

netex learningMaker

Guía de autor

Versión 4.3.9

Descarga el manual en PDF



[Índice](#)

Novedades de las últimas versiones

- [Novedades de la versión 4.3.9 \(see page 4\)](#)
- [Novedades de la versión 4.3.8 \(see page 5\)](#)
- [Novedades y dudas frecuentes de la versión 4.2.2.0 \(see page 6\)](#)

1. Introducción

2. Empezar a usar learningMaker

- [2.1 Entrar y salir \(see page 16\)](#)
- [2.2. Navegar por carpetas y proyectos \(see page 16\)](#)
- [2.3. Editar mi perfil \(see page 18\)](#)
- [2.4. Cambiar mi contraseña \(see page 19\)](#)
- [2.5. Recuperar mi contraseña \(see page 21\)](#)
- [2.6. Buscar proyectos y carpetas \(see page 21\)](#)
- [2.7. Cambiar el idioma de learningMaker \(see page 22\)](#)
- [2.8. Gestionar notificaciones y mensajes \(see page 23\)](#)

3. Gestionar carpetas

- [3.1. Crear carpetas \(see page 25\)](#)
- [3.2. Renombrar carpetas \(see page 26\)](#)
- [3.3. Copiar o mover carpetas \(see page 27\)](#)
- [3.4. Eliminar carpetas \(see page 28\)](#)
- [3.5. Publicar carpetas \(see page 28\)](#)

- 3.6. Ver las publicaciones de una carpeta (see page 30)

4. Configurar un proyecto

- 4.1. Crear un proyecto (see page 33)
- 4.2. Renombrar un proyecto (see page 34)
- 4.3. Copiar y mover proyectos (see page 35)
- 4.4. Eliminar un proyecto (see page 36)
- 4.5. Previsualizar un proyecto (see page 36)
- 4.6. Revisar y comentar un proyecto (see page 38)
- 4.7. Configurar el idioma de un proyecto (see page 39)
- 4.8. Configurar el seguimiento o trazabilidad de un proyecto (see page 41)
- 4.9. Definir la información de un proyecto (see page 42)
- 4.10. Gestionar los recursos de un proyecto (see page 43)
- 4.11. Versiones de un proyecto (see page 46)
- 4.12. Cambiar el estado de un proyecto (see page 48)

5. Editar un proyecto

- 5.1. Bloquear y desbloquear un proyecto (see page 52)
- 5.2. Solicitar el desbloqueo de un proyecto (see page 53)
- 5.3. Navegar en el panel de edición (see page 54)
- 5.4. Gestionar páginas (see page 55)
- 5.5. Gestionar pop-ups (see page 56)
- 5.6. Enlazar pop-ups (see page 56)
- 5.7. Añadir y configurar componentes (see page 58)
- 5.8. Mover y eliminar componentes. (see page 61)
- 5.9. Mover y copiar componentes entre páginas. (see page 61)
- 5.10. Editar textos (see page 62)
- 5.11. Verificar las incidencias de un proyecto (see page 67)
- 5.12. Publicar un proyecto (see page 69)
- 5.13. Competencias de un proyecto (see page 70)
- 5.14. Actualización de proyectos (see page 71)

6. Crear y editar cuestionarios

- 6.1. Crear un cuestionario (see page 73)
- 6.2. Asociar un cuestionario compartido a un proyecto (see page 75)
- 6.3. Copiar un cuestionario compartido en un proyecto (see page 76)
- 6.4. Copiar un cuestionario exclusivo a otra ubicación (see page 76)
- 6.5. Abrir un cuestionario (see page 77)
- 6.6. Editar propiedades de los cuestionarios (see page 78)
- 6.7. Crear preguntas en un cuestionario (see page 82)
- 6.8. Añadir página de introducción a un cuestionario (see page 98)
- 6.9. Añadir feedback final a un cuestionario (see page 99)
- 6.10. Añadir un cuestionario a una página de un proyecto (see page 102)

7. Crear libros

8. Importar/exportar proyectos

9. Plantillas

- 9.1 New Corporate (see page 107)
 - 9.1.1. Crear un proyecto (see page 107)
 - 9.1.2. Primeros pasos en la edición (see page 111)
 - 9.1.3. Configurar las páginas (see page 113)
 - 9.1.4. Crear pop-ups (see page 122)
 - 9.1.5. Crear zona de widgets (see page 128)
 - 9.1.6. Insertar y configurar componentes (see page 130)

Novedades de las últimas versiones

Novedades de la versión 4.3.9

Novedades de la versión 4.3.8

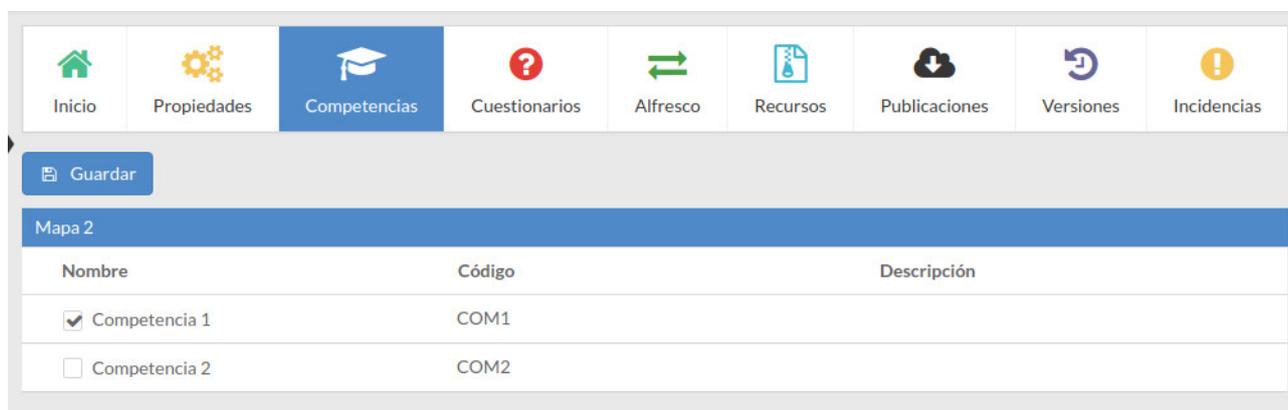
Novedades y dudas frecuentes de la versión 4.2.2.0

Novedades de la versión 4.3.9

Competencias de un proyecto

El módulo de competencias de un proyecto es opcional, y será activado sólo en las instancias para las que se solicite explícitamente.

Las competencias se asignan desde la sección "Competencias" del proyecto:



Nombre	Código	Descripción
<input checked="" type="checkbox"/> Competencia 1	COM1	
<input type="checkbox"/> Competencia 2	COM2	

En esta ventana se mostrarán las competencias disponibles para el proyecto, y el autor podrá asociar las que desee.

Es necesario disponer de permisos de administrador o autor para gestionar competencias y activar el módulo en la configuración de la aplicación.

Actualización de proyectos

El módulo de actualización de proyectos es opcional, y será activado sólo en las instancias para las que se solicite explícitamente.

Se añade la opción de actualizar los proyectos que el usuario indique. Esta actualización es útil en caso de que se haya actualizado alguna plantilla con cambios que es necesario reflejar en el proyecto.

Esta actualización se puede realizar desde el propio proyecto, en el apartado de "Versiones":

ID	Fecha	Autor	Tag	Versión	Descripción	Opciones
3	29/11/2017 15:59:30	root	migrated to 4.3.9.0	4.3.8.0		
2	29/11/2017 15:53:36	root	migrated to 4.3.9.0	4.3.8.0		
1	28/11/2017 12:05:59	root		4.3.8.0		

Tras la actualización el proyecto será modificado para reflejar los cambios realizados en la nueva versión de la plantilla.

También se puede realizar de forma masiva, desde el catálogo desde el menú opciones de una carpeta o libro, o directamente desde el menú lateral "Actualizar contenidos":

Nombre	Código	Plantilla	Bloqueado	Versión
<input checked="" type="checkbox"/> Carpeta 1	CODE-327-gg8PN6			
<input type="checkbox"/> Proyecto 5	CODE-330-4dGBql	Smart Xunta 2017	Libre	4.3.9.0
<input type="checkbox"/> Proyecto 6	CODE-332-VcUQNQ	Smart Xunta 2017	Libre	4.3.9.0
<input checked="" type="checkbox"/> Proyecto 7	CODE-326-DrE8AK	Smart Xunta 2017	Libre	4.3.8.0
<input checked="" type="checkbox"/> Proyecto 2	CODE-329-E6lu0m	Smart Xunta 2017	Libre	4.3.8.0
<input type="checkbox"/> Carpeta 2	CODE-333-gmlD7l			
<input type="checkbox"/> Libro	CODE-338-eDcYJC			
<input type="checkbox"/> Proyecto 1	CODE-325-DXHEyi	Corporate (new)	Libre	4.3.8.0

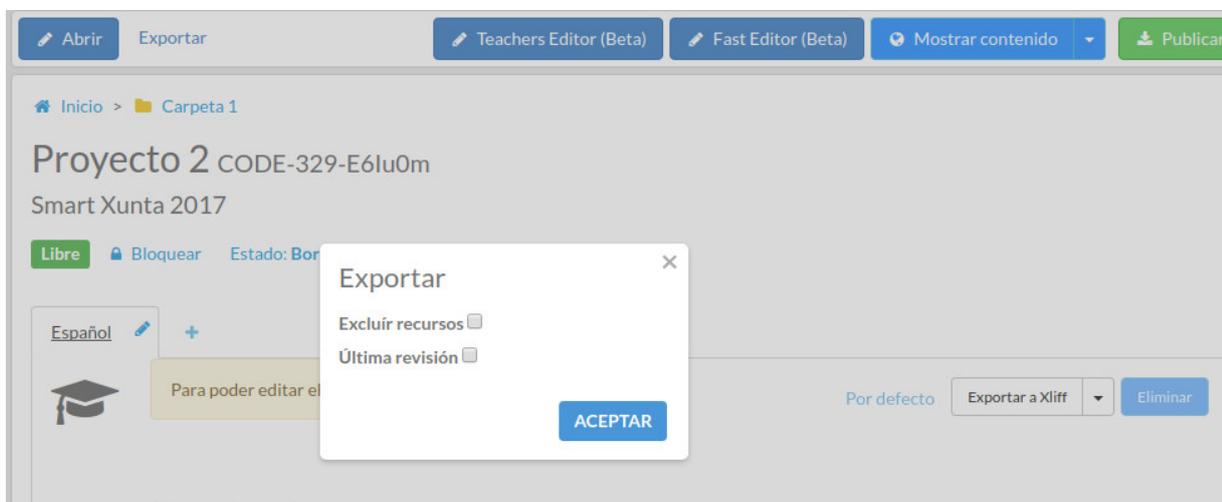
Es necesario contar con permisos de administrador para realizar la actualización y activar el módulo en la configuración de la aplicación.

Novedades de la versión 4.3.8

Exportación mejorada

Se añaden opciones de exportación

Al pulsar en **“Exportar”** se mostrará la siguiente ventana:



En ella es posible habilitar estas dos opciones:

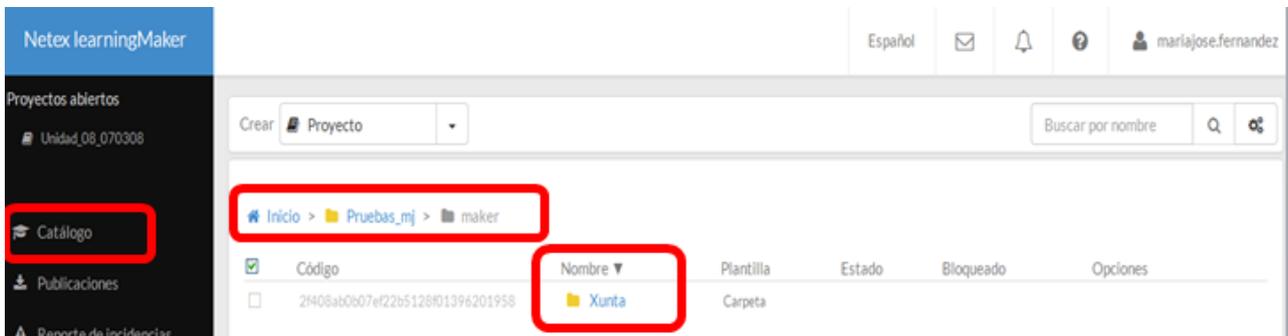
- "Excluir recursos" permite exportar el contenido sin los recursos asociados (imágenes, vídeos, audios,...)
- "Última revisión" permite exportar únicamente la última revisión, y no todo el histórico de versiones.

Para exportar un proyecto tal cómo se hacía antes de que existiese esta ventana, deje ambas opciones sin marcar.

Novedades y dudas frecuentes de la versión 4.2.2.0



Mejoras en la navegación



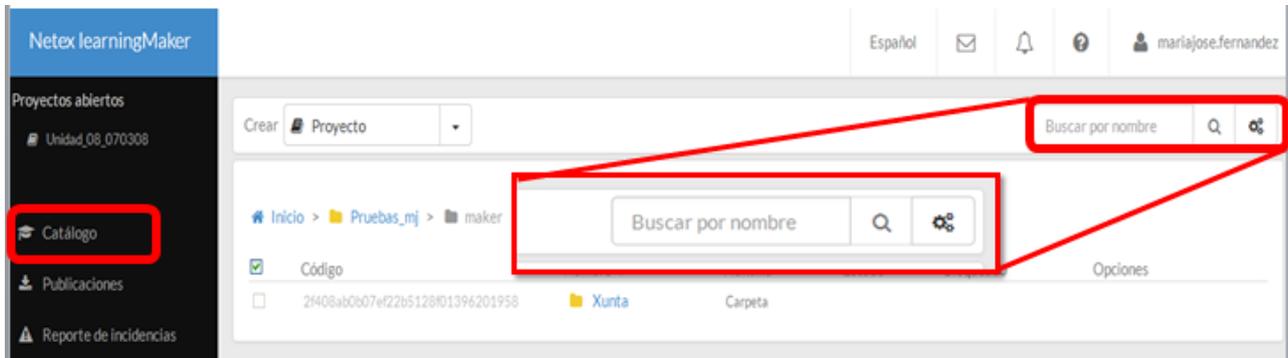
Es posible moverse y cambiar de carpeta igual que hasta ahora:

- utilizando el camino de migas
- o navegando por las carpetas.

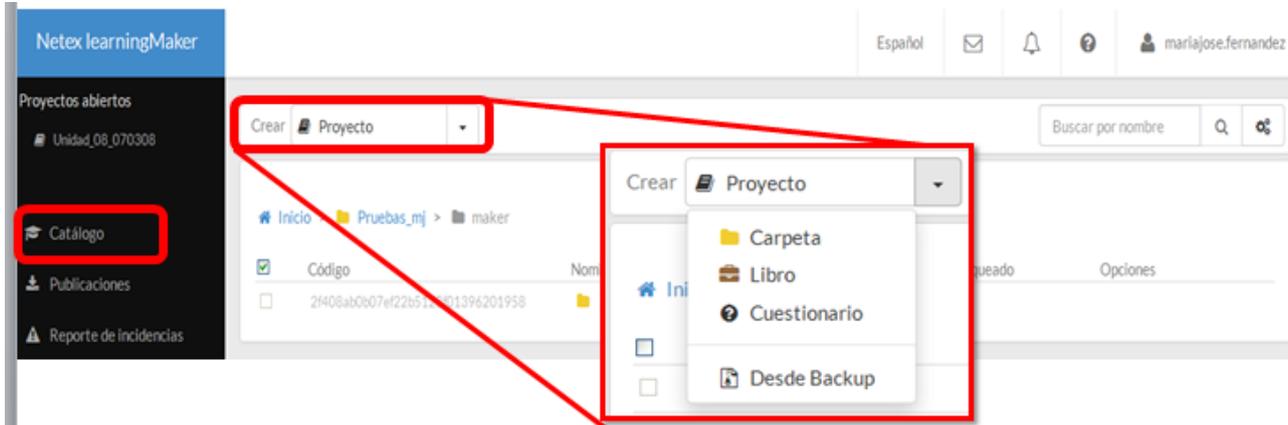
Como novedad, para volver la portada de learningMaker, pulsamos **“Catálogo”**.

Búsqueda avanzada

Es posible realizar búsqueda de proyectos por su nombre. Pulsando el botón  se activa la búsqueda avanzada



Nueva zona centralizada de creación



Botón con desplegable de selección para **Crear**:

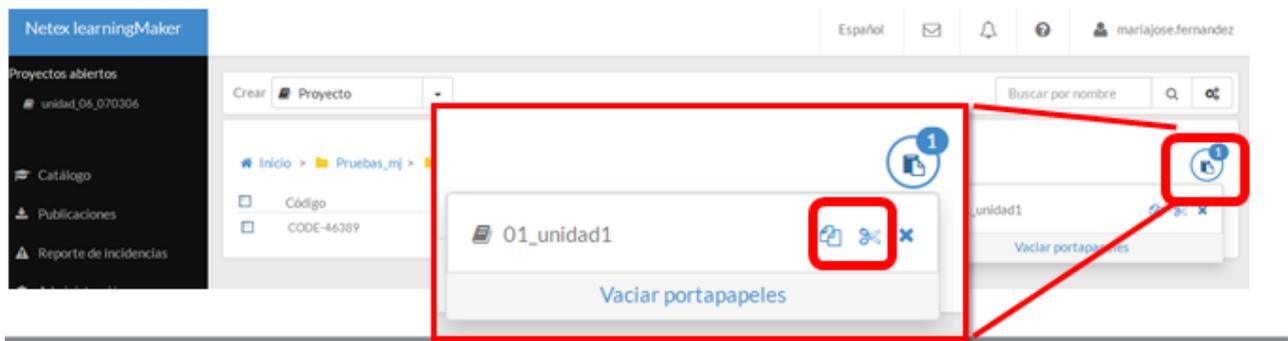
- Proyectos
- Libros
- Cuestionarios
- Importar un proyecto desde un backup

Copiar, mover y borrar proyectos

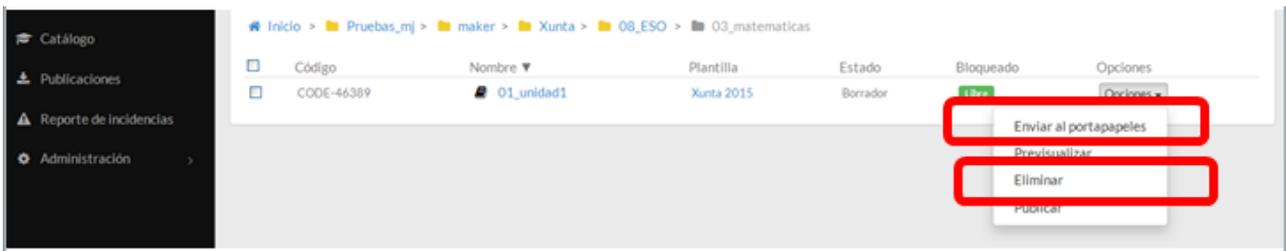
Para crear copia o mover el proyecto de carpeta, seleccionamos **“Enviar a portapapeles”**.

