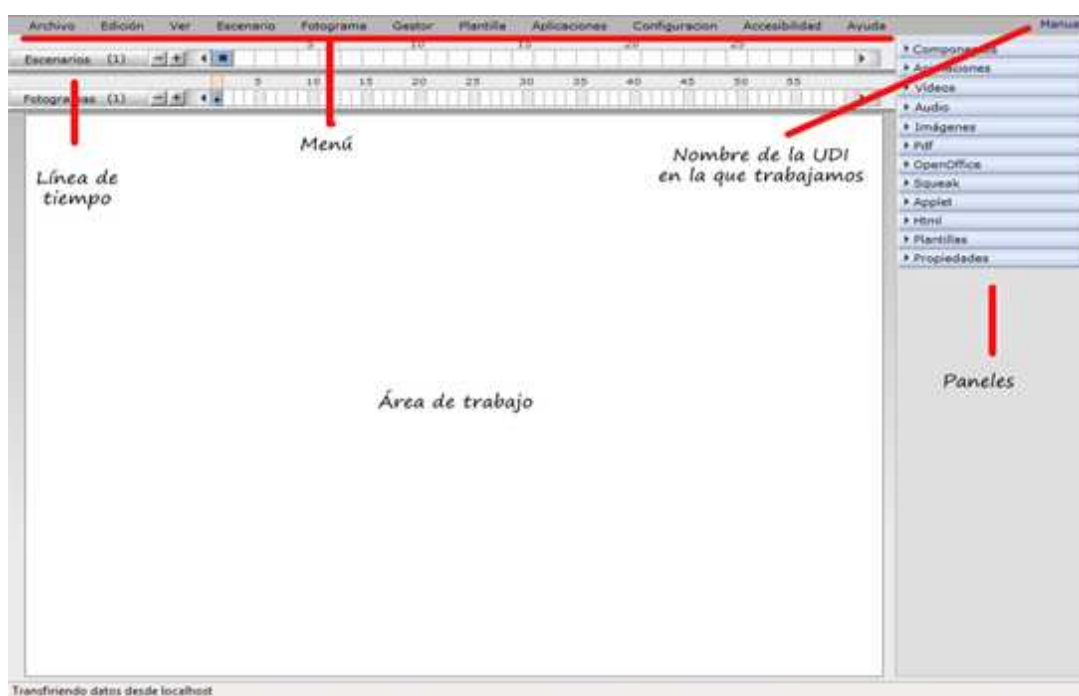


2.-Un paseo por ATENEX

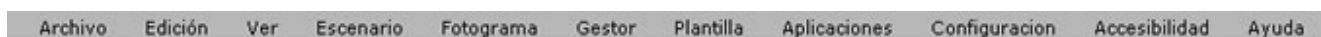
Una vez que has instalado ATENEX en tu ordenador, es el momento de que conozcas los distintos elementos que tienes a tu disposición en el Constructor. Son los que te permitirán crear unidades didácticas variadas, con múltiples actividades, diseñar itinerarios virtuales para tus alumnos o pequeñas aplicaciones web de un modo sencillo e intuitivo.

Para que te resulte más fácil, vamos a partir de esta imagen en la que te señalamos las distintas zonas del Constructor; a continuación iremos viendo qué nos ofrece cada una de ellas.



2.1. Menú

En la parte superior del Constructor puedes ver una hilera de botones; es el **menú**.



Se trata de una barra muy parecida a la que has encontrado en otros programas, por lo que no encontrarás ninguna dificultad al trabajar con ella. En cualquier caso, vamos a realizar un repaso por las distintas opciones que ofrece.

Es importante tener en cuenta que cuando seleccionemos una opción de menú con puntos suspensivos (como, por ejemplo, en **Archivo/Imprimir...**) querrá decir que, al hacer clic sobre ella, se abrirá una ventana de configuración en la que podremos afinar los distintos parámetros de aquella opción que hayamos elegido.

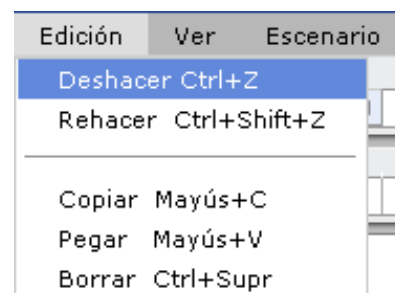
Menú Archivo



Este menú nos permite realizar las operaciones básicas para crear y guardar una UDI, pero también otras más específicas y avanzadas, como la de importar una UDI ya elaborada para reutilizarla en la que estamos creando nosotros, o la de compactar una UDI que hemos terminado para eliminar de ella los archivos que no se utilicen y conseguir así que pese menos. En el capítulo **Mi primera Unidad Interactiva** encontrarás explicaciones específicas sobre estas funciones.

