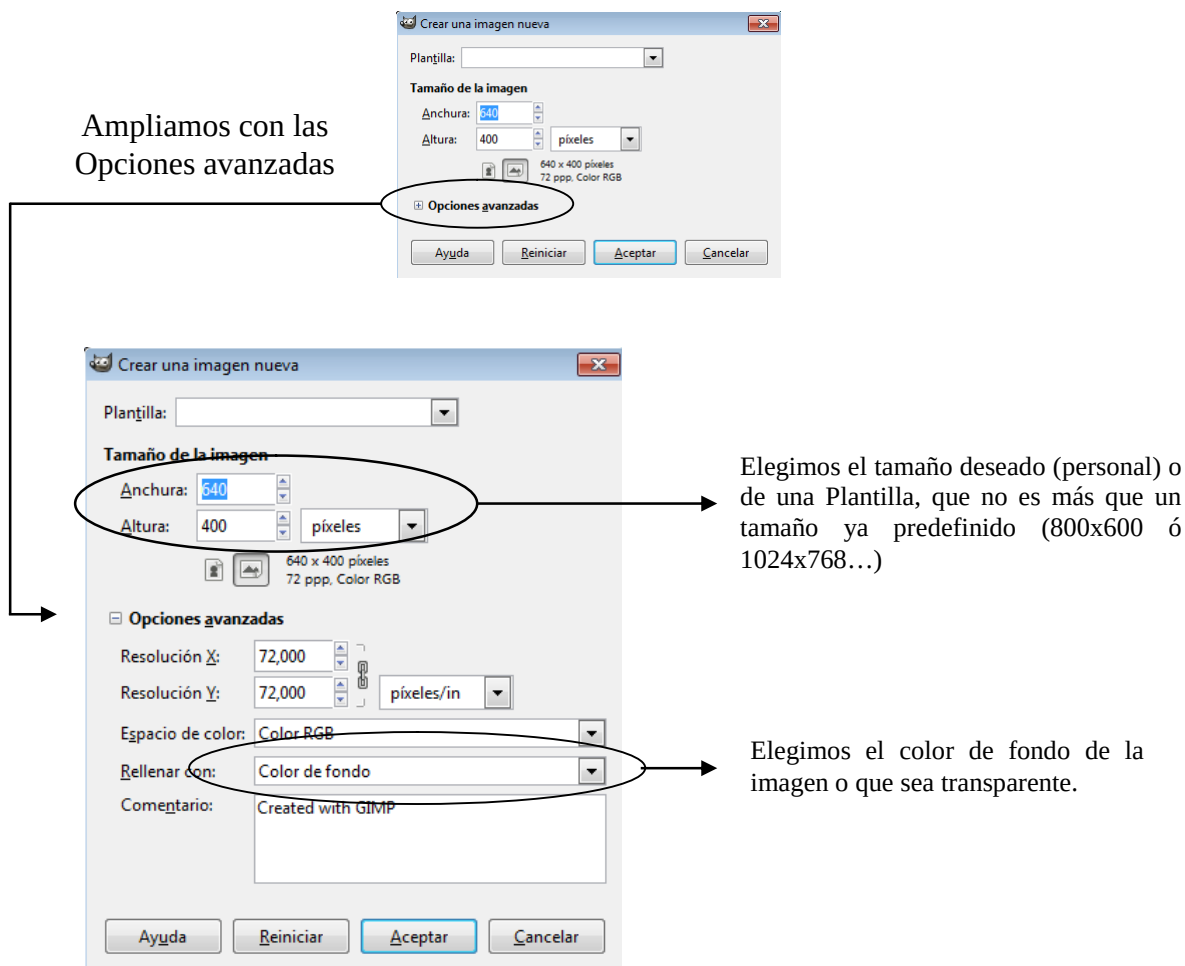
Artístico-Fotocopia



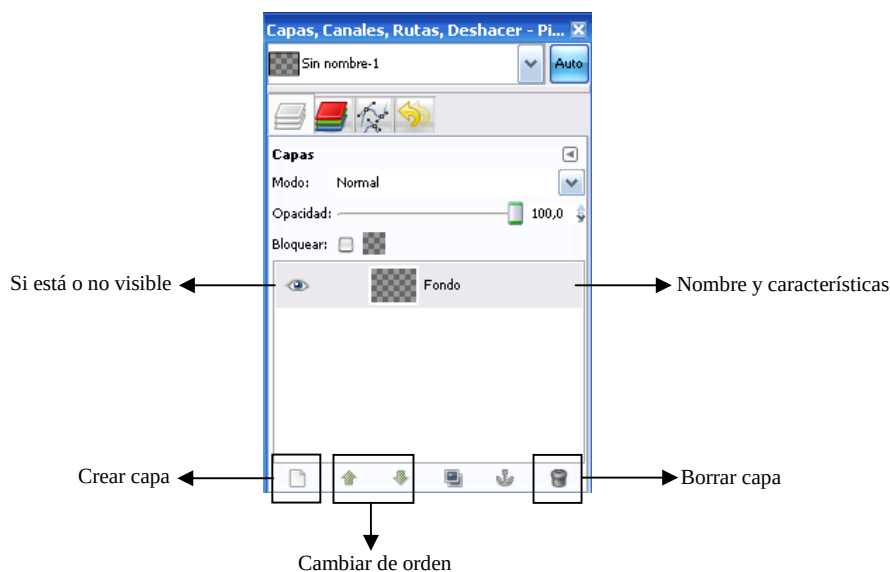
Decorativo-Foto antigua

Nueva imagen y Capas

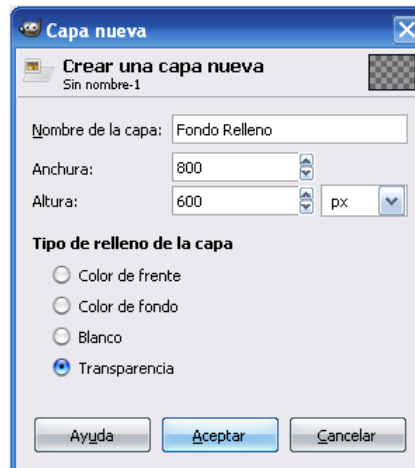
En este apartado vamos a crear una nueva imagen componiéndola de otras y utilizando las capas para mayor comodidad. Para crear una nueva imagen utilizamos la opción *Archivo* → *Nuevo*, nos saldrá la siguiente ventana:



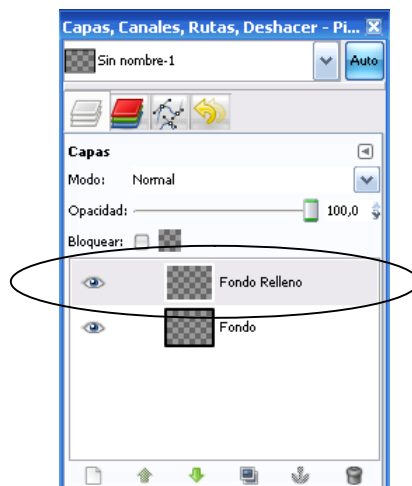
Para nuestro ejemplo elegiremos una nueva imagen de plantilla 800x600 y transparente. Después creamos una capa nueva transparente para darle un fondo de patrón, para ello tomamos *Capa* → *Capa Nueva* o utilizamos el menú de Capas, Canales, Rutas,...:



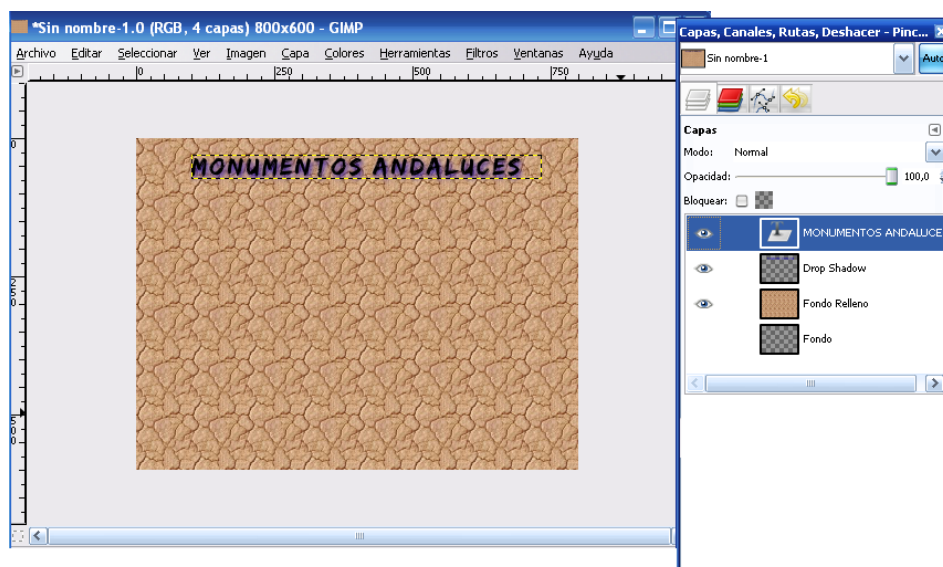
Le llamamos a la capa Fondo Relleno y transparente:



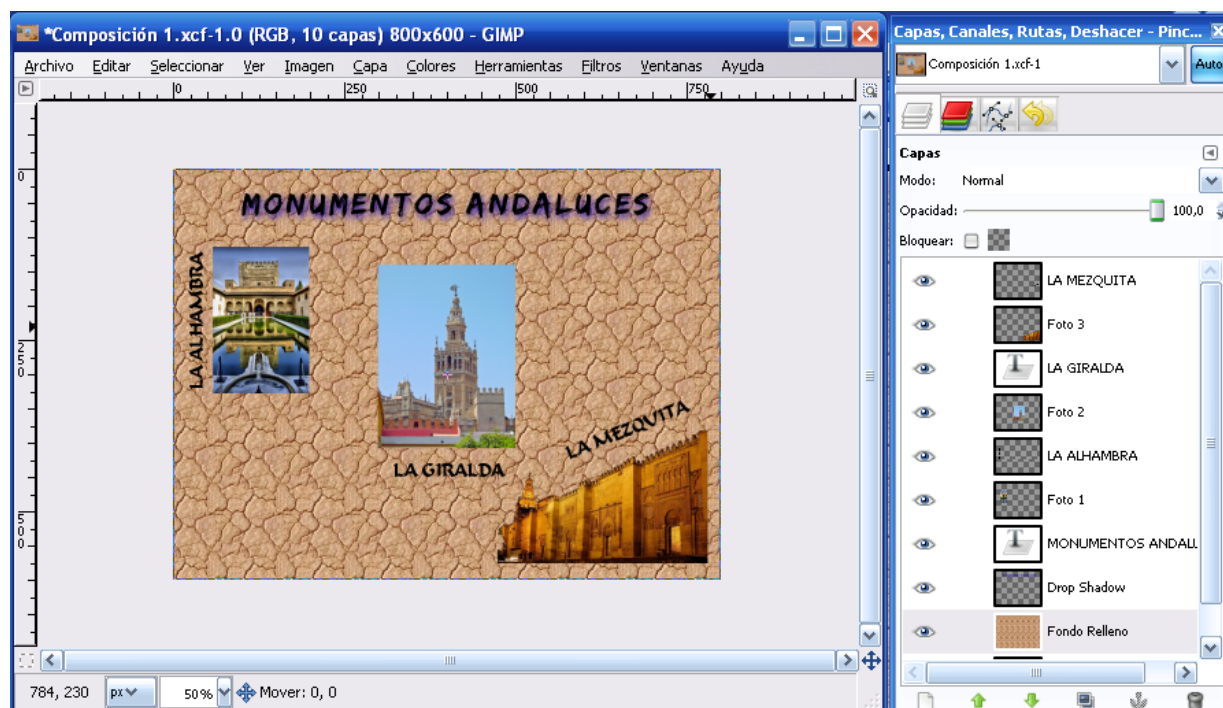
nos aparecerá como una capa nueva:



Ahora la vamos a rellenar de un patrón, para ello elegimos el patrón y la herramienta de relleno con patrón. Luego crearemos un texto, con la herramienta texto y le aplicaremos un efecto, en concreto Filtro-Luces y Sombra-Sombra arrojada; nos irá quedando así:



Ahora iremos creando capas y copiando imágenes (las abrimos, copiamos y pegamos) que escalaremos, rotaremos y añadiremos texto hasta tener un resultado como este:



Realiza las Actividades 13 y 14

3.2. Fase 4: Elaboración de actividades de GIMP e ISSUU.

A continuación se detallan las actividades del programa anterior, cabe recalcar que en el Anexo II se detallan las relaciones de actividades de programa auxiliar ISSUU (página 70). El resto de actividades se recogen en la memoria del trabajo fin de grado del alumno Antonio José Parrado Gallardo.