Se activa un icono lateral que, al pulsarlo, nos permite:

-  Duplicarlo
-  Cortarlo y moverlo a otra carpeta



Para borrar un proyecto, en la zona **“Opciones”**, seleccionamos **“Eliminar”**.



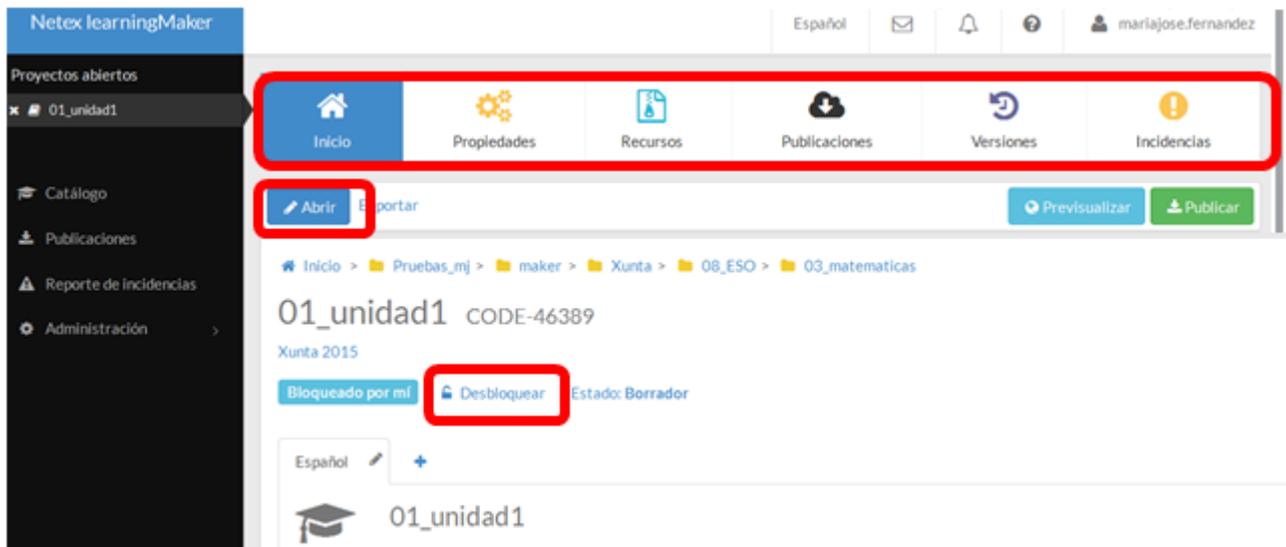
Gestionar un proyecto

El menú general de las unidades, ahora está situado en la zona superior.

Así, podremos acceder a sus publicaciones, versiones, recursos...

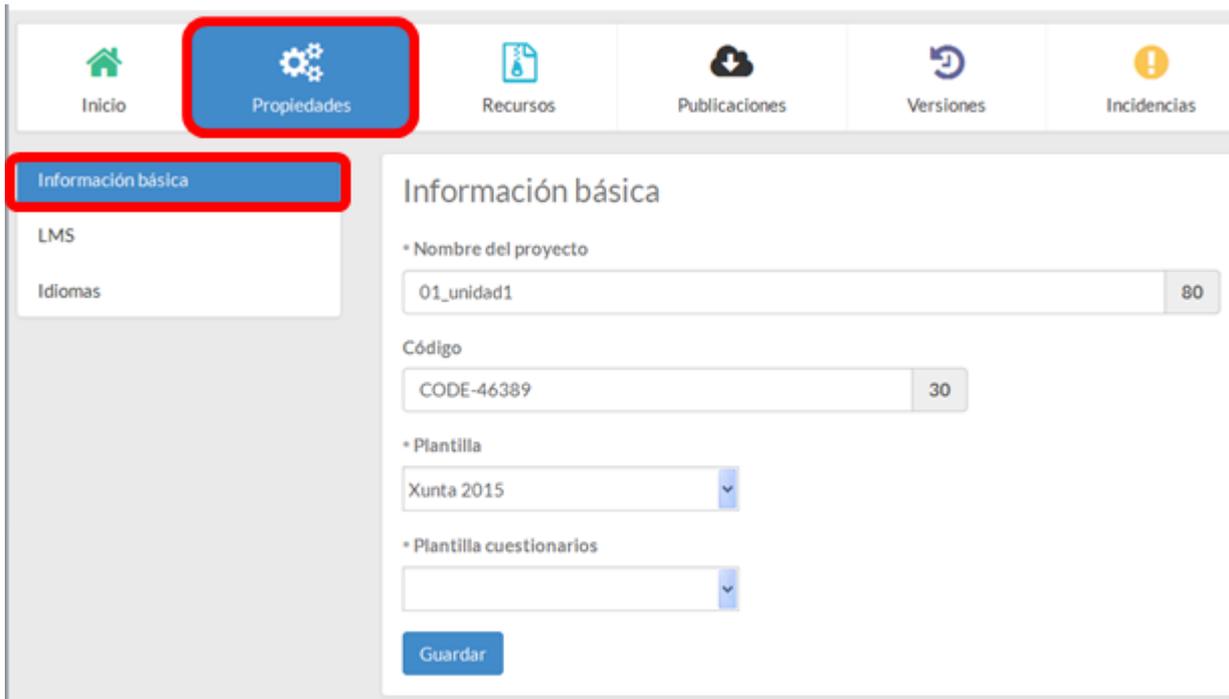
En la pestaña “**Inicio**” podemos:

- “**Abrir**” el proyecto.
- “**Desbloquear**” el proyecto cuando lo tengamos bloqueado.



En la pestaña “**Propiedades**” podemos modificar la información básica del proyecto:

- Su nombre identificativo dentro de learningMaker.
- Su código o ID.
- La plantilla que utiliza.

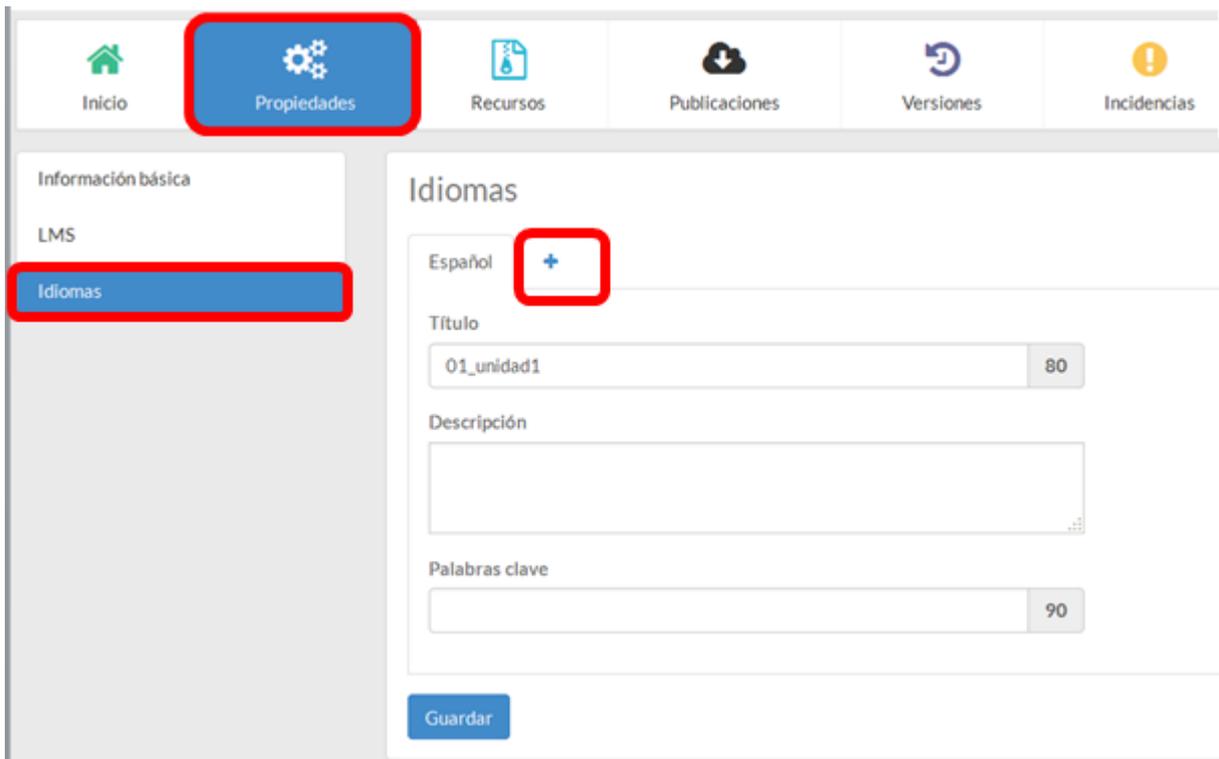


También podremos modificar los parámetros de seguimiento de la unidad, en la sección “**LMS**”.

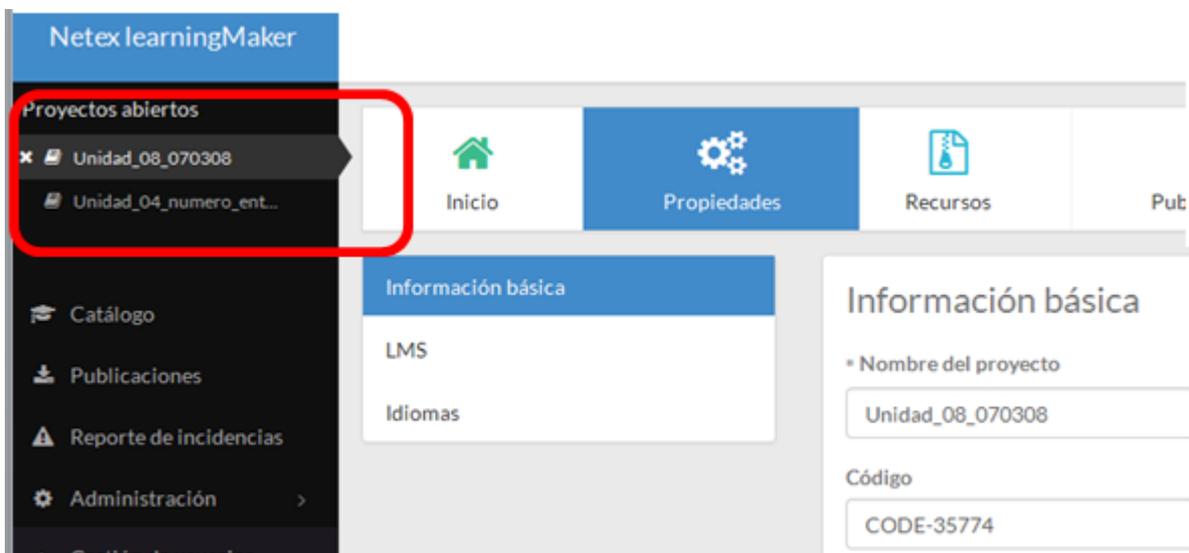


Y en la zona “**Idiomas**” podemos:

- Añadir un nuevo idioma (si la plantilla está preparada para la opción multi-idioma). Para añadir o eliminar el idioma, el proyecto debe estar bloqueado.
- Definir los metadatos de la unidad que se enviarán al LMS (título, descripción y palabras clave).



Si tenemos varios proyectos abiertos, podemos acceder a sus datos desde el menú lateral.



⚠ Si vas a cambiar datos del proyecto (nombre, propiedades, recursos...) comprueba siempre cuál tienes seleccionado. De lo contrario, podrías modificar datos en el proyecto incorrecto.

Nueva vista de edición

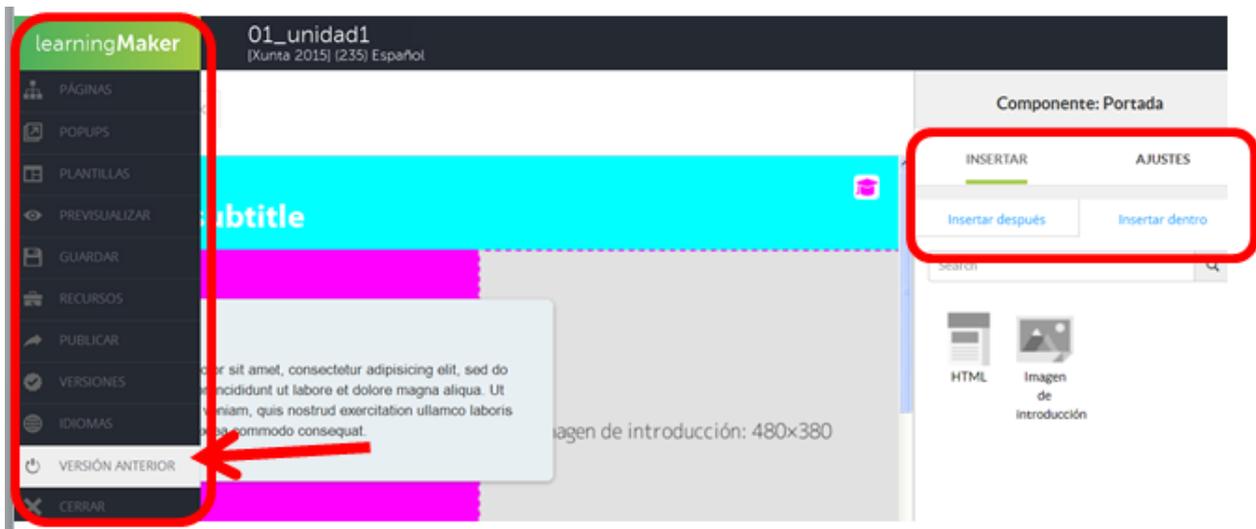
Actualmente, la vista de edición de los proyectos que se abre por defecto es la que ya conocemos.

Si deseamos acceder a la nueva vista, pulsamos este icono.



La nueva zona de edición cuenta con:

- un menú lateral que permite gestionar las páginas, pop-ups, recursos, guardar cambios, etc.
- un panel de edición que permite añadir componente en pantalla (con dos opciones – insertar dentro del elemento activado o insertar después) y definir los ajustes/propiedades del componente.

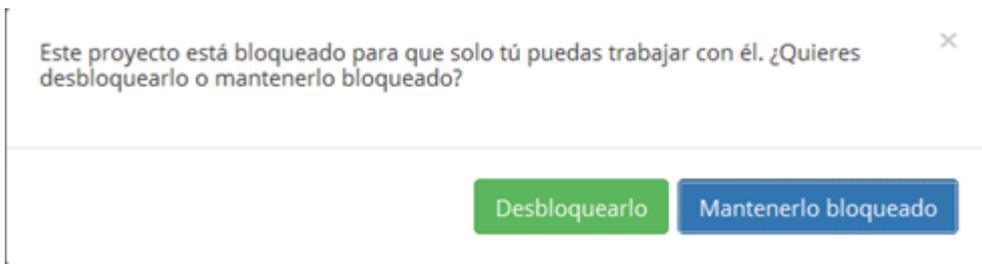


Es recomendable trabajar en la versión anterior del área de edición ya que esta se encuentra en fase beta. Se puede regresar a ella pulsando **“Versión anterior”**.

Guardar proyectos

Se ha eliminado la opción **“Deshacer modificaciones”**.

Solo se podrá salir del proyecto desbloqueándolo o dejándolo bloqueado.



Si hemos entrado en una unidad solo para ver cómo está montada pero no queremos guardar ningún cambio que haya podido hacer, desbloquearemos la unidad (lo que genera una nueva versión) y recuperaremos la versión inmediatamente anterior.

1. Introducción

Netex learningMaker es una herramienta autora que permite crear y editar fácilmente contenidos e-learning y publicarlos en diferentes formatos para que se puedan **utilizar en cualquier CMS, LMS o sitio web**.

Los contenidos creados son **compatibles con múltiples dispositivos** y se pueden publicar en diferentes formatos (Web, SCORM, xAPI, etc.). Al utilizar tecnología HTML5 y técnicas de "Responsive Design" los contenidos generados bajo este formato se adaptan totalmente al dispositivo desde el que se está visualizando.

Netex learningMaker te permitirá producir tus contenidos (denominados "**proyectos**") de forma **colaborativa y deslocalizada**, de modo que pueden intervenir en su creación varios usuarios.

Cada proyecto utilizará una plantilla, que es la responsable de definir el comportamiento del contenido (diseño, navegación...). La herramienta ofrece las siguientes plantillas básicas:

- **Express**. Plantilla que muestra todo el contenido en una única página, pudiendo incorporar secciones a modo de anclas internas. Se utiliza para contenidos breves y concisos.
- **Multi-página**. Plantilla que permite incorporar diversas páginas, con un menú general de navegación y botones de avances y retroceso. Es una de las plantillas más sencillas de utilizar y más versátil.
- **Vídeo**. En esta plantilla el elemento central es el vídeo, pudiendo acompañarlo de breves contenidos descriptivos y otros recursos de apoyo.
- **Basic**. Es una plantilla muy versátil y con mayores opciones de configuración y personalización. Permite generar distintas páginas, apartados y subapartados y varios estilos de navegación.

Además de las plantillas básicas, es posible crear **plantillas personalizadas** ad-hoc para nuestros clientes, ofreciendo contenidos más adaptados a sus necesidades formativas.

Los **usuarios** en learningMaker podrán ser de tres tipos:

- Los **administradores** se encargarán de la administración de la herramienta (usuarios, permisos, etc.).
- Los **autores** son los encargados de la creación y autoría de los contenidos.
- Los **revisores**, que pueden ser tantos como desees (no contabilizan para tu suscripción), se encargarán de revisar todos los proyectos que les asignes. Se podrán comunicar con los autores a través del sistema de comentarios (ver [Aptdo 4.6. \(see page 38\)](#)).

2. Empezar a usar learningMaker

El manejo de learningMaker es muy sencillo y altamente intuitivo ya que se comporta de manera similar al Explorador de documentos de Windows.