Menú Edición

Permite realizar operaciones básicas con los archivos que incorpores al espacio de trabajo del Constructor. Cuando revises el **capítulo 4** de este manual encontrarás información más detallada de las acciones que puedes realizar con este menú.

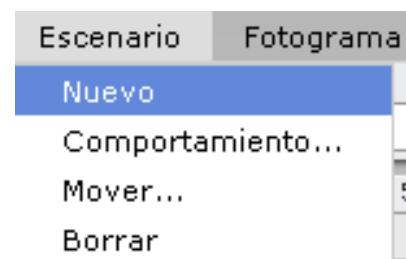


Menú Ver

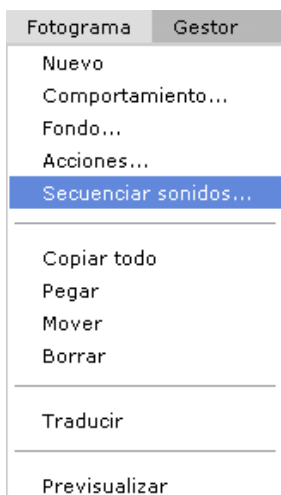
Este menú nos permite la posibilidad de superponer sobre el espacio de trabajo una cuadrícula y de elegir el tamaño de los recuadros. Se trata de una opción muy útil a la hora de alinear los elementos que incorporamos al espacio de trabajo del Constructor, puesto que las líneas de la cuadrícula nos proporcionan las guías horizontales y verticales para hacerlo.

Menú Escenario

Facilita la creación o eliminación de los escenarios del Constructor, así como el cambio de lugar de uno de ellos. Es posible también asignar un determinado comportamiento a un escenario completo. Puedes consultar el capítulo **Mi primera Unidad Interactiva** para aprender todo lo relativo a este menú.



Menú Fotograma



Este menú te permite múltiples opciones, como puedes comprobar en la imagen. De ellas te hablaremos en los siguientes capítulos de este manual:

Capítulo 3	Nuevo Fondo Borrar	Mover Comportamiento
Capítulo 4	Copiar todo Pegar	
Capítulo 11	Acciones Secuenciar sonidos	Traducir

La opción **Previsualizar** permite ver de inmediato los últimos cambios

que hayamos realizado en el fotograma. Para que sea efectiva, antes hay que seleccionar **Archivo/Guardar**.

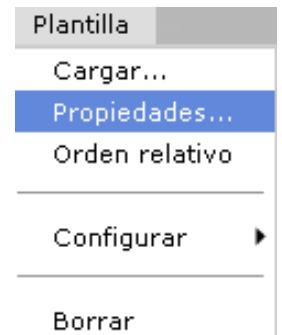
Menú Gestor

Desde este menú podemos acceder a los distintos gestores de ATENEX: el de UDIS, el de Medias y el de otros recursos (html, squeak, etc.). Puedes encontrar más información sobre las acciones de este menú en los **capítulos 4 y 11**.

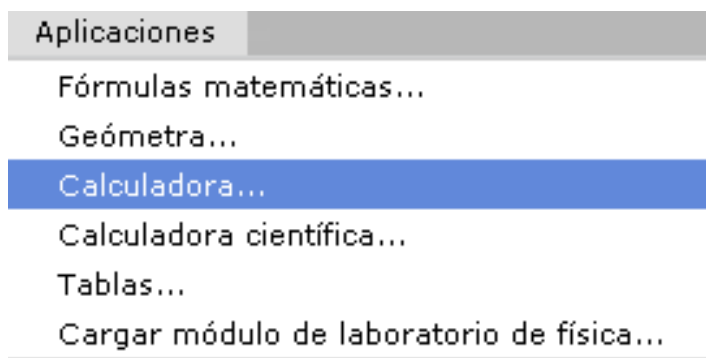
Menú Plantilla

Nos permite, entre otras cosas, agregar a nuestro fotograma cualquiera de las plantillas del Constructor de ATENEX, modificar las propiedades de una que ya hayamos configurado, configurar su apariencia o borrar una plantilla que ya hayamos agregado.

Como este es uno de los elementos fundamentales de ATENEX, encontrarás información referida a las plantillas en los **capítulos 5, 6 y 7** de este manual.