RELACIÓN ACTIVIDADES GIMP

ACTIVIDAD 1

Abre la imagen Perros.jpg que está en la carpeta Imágenes de la plataforma y realiza lo siguiente:

- Comprueba su tamaño.
- ¿Cuántos píxeles tiene de ancho?
- ¿Qué tipo de archivo es?
- Haz un zoom de manera que en pantalla aparezca sólo el ojo de un perro.

ACTIVIDAD 2

Abre la imagen Fruta.jpg que está en la carpeta Imágenes de la plataforma y realiza lo siguiente:

- Cambia su tamaño hasta que su anchura sea de 800 píxeles.
- Forzar el cambio de tamaño para que la anchura sea 800 y la altura 600 píxeles (800x600).
- Guarda la imagen con el nombre Fruta1.jpg.

ACTIVIDAD 3

- Abre la imagen Escritorio.jpg que está en la carpeta Imágenes de la plataforma, recorta la pantalla del ordenador (recorta en forma cuadrada) y guarda la imagen resultante con el nombre Pantalla.jpg.
- Abre la imagen Espacio.jpg que está en la carpeta Imágenes de la plataforma, recorta la Tierra (recorta en forma circular) y guarda la imagen resultante con el nombre Tierra.jpg.
- Subir a la plataforma alguna de las dos imágenes, una vez recortada (Pantalla.jpg o Tierra.jpg), en el enlace Subir Actividad 3.

ACTIVIDAD 4

- Abre la imagen Pi.jpg que está en la carpeta Imágenes de la plataforma, prueba las opciones de volteo y guarda la imagen tal como queda a continuación con el nombre ip.jpg



- Abre la imagen Reloj.jpg que está en la carpeta Imágenes de la plataforma, prueba las opciones de rotación y guarda la imagen como aparece a continuación (se ha empleado una rotación libre, por lo tanto puede ser que no se consiga con total precisión) con el nombre reloj1.jpg



- alguna de las dos imágenes resultantes (ip.jpg o reloj1.jpg) se subirá en el enlace *Subir Actividad 4*.

ACTIVIDAD 5

- Abre la imagen Esfinge.jpg que está en la carpeta Imágenes de la plataforma, prueba las opciones de la herramienta inclinación intentando dejarla como la siguiente. Guarda el resultado como Esfingeinclinada.jpg



- Abre la imagen Torre de Pisa.jpg que está en la carpeta Imágenes de la plataforma, prueba las opciones de la herramienta Perspectiva e intenta dejar la imagen como en el ejemplo. Guarda el resultado con el nombre Torrecambiada.jpg



- alguna de las imágenes resultantes (Esfingeinclinada.jpg o Torrecambiada.jpg) se subirá en el enlace *Subir Actividad 5*.

ACTIVIDAD 6

Abre la imagen Flamencomitad.jpg que está en la carpeta Imágenes de la plataforma y realiza un escalado de la imagen hasta conseguir que tenga más o menos la mitad de tamaño. Guarda el resultado con el nombre Flamencomitad.jpg

ACTIVIDAD 7

- Abre la imagen Alhambra.jpg que está en la carpeta Imágenes de la plataforma, déjala similar al ejemplo utilizando el tipo de fuente, color y tamaño que desees.



- Abre la imagen Atarazanas.jpg que está en la carpeta Imágenes de la plataforma, intenta dejarla igual utilizando el tipo de fuente, color y tamaño que desees. Guarda el resultado con el nombre Mercado.jpg y súbelo en el enlace *Subir Actividad 7*.



ACTIVIDAD 8

Abre la imagen Mezquita.jpg que está en la carpeta Imágenes de la plataforma y tomando como modelo la imagen de abajo, déjala de forma similar utilizando la Rutas de texto y las propiedades del texto que se deseen.



Subir el resultado con el nombre Mezquitaruta.jpg en el enlace de la plataforma *Subir Actividad 8*.

ACTIVIDAD 9

Abre la imagen Campo.jpg que está en la carpeta Imágenes de la plataforma, con la opción de clonado inténtala dejar como en el ejemplo, es decir, quitando los dos caminos que hay entre las hierbas.



ACTIVIDAD 10

Abre la imagen Catedral.jpg que está en la carpeta Imágenes de la plataforma, intenta ponerle dos torres con la opción de clonado*.



* Primero debes hacer una copia de la imagen, voltearla y comenzar el clonado con las dos imágenes abiertas.

Guardar el resultado con el nombre Catedralcompleta.jpg y súbelo en el enlace *Subir Actividad 10*.

ACTIVIDAD 11

- Con las imágenes Barco.jpg y Desierto.jpg que están en la carpeta Imágenes de la plataforma, intenta realizar la siguiente composición.



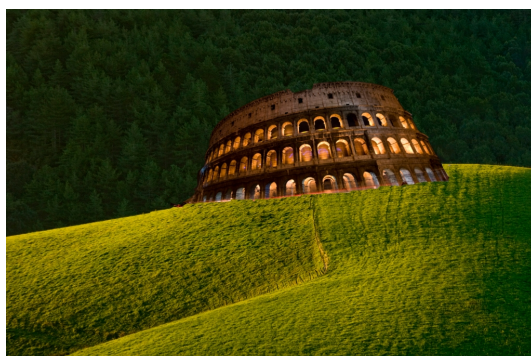
- Con las imágenes Semáforo.jpg y Camino.jpg que están en la carpeta Imágenes de la plataforma, intenta realizar la siguiente composición.



- Guarda alguna de las dos composiciones anteriores y súbela en el enlace *Subir Actividad 11*.

ACTIVIDAD 12

Con las imágenes Pradera.jpg y Coliseo.jpg que están en la carpeta Imágenes de la plataforma, intenta realizar la siguiente composición utilizando la herramienta de Selección difusa*.



* También se han utilizado las herramientas de escalado, mover, rotar y clonado.
Guarda la composición con el nombre Praderafinal.jpg y súbela a la plataforma en el enlace *Subir Actividad 12*.

ACTIVIDAD 13

Crea una imagen de tamaño 1024x683 componiéndola con la imagen Tucán.jpg que está en la carpeta Imágenes de la plataforma, a la que le aplicarás un Filtro, la guardarás con un tamaño de 515x345 y la colocarás en la composición cuatro veces volteándola (incluye una capa por imagen). El resultado quedará más o menos así:



Guárdala con el nombre Nueva1.jpg y súbela a la plataforma en el enlace *Subir Actividad 13*.

ACTIVIDAD 14

Con las imágenes que están en la carpeta Imágenes de la plataforma, crea una imagen llamada Composición1.jpg con tamaño 800x600 que tenga más o menos este aspecto, para ello utiliza las capas y las herramientas copiar, pegar, escalar, mover, rotar, etc...



Subir la imagen a la plataforma en el enlace *Subir Actividad 14*

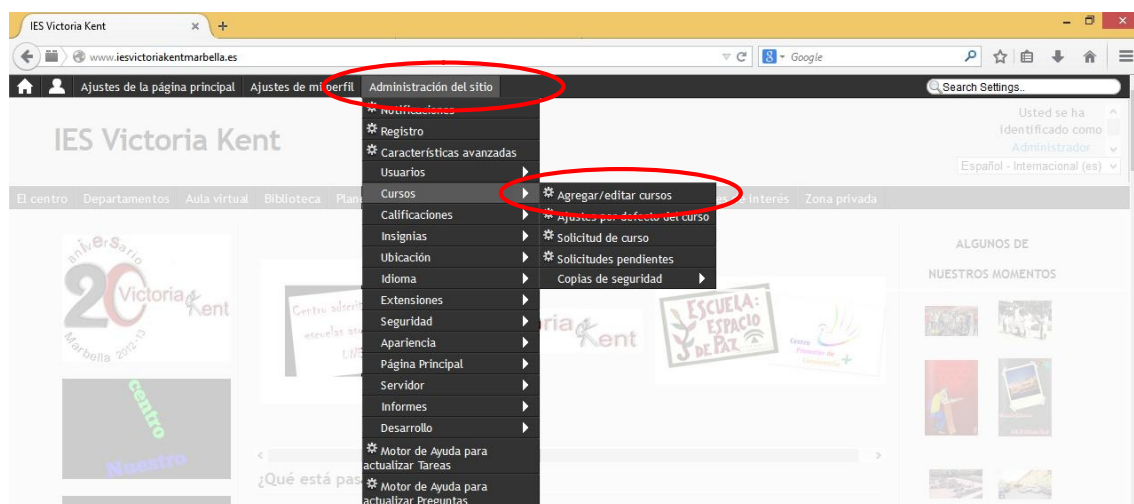
4.- CAPÍTULO 4: GESTIÓN DE MOODLE.

Se utilizará para soportar el curso on-line, que hace referencia este proyecto, la plataforma Moodle del centro educativo del IES Victoria Kent de Marbella, cuya dirección web es:

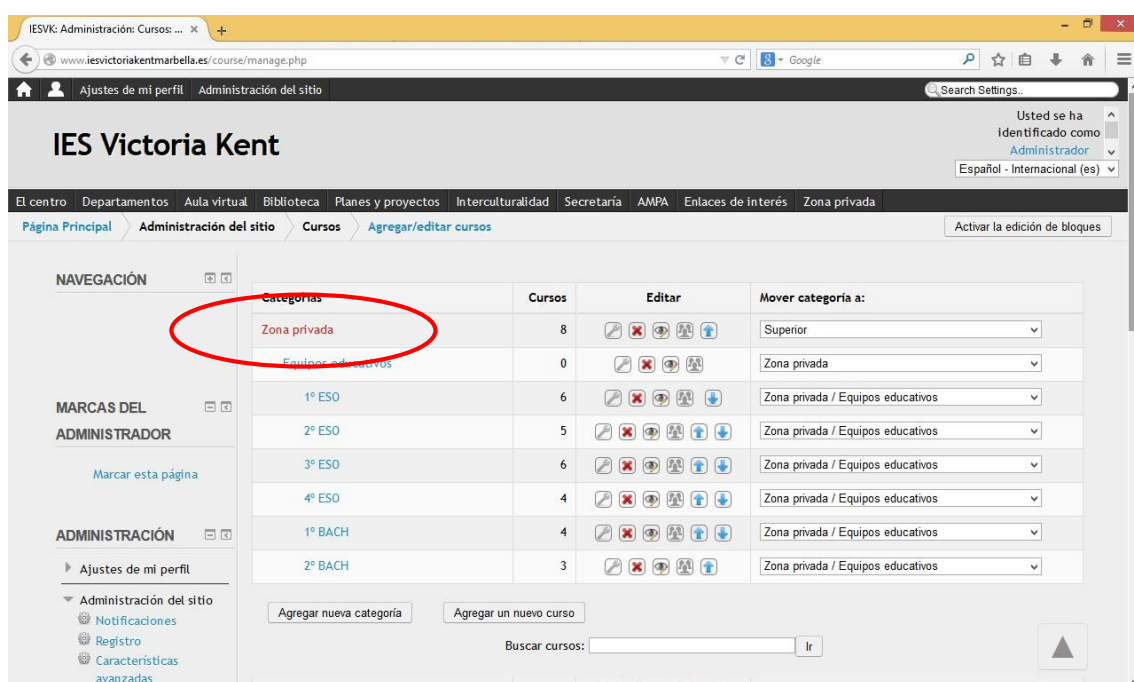
<http://www.iesvictoriakentmarbella.es/>