Para iniciarse en el uso de learningMaker es necesario conocer los siguientes aspectos básicos:

2.1 Entrar y salir

2.2. Navegar por carpetas y proyectos

2.3. Editar mi perfil

2.4. Cambiar mi contraseña

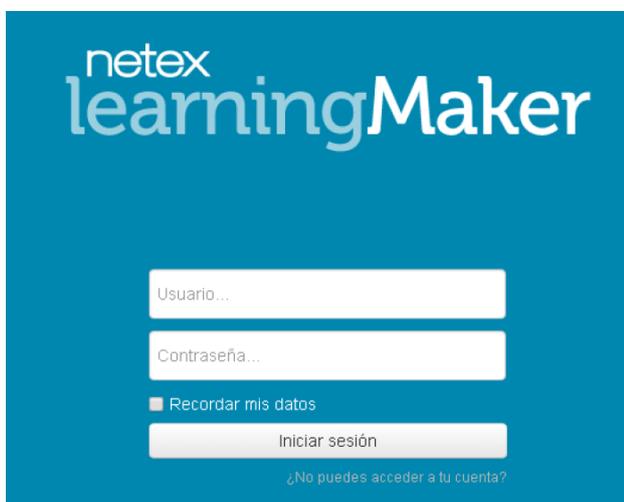
2.5. Recuperar mi contraseña

2.6. Buscar proyectos y carpetas

2.7. Cambiar el idioma de learningMaker

2.8. Gestionar notificaciones y mensajes

2.1 Entrar y salir

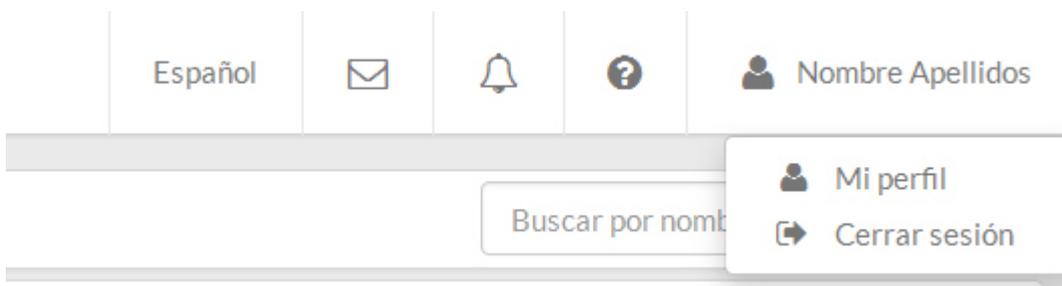


1. Introduce tu nombre de usuario y contraseña y pulsa **"Iniciar sesión"**.
2. La casilla **"Recordar mis datos"** permite que el equipo recuerde tus datos de acceso. De esta forma, no tendrás que introducirlos cada vez que te conectes, a no ser que lo hagas desde un equipo o navegador diferente.
3. Si no la recuerdas, puedes **recuperar tu contraseña** pulsando el enlace **"¿No puedes acceder a tu cuenta?"**. Tendrás que introducir tu dirección de correo electrónico y recibirás un e-mail con instrucciones para configurar una nueva contraseña.

Recuerda

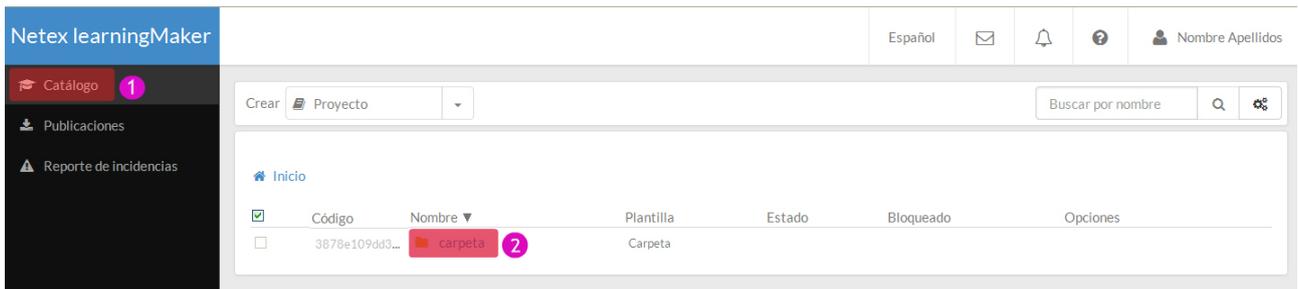
No utilices la opción de recordar contraseña en un ordenador que utilicen habitualmente otros usuarios para evitar accesos indebidos con tus claves.

Para **cerrar tu sesión** de la plataforma, pulsa el botón **"Cerrar sesión"** en el desplegable de tu perfil.

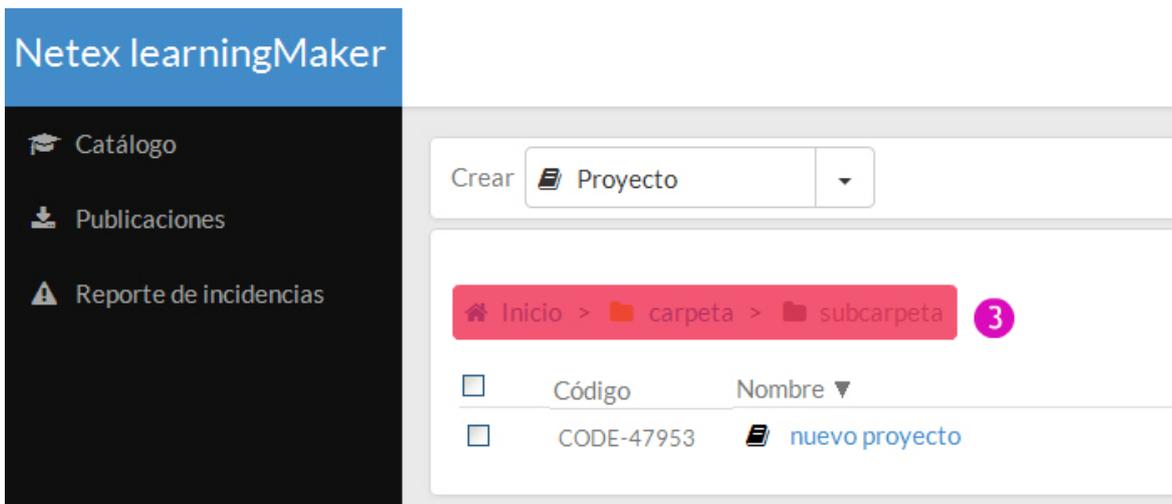


2.2. Navegar por carpetas y proyectos

1. Pulsando sobre **"Catálogo"** accederás al listado de carpetas y proyectos en los que tienes permisos de visualización y/o edición.
2. Pulsa sobre el nombre de la carpeta o proyecto al que deseas acceder.

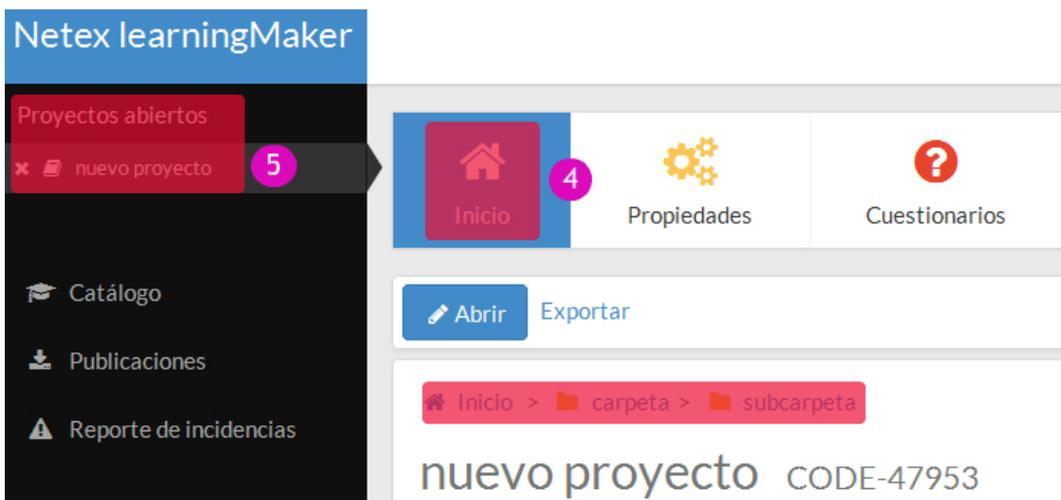


3. Una vez dentro de una carpeta, podrás volver atrás utilizando el **camino de migas**. También podrá volver al inicio pulsando de nuevo en "**Catálogo**".



4. Si estás dentro de un proyecto, el **camino de migas** estará siempre disponible en la pestaña "**Inicio**" del proyecto.

5. Observa que una vez abierto un proyecto, se activará el menú "**Proyectos abiertos**". Así, si tienes varios proyectos abiertos a la vez, podrás moverte rápidamente entre ellos.

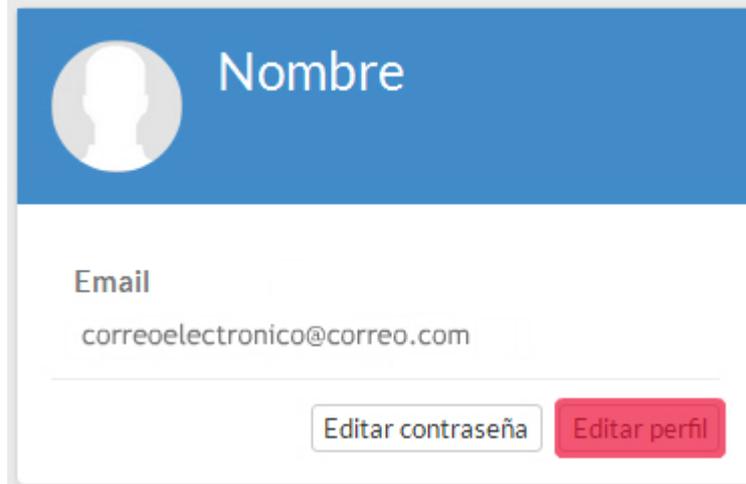


2.3. Editar mi perfil

1. Pulsa sobre tu nombre de usuario en la esquina superior derecha y elige la opción **"Mi perfil"**.



2. Pulsa **"Editar perfil"** para modificar la información de tu perfil.



3. Puedes modificar tu nombre de usuario, nombre y apellidos, y el correo electrónico asociado a tu cuenta de usuario.
4. Pulsa **"Subir imagen"** para modificar tu foto de perfil. Esta imagen aparecerá asociada a tu nombre de usuario en la herramienta, por ejemplo cuando realices comentarios en un proyecto.

5. Al finalizar pulsa **"Guardar"**.

The screenshot shows a modal window titled "Editar perfil" with a close button (X) in the top right corner. On the left, there is a profile picture placeholder with a silhouette and two buttons: "Subir imagen" and "Borrar imagen". To the right, the form contains the following fields:

- Nombre ***: A text input field containing the word "Nombre".
- Apellidos**: A text input field containing the word "Apellidos".
- Nombre de usuario**: A text input field containing the word "Nombre".
- Email ***: A text input field containing the email address "correoelectronico@correo.com".

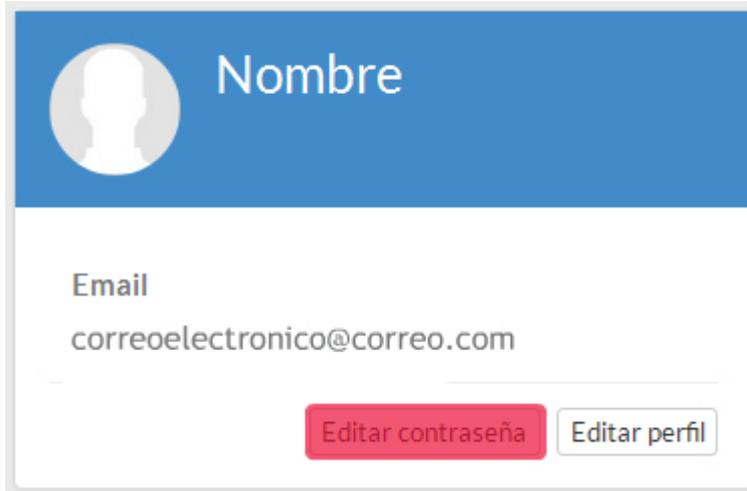
At the bottom right of the form, there are two buttons: "Cerrar" (white) and "Guardar" (blue).

2.4. Cambiar mi contraseña

1. Pulsa sobre tu nombre de usuario en la esquina superior derecha y elige la opción **"Mi perfil"**.

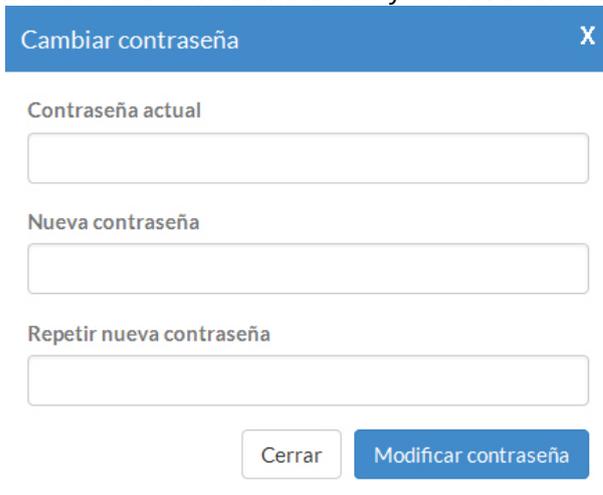


2. Pulsa **"Editar contraseña"**.



A user profile card with a blue header. On the left is a circular placeholder for a profile picture. To its right, the word "Nombre" is displayed in white. Below the header, the word "Email" is shown above the text "correoelectronico@correo.com". At the bottom right, there are two buttons: a red button labeled "Editar contraseña" and a white button with a grey border labeled "Editar perfil".

3. Introduce tu contraseña actual y la nueva contraseña y pulsa **"Modificar contraseña"**.



A dialog box titled "Cambiar contraseña" with a close button (X) in the top right corner. It contains three input fields: "Contraseña actual", "Nueva contraseña", and "Repetir nueva contraseña". At the bottom, there are two buttons: a white button labeled "Cerrar" and a blue button labeled "Modificar contraseña".

2.5. Recuperar mi contraseña

1. Si no recuerdas tu contraseña pulsa sobre "**¿No puedes acceder a tu cuenta?**"



2. Introduce tu correo electrónico y pulsa "**Enviar**".



3. Recibirás un correo electrónico con las instrucciones necesarias para recuperar el acceso a la aplicación.

2.6. Buscar proyectos y carpetas

Sobre el listado de proyectos tienes disponible un buscador que te permite localizar **carpetas y proyectos por su nombre**. Basta escribir el nombre del proyecto o de la carpeta y pulsar el icono de la **lupa**.



Búsqueda avanzada.

Para activar la búsqueda avanzada, pulsa el botón



Se podrán localizar proyectos por su código, su nombre o por el tipo de plantilla.

Búsqueda avanzada
X

Código

Nombre

Plantilla Select an Option ▼

Bloqueado ▼

Cerrar
Buscar

Desde el listado de resultados podremos acceder directamente a los proyectos y trabajar con ellos.

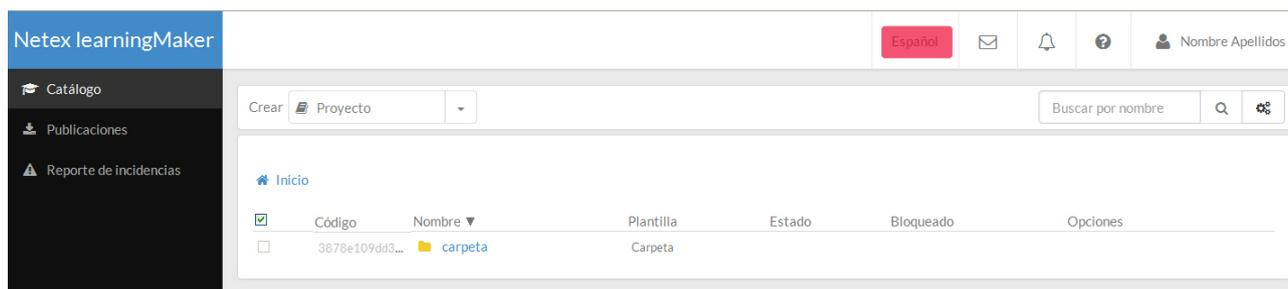
Búsqueda
✕ Multi-página
Limpiar datos de búsqueda

	Código	Nombre ▼	Plantilla	Estado	Bloqueado	
<input type="checkbox"/>	CODE-48105	Capítulo 1	Multi-página	Borrador	Libre	Opciones
<input type="checkbox"/>	CODE-48106	Capítulo 2	Multi-página	Borrador	Libre	
<input type="checkbox"/>	CODE-48107	Capítulo 3	Multi-página	Borrador	Libre	

2.7. Cambiar el idioma de learningMaker

Para cambiar el idioma de la interfaz de learningMaker basta con desplegar la última opción del menú superior y seleccionar un idioma.

La aplicación está disponible en Español, Inglés, Portugués y Holandés.

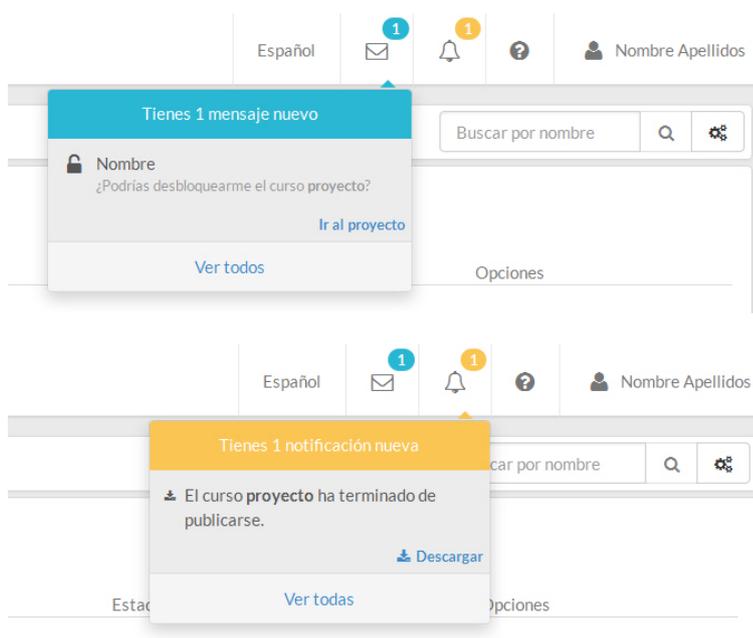


2.8. Gestionar notificaciones y mensajes

En el menú superior de la derecha podrás visualizar si tienes mensajes o notificaciones pendientes.



- Los **mensajes** informan de solicitud de **desbloqueo** de un proyecto. (Ver **Aptdo 5.2.** (see page 53))
- Las **notificaciones** informan sobre la **publicación** con éxito de un proyecto. (Ver **Aptdo 5.12.** (see page 69))



Pulsando "**Ver todos**" podrás consultar la lista completa de mensajes y/o notificaciones que tienes pendientes.

Desde el panel de notificaciones y mensajes podemos **acceder** a cada una de las listas, "**Marcar todos como leídos**" y realizar las **acciones** correspondientes (acceder al proyecto para desbloquearlo o descargar el zip con la publicación del proyecto).