Menú Aplicaciones



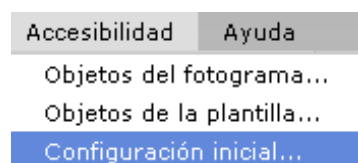
Este menú te permite cargar en un fotograma de la UDI alguna de las aplicaciones o módulos con que cuenta ATENEX. También facilita la labor de creación y formateo de tablas. En el **capítulo 10** encontrarás toda la información referida a estas aplicaciones.

Menú Configuración

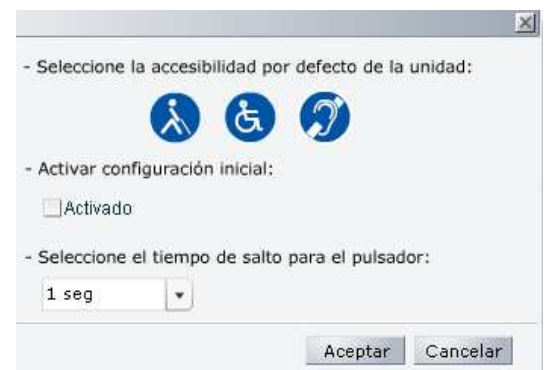
Permite configurar un determinado tipo y tamaño de letra que será el que se use de modo predeterminado en todas las etiquetas de esa UDI.

Menú Accesibilidad

La opción **Configuración inicial** permite establecer el nivel y modalidad de accesibilidad de nuestra unidad para alumnos discapacitados:



Si marcamos la casilla **Activado**, a continuación tendremos que configurar la modalidad de accesibilidad.



Toda la información referida a este asunto la puedes encontrar en el **Capítulo 12**.

Menú Ayuda

Este menú nos da acceso a los tutoriales de ATENEX.

2.2. Línea de tiempo

Justo debajo de los menús podemos ver dos líneas de tiempo. En una se sitúan los escenarios y en la otra los fotogramas. Podríamos comparar los escenarios como capítulos de un cuento y los fotogramas como las escenas que queremos que aparezca en cada capítulo.



Tanto en una línea como en la otra añadiremos nuevos elementos (fotogramas o escenas) pulsando la tecla de suma (+). El nuevo elemento se colocará al final del último que haya en la línea de tiempo en la que estemos trabajando. Por contra, si queremos eliminar el último que hemos añadido, pulsaremos en la tecla de sustracción (-).

Es importante tener esto en cuenta. Con las teclas más y menos añadiremos o quitaremos elementos del final. Si queremos insertar o borrar escenarios o fotogramas en cualquier otra parte de nuestro proyecto, tendremos que hacerlo desde el menú **Escenario** o menú **Fotograma**, pero entonces tendremos que tener en cuenta siempre dónde nos encontramos en la línea de tiempo antes de añadir o quitar elementos.

2.3. Nombre de la UDI

En el ángulo superior derecho del Constructor puedes ver el nombre de la UDI en la que estás trabajando.



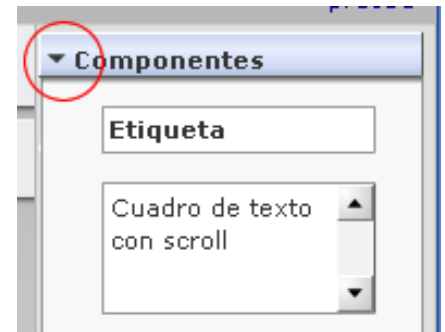
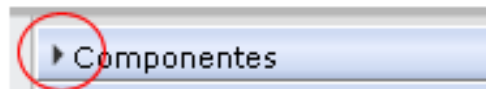
2.4. Zona de trabajo

La **zona de trabajo** es ese gran espacio en blanco que tenemos delante de nosotros. Es ahí donde desarrollaremos las actividades de nuestras Unidades Didácticas, ejercicios... todo lo que se nos ocurra va en esta zona de edición.

Aquí arrastraremos los elementos multimedia que tengamos programados para nuestro proyecto. Podemos cambiar de color el fondo, o ponerle una imagen o animación. Siendo ordenados podremos establecer con facilidad una estructura de escenas y fotogramas y así localizar rápidamente cada elemento cuando lo necesitemos.

2.5. Paneles

Los paneles de ATENEX nos permiten incorporar contenido fácilmente a los fotogramas (mediante el procedimiento de **arrastrar y soltar**), modificar este contenido (cambios de orden, tamaño y posición, por ejemplo) y establecer enlaces interactivos. Para desplegar las opciones de cada uno de ellos pincha sobre la flechita que aparece delante del nombre; verás que la flecha cambia de orientación y que el panel se despliega.