4.1. Fase 5: Creación del curso on-line.

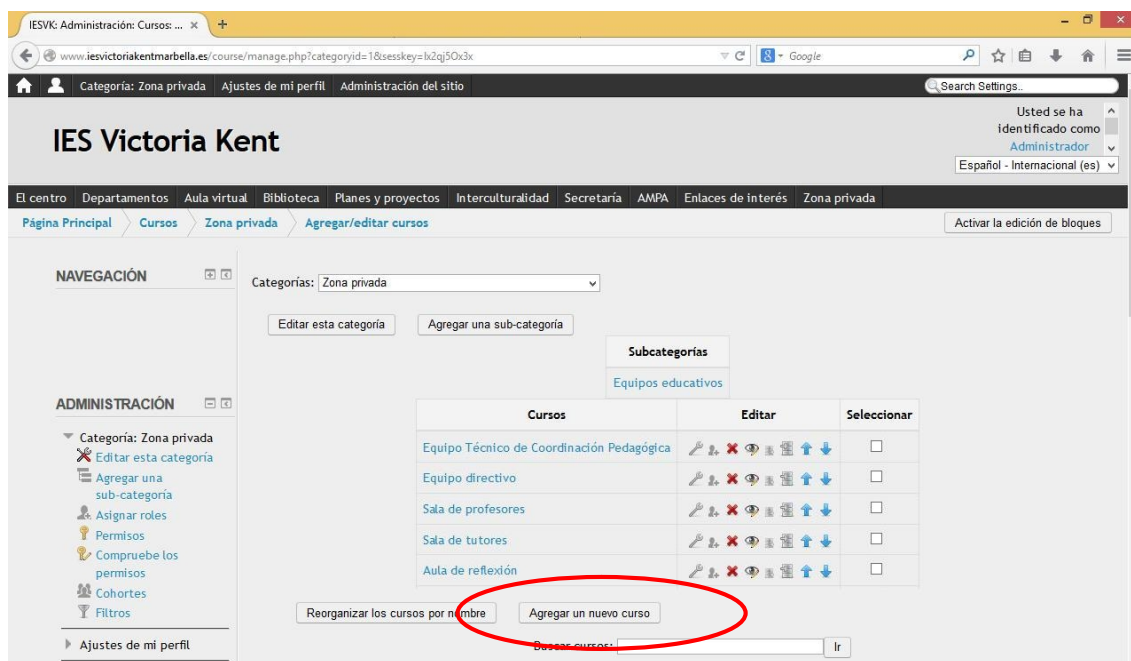
Para la creación del curso en la plataforma Moodle, se accede con perfil de administrador y se selecciona el menú de creación de cursos, que en nuestro caso se encuentra en la parte superior de la pantalla:



Luego se elige la categoría en la que se va crear, en nuestro caso en *Zona privada*:



Después elegimos la opción *Agregar un nuevo curso*:



IESVK: Administración: Cursos: ...

www.iesvictoriakentmarbella.es/course/manage.php?categoryid=1&sesskey=k2qj50x3x

Categoría: Zona privada | Ajustes de mi perfil | Administración del sitio

IES Victoria Kent

Usted se ha identificado como **Administrador**
Español - Internacional (es)

El centro | Departamentos | Aula virtual | Biblioteca | Planes y proyectos | Interculturalidad | Secretaría | AMPA | Enlaces de interés | Zona privada

Página Principal | Cursos | Zona privada | **Agregar/editar cursos** | Activar la edición de bloques

NAVEGACIÓN

Categorías: Zona privada

Editar esta categoría | Agregar una sub-categoría

Subcategorías

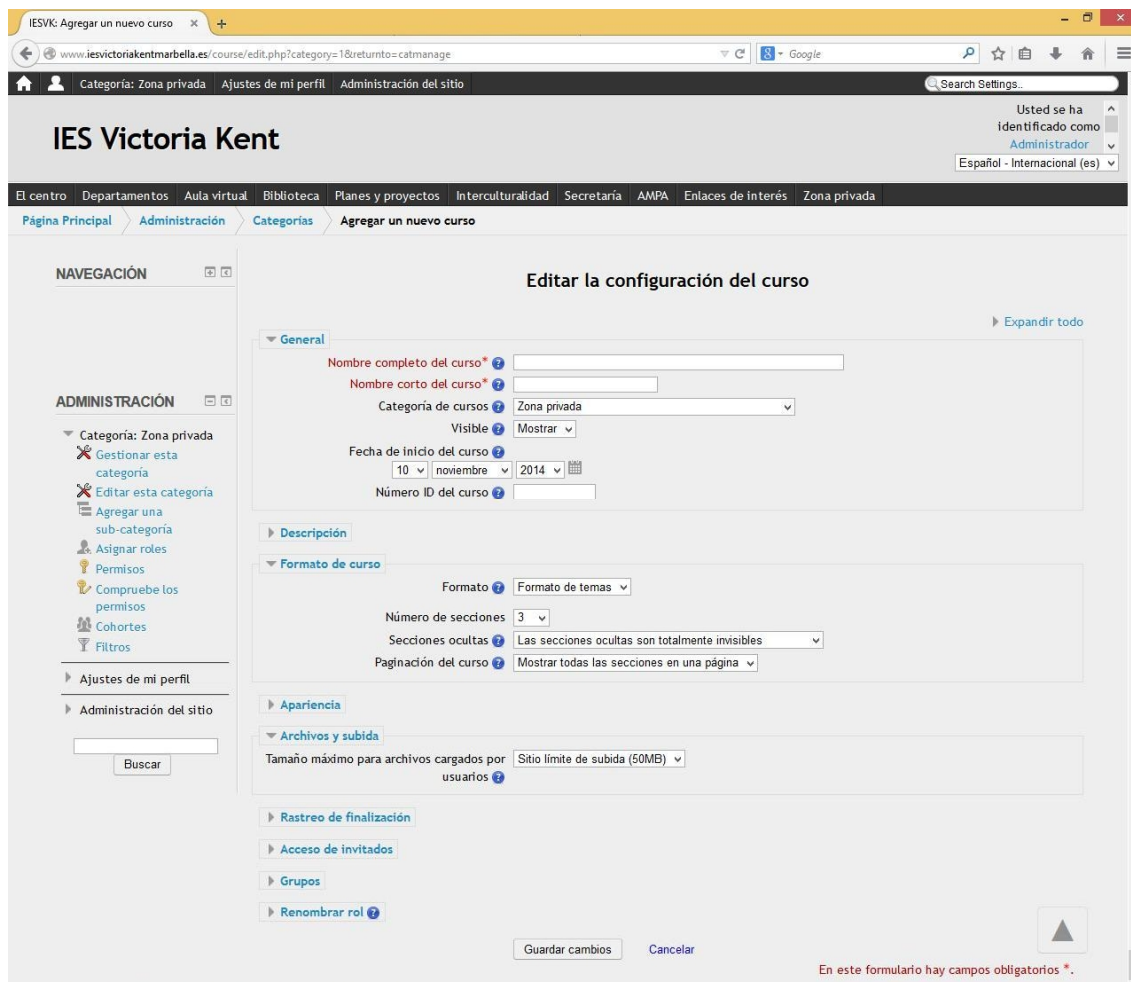
Equipos educativos

Cursos	Editar	Seleccionar
Equipo Técnico de Coordinación Pedagógica	   	☐
Equipo directivo	   	☐
Sala de profesores	   	☐
Sala de tutores	   	☐
Aula de reflexión	   	☐

Reorganizar los cursos por nombre | **Agregar un nuevo curso**

Buscar cursos: Ir

Se rellenarán los campos adaptándolo a nuestro curso:



IESVK: Agregar un nuevo curso

www.iesvictoriakentmarbella.es/course/edit.php?category=1&returnto=catmanage

Categoría: Zona privada | Ajustes de mi perfil | Administración del sitio

IES Victoria Kent

Usted se ha identificado como **Administrador**
Español - Internacional (es)

El centro | Departamentos | Aula virtual | Biblioteca | Planes y proyectos | Interculturalidad | Secretaría | AMPA | Enlaces de interés | Zona privada

Página Principal | Administración | Categorías | **Agregar un nuevo curso**

NAVEGACIÓN

ADMINISTRACIÓN

Categoría: Zona privada

Gestionar esta categoría

Editar esta categoría

Agregar una sub-categoría

Asignar roles

Permisos

Compruebe los permisos

Cohortes

Filtros

Ajustes de mi perfil

Administración del sitio

Buscar

Editar la configuración del curso

Expandir todo

General

Nombre completo del curso*

Nombre corto del curso*

Categoría de cursos

Visible

Fecha de inicio del curso

Número ID del curso

Descripción

Formato de curso

Formato

Número de secciones

Secciones ocultas

Paginación del curso

Apariencia

Archivos y subida

Tamaño máximo para archivos cargados por usuarios

Rastreo de finalización

Acceso de invitados

Grupos

Renombrar rol

Guardar cambios | Cancelar

En este formulario hay campos obligatorios *.

4.2. Fase 6: Diseño y configuración del curso.

NAVEGACIÓN

- Página Principal
- Área personal
- Página del sitio
- Mi perfil
- Caso actual
 - TFO
 - Participantes
 - Insignias
 - General
- Mis cursos

ADMINISTRACIÓN

- Administración del curso
 - Calificaciones
- Cambiar rol a...
 - Volver a mi rol normal
- Ajustes de mi perfil

BUSCAR EN LOS FOROS

Revista Educativa

online

06 40 PM J02

El Tiempo en Málaga

17°
 13° / 15°

Mañana **18°**

Martes **16°**

Miércoles **17°**

Más >

DISEÑO GRÁFICO

GIMP es un programa que permite la gestión de imágenes posibilitándonos las herramientas apropiadas para manipular fotografías digitales y crear carteles o composiciones con texto e imágenes.

- MANUAL DE GIMP ☐
- Imágenes ☐
- Actividad 1 ☐
- Actividad 2 ☐
- Actividad 3 ☐
- Subir Actividad 3 ☐
- Actividad 4 ☐
- Subir Actividad 4 ☐
- Actividad 5 ☐
- Subir Actividad 5 ☐
- Actividad 6 ☐
- Actividad 7 ☐
- Subir Actividad 7 ☐
- Actividad 8 ☐
- Subir Actividad 8 ☐
- Actividad 9 ☐
- Actividad 10 ☐
- Subir Actividad 10 ☐
- Actividad 11 ☐
- Subir Actividad 11 ☐
- Actividad 12 ☐
- Subir Actividad 12 ☐
- Actividad 13 ☐
- Subir Actividad 13 ☐
- Actividad 14 ☐
- Subir Actividad 14 ☐
- Descargar GIMP ☐

INTEGRACIÓN WEB DE PUBLICACIONES

Se utilizarán varios sitios Web's específicos donde poder subir nuestros documentos en distintos formatos y convertirlos en publicaciones digitales. Se dará también la posibilidad de recogerlas para poder insertarlas en nuestra revista digital.

- Enlace a Issuu y SlideShare ☐
- Ejemplos ☐
- MANUAL DE ISSUU ☐
- Actividad Issuu 1 ☐
- Actividad Issuu 2 ☐
- Actividad Issuu 3 ☐
- Subir Actividad Issuu 3 ☐
- MANUAL DE SLIDESHARE ☐
- Actividad SlideShare 1 ☐
- Actividad SlideShare 2 ☐
- Actividad SlideShare 3 ☐
- Subir Actividad SlideShare 3 ☐

PERSONAS

Participantes

EVENTOS PRÓXIMOS

ACTIVIDAD RECIENTE

ÚLTIMAS NOTICIAS

REVISTA DIGITAL

Creación de una revista digital mediante una publicación en formato página Web utilizando la herramienta Google Sites. En ella se insertarán distintos objetos multimedia (imágenes, sonido, mapas, videos, gadgets, etc...) así como los contenidos creados en los dos apartados anteriores.

MANUAL GOOGLE SITES

- Actividad SITIO 1 ☐
- Actividad SITIO 2 ☐
- Actividad SITIO 3 ☐
- Actividad SITIO 4 ☐
- Actividad SITIO 5 ☐
- Actividad SITIO 6 ☐
- Actividad SITIO 7 ☐
- Actividad SITIO 8 ☐
- Actividad SITIO 9 ☐
- Actividad SITIO 10 ☐
- Actividad SITIO 11 ☐
- Actividad SITIO 12 ☐
- Actividad SITIO 13 ☐
- Actividad SITIO 14 ☐
- ACTIVIDAD FINAL ☐
- Subir Actividad Final ☐