The screenshot shows a user interface with a profile section on the left and a message list on the right. The profile section includes a blue header with a user icon and the name 'Nombre', an email address 'correoelectronico@correo.com', and buttons for 'Editar contraseña' and 'Editar perfil'. Below the profile are two red buttons: 'Mensajes' and 'Notificaciones', each with a blue circle containing the number '1'. The message list is titled 'Mensajes' and has a red button 'Marcar todos como leídos'. It contains one message with columns for 'Fecha' (hace 7 minutos), 'Texto' (Nombre ¿Podrías desbloquearme el curso proyecto?), and 'Acciones' (Ir al proyecto).

Fecha	Texto	Acciones
hace 7 minutos	Nombre ¿Podrías desbloquearme el curso proyecto?	Ir al proyecto

3. Gestionar carpetas

Las carpetas permiten organizar fácilmente los distintos proyectos creados en learningMaker.

Por defecto, las carpetas que crea un usuario solo son visibles para este usuario. Los administradores podrán cambiar los permisos de acceso a una carpeta, facilitando acceso (visualización, edición...) a otros usuarios o a grupos de usuarios.

Para gestionar carpetas puedes...

3.1. Crear carpetas

3.2. Renombrar carpetas

3.3. Copiar o mover carpetas

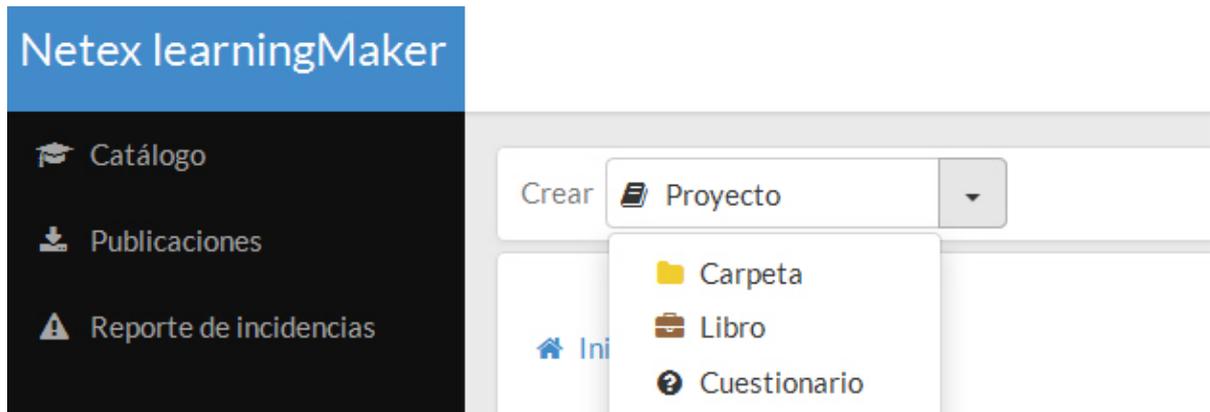
3.4. Eliminar carpetas

3.5. Publicar carpetas

3.6. Ver las publicaciones de una carpeta

3.1. Crear carpetas

1. Despliega el menú "**Crear**" y pulsa "**Carpeta**".

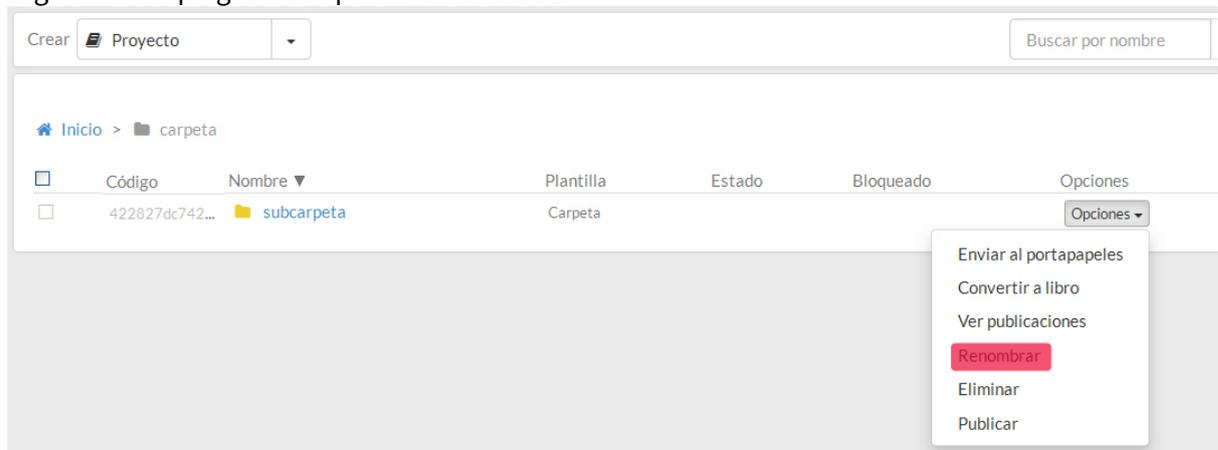


- Indicar el nombre de la carpeta y pulsa "**Crear carpeta**".

Si quieres añadir proyectos a esta carpeta puedes crearlos dentro de ella (ver [Aptdo. 4.1. \(see page 33\)](#)), o copiarlos/moverlos de otro lugar (ver [Aptdo. 4.3. \(see page 35\)](#)).

3.2. Renombrar carpetas

- Desliza el ratón por la columna opciones a la derecha del proyecto para que se muestre el menú "**Opciones**".
- Elige en el desplegable la opción "**Renombrar**".



- Modifica el nombre de la carpeta y pulsa "**Aceptar**".

3.3. Copiar o mover carpetas

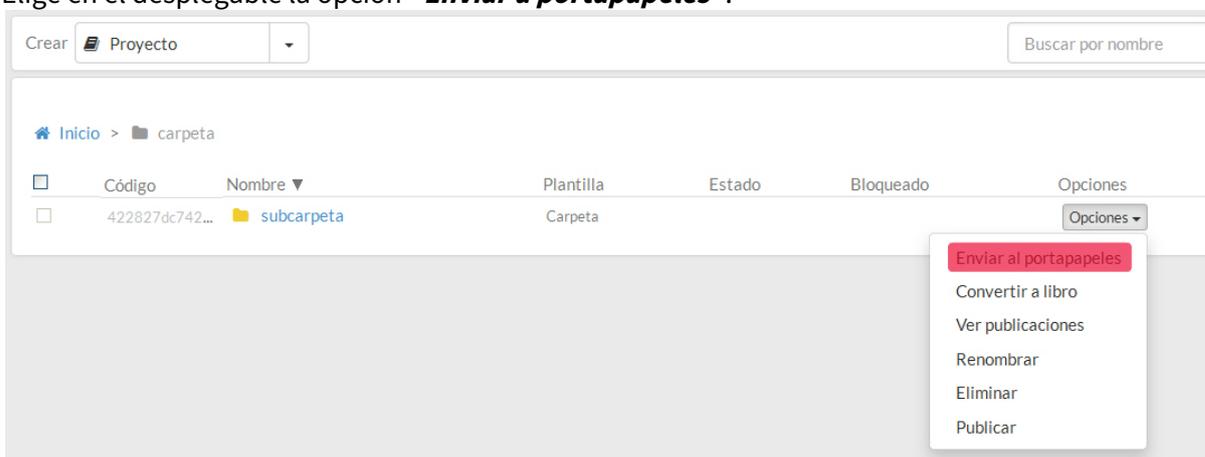
learningMaker nos permite crear una copia de una carpeta o cambiarla de ubicación.

Recuerda

Para crear una **copia** de una carpeta, tiene que estar **vacía**, no debe albergar ningún proyecto en su interior.

Para **cortar y mover** una carpeta a otra ubicación de learningMaker **puede tener proyectos en su interior o no**.

1. Desliza el ratón por la columna opciones a la derecha de la carpeta para que se muestre el menú **"Opciones"**.
2. Elige en el desplegable la opción **"Enviar a portapapeles"**.



3. Después, accede a la ubicación en la que deseas copiar o mover la carpeta.

4. Haz clic en el icono  para desplegar las opciones del portapapeles.



5. Para **hacer una copia de la carpeta**, pulsa el icono .
6. Para **mover la carpeta**, pulsa el icono .

Recuerda

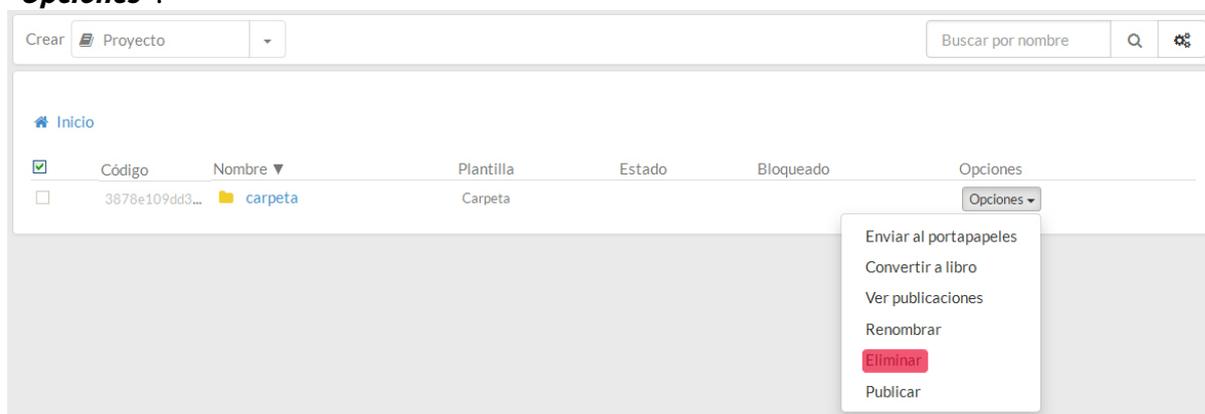
Cuando copias o cortas carpetas, se mantienen en el portapapeles hasta que las elimines pulsando el icono .

Ojo, este icono no elimina la carpeta de learningMaker, solo la quita del portapapeles y graba en el sistema la última operación que hayamos hecho con ella.

3.4. Eliminar carpetas

Solo se pueden **eliminar carpetas cuando están vacías**, no albergan ningún proyecto en su interior. Una vez que se eliminan, las carpetas **no se pueden recuperar**.

1. Desliza el ratón por la columna opciones a la derecha del proyecto para que se muestre el menú **"Opciones"**.



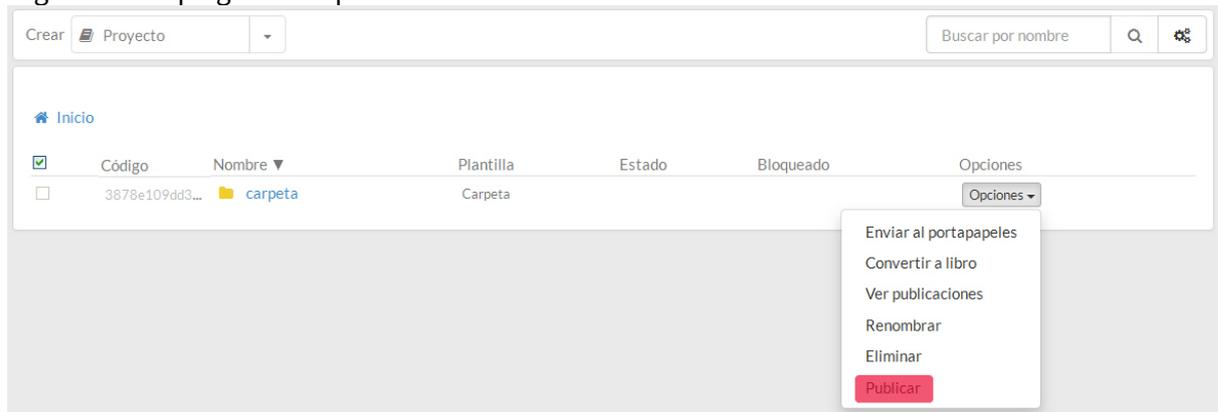
2. Elige en el desplegable la opción **"Eliminar"**.
3. Haz click en **"Aceptar"** en la ventana de confirmación.

3.5. Publicar carpetas

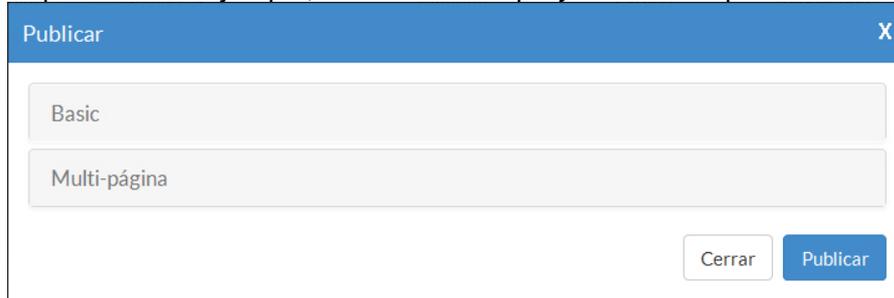
Es posible realizar la **publicación de manera masiva de todos los proyectos** existentes dentro de una carpeta (incluidas sus subcarpetas).

1. Desliza el ratón por la columna opciones a la derecha de la carpeta para que se muestre el menú **"Opciones"**.

2. Elige en el desplegable la opción **"Publicar"**.



3. Se abre una ventana que **indica el tipo de plantillas que utilizan los proyectos** creados en la carpeta. En este ejemplo, tenemos varios proyectos con la plantilla Basic y otros con Multipágina.



4. Pulsando sobre cada tipo de plantilla podrás configurar el modo de publicación de cada tipo. Recuerda que esta configuración afectará a la publicación todos los proyectos que utilizan esa plantilla en esa carpeta.

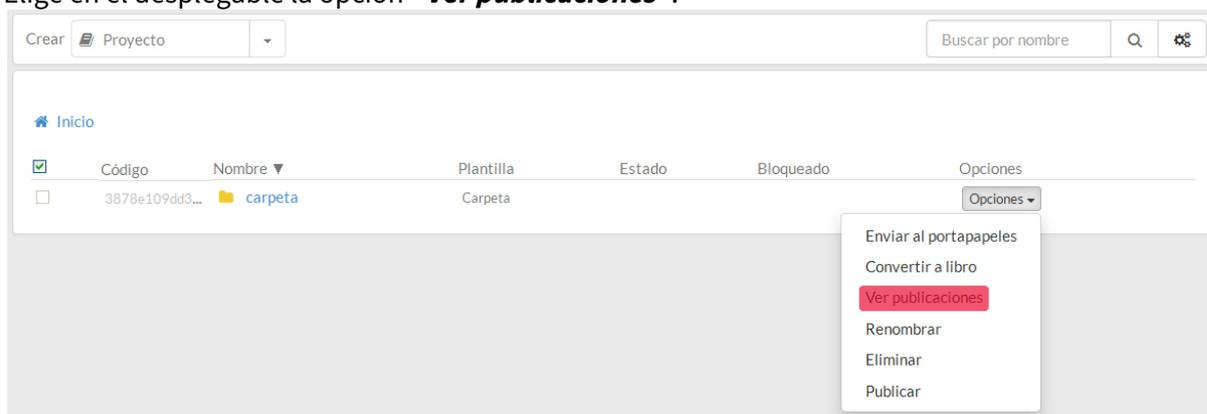


5. Pulsa **"Publicar"** para ejecutar esta acción masiva.

3.6. Ver las publicaciones de una carpeta

Para acceder al listado completo de proyectos publicados de una carpeta:

1. Desliza el ratón por la columna opciones a la derecha de la carpeta para que se muestre el menú "**Opciones**".
2. Elige en el desplegable la opción "**Ver publicaciones**".



3. Accederás al listado de proyectos publicados dentro de esa carpeta vas a poder:
 - a. Seleccionar uno o varios proyectos para **borrarlos**.
 - b. Seleccionar uno o varios proyectos y obtener de un txt. que ofrece, manera masiva, el **enlace directo para descarga** de cada una de las publicaciones elegidas.
 - c. **Descargar cada proyecto**, uno a uno, pulsando "**Descargar**" en la zona derecha de la pantalla.
 - d. Pulsa "**PENS**" si se desea publicar el proyecto en una plataforma compatible con PENS.



4. Configurar un proyecto

Cuando se crea un proyecto podemos realizar diversas acciones con él, incluso antes de comenzar a editar su contenido.

De este modo podemos:

4.1. Crear un proyecto

4.2. Renombrar un proyecto

4.3. Copiar y mover proyectos

4.4. Eliminar un proyecto

4.5. Previsualizar un proyecto

4.6. Revisar y comentar un proyecto

4.7. Configurar el idioma de un proyecto

4.8. Configurar el seguimiento o trazabilidad de un proyecto

4.9. Definir la información de un proyecto

4.10. Gestionar los recursos de un proyecto

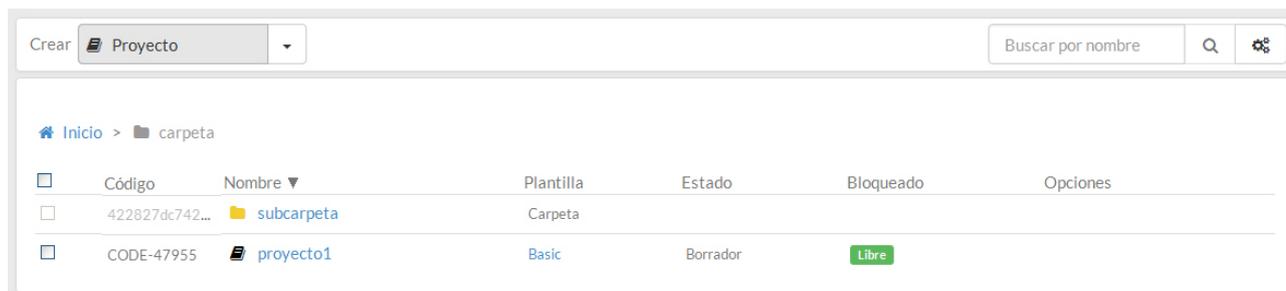
4.11. Versiones de un proyecto

4.12. Cambiar el estado de un proyecto

4.1. Crear un proyecto

Por defecto **ningún usuario podrá crear proyectos en la portada** o Inicio de learningMaker.

Solo se podrán crear proyectos **dentro de las carpetas** en las que tenga los permisos correspondientes.



1. En la zona "**Crear**", pulsa "**Proyecto**".
2. Cubre los datos básicos del formulario de creación: nombre, idioma y plantilla.