Estos son los **Paneles** que ATENEX te ofrece:

Panel Componentes

ETIQUETA: sirve para introducir texto, o para añadir al fotograma una imagen, una animación o un recuadro de color dentro de un marco. Puedes modificar su tamaño y posición con el uso del ratón o desde el panel **Propiedades**.



Arrastra una etiqueta desde el panel **Componentes** al espacio de trabajo y haz clic dos veces sobre ella. Se te mostrarán, en una ventana emergente, las múltiples posibilidades que posee:

Borde y relleno de la etiqueta: Podemos configurar nuestra etiqueta de tal forma que aparezca sin borde o con borde y el color del mismo. También podemos hacer que tenga un fondo con color, con una imagen o con una ilustración.



Si quieres que la etiqueta tenga borde no olvides activar la casilla **Borde** y elegir el color correspondiente; haciendo clic con el botón izquierdo del ratón, se nos despliega la paleta de colores, elegimos el color deseado y ya está. Si eliges con borde te aparecerá el texto así:



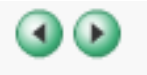
Si eliges sin borde, aparecerá el texto de este otro modo:

Etiqueta

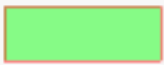
BOCADILLO DE TEXTO: otra forma de introducir texto, pero de manera informal. El bocadillo de texto te permite llamar la atención del usuario sobre un detalle importante que no se debe olvidar, o bien hace que un personaje u objeto de tu unidad dialogue. El color, tamaño, orientación y tipo de bocadillo puedes modificarlo haciendo doble clic sobre él. También puedes dar el formato que quieras al texto.



BOTONES DE NAVEGACIÓN: permiten añadir de un modo sencillo dos botones de adelante y **atrás** a nuestra UDI, para avanzar o retroceder un fotograma cuando la ejecutemos en un navegador o cuando la previsualicemos.



ZONA INTERACTIVA: este recuadrillo de color verde sirve para añadir interactividad a nuestro material. Lo podemos situar sobre cualquier objeto, o en cualquier zona, ya que es invisible para el usuario. Al pinchar sobre él podemos configurar un enlace, ya sea a otro fotograma de la UDI o a una página de internet.



CALCULADORAS Y EDITOR GRÁFICO: estos componentes no son editables, esto quiere decir que no podrás hacer cambios sobre ellos, porque vienen con unas características predeterminadas.

Se trata de dos calculadoras, una simple y otra científica, además del editor gráfico Geómetra. Arrastrarlos sobre el escenario es lo único que has de hacer para incorporarlos a tu unidad. Posteriormente al previsualizarla y pinchar sobre ellos, se abrirán las respectivas calculadoras o editor gráfico que hayas incorporado.



SALIR: este componente es una especie de botón, de forma que al hacer clic sobre él se cierra la unidad cuando la estás previsualizando. Su acción viene ya preconfigurada; lo único que puedes modificar es su apariencia haciendo doble clic sobre él. Ya sabes: el color del borde, relleno, el texto y formato de éste.

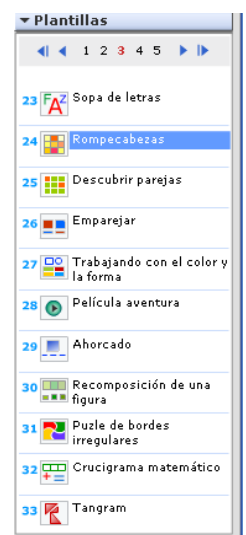
Paneles de Medias

Son un conjunto de nueve paneles: **Animaciones, Vídeos, Audio, Imágenes, PDF, OpenOffice, Squeak** y **Applet**. En cada uno de ellos tendrás los recursos o elementos multimedia que hayas subido previamente a tu UDI. En capítulos sucesivos te explicaremos cómo hacerlo. Para incorporarlos al espacio de trabajo sólo tendrás que pinchar sobre ellos, arrastrarlos y soltarlos.

Panel Plantillas

En este panel tienes la totalidad de las plantillas que te ofrece ATENEX. Están distribuidas por *páginas*, por lo que, para ver todas, tendrás que ir pinchando en los números que aparecen en la parte de arriba de este panel.

Cuando hayas decidido qué plantilla quieres utilizar en un determinado fotograma, será suficiente con que hagas clic sobre su nombre.



Inmediatamente se te abrirá una ventana para que configures la plantilla de acuerdo con tus necesidades.

Las plantillas también se pueden añadir al fotograma desde **Plantilla/Cargar**.

Panel Propiedades

En el Constructor de ATENEX un objeto es cualquier elemento que puede ser manipulado por el usuario y al que se le puede incorporar un hipere enlace o dotar de un determinado comportamiento.