PERSONAS

Participantes

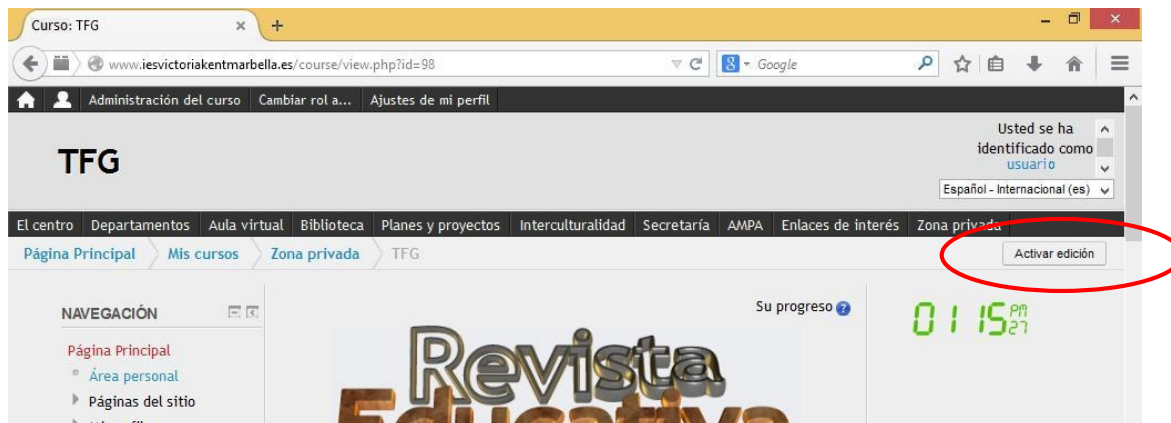
EVENTOS PRÓXIMOS

ACTIVIDAD RECIENTE

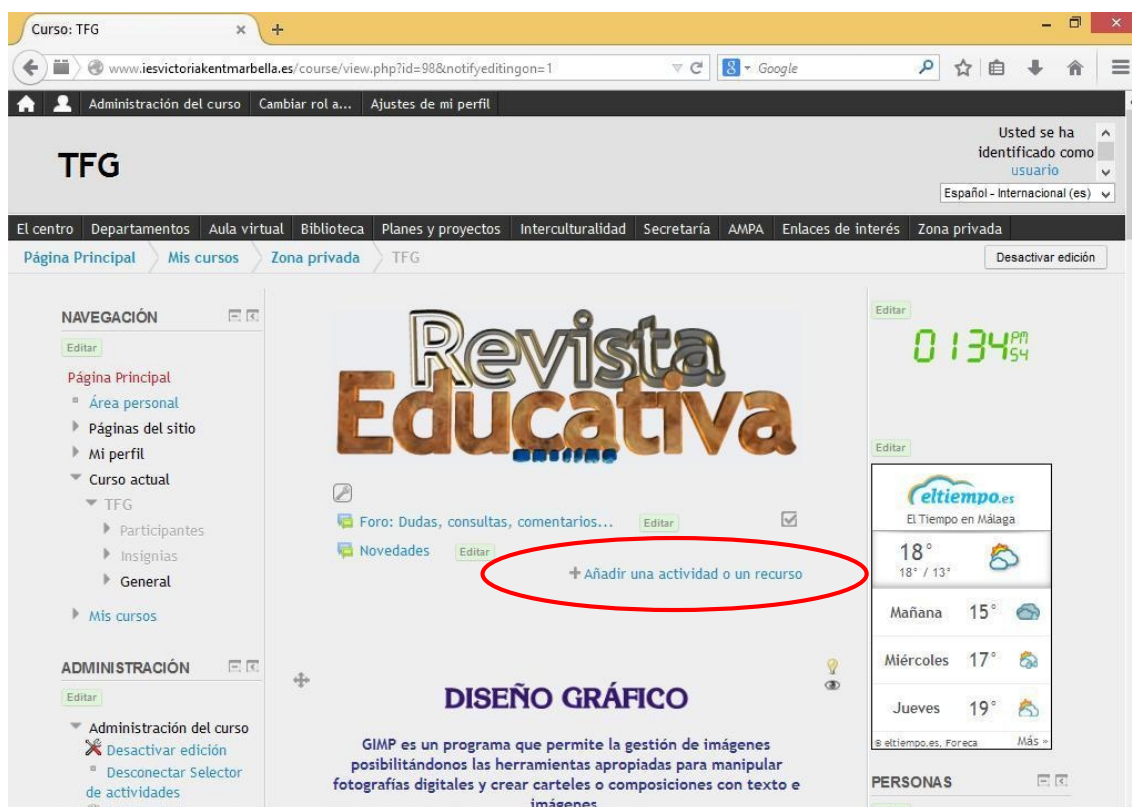
ÚLTIMAS NOTICIAS

El formato de nuestro curso queda de la siguiente forma:

Hemos estructurado la plataforma en tres temas: DISEÑO GRÁFICO, INTEGRACIÓN WEB DE PUBLICACIONES y REVISTA DIGITAL. Para ir incluyendo los recursos hemos accedido a *Activar edición*:



Debajo de cada apartado sale la opción + *Añadir una actividad o un recurso*:



Para el diseño del curso hemos empleado los siguientes recursos y actividades:

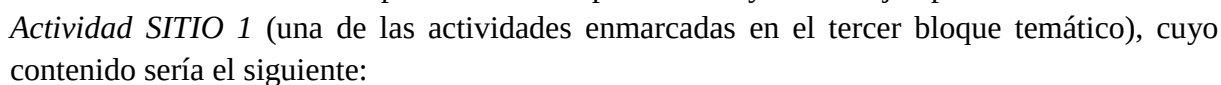


Página

Este recurso nos sirve para mostrar los enlaces o páginas donde se encuentra o se puede descargar el software empleado. Por ejemplo lo tenemos en el recurso *Descargar GIMP* para mostrar en que dirección web podemos obtener el paquete del editor gráfico.

Nos queda configurado de la siguiente manera:

En este formulario hay campos obligatorios *



Actualizando Archivo en [?](#)

[Expandir todo](#)

General

Nombre*

Descripción*

Muestra la descripción en la página del curso ☐

Contenido

Seleccionar archivos Tamaño máximo para archivos nuevos: 50MB

[Agregar...](#) [Crear un directorio](#) [Descargar todo](#)

Archivos


 ACTIVIDAD SITIO
 1.pdf

Apariencia

Mostrar [?](#)

Mostrar tamaño [?](#) ☐

Mostrar tipo [?](#) ☐

Mostrar nombre del recurso ☐

Mostrar descripción del recurso ☒

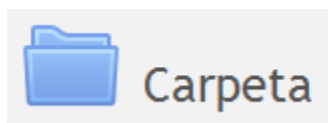
[+ Ver más...](#)

[Ajustes comunes del módulo](#)

[Restricciones de acceso](#)

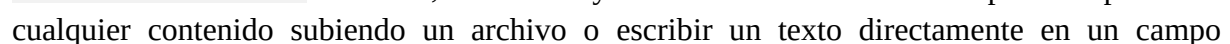
[Finalización de actividad](#)

En este formulario hay campos obligatorios *.

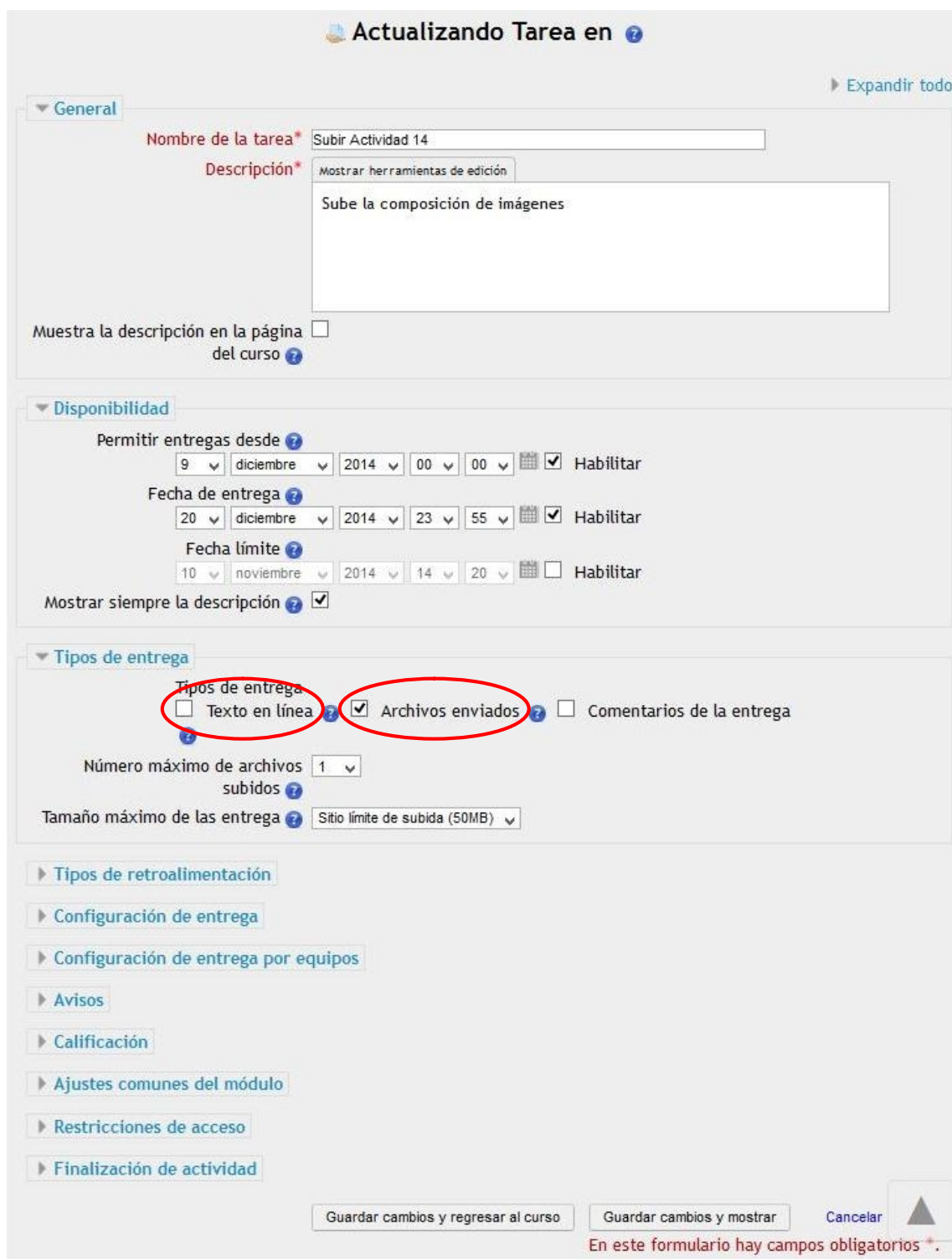


Es un recurso que permite mostrar un grupo de archivos relacionados dentro de una única carpeta. Se crea una carpeta vacía y se suben archivos dentro de ella. Por ejemplo en la plataforma tenemos una carpeta llamada *Imágenes* con las fotografías necesarias para realizar las actividades del bloque temático. Su contenido sería el siguiente:

En este formulario hay campos obligatorios *



utilizando el editor de texto. En la plataforma del curso podemos encontrar varios apartados de este módulo, por ejemplo, *Subir Actividad 14* (donde se pedirá que se suba un archivo) o, la otra posibilidad, en la actividad *Subir Actividad Final* (donde se pedirá un texto en línea). Su contenido sería el siguiente, sólo variaría marcar una de las dos casillas que están resaltadas:



Actualizando Tarea en [?](#) [Expandir todo](#)

General

Nombre de la tarea* Subir Actividad 14

Descripción* [Mostrar herramientas de edición](#)

Sube la composición de imágenes

Muestra la descripción en la página del curso ☐ [?](#)

Disponibilidad

Permitir entregas desde [?](#)

9 diciembre 2014 00 00 [?](#) ☒ Habilitar

Fecha de entrega [?](#)

20 diciembre 2014 23 55 [?](#) ☒ Habilitar

Fecha límite [?](#)

10 noviembre 2014 14 20 [?](#) ☐ Habilitar

Mostrar siempre la descripción [?](#) ☒

Tipos de entrega

Tipos de entrega

☐ Texto en línea [?](#) ☒ Archivos enviados [?](#) ☐ Comentarios de la entrega

Número máximo de archivos subidos [?](#)

1

Tamaño máximo de las entrega [?](#) Sitio límite de subida (50MB) [?](#)

[Tipos de retroalimentación](#)

[Configuración de entrega](#)

[Configuración de entrega por equipos](#)

[Avisos](#)

[Calificación](#)

[Ajustes comunes del módulo](#)

[Restricciones de acceso](#)

[Finalización de actividad](#)

[Guardar cambios y regresar al curso](#) [Guardar cambios y mostrar](#) [Cancelar](#)