Crear proyecto
X

Nombre *

Código

Idioma * Español ▼

Plantilla * Express ▼

Express

Navegadores soportados
Android 4.0+ Chrome 15+ Firefox 2+ IExplorer 6+ Safari 5.1+

Resoluciones soportadas
1024_768 1280_720 320_240 480_320 800_480

Sistemas de seguimiento
✓ scorm_1_2 scorm_2004 tincan WEBZIP

Manuales de usuario
[English](#) [Español](#) [Holandés](#) [Portugués](#)

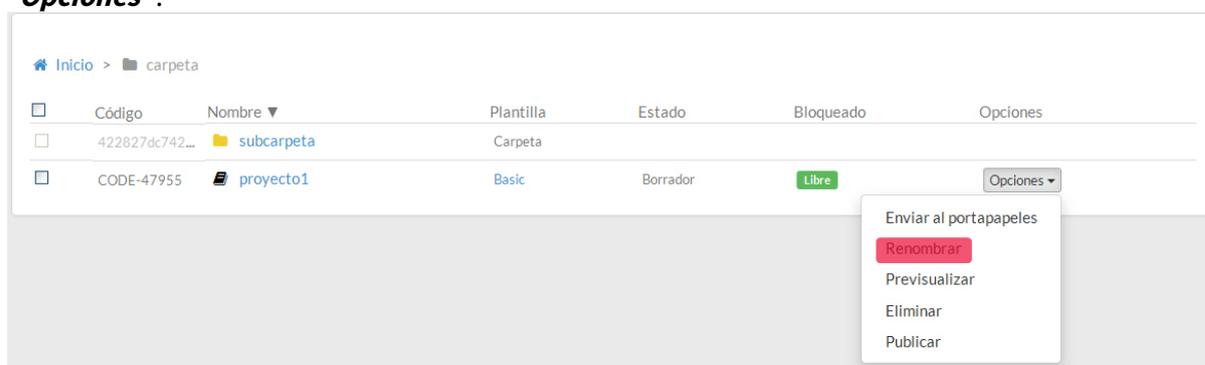
Crear
Crear y continuar
Cerrar

- La "**Plantilla**" que utilices será el diseño prefijado del contenido. Incorporará los colores de fondo, lugar donde se ubican los textos, imágenes, etc. Puedes buscar la plantilla en el listado o escribir su nombre para filtrar mejor y localizarla rápidamente. Al seleccionar la plantilla verás bajo ella sus características y, si existe, tendrás acceso a su manual de uso.

- El "**Idioma**" indica el lenguaje predefinido de la botonera de la plantilla (avanzar, retroceder, menú...). Si quieres que tu proyecto esté en varios idiomas, podrás incluir un nuevo idioma más adelante (ver [Aptdo. 4.7. \(see page 39\)](#)).
 - El campo "**Código**" es opcional. Puedes indicar cualquier información para definir el código o identificador personalizado del proyecto. Si no se indica nada, learningMaker asigna un código automáticamente.
3. Pulsa "**Crear**" para crear el proyecto y acceder directamente a sus propiedades o "**Crear y continuar**" para crear más proyectos.

4.2. Renombrar un proyecto

1. Desliza el ratón por la columna opciones a la derecha del proyecto para que se muestre el menú "**Opciones**".



2. Elige en el desplegable la opción "**Renombrar**".
3. Modifica el nombre del proyecto y pulsa "**Guardar**".

También se puede renombrar un proyecto desde su pestaña "**Propiedades**" desde el menú "**Información básica**".

Inicio Propiedades Cuestionarios Alfresco Recursos Publicaciones Versiones Incidencias

Información básica

LMS

Idiomas

Información básica

* Nombre del proyecto
proyecto1

Código
CODE-47955

* Plantilla
Basic

* Plantilla cuestionarios
Activities

Guardar

4.3. Copiar y mover proyectos

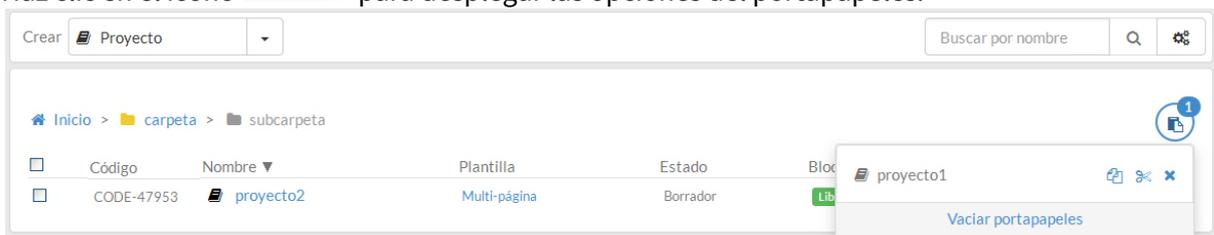
learningMaker nos permite crear una copia de un proyecto o cambiarlo de ubicación.

1. Desliza el ratón por la columna opciones a la derecha del proyecto para que se muestre el menú **"Opciones"**.
2. Elige en el desplegable la opción **"Enviar a portapapeles"**.



3. Después, accede a la ubicación en la que deseas copiar o mover el proyecto

4. Haz clic en el icono  para desplegar las opciones del portapapeles.



- Para **hacer una copia del proyecto**, pulsa el icono  .
- Para **mover el proyecto**, pulsa el icono  .

Recuerda

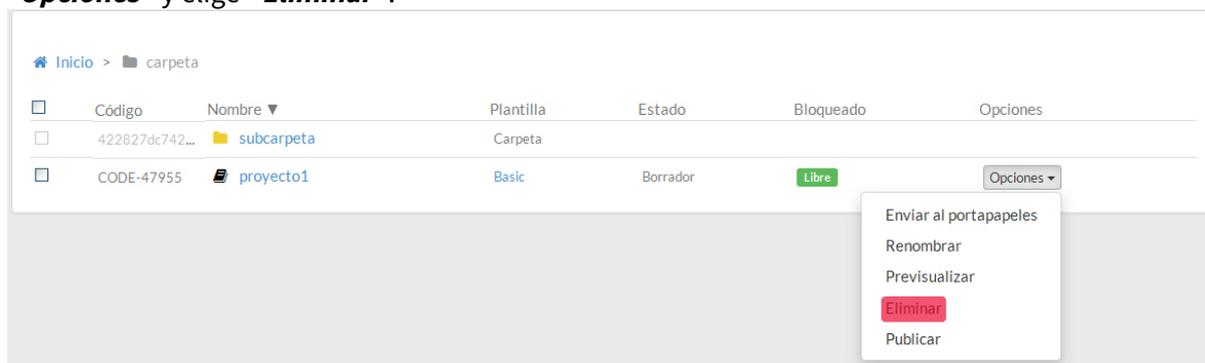
Cuando copias o cortas proyectos, se mantienen en el portapapeles hasta que los elimines pulsando el icono  .

Ojo, este icono o elimina el proyecto de learningMaker, solo lo quita del portapapeles y graba en el sistema la última operación que hayamos hecho con él.

4.4. Eliminar un proyecto

Se puede eliminar un proyecto si eres Administrador o si, siendo Autor, tienes bloqueado un proyecto.

- Pasa el ratón por la columna opciones a la derecha del proyecto, despliega el menú de "**Opciones**" y elige "**Eliminar**".



- Pulsa "**Aceptar**" en la pantalla de confirmación.

Recuerda

Los proyectos eliminados quedan almacenados temporalmente en la papelera de learningMaker.

Un usuario Administrador **podrá recuperar el proyecto borrado** siempre y cuando no se haya vaciado la papelera.

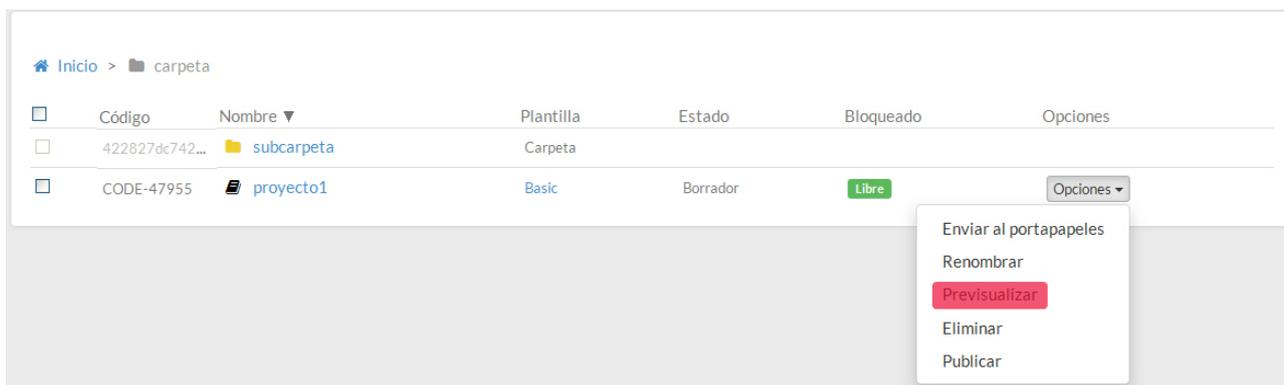
4.5. Previsualizar un proyecto

learningMaker ofrece dos formas de visualizar un proyecto:

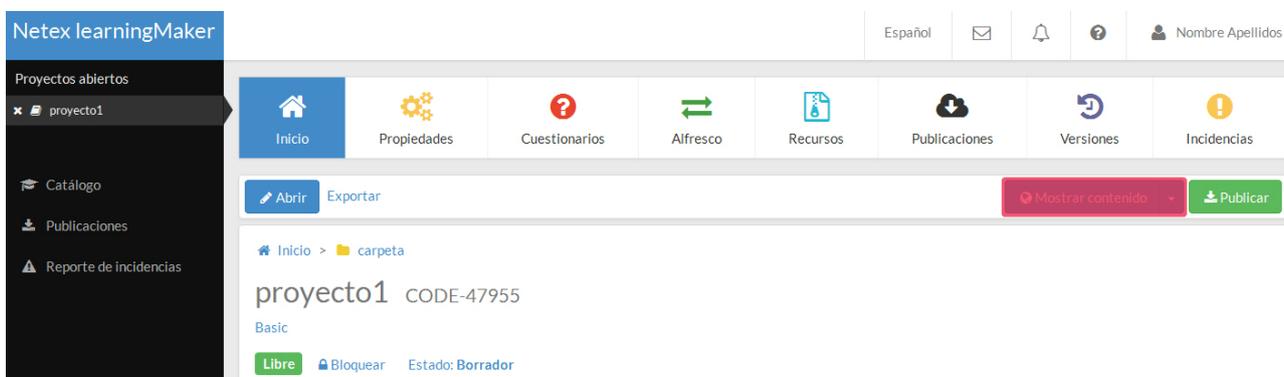
- **Previsualización.** Permite ver el proyecto en su vista definitiva, tal y como la vería el usuario final en su navegador web.
- **Modo revisión.** Esta opción permite simular cómo se vería el contenido en diversos dispositivos y añadir comentarios para facilitar la revisión de los proyectos. Para ver cómo acceder al modo revisión de un proyecto, **consulta el [Aptdo. 4.6](#)** (see page 38)

Existen tres vías generales para previsualizar.

Opción 1. Desde el menú de "**Opciones**" asociado al proyecto, pulsando "**Previsualizar**" (opción general y disponible para todos los perfiles de usuario).



Opción 2. Desde los detalles de un proyecto. En la pestaña "**Inicio**" de cada proyecto, pulsa el botón "**Mostrar contenido**". Esta opción está disponible para Administradores y Autores.



Opción 3. Desde la vista de edición de los proyectos. Una vez que estas editando un proyecto, puedes previsualizarlo para ver los avances pulsando en "Mostrar contenido".



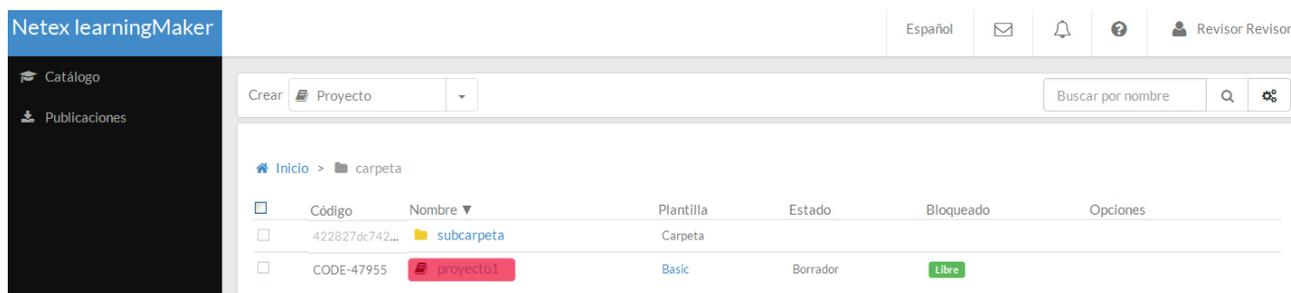
4.6. Revisar y comentar un proyecto

learningMaker ofrece dos formas de visualizar un proyecto:

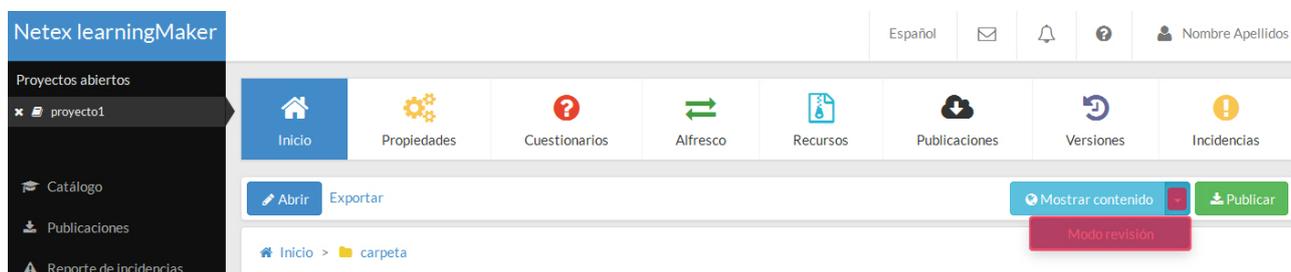
- **Previsualización.** Permite ver el proyecto en su vista definitiva, tal y como la vería el usuario final en su navegador web. Para ver cómo previsualizar un proyecto, **consulta el Apto. 4.5 (see page 36)**
- **Modo revisión.** Esta opción permite simular cómo se vería el contenido en diversos dispositivos y añadir comentarios para facilitar la revisión de los proyectos.

Según el tipo de usuario que seas, podrás acceder a las dos formas de ver el proyecto o a una sola.

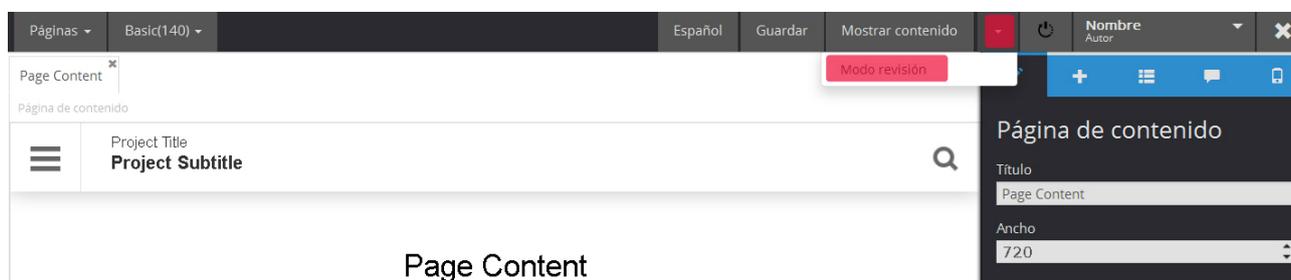
Si eres un **usuario Revisor**, podrás acceder al modo revisión pulsando directamente sobre el nombre del proyecto.



Si eres **Autor o Administrador**, por defecto accederás al modo de previsualización. Para acceder al modo revisión, debes utilizar el botón disponible al lado de la opción "**Mostrar contenidos**" y seleccionar "**Modo revisión**". Esta opción está disponible tanto desde los detalles del proyecto como desde el panel de edición.

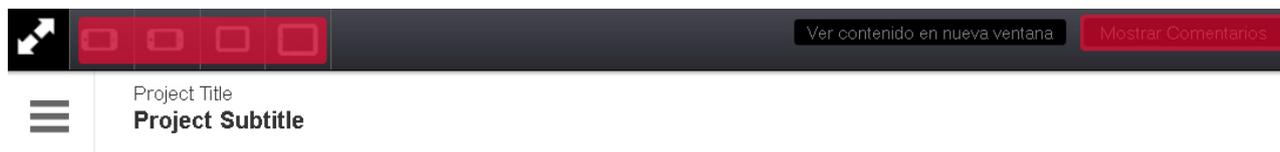


Activar el modo revisión desde los detalles del proyecto.



Activar el modo revisión desde el panel de edición.

Una vez dentro del modo revisión, podrás simular la visualización del contenido en distintos dispositivos, así como ver y añadir comentarios al proyecto activando la opción "**Mostrar Comentarios**".



Recuerda

La lista de dispositivos con la que se puede visualizar el proyecto dependerá las características para las que ha sido preparada la plantilla elegida para el proyecto. Así, habrá plantillas que podrán ser visualizadas desde móviles y otras que solo están preparadas para visualizar en tablets.

4.7. Configurar el idioma de un proyecto

Cuando se crea un proyecto elegimos su idioma principal (Ver **Aptdo. 4.1** (see page 33)). El idioma elegido establece el idioma del menú general de navegación de la plantilla (nombre de las botoneras, menús, opciones de avance y retroceso...). learningMaker también permite:

- [Añadir otro idioma para crear un proyecto multi-idioma](#) (see page 39).
- [Eliminar un idioma](#) (see page 41).
- [Modificar el idioma](#) (see page 41).

Para realizar cualquiera de estas acciones es necesario **tener bloqueado el proyecto** (ver **Aptdo. 5.1.** (see page 52)).

Añadir un nuevo idioma al proyecto

Para añadir un nuevo idioma al proyecto y crear un proyecto multi-idioma, basta con pulsa el icono "+" para añadir un nuevo idioma. (También es posible hacerlo desde la pestaña "**Propiedades**", entrando en "**Idiomas**")

A continuación, indica el idioma de origen, el nuevo idioma y pulsa "**Añadir idioma/s**".

Recuerda que el idioma únicamente traduce automáticamente el nombre de las opciones de navegación. Una vez añadido el nuevo idioma, debes entrar en la zona de edición del proyecto, elegir el nuevo idioma y acceder a las distintas páginas del proyecto para traducir manualmente todos los textos y otros contenidos.

Recuerda

Las plantillas básicas de learningMaker (Express, Multipágina, Basic y Vídeo) permiten crear proyectos multidioma.

En el caso de plantillas custom, creadas a medida para nuestros clientes, esta opción funcionará correctamente siempre que haya sido un parámetro requerido por el cliente.

Eliminar un idioma

Selecciona la pestaña del idioma y pulsa "**Eliminar**".