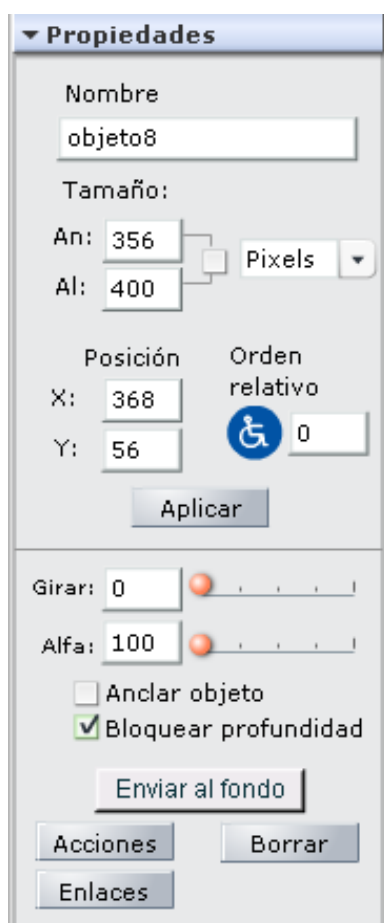
Mediante este panel podemos trabajar con precisión sobre diferentes características de cada objeto relativas a sus dimensiones, posición o colocación.

Vamos a ver las diversas opciones que nos ofrece:

NOMBRE: por defecto ATENEX asigna a cada elemento que creamos, ya sea una etiqueta de texto, dibujo, media, etc., el nombre "objetoxxx", donde "xxx" es un número correlativo. Pero esta denominación tan "fría" podemos cambiarla y renombrarla para poder poner un término que nos recuerde qué es aquello con lo que estamos trabajando (por ejemplo, **dibujocasa**, **fondopeces**, etc).

¿CUÁLES SON LOS OBJETOS DE ATENEX?

- 1.-Las animaciones, imágenes, audios o vídeos que nosotros incorporamos al fotograma.
- 2.-Todos los elementos que podemos añadir desde el panel **Componentes** (etiquetas, bocadillos, botones, zonas interactivas, etc.).
- 3.-Los botones que aparecen en el fotograma cuando incorporamos una plantilla de ATENEX.



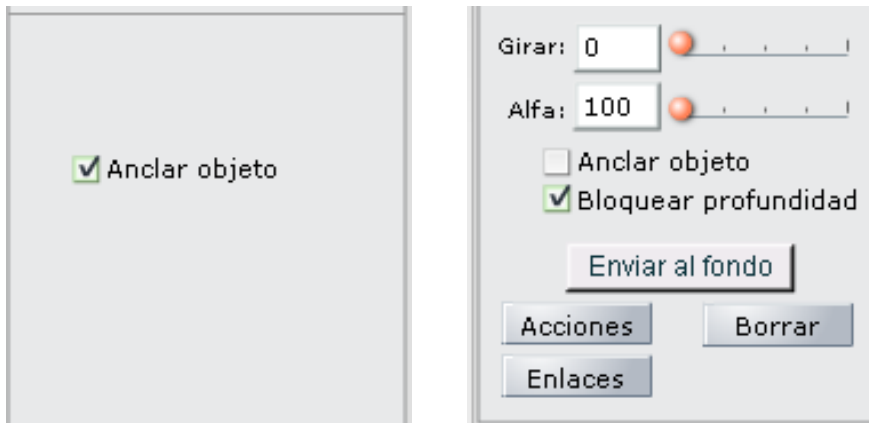
TAMAÑO: podemos definir exactamente las dimensiones de nuestro objeto. Se nos da la posibilidad de trabajar con dimensiones por separado o manteniendo la proporción.

POSICIÓN: facilita determinar la posición del objeto con exactitud, introduciendo las coordenadas **x** e **y**.

ORDEN RELATIVO: nos permite programar el orden de los elementos del fotograma a la hora de configurar actividades para alumnos con discapacidad.

APLICAR: hacemos efectivas todas aquellas modificaciones que hayamos previsto, tanto en tamaño como en posición u orden relativo.

La segunda sección del panel **Propiedades** tiene una apariencia diferente en función del objeto que hayamos seleccionado, si es un objeto de plantilla (los botones) o un objeto incorporado por nosotros desde cualquier panel:



Los botones sólo podemos anclarlos, mientras que con los demás objetos podemos realizar muchas más acciones. Las desarrollaremos en el **capítulo 4**.

ENLACES: permite crear vínculos tanto a páginas de internet como a otros fotogramas cuando pinchemos en el objeto seleccionado.

BORRAR: elimina el objeto que tengamos marcado.