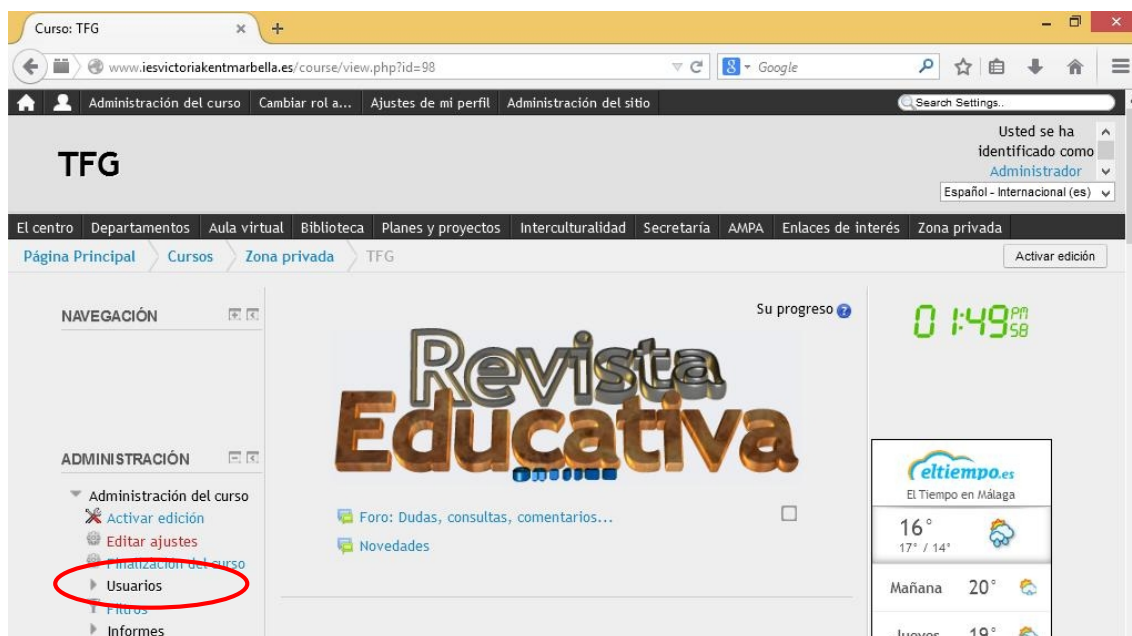
En este formulario hay campos obligatorios*

4.3. Fase 7: Creación de usuarios y perfiles.

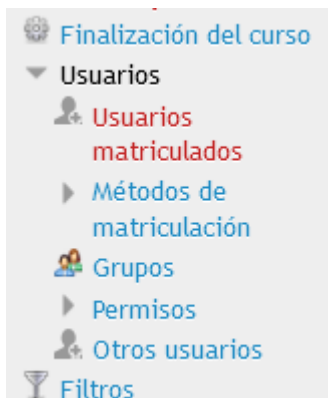
A la hora de crear usuarios hay que tener presente, especificando con cuidado, los permisos y perfiles que tendrá cada uno de ellos. Un rol es simplemente un conjunto de acciones que un usuario puede hacer en diferentes contextos. Por ejemplo, un usuario con el rol de profesor en un curso podrá añadir nuevas actividades y recursos, algo que al usuario con el rol de estudiante no le estará permitido. En nuestro caso los roles posibles son:

Rol	Descripción
Gestor	Los gestores pueden acceder a los cursos y modificarlos, por lo general no participan en los cursos.
Creador de curso	Los creadores de cursos pueden crear nuevos cursos.
Profesor	Los profesores pueden realizar cualquier acción dentro de un curso, incluyendo cambiar actividades y calificar a los estudiantes.
Profesor sin permiso de edición	Los profesores sin permiso de edición pueden enseñar en los cursos y calificar a los estudiantes, pero no pueden modificar las actividades.
Estudiante	Los estudiantes tienen por lo general menos privilegios dentro de un curso.
Invitado	Los invitados tienen privilegios mínimos y normalmente no están autorizados para escribir.
Usuario identificado	Todos los usuarios identificados.
Usuario identificado en la página principal	Todos los usuarios identificados en el curso de la página principal.

En nuestro curso vamos a tener un usuario con rol Gestor, dos usuarios con perfil Profesor y, todos los demás usuarios, serán del tipo Estudiante. Para asignar esos perfiles tendremos que ingresar en la plataforma como Gestor y una vez en nuestro curso pulsamos la opción Usuarios en la parte izquierda de la pantalla:



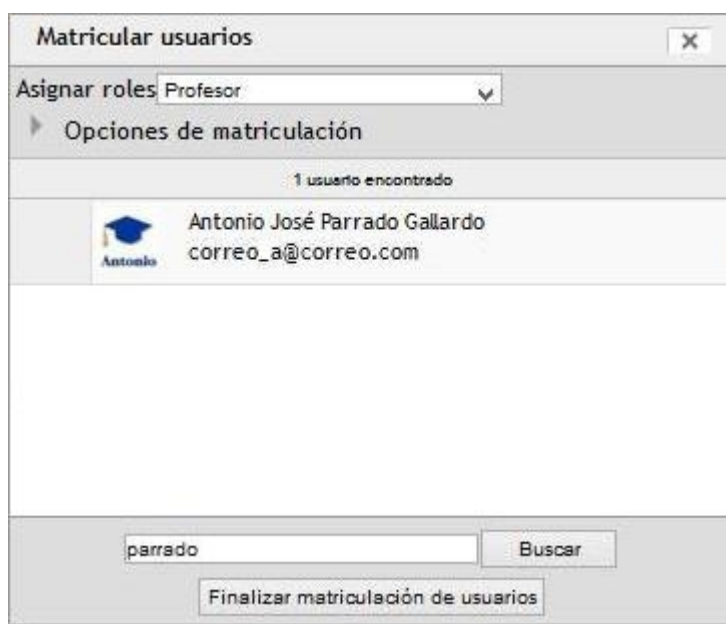
Luego elegimos la opción Usuarios matriculados:



Allí aparecerán los usuarios ya dados de alta. Ahora si, por ejemplo, queremos agregar a otro profesor, tomaríamos la opción *Matricular usuarios*:



Filtraríamos para encontrar el usuario, elegiríamos el rol adecuado y pulsaríamos *Finalizar matriculación de usuarios*:

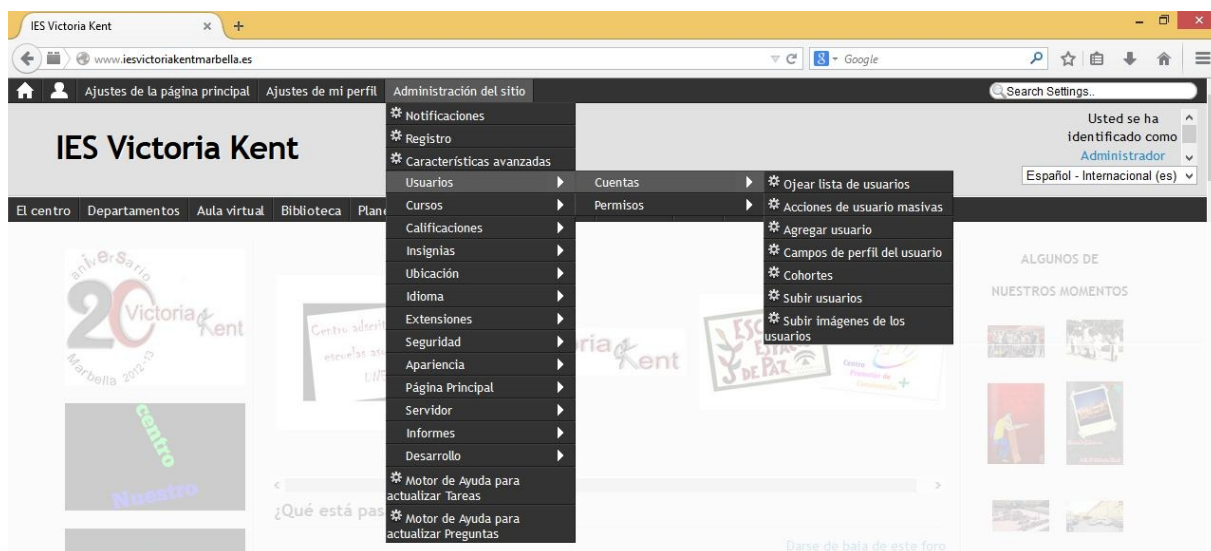


Ya tendríamos creado el usuario que necesitábamos:



Si quisiéramos crear usuarios estudiantes haríamos lo mismo salvo que en el rol elegiríamos Estudiante.

También podemos crear usuarios nuevos, hasta ahora los usuarios estaban previamente creados, para ello vamos a dar de alta a dos estudiantes nuevos. Elegimos en la pantalla inicial y con perfil de Gestor el menú de *Administración del sitio – Usuarios – Cuentas – Agregar usuario*:



Allí rellenamos los campos (en nuestro caso vamos a crear un alumno llamado “Alumno Apellido1 Apellido2” y una alumna llamada “Alumna Apellido1 Apellido2”), en el caso del alumno quedaría de la siguiente manera:

General Expandir todo

Nombre de usuario* alumno

Escoger un método de identificación: Cuentas manuales

Cuenta de usuario suspendida ☐

Nueva contraseña* ☐ Desenmascarar

Forzar cambio de contraseña ☐

Nombre* Alumno

Apellido(s)* Apellido1

Dirección de correo* Apellido2

Mostrar correo ☐ Mostrar mi dirección de correo sólo a mis compañeros de curso

Formato de correo Formato HTML

Tipo de resumen de correo Sin resumen (un correo por cada mensaje del foro)

Subscripción automática al foro Si, cuando envíe un mensaje suscribame a ese foro

Rastreo del foro No, no registrar los mensajes que he visto

Cuando edite texto Usar el editor de HTML

Ciudad* Marbella

Seleccione su país* España

Zona horaria Hora local del servidor

Idioma preferido Español - Internacional (es)

Descripción

Ruta: p

Imagen del usuario

Imagen actual Ninguno

Borrar ☐

Imagen nueva Tamaño máximo para nuevos archivos: Sin límite, número máximo de archivos adjuntos: 1

Archivos

logo alumno.jpg

Descripción de la imagen

Intereses

Opcional

Crear usuario

En este formulario hay campos obligatorios *.

Ahora los daríamos de alta a ambos en el curso como estudiantes y nos quedarían los siguientes usuarios:

Usuarios matriculados

Matricular usuarios Matricular cohorte

Buscar Métodos de matriculación Todos Rol Todos Filtro Reiniciar

Nombre / Apellido(s) / Dirección de correo	Último acceso	Roles	Grupos	Métodos de matriculación
 Alumno Apellido1 Apellido 2 correosalumno1@correo.com		Estudiante *		Matriculación manual desde  
 Alumna Apellido1 Apellido2 correosalumna1@correo.com		Estudiante *		Matriculación manual desde  
 Carmen Luisa Navarro Cigales correo@correo.com		Profesor *		Matriculación manual desde  
 Antonio José Parrado Gallardo correo_a@correo.com		Profesor *		Matriculación manual desde  

Matricular usuarios Matricular cohorte

Este Capítulo de Gestión de Moodle se complementa con la Fase 8: Recogida, corrección y calificación de contenidos, desarrollada por el alumno Antonio José Parrado Gallardo.

5.- CAPÍTULO 5: CONCLUSIÓN.

Según nuestra experiencia personal un buen curso de e-learning se sustenta en tres factores: una buena información de base, variedad de recursos didácticos y una buena planificación.

Buena información de base

Es imposible compensar información insuficiente o incorrecta con un curso visualmente atractivo, por lo tanto disponer de buena información es clave para lograr un gran curso de e-learning. No es necesario tener una investigación de vanguardia o información totalmente nueva para ofrecer valor a nuestros estudiantes, sólo necesitamos tener algo que ellos quieran o necesiten saber. Como guía, la información de base debe ser:

- **Centrada en las necesidades del estudiante.** Una de las principales características de la información es que sea acorde a las necesidades del alumnado, es decir, debemos siempre considerar quienes son nuestros alumnos, de que conocimientos previos disponen y que información debemos ofrecerle.
- **Única.** ¿Qué es lo que tenemos para decir – o la forma en que lo comunicamos – que nos diferencia del resto?
- **Precisa.** Debemos asegurar que la información de nuestros cursos sea lo mas correcta y precisa posible.

Variedad de recursos didácticos

Cada curso e-learning debe incluir al menos en parte algunas de los siguientes recursos.

- Textos, presentaciones, documentos en pdf, etc.
- Gráficos, ilustraciones, fotos, u otros medios visuales simples ya sea dentro de los archivos o anexos en forma de diagramas.
- Video y/o animaciones.
- Enlaces a web externas, documentos anexos y material complementario.
- Pruebas y tareas.
- Interacción con los demás... chats, foros, wikis y glosarios.
- Herramientas para explicar y servir de apoyo a los conceptos.

Si bien debemos tener variedad de recursos en nuestros cursos no es suficiente disponer de estos recursos, sino que deben ser utilizados juntos en una manera significativa.

Una buena planificación y publicación.

Es imprescindible diseñar nuestro curso antes de su creación, lo que significa no sólo decidir lo que vamos a incluir, sino cómo lo vamos a incluir. Si antes de sentarnos a crear nuestro curso hemos realizado una correcta planificación del mismo tenemos un gran porcentaje del éxito asegurado.

Uno de los elementos clave en la vida académica —la de los docentes e investigadores— es la publicación de los resultados de su trabajo.