The screenshot shows the top navigation bar with icons for Inicio, Propiedades, Cuestionarios, Alfresco, Recursos, Publicaciones, Versiones, and Incidencias. Below the navigation bar, there are buttons for 'Abrir', 'Exportar', 'Mostrar contenido', and 'Publicar'. The main content area displays the breadcrumb 'Inicio > carpeta > subcarpeta', the project name 'proyecto2' with code 'CODE-47953', and the status 'Multi-página'. There are also buttons for 'Bloqueado por mí', 'Desbloquear', and 'Estado: Borrador'. At the bottom, there is a language selection area with 'Español' and 'Francés' (with a pencil icon), and a red 'Eliminar' button.

Modificar un idioma

Pulsa el **icono con forma de lapiz** asociado al idioma. A continuación, podrás elegir otro idioma.

This screenshot is identical to the previous one, but the 'Francés' button now has a red pencil icon, indicating it is selected for modification. The 'Eliminar' button is now blue.

4.8. Configurar el seguimiento o trazabilidad de un proyecto

Si el proyecto se va a publicar en un LMS o EVA, podemos configurar la información que se va a enviar y recoger en la plataforma.

Entra en la pestaña "**Propiedades**" del proyecto y accede al menú "**LMS**".

The screenshot shows the 'Propiedades' (Properties) tab in the learningCloud interface. The main content area is titled 'Configuración LMS' (LMS Configuration). It contains several input fields and checkboxes:

- Puntuación máxima** (Maximum score): A text input field with '100' and a percentage sign (%) next to it.
- Estado tras éxito** (Status after success): A dropdown menu with 'Passed' selected.
- Enviar estado** (Send status): A checked checkbox.
- Puntuación para superar** (Score to pass): A text input field with '80' and a percentage sign (%) next to it.
- Estado tras fracaso** (Status after failure): A dropdown menu with 'Failed' selected.
- Enviar puntuación** (Send score): A checked checkbox.
- Enviar interacciones** (Send interactions): A checked checkbox.
- Enviar objetivos** (Send objectives): A checked checkbox.
- Incluir mastery-score** (Include mastery-score): A checked checkbox.
- Ruta de la carpeta PENS** (PENS folder path): A text input field with the placeholder text 'Ruta de la carpeta PENS'.
- Guardar** (Save): A blue button at the bottom left.

The left sidebar shows a navigation menu with 'Inicio', 'Propiedades', 'Cuestionarios', 'Alfresco', 'Recursos', 'Publicaciones', 'Versiones', and 'Incidencias'. The 'Propiedades' tab is active, and the 'LMS' sub-tab is selected within it.

Aquí puedes:

- Indicar la **puntuación máxima** que puede alcanzar el alumno, así como la **puntuación mínima** que debe alcanzar el alumno en el test de evaluación para superar la unidad.
- **Estado** de la unidad tras su éxito o fracaso en la evaluación. Puedes elegir dos opciones: Passed/failed y Completed/Incompleted.
- Enviar o no el estado de éxito o fracaso en la evaluación.
- Enviar o no la **puntuación** concreta que ha alcanzado el alumno.
- Enviar o no las **interacciones** del alumno (por ejemplo, que se recoja cuál es el último apartado visitado).
- Enviar **objetivos**, es decir, toda la información de meta-tags de la unidad que se configura en la pestaña "**Idiomas**". Ver [Aptdo. 4.9. \(see page 42\)](#)

Realiza los cambios oportunos y pulsa "**Guardar**".

4.9. Definir la información de un proyecto

Si el proyecto se va a publicar en un LMS o EVA podemos definir **una descripción y unas palabras clave** que estas plataformas podrán reconocer y utilizar para distintas funciones (desde búsquedas hasta categorización de materiales). Para modificar estos datos es necesario **tener bloqueado el proyecto (ver Aptdo. 5.1. (see page 52))**

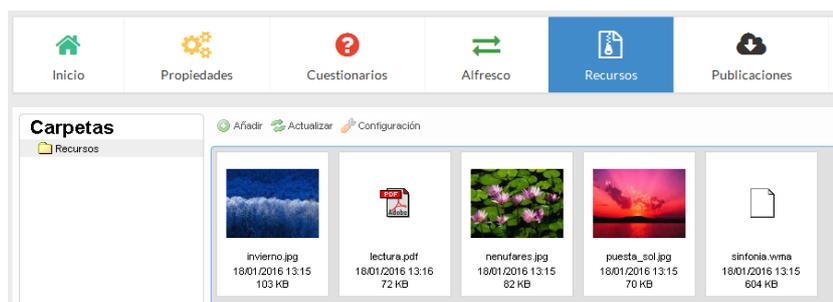
Accede a la pestaña "**Propiedades**" y entra en "**Idiomas**". Aquí puedes añadir el **título, descripción y las palabras clave del proyecto**.

Este contenido se configura por cada uno de los idiomas del proyecto.

Realiza los cambios oportunos y pulsa "**Guardar**".

4.10. Gestionar los recursos de un proyecto

Los recursos son los archivos (imágenes, vídeos, documentos, etc.) que incluyes en el proyecto. Puedes acceder al listado desde la pestaña "**Recursos**".



Es importante subir únicamente los ficheros necesarios para editar una unidad. De todos modos, aunque existan ficheros innecesarios no es un problema. Cuando se publica un proyecto, la publicación solo recoge los archivos que realmente utiliza el proyecto, es decir, que están enlazados en un componente del proyecto. Los recursos que no se hayan enlazados se quedan en learningMaker. Así, evitamos que un proyecto publicado pese más de lo necesario arrastrando archivos que no se utilizan.

Podrás:

- [Añadir nuevos recursos](#) (see page 44)
- [Ordenarlos en carpetas](#) (see page 44)
- [Buscarlos](#) (see page 44)

- [Cambiarles el nombre](#) (see page 45)
- [Eliminarlos](#) (see page 45)

Añadir nuevos recursos

Para añadir uno o varios recursos a un proyecto, solo tienes que arrastrarlos a la ventana de recursos o pulsar el botón "**Añadir**"

Recuerda

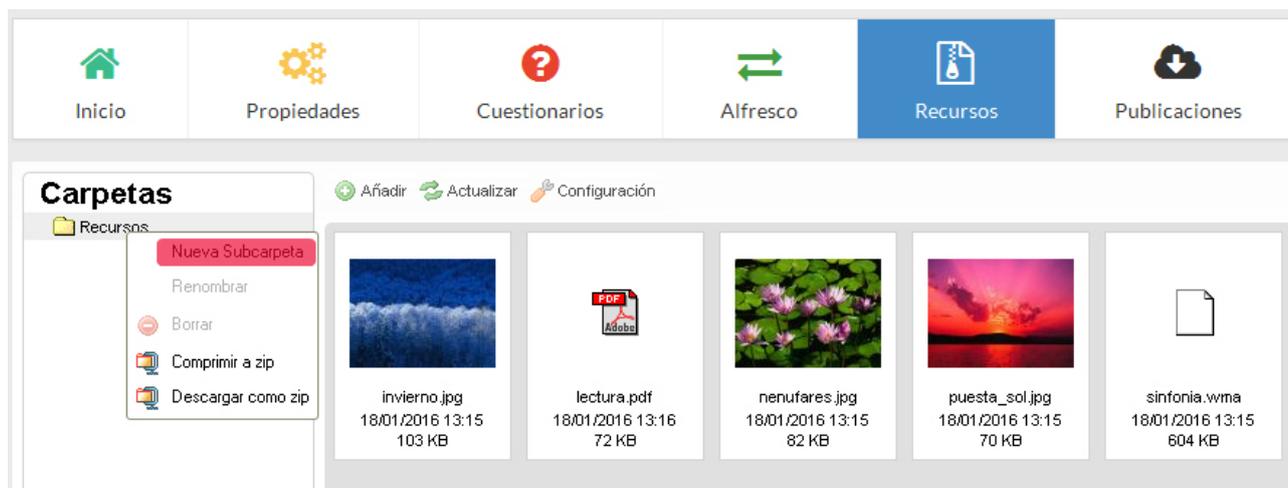
En el nombre de los ficheros que se suban a Recursos **no deben tener espacios en blanco, ni mayúsculas, ni tildes, ni caracteres especiales** (ñ, \$, & ...)

Algunos navegadores no se comportan correctamente cuando el nombre de archivo contiene alguno de estos elementos.

Ordenar los recursos en carpetas

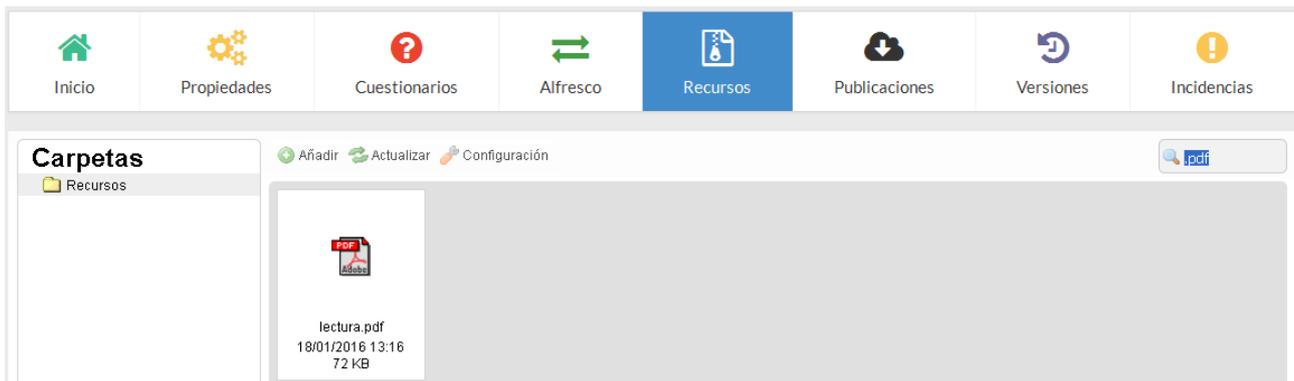
Si quieres mantener los recursos de un proyecto ordenados, puedes crear carpetas para almacenarlos (por ejemplo, una carpeta para las imágenes, otra para los vídeos...).

Pulsa con el botón derecho del ratón sobre "**Recursos**" y pulsa "**Nueva subcarpeta**" para crear un nuevo espacio de almacenamiento.



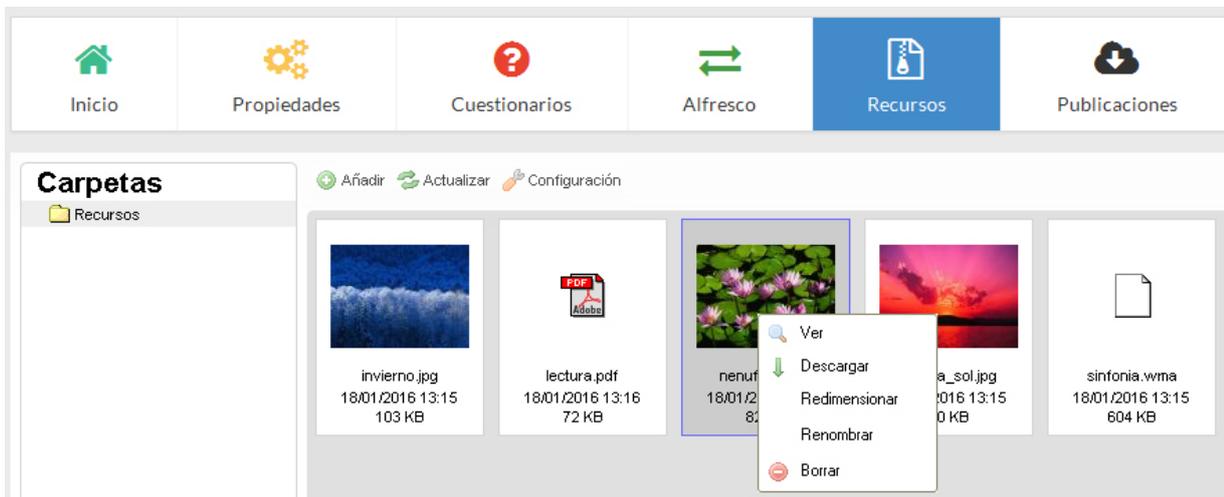
Buscar recursos

El buscador lateral permite localizar un recurso por su nombre o por su extensión. Resulta muy útil, por ejemplo, para filtrar todos los documentos por su extensión (p. ej., para ver solo los ficheros mp3 o los ficheros pdf).



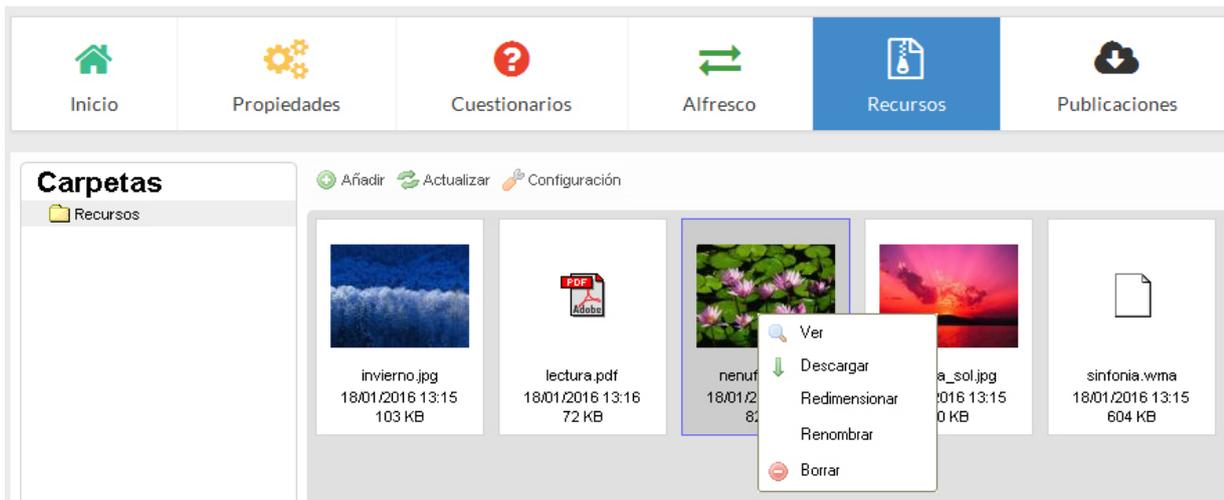
Renombrar recursos

Te resultará útil por si has subido un recurso que tiene caracteres incorrectos o espacios en blanco en su nombre. Pulsa con el botón derecho sobre el recurso y selecciona "**Renombrar**". Indica el nuevo nombre y pulsa "**Guardar**".



Eliminar recursos

Pulsa con el botón derecho sobre el recurso y selecciona "**Borrar**". Los recursos hay que eliminarlos uno a uno, no se pueden borrar varios a la vez.



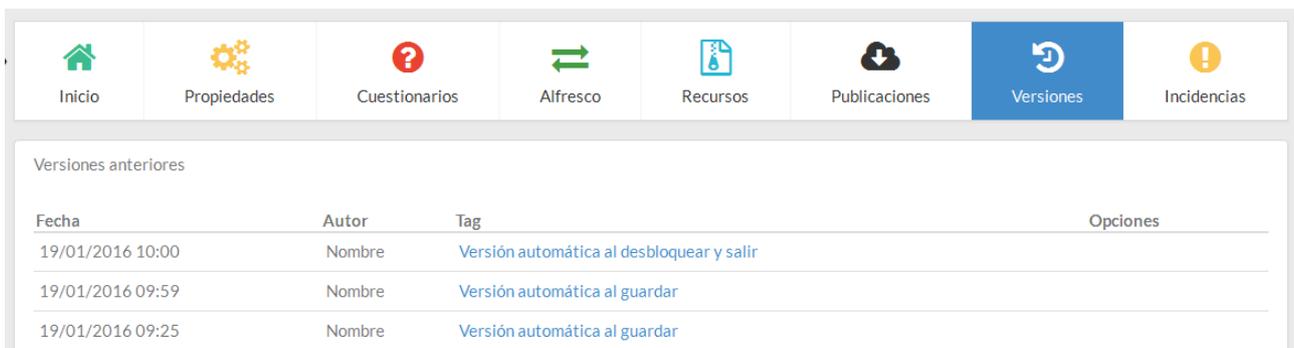
4.11. Versiones de un proyecto

Las versiones son copias del proyecto que se generan cada vez que un usuario **realiza modificaciones y las guarda** así como cuando sale de la zona de edición y lo **desbloquea** (ver [Aptdo. 5.1.](#) (see page 52)).

El listado de versiones te muestra la fecha y hora en que se generó, el autor y el tipo de versión (copia creada al guardar cambios o copia al desbloquear el proyecto).

learningMaker te permite:

- [Etiquetar una versión](#) (see page 46).
- [Recuperar una versión anterior.](#) (see page 47)



Etiquetar una versión

La opción de etiquetado permite añadir una etiqueta a una versión de un proyecto para poder identificarla más fácilmente.

Solo puedes hacer esta acción si el proyecto está libre o bloqueado por ti. .

1. Accede a la pestaña **"Versiones"** del proyecto.
2. Desliza el ratón por la columna acciones para que se muestre el menú **"Acciones"** y pulsa **"Etiquetar"**.

3. Escribe el nombre de la etiqueta y pulsa **"Aceptar"**.

Fecha	Autor	Tag	Opciones
19/01/2016 10:11	Nombre	Versión automática al desbloquear y salir	
19/01/2016 10:11	Nombre	Versión automática al guardar	Opciones ▾
19/01/2016 10:10	Nombre	Versión automática al guardar	Restaurar versión
19/01/2016 10:10	Nombre	Versión automática al guardar	Etiquetar

Recuperar una versión

Solo puedes hacer esta acción si el proyecto no está bloqueado por ningún usuario.

1. Accede a la sección **"Versiones"** del proyecto.
2. Desliza el ratón por la columna **"Acciones"** para que se muestre el menú **"Acciones"** y pulsa **"Recuperar versión"**.

Fecha	Autor	Tag	Opciones
19/01/2016 10:11	Nombre	Versión automática al desbloquear y salir	
19/01/2016 10:11	Nombre	Versión 1	Opciones ▾
19/01/2016 10:10	Nombre	Versión automática al guardar	Restaurar versión
19/01/2016 10:10	Nombre	Versión automática al guardar	Etiquetar

3. Verás que en este listado se genera una nueva versión, que **es una copia de la versión que has recuperado**. (Observa que la versión original se mantiene en su posición correspondiente -fecha y hora-).

Fecha	Autor	Tag	Opciones
19/01/2016 10:13	Nombre	Versión 1	
19/01/2016 10:11	Nombre	Versión automática al desbloquear y salir	
19/01/2016 10:11	Nombre	Versión 1	

Las versiones **nunca se borran, siempre están disponibles y siempre se pueden recuperar**, manteniendo la seguridad e integridad de los contenidos.

Recuerda

También es posible etiquetar y restaurar una versión desde el panel de edición de los proyectos.

Accede al menú de opciones adicionales de la zona de edición y pulsa "**Recursos**".



Pulsando el **lapiz** asociado a cada versión podrás etiquetarla y pulsando "**Restaurar**" podrás crear una copia de la versión elegida.

Versión automática al desbloquear y salir		Nombre	2016-01-19 10:08:28
Versión automática al guardar		Nombre	2016-01-19 10:08:26
Versión automática al guardar		Nombre	2016-01-19 10:08:21
Versión automática al guardar		Nombre	2016-01-19 10:08:00

4.12. Cambiar el estado de un proyecto

El Estado permite **indicar la fase en la que se encuentra el proyecto dentro del proceso de producción**. El sistema no cambiará las fases automáticamente, sino que deben hacerlo los propios usuarios.

Los Estados disponibles son:

- **Borrador.** Estado básico que se genera al crear un proyecto, lo que indica que el proyecto está todavía en fase de montaje y edición de sus contenidos.
- **En revisión.** Una vez terminada la edición de un proyecto puede pasar a esta fase, que indica que el proyecto está en periodo de correcciones y revisiones para mejorar su contenido o diseño. Recuerda que los usuarios pueden realizar comentarios con sus revisiones (ver [Aptdo 4.6](#) (see page 38)).
- **Revisado.** Una vez se hayan corregido los cambios que se estimen oportunos el proyecto podrá pasar a este último estado, que indica que el proyecto está validado y que se puede publicar.

Desde el listado de proyecto puedes **ver el estado en el que se encuentra un proyecto**.

[Inicio](#) > [carpeta](#) > [subcarpeta](#)

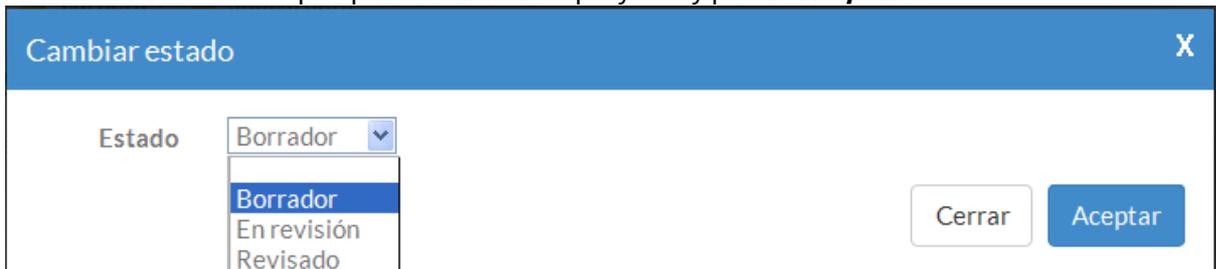
<input type="checkbox"/>	Código	Nombre ▼	Plantilla	Estado	Bloqueado	Opciones
<input type="checkbox"/>	CODE-47953	proyecto2	Multi-página	Borrador	Libre	

Para **modificar el estado** de un proyecto:

1. Accede a la pestaña **"Inicio"** del proyecto y pulsa sobre su **estado**.



2. Selecciona el estado al que quieras cambiar el proyecto y pulsa **"Aceptar"**.



5. Editar un proyecto

A la hora de editar y configurar el contenido de un proyecto podemos:

- 5.1. Bloquear y desbloquear un proyecto
- 5.2. Solicitar el desbloqueo de un proyecto
- 5.3. Navegar en el panel de edición
- 5.4. Gestionar páginas
- 5.5. Gestionar pop-ups
- 5.6. Enlazar pop-ups
- 5.7. Añadir y configurar componentes
- 5.8. Mover y eliminar componentes.
- 5.9. Mover y copiar componentes entre páginas.
- 5.10. Editar textos
- 5.11. Verificar las incidencias de un proyecto
- 5.12. Publicar un proyecto
- 5.13. Competencias de un proyecto

5.14. Actualización de proyectos

5.1. Bloquear y desbloquear un proyecto

Para poder editar el contenido de un proyecto hay que tenerlo bloqueado.

Mientras esté bloqueado ningún otro usuario podrá editarlo ni realizar ningún cambio en él (por ejemplo, modificar su título, descripción o añadir idiomas).

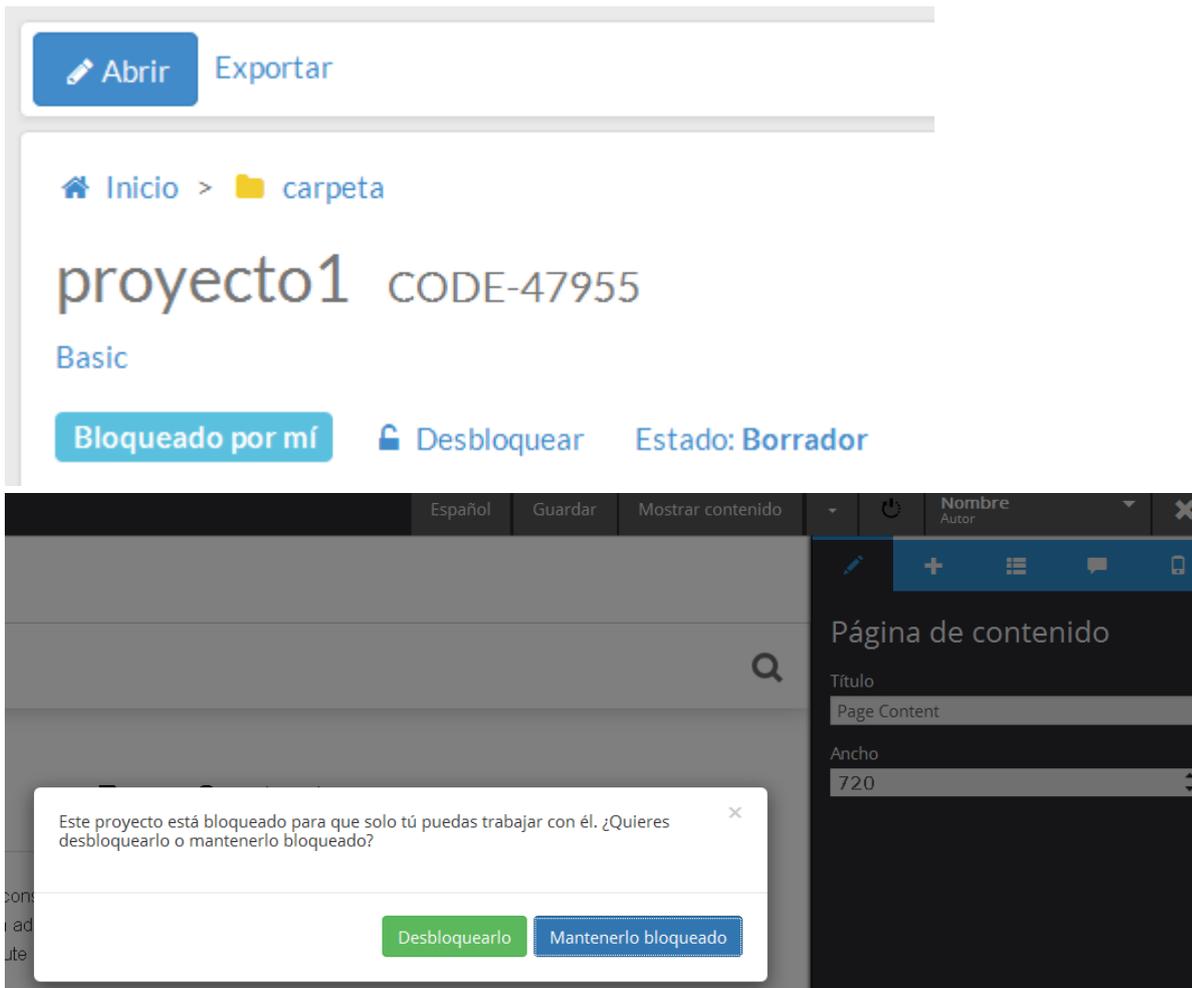
Para bloquear un proyecto hay dos formas: se puede "**Abrir**" la zona de edición o bien pulsar la opción "**Bloquear**" en la pestaña "**Inicio**".

The screenshot displays the Netex learningMaker web application. At the top, there is a navigation bar with the title 'Netex learningMaker' and user information including 'Español', 'Nombre Apellidos', and notification icons. Below this is a main menu with icons for 'Inicio', 'Propiedades', 'Cuestionarios', 'Alfresco', 'Recursos', 'Publicaciones', 'Versiones', and 'Incidencias'. A secondary menu contains 'Abrir', 'Exportar', 'Mostrar contenido', and 'Publicar'. The main content area shows a project titled 'proyecto1' with code 'CODE-47955'. It is currently in 'Basic' mode and has a status of 'Estado: Borrador'. A yellow warning box with a graduation cap icon states: 'Para poder editar el proyecto tienes que tenerlo bloqueado.' Below this, there are buttons for 'Libre', 'Bloquear', and 'Eliminar'. The interface also shows a language selector set to 'Español' and a 'Páginas' section with 'Page Content' and 'Página de contenido'.

El proyecto quedará bloqueado hasta que lo desbloqueemos.

Se puede **desbloquear** desde la pestaña "**Inicio**" pulsando "**Desbloquear**".

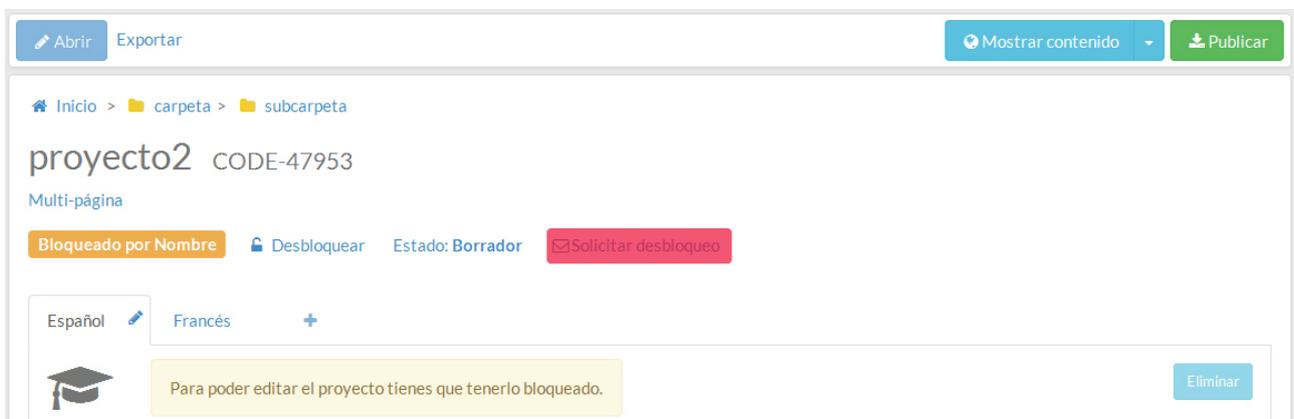
También se puede hacer desde la zona de edición, al tratar de cerrarlo, podemos "**Desbloquearlo**" o "**Mantenerlo bloqueado**".



5.2. Solicitar el desbloqueo de un proyecto

Cuando un proyecto está bloqueado, los Autores pueden solicitar que se desbloquee para poder editarlo.

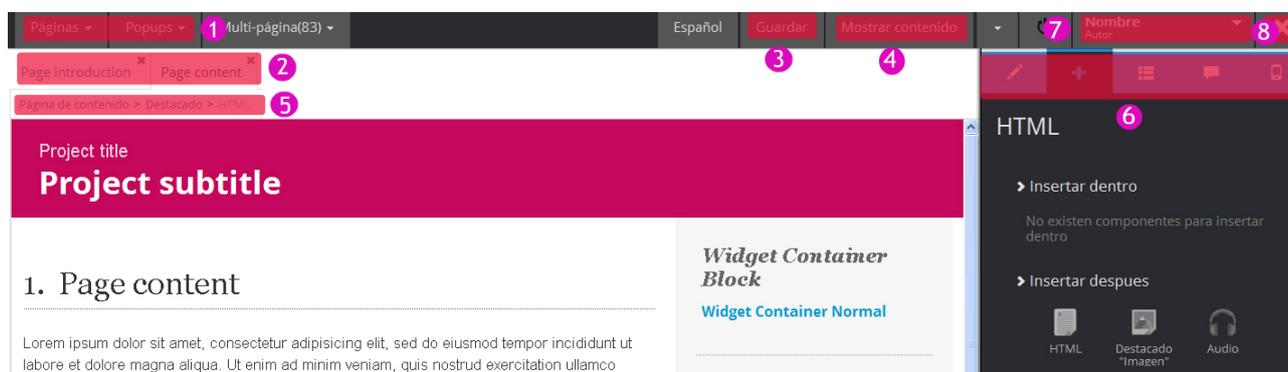
Accede a la pestaña de Inicio del proyecto y pulsa la opción "**Solicitar desbloqueo**".



El usuario que lo tenga bloqueado recibirá un mensaje informándole de tu petición y podrá desbloquearlo (Ver [Aptdo. 2.8.](#) (see page 23)).

5.3. Navegar en el panel de edición

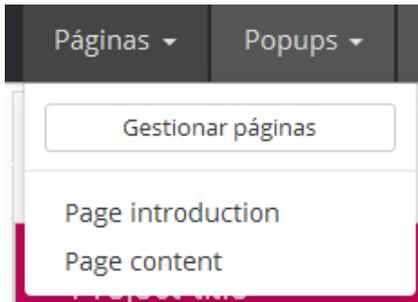
El panel de edición de un proyecto nos permite añadir nuevas páginas, nuevos contenidos y guardar los cambios que hagamos. Observa sus elementos principales.



1. **Gestionar páginas y gestionar popups.** Zona de gestión en la que podemos acceder a las páginas y pop-ups existentes, así como añadir nuevas páginas, eliminarlas o duplicarlas (ver [Aptdo. 5.4.](#) (see page 55)) .
2. **Pestañas de páginas activas.** Cuando abrimos una página, queda visible en una pestaña. Podemos acceder a ella pulsando en la pestaña y podemos cerrarla pulsando la X asociada.
3. **Guardar.** Cada vez que modificamos un texto, el sistema nos indicará que debemos guardar los cambios realizados (solo es necesario guardar cambios en la edición de textos, el resto de cambios se guarda automáticamente).
4. **Previsualizar** el resultado final del proyecto. Pulsando "**Mostrar contenido**" verás cómo es el resultado final y funcional del proyecto. (Ver [Aptdo. 4.5](#) (see page 36)).
5. **Camino de migas.** Este camino de migas nos indica qué elemento o componente tenemos seleccionado y cuál es su jerarquía, es decir, dónde está situado y a qué otro componente pertenece (por ejemplo, puede ser un texto que esté situado en la página o un texto situado dentro de un destacado).
6. **Panel de edición de componentes.** Este panel de pestañas nos permite configurar las propiedades de los componentes de la página, añadir nuevos componentes, ver su estructura jerárquica, etc. (Ver [Aptdo. 5.7.](#) (see page 58)).
7. **Menú de opciones adicionales.** Desde este menú podremos ejecutar directamente algunas opciones habituales como publicar un contenido, etiquetar una versión, o acceder a la carpeta de recursos del proyecto.
8. **Salir.** Permite salir del panel de edición, **desbloqueándolo** para que otros usuarios puedan trabajar en el proyecto o **manteniéndolo bloqueado** para mantener el proyecto reservado.

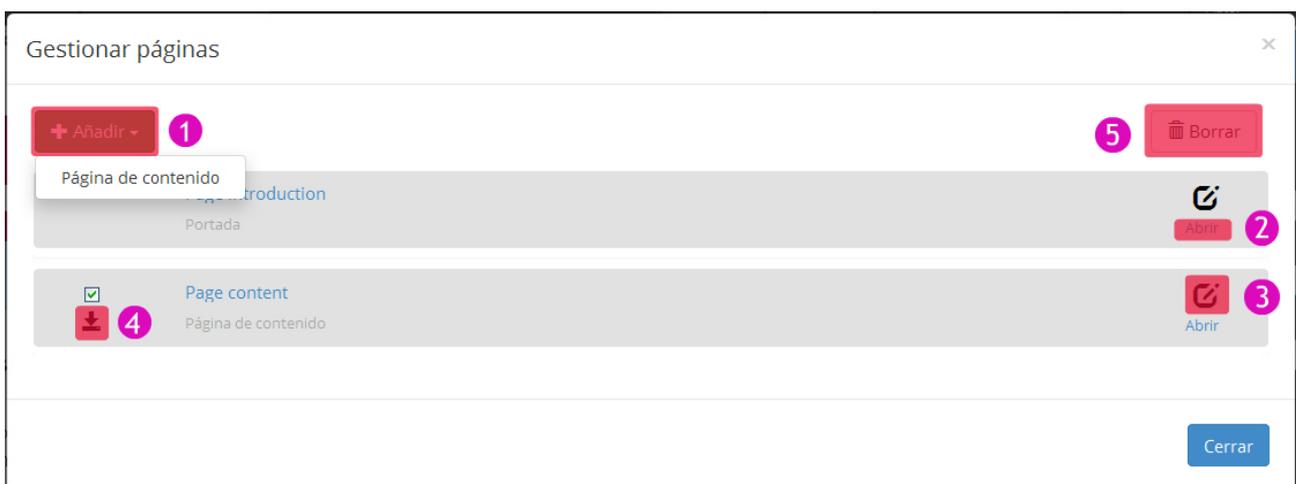
5.4. Gestionar páginas

Despliega el menú "**Páginas**" y pulsa "**Gestionar páginas**".



Se abre el panel de gestión de páginas y en él podrás:

1. **Añadir** y crear nuevas páginas. Podrás añadir distintos tipos de página según las que se hayan diseñado para la plantilla que has elegido.
2. **Abrir** una página. Puedes abrir una página pulsando sobre su nombre o sobre la opción "**Abrir**".
3. **Editar las propiedades** de la página. Pulsando el icono  podrás editar el título de la página, su subtítulo y cualquier otra propiedad que tenga disponible la plantilla (p. ej., número de página, etc.).
4. **Duplicar una página**. Basta con pulsar el icono  asociado a la página que queremos copiar.
5. **Borrar una página**. Debemos seleccionarla mediante el check de la zona izquierda y pulsar "**Borrar**".
6. **Mover una página de posición**. Para hacerlo basta con **arrastrar** la página en el listado

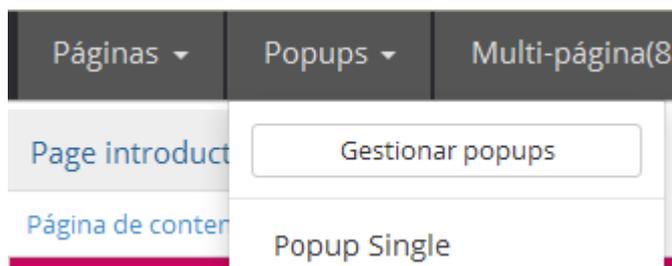


5.5. Gestionar pop-ups

Los pop-ups son aquellas ventanas emergentes que se abren en el navegador para mostrar un contenido, aviso o información adicional para el usuario.