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS.

En este apartado se citan las referencias bibliográficas y las páginas web's utilizadas en este proyecto:

- [1] Marcelo, Carlos / Puente, David / Ballesteros, Miguel Ángel / Palazón, Alfonso:
“*Elearning Teleformación. Diseño, desarrollo y evolución de la formación a través de Internet*”. Editorial Gestión 2000.
- [2] Sánchez Rojo, Ignacio Javier: “*Plataforma Educativa Moodle. Administración y Gestión*”. Editorial Ra-Ma 2010.
- [3] Cabero Almenara, J: “*Tecnología Educativa*”. Editorial McGraw Hill 2007.
- [4] Eric Tiggeler: “*Joomla! 3*”. Editorial Anaya Multimedia 2013.
- [5] Manejo y control de presentaciones:
<http://prezi.com>
- [6] Editor gráfico:
<http://www.gimp.org>
- [7] Gestor de documentos electrónicos:
<http://issuu.com>
- [8] Gestor de documentos electrónicos:
<http://www.slideshare.net>
- [9] Creación de sitios web's:
<https://sites.google.com/?hl=es>
- [10] Plataforma Moodle:
<http://www.iesvictoriakentmarbella.es/>

MANUAL DE ISSUU





ÍNDICE

¿Qué es Issuu?	61
Darse de alta	61
Publicar un documento	64
Códigos de documentos	66

¿Qué es Issuu?

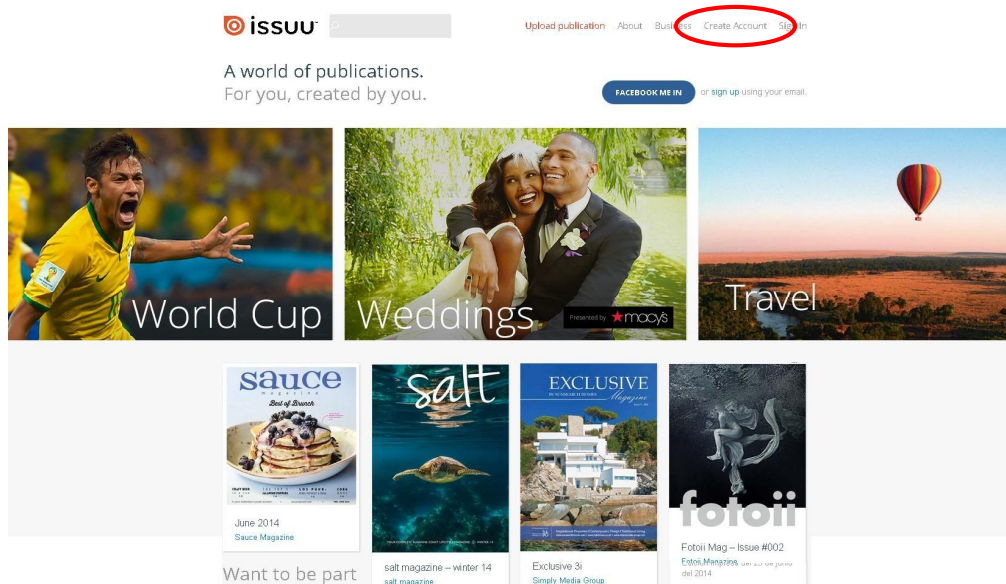
Es una herramienta online que permite convertir ficheros PDF, doc, docx, ppt, odt, odp, etc... a formato digital y revistas interactivas, dando luego la posibilidad de integrarlas en cualquier blog, página web o elemento que lo permita. También se pueden consultar múltiples publicaciones en diferentes idiomas, sin tener que descargarlas.

Darse de alta

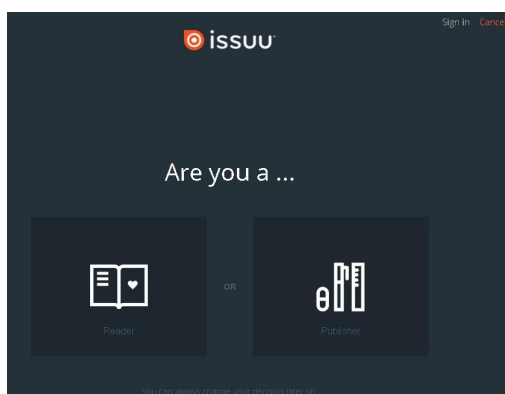
Debemos crearnos una cuenta gratuita en Issuu para poder subir los archivos que luego utilizaremos como publicaciones digitales. Los pasos serían los siguientes:

❶ Visitar la página principal: Teclearíamos la dirección: <http://www.issuu.com/>

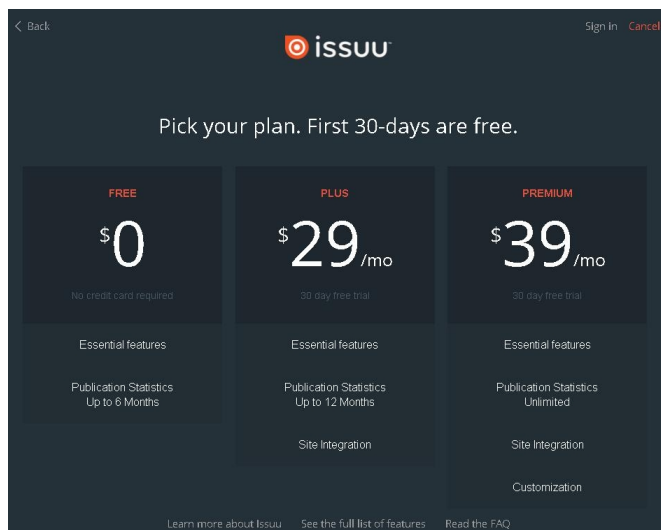
Nos saldrá la siguiente pantalla que es la página de bienvenida donde podemos consultar algunas publicaciones ya existentes, buscar publicaciones que nos interesen (utilizaríamos el rectángulo gris donde aparece una lupa) y para darnos de alta elegiríamos la opción *Create account*:



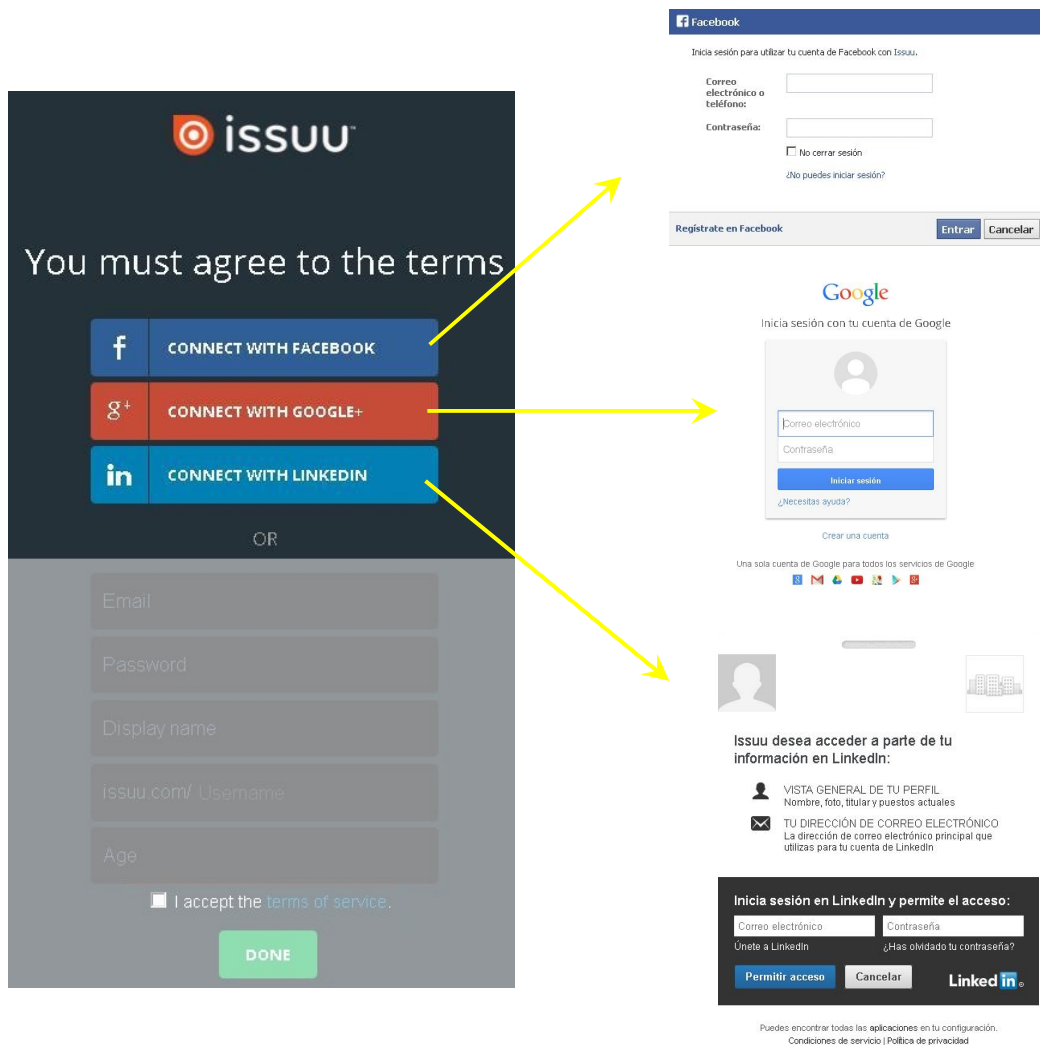
❷ Elegimos la opción deseada: Tendremos que seleccionar primero si vamos a ser sólo lectores (*Reader*) o vamos también a publicar (*Publisher*) en el siguiente menú (nosotros escogeremos la opción *Publisher*):



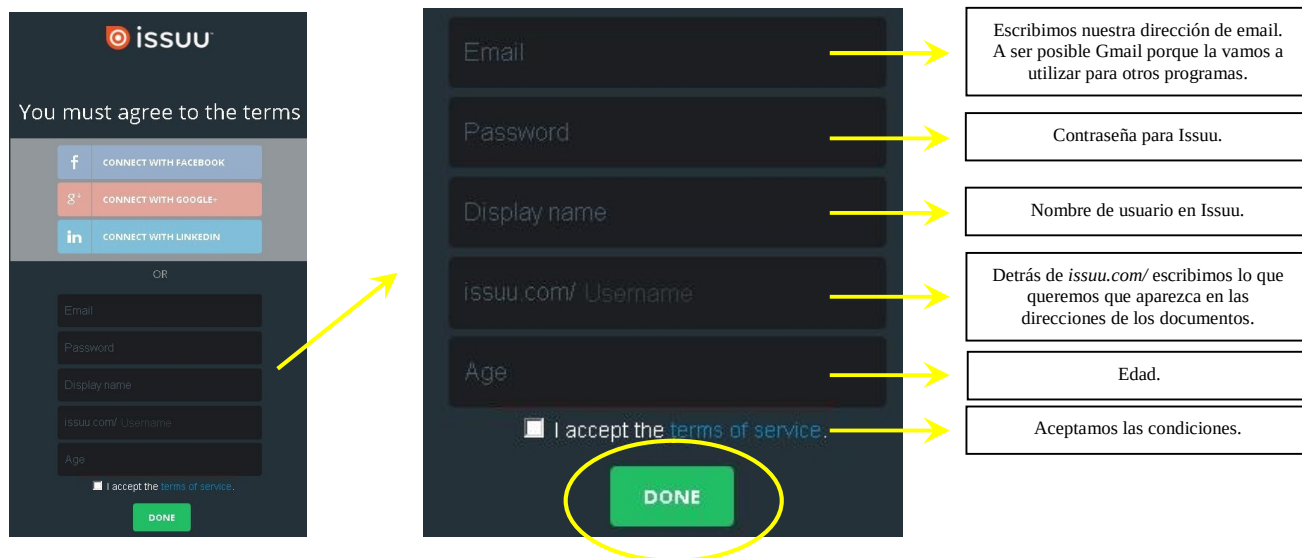
Luego elegiremos el tipo de cuenta que deseemos, nosotros seleccionaremos la opción sin coste (*FREE*):



③ Formulario de alta: Podemos darnos de alta, por un lado, eligiendo alguna de las posibilidades que nos ofrece si poseemos Facebook, Google+ o LinkedIn.



También podemos utilizar la opción de rellenar un formulario y elegimos *DONE*:



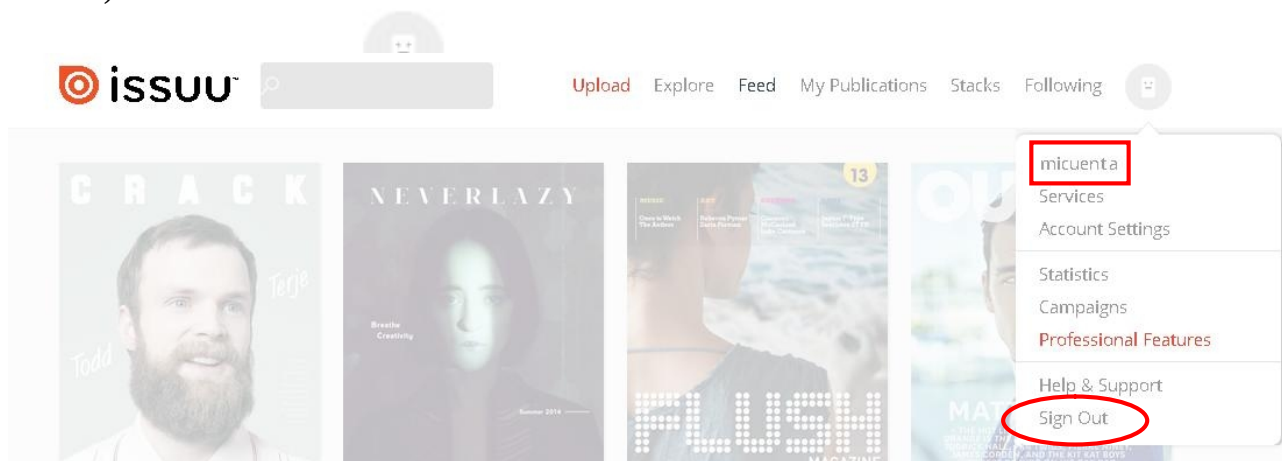
The image shows two versions of the Issuu registration form. The left version is a smaller, mobile-optimized view, and the right version is a larger, desktop-optimized view. Yellow arrows point from the labels on the right to the corresponding input fields in the larger form.

- Email**: Escribimos nuestra dirección de email. A ser posible Gmail porque la vamos a utilizar para otros programas.
- Password**: Contraseña para Issuu.
- Display name**: Nombre de usuario en Issuu.
- issuu.com/ Username**: Detrás de *issuu.com/* escribimos lo que queremos que aparezca en las direcciones de los documentos.
- Age**: Edad.
- I accept the terms of service.**: Aceptamos las condiciones.
- DONE**: Botón para finalizar el registro.

Si no hemos tenido ningún problema en el paso anterior ya tenemos nuestra cuenta creada. La identificaremos porque nos aparece, en la parte superior el siguiente menú:



Al pulsar sobre el icono  nos aparecerá nuestro nombre de cuenta (*micuenta*, en nuestro caso):



Por último para **salirnos de nuestra cuenta** pulsamos la opción *Sign Out*.

Realiza la Actividad Issuu 1

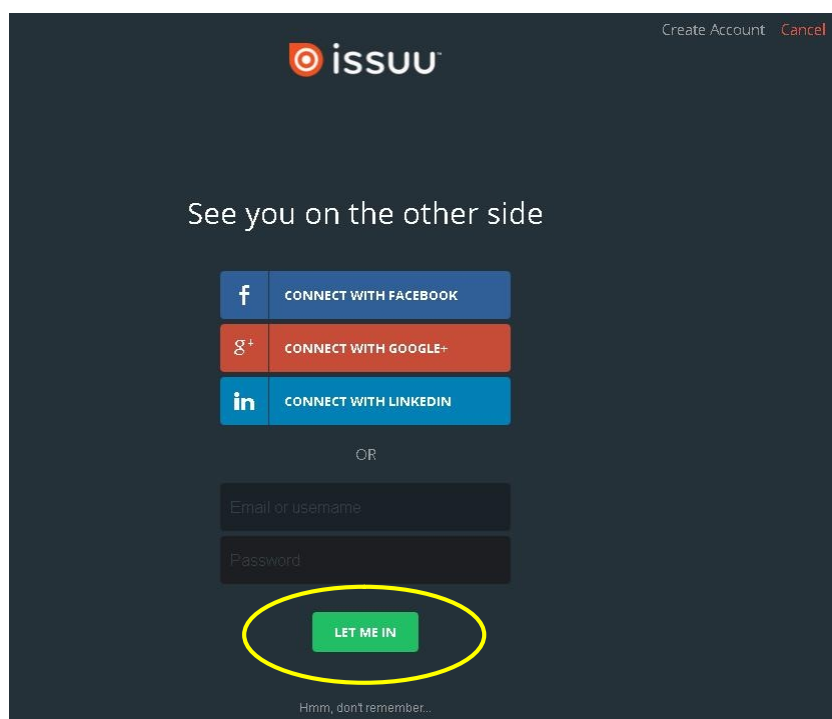
Publicar un documento

Una vez que hemos creado nuestra cuenta ya podemos publicar documentos, es decir, subirlos a Issuu para que se conviertan en publicaciones digitales. Para hacerlo seguiremos los siguientes pasos:

❶ Visitar la página principal: Abriremos la página de Issuu y pulsaremos la opción de *Sign in* para entrar en nuestra cuenta, o las otras opciones de entrada (Facebook, Google+ o LinkedIn):



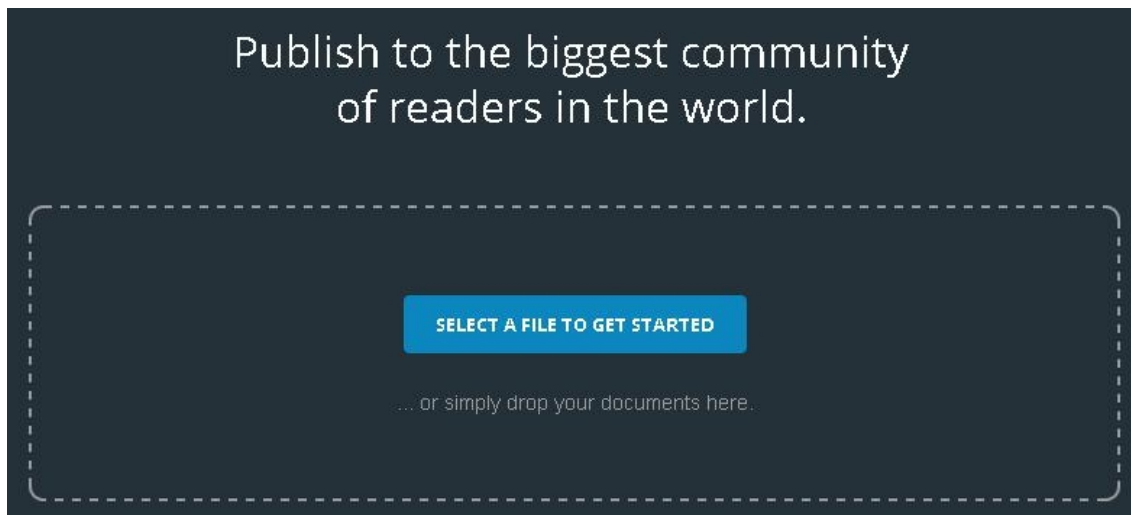
❷ Identificación: Una vez que hayamos elegido la manera de entrar introducimos nuestros datos, o en el caso que los hayamos hecho con usuario y contraseña rellenaríamos el formulario y elegimos *LET ME IN*:



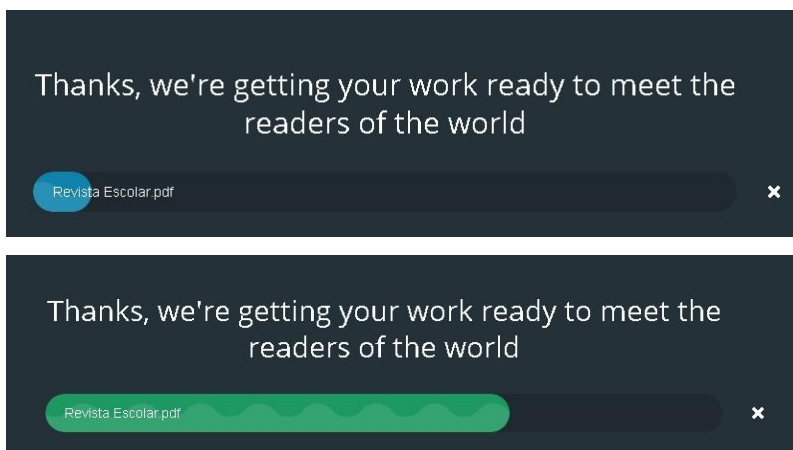
❸ Subir documento: Una vez en nuestra cuenta pulsamos la opción *Upload*:



Nos aparecerá el siguiente menú donde seleccionaremos el fichero (*SELECT A FILE TO GET STARTED*), que en nuestro caso subiremos el fichero *Revista Escolar.pdf*:



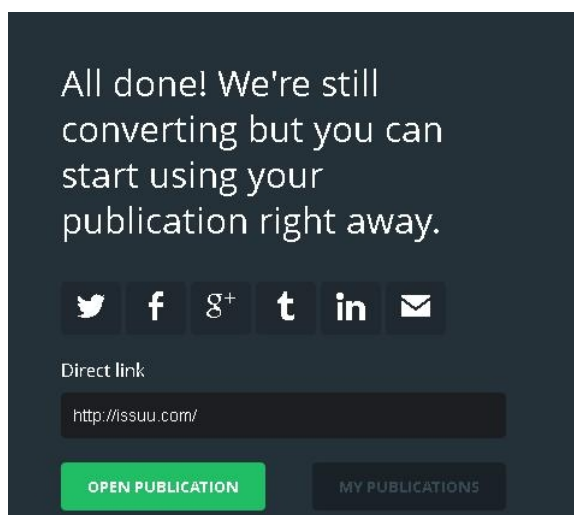
④ Proceso de Subida: Comenzará la operación de subida que dependiendo entre otros factores, del tamaño del fichero tardará varios minutos:



Una vez concluida la subida del documento comienza el proceso de *Conversión* durante algún tiempo más. Nos encontraremos con la siguiente pantalla:



Una vez terminado nuestro documento estará preparado y encontraremos la siguiente pantalla:

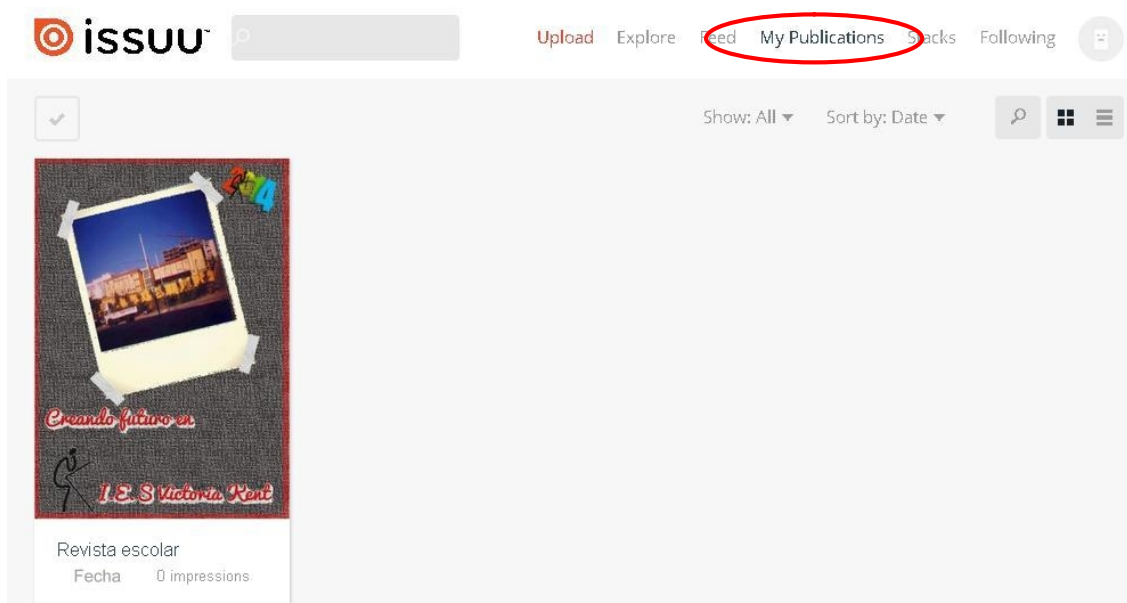


Realiza la Actividad Issuu 2

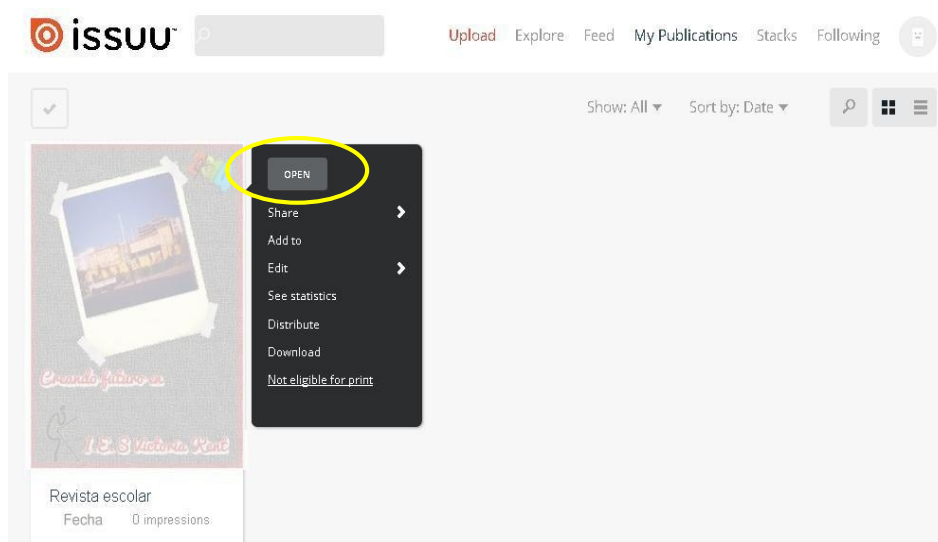
Códigos de documentos

En este apartado veremos algunas posibilidades sobre los documentos que tengamos ya publicados así como consultar los códigos apropiados para poderlos ver directamente en un navegador (Dirección web) o para insertarlos en nuestra revista digital (Código HTML).