El funcionamiento, tipos y características de los pop-ups depende de cada plantilla. *Por ejemplo, la plantilla Basic no tiene pop-ups.*

Se pueden **añadir, duplicar, eliminar y modificar pop-ups** desde el menú **"Popups" >> "Gestionar popups"**.



Se pueden hacer las mismas operaciones y del mismo modo que con las páginas (Ver [Aptdo. 5.4. \(see page 55\)](#))

Una vez creado el pop-up, accedemos a él para **configurar su contenido**. Dentro de un pop-up podremos **añadir y configurar componentes** del mismo modo que en las páginas (Ver [Aptdo 5.7. \(see page 58\)](#)). Eso sí, habitualmente los pop-ups tienen un número más limitado de componentes que se puedan añadir en su interior (textos, imágenes, enlaces...). Los componentes disponibles dependen de la plantilla elegida para la edición del proyecto.

5.6. Enlazar pop-ups

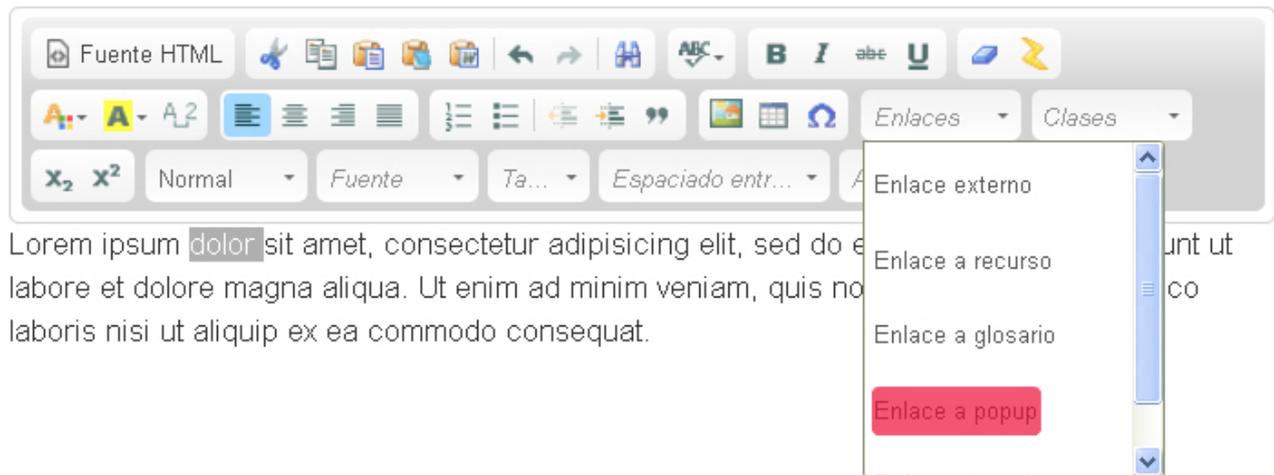
Se pueden **asociar un pop-up...**

- **A un texto** ([see page 56](#)). La ventana emergente se marca en una o varias palabras, como enlace. Puedes utilizarla para abrir un enlace externo, poner una definición de la palabra, etc.
- **Sobre una imagen** ([see page 57](#)), para que muestre información adicional sobre la imagen o bien para que se amplíe la imagen, etc.
- **En un componente específico** ([see page 57](#)) de la página. Ciertos componentes, especialmente aquellos definidos en plantillas custom, permiten agregarles ventanas emergentes para descargar un documento, acceder a un enlace, ofrecer más información, etc.

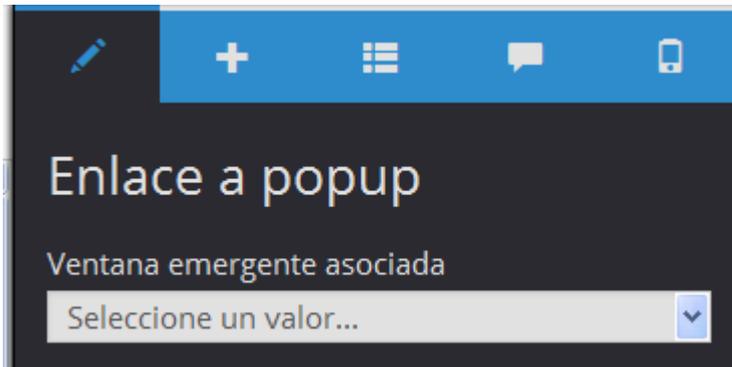
La forma de crear este enlace, depende del elemento al que se asocie:

Enlazar en un texto.

Si la ventana emergente es sobre una o varias palabras de un **texto**, selecciona la palabra y, en la barra de herramientas del texto, elige **"Enlace a popup"**.



La palabra aparecerá marcada como si fuese un enlace. Púlsala y elige la ventana emergente bajo el título "**Popup Link Group**" en el menú de propiedades.



Enlazar en una imagen y otros componentes.

Si la ventana emergente es sobre una **imagen**, selecciona la imagen y, en el panel de propiedades del componente, elige la "**Ventana emergente asociada**". Puedes utilizar la ventana emergente, en este caso, para dar más información sobre la imagen o para incluir la imagen en un tamaño más grande para que el usuario pueda ampliarla.

Si está disponible esta opción en **otros componentes**, aparecerá esta posibilidad en el panel de propiedades del componente. Por ejemplo, en la plantilla Multipágina, existe un widget en el menú lateral que nos permite enlazar un pop-up. Esto resulta útil, por ejemplo, para añadir un ¿Sabías qué...?, los créditos de autoría o información adicional.

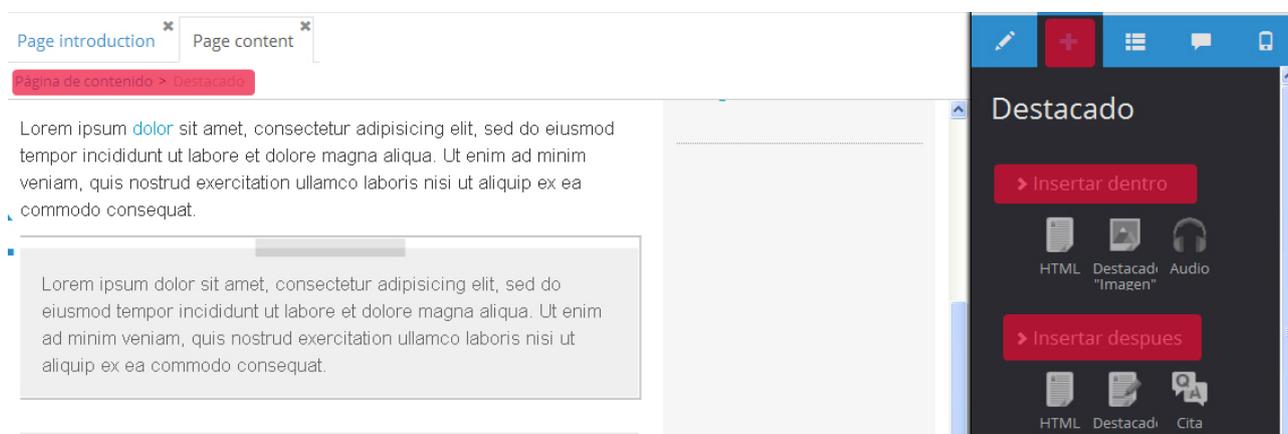
5.7. Añadir y configurar componentes

Las páginas de un proyecto son una estructura que permiten añadir elementos en su interior (texto, imágenes, vídeos...). Cada uno de **estos elementos se denominan componentes**. Los tipos disponibles y las características de los componentes disponibles dependen del tipo de plantilla que se utilice para crear el proyecto.

Para editar una página, debes **añadir componentes** (see page 59) y, después, **configurar sus propiedades** (see page 59).

Añadir un componente

1. Accede a la **segunda pestaña del menú de componentes** para elegir el componente que vas a añadir.
2. Sitúate en la zona de la página donde quieres añadir el nuevo componente. Puedes comprobar qué elemento has elegido desde el camino de migas. Esto es muy importante porque, según el componente de la página que hayas elegido podrás **añadir elementos dentro o después** de este componente ("**Insertar dentro**" o "**Insertar después**"). Así, por ejemplo, si has seleccionado un destacado que exista en la página, podrás añadir elementos en su interior o bien añadirlo a continuación de este destacado.
3. Ahora, pulsa sobre el componente que quieres añadir (un texto, una imagen, un vídeo, un audio...).
4. El componente se añadirá en la página en la posición que hayas elegido.



a elegir el archivo correcto.

Configurar un componente

Una vez añadido un componente en pantalla, debemos configurarlo, es decir, **definir sus propiedades**. Las propiedades dependen del tipo de componente y de la plantilla elegida.

Para configurar las propiedades de un componente, accedemos a la **primera pestaña del menú de componentes**.

Imagen

Recurso

Disposición

Tooltip

Texto alternativo

Enlace

Ventana emergente asociada

Solo en versión imprimible

Video

Título

Disposición

Video (MP4)

Imagen (GIF)

Carátula

Recurso (ZIP)

Subtítulos (SRT)

En algunos componentes podremos definir características gráficas o de diseño (por ejemplo, el color de fondo de un destacado) y en otros componentes, deberemos añadir el **recurso asociado al componente** (por ejemplo, si es

una imagen, un audio o un vídeo). Al pulsar sobre el botón "**Examinar**" accederemos a la carpeta de Recursos del proyecto para elegir el archivo correcto.

Recuerda cómo se añaden recursos en un proyecto en el [Aptdo. 4.10. \(see page 43\)](#)

Recuerda

El **componente de texto** es una excepción, ya que no tiene propiedades que configurar.

Se puede editar y modificar utilizando el menú contextual de edición de texto que se activa al seleccionar este componente.

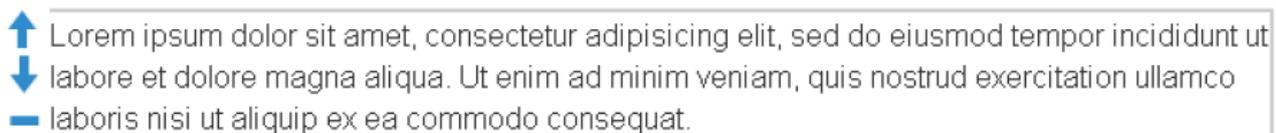
Ver cómo editar textos en el [Aptdo. 5.10. \(see page 62\)](#)

a

5.8. Mover y eliminar componentes.

Al pulsar sobre un componente se mostrará una caja que permite moverlo a otro lugar de la página o eliminarlo.

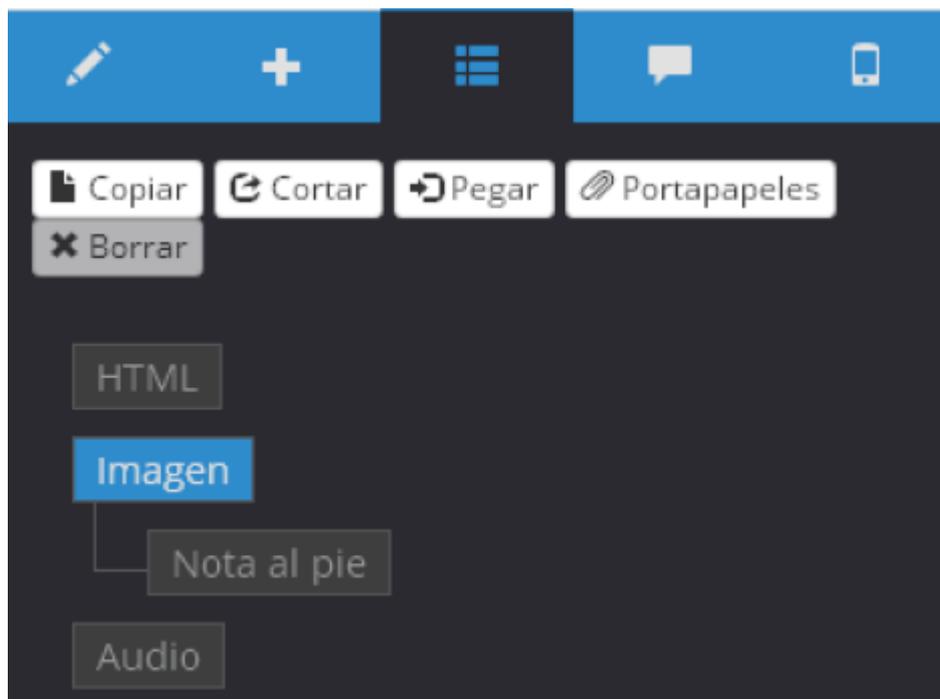
- Las **flechas** te permiten **mover** de posición el componente y colocarlo en el lugar que desees de la página.
- El **guión** sirve para **eliminar** este componente.



↑ Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut
↓ labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco
— laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

5.9. Mover y copiar componentes entre páginas.

Desde la **tercera pestaña del menú de componentes**, además de navegar entre los componentes de las páginas, puedes copiarlos (o cortarlos y pegarlos) en otras páginas.



Para ello:

1. Selecciona el elemento sobre el que quieras realizar la acción.
2. Haz clic sobre la acción que quieras realizar ("**Copiar**" o "**Cortar**"). Se enviará al "**Portapapeles**".
3. Accede a la página o ventana emergente en donde quieras pegar el componente y selecciona el componente **antes o después** del que quieras colocarlo.
4. Haz clic en "**Pegar**" y selecciona "**Después**" o "**Antes**" en la ventana que se despliega en función de donde lo quieras insertar.

5.10. Editar textos

El texto es el componente básico de cualquier plantilla en learningMaker.

A diferencia de otros componentes, el texto se configura y se edita mediante un **panel de edición de texto**, muy similar al que ofrece Microsoft Office.

Este panel te permite:

- [Pegar textos](#) (see page 62)
- [Aplicarles formato básico](#) (see page 63)
- [Crear enlaces](#) (see page 63)
- [Crear tablas](#) (see page 65)
- [Editar la fuente HTML](#) (see page 67)

Pegar texto de otros orígenes

Es habitual que, en lugar de escribir el texto, copies el texto de otro origen (p. ej, de Word, PowerPoint, etc.).

Si este es el caso, **NO copies y pegues directamente los textos de Word** en learningMaker, ya que esto puede genera problemas de formatos de texto o incluso de responsividad de los contenidos.

Utiliza las opciones de **Pegar desde Word**  (que mantiene formatos como negritas y cursivas) o **Pegar como texto plano**  (pega el texto si ningún formato y elimina cualquier código fuente problemático).



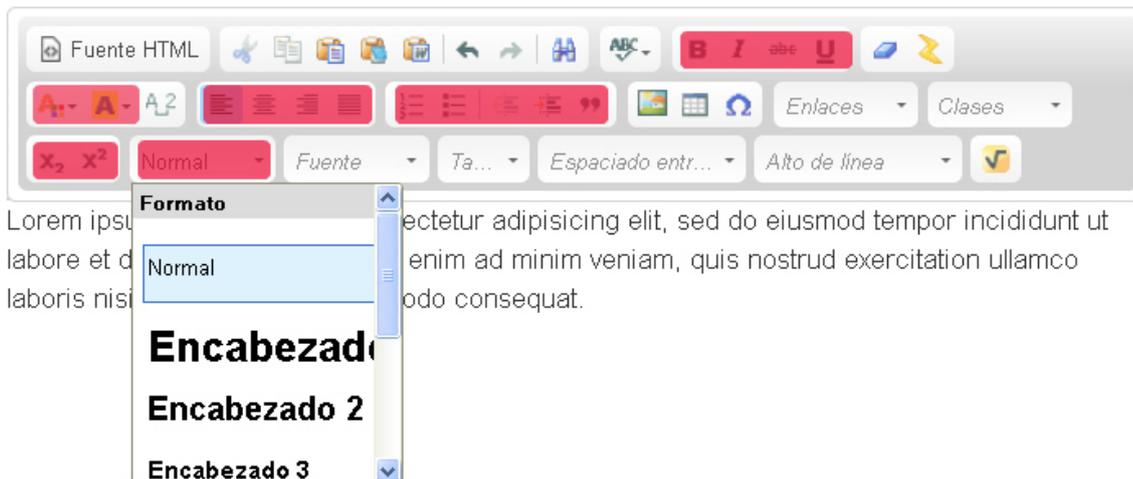
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Formato básico de texto

Podemos aplicar a los textos cualquier formato básico y habitual como **negrita**, *cursiva*, subrayado, **color**, alineación, listados numerados o de bullets, agregar o reducir sangría, subíndice y superíndice.

Adicionalmente, en el desplegable "**Formato**" se puede elegir distintos estilos de encabezados o titulares (título 1, título 2, título 3...).

Si lo que deseas es **eliminar el formato** de un texto (negrita, cursiva...), pulsa el botón . Con el botón  borraremos además cualquier otro formato como sangrías, listados, y otras propiedades, dejando únicamente texto plano.

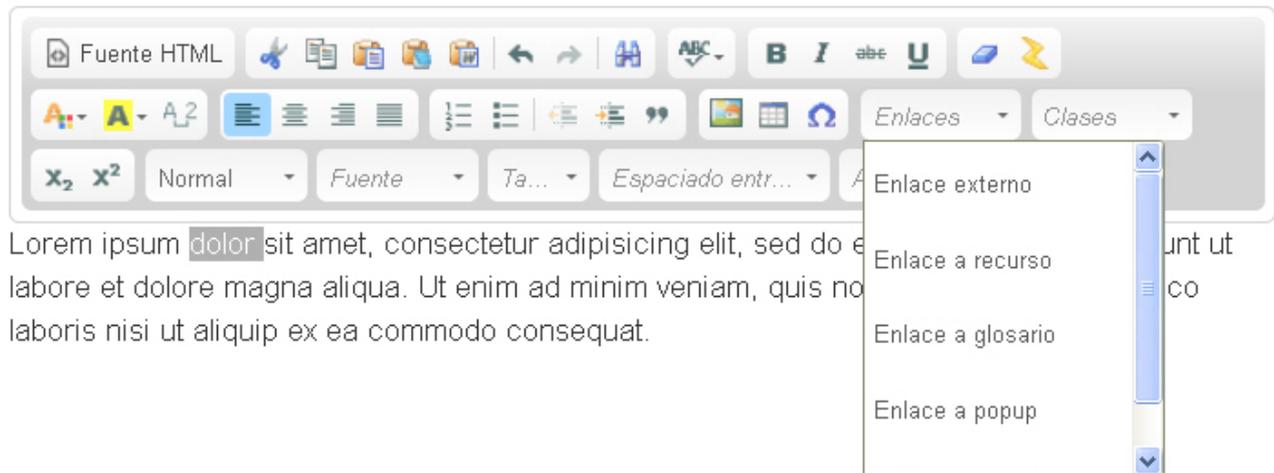


Crear enlaces