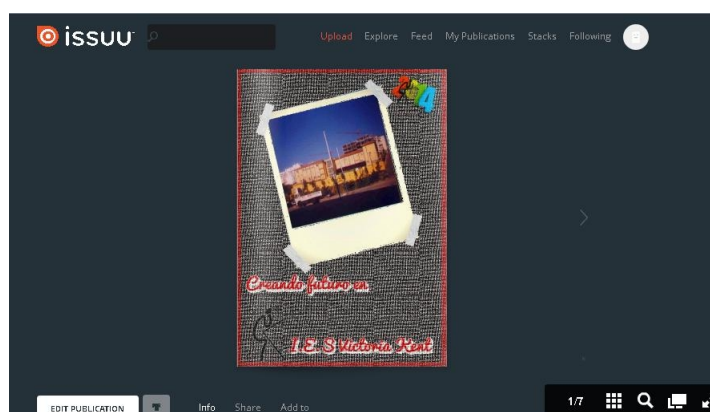
Accederemos a los documentos subidos haciendo clic sobre la opción del menú principal *My Publication*:



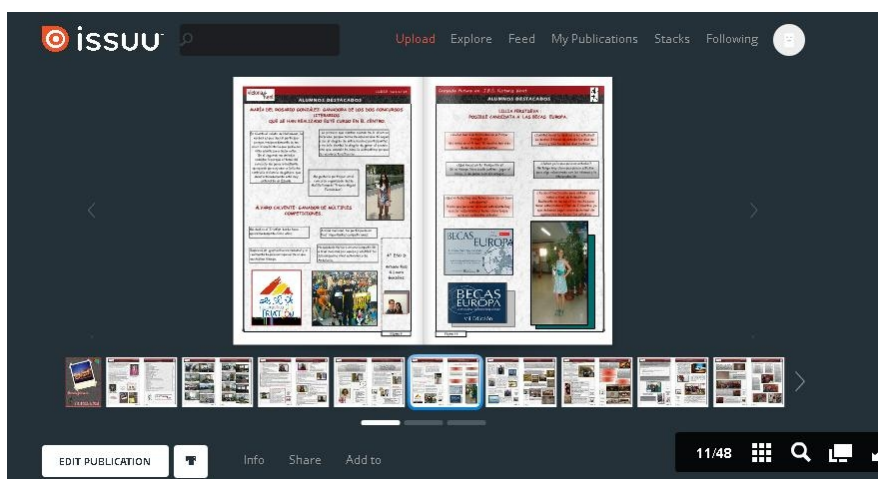
Hacemos clic sobre la publicación que queremos, en nuestro caso la única, nos aparece un menú y elegimos la opción Open:



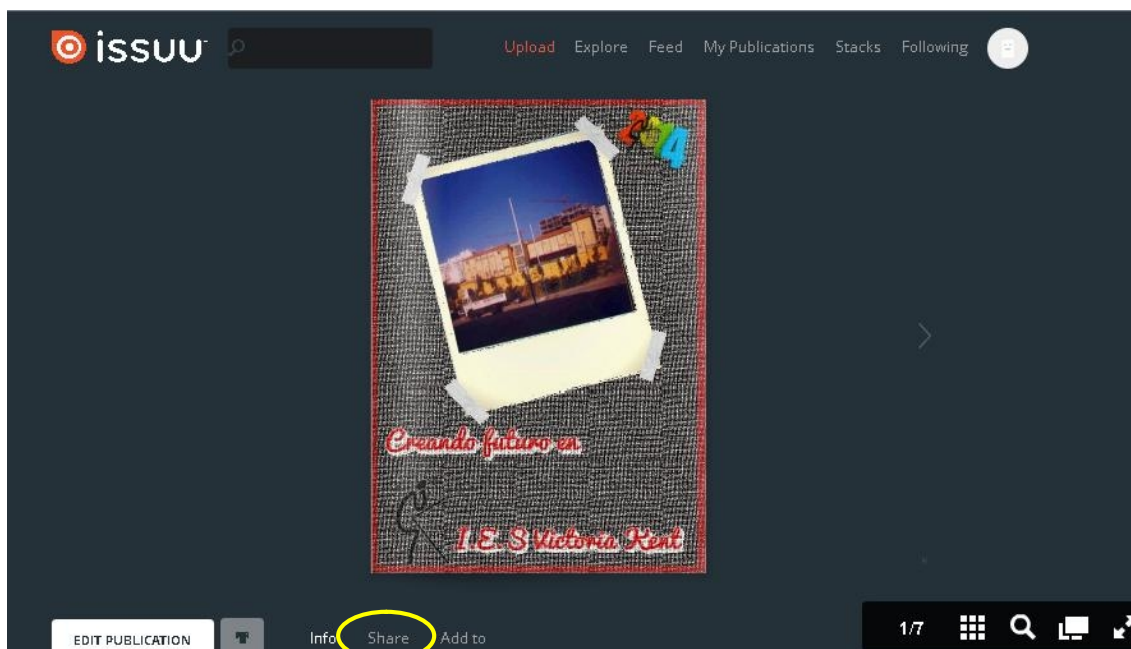
Tendremos entonces esta pantalla donde aparece nuestra publicación digital:



Ya podemos ver nuestra publicación en pantalla completa, pudiéndola utilizar como un libro digital pasando páginas una a una, colocándonos en alguna concreta, hacer un zoom, imprimir páginas, etc...:



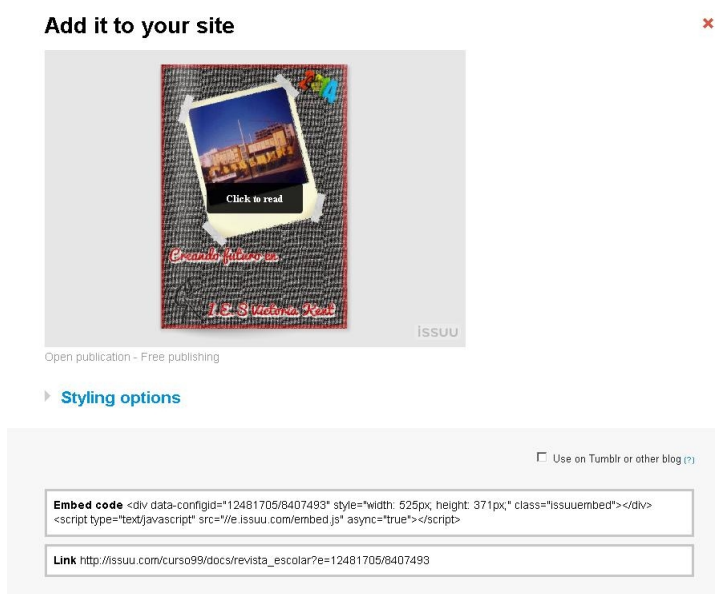
Ahora vamos a **obtener los códigos** que nos interesen en cada caso, para ello nos colocamos en la pantalla donde tenemos nuestro documento y elegimos la opción *Share* (en la parte inferior de la pantalla):



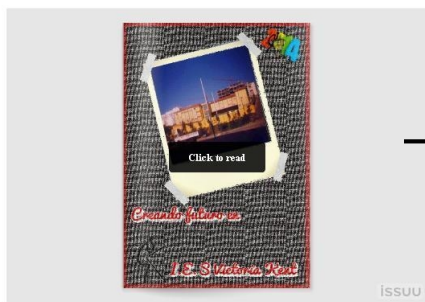
Nos sale el siguiente menú, del que elegimos la opción *Embed*:



Luego aparece el siguiente menú, donde podremos tomar los códigos, pero antes de ello desplegamos la opción *Styling options*:



Add it to your site



Open publication - Free publishing

Styling options

Size ☐ ☒ ☐ 525 x 371 px

Page Start on page 1

Layout ☒ ☐ Autotlip the pages

Color

Show ☒ Social options menu (?)

Como se vería

Tamaño de la publicación

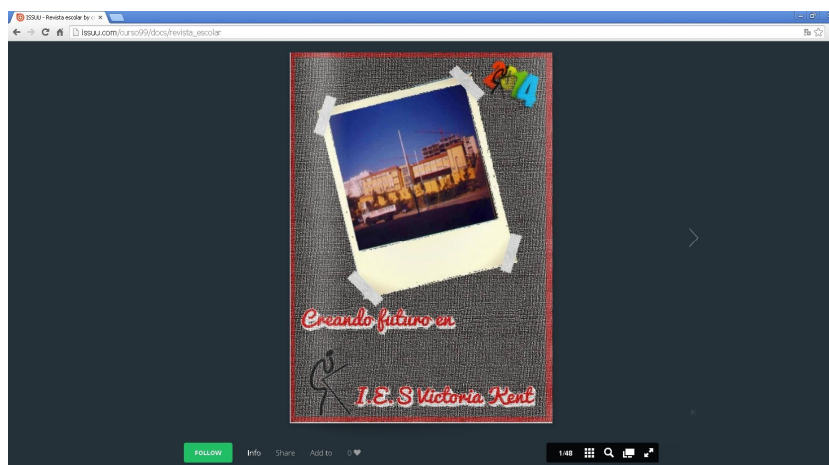
Si la vamos a ver a doble o simple
página y paso automático

Color del fondo que rodea a la
publicación

Código HTML para insertar
nuestra publicación en la revista
digital

Dirección web para ver nuestra
publicación directamente en un
navegador

Por lo tanto si copiamos la **Dirección web** que nos aparece en el menú anterior y la pegamos en nuestro navegador de Internet, ya podríamos ver automáticamente nuestra publicación:



Si lo que copiamos es el **Código HTML** siempre debemos tener marcada la opción de *Use on Tumblr or other blog* para luego utilizar ese código en nuestra revista digital, en nuestro caso es el siguiente:

```
<iframe width="525" height="371"
src="//e.issuu.com/embed.html#12481705/8407493" frameborder="0"
allowfullscreen></iframe>
```

Realiza la Actividad Issuu 3

ACTIVIDADES ISSUU

RELACIÓN ACTIVIDADES ISSUU

ACTIVIDAD 1

Créate una cuenta en Issuu siguiendo los pasos que aparecen en el manual.

(No olvides el nombre de Usuario y la Contraseña si eliges la opción de rellenar el formulario)

ACTIVIDAD 2

Publica en tu cuenta de Issuu el fichero *La materia.pdf* que se encuentra en la carpeta Ejemplos de la plataforma.

ACTIVIDAD 3

- 1) Abre el fichero *Grandes Matemáticos.odt*, que se encuentra en la carpeta Ejemplos de la plataforma. Publícalo en tu cuenta de Issuu.
- 2) Crea un fichero PDF con al menos tres páginas y alguna imagen, bien con el programa Writer o con Impress. Publica ese fichero en tu cuenta de Issuu.
- 3) Crea un fichero llamado *Direcciones Issuu.odt* y escribe las Direcciones Web's de los ficheros publicados en vuestra cuenta en los apartados 1 y 2. Sube el fichero en el enlace *Subir Actividad Issuu 3*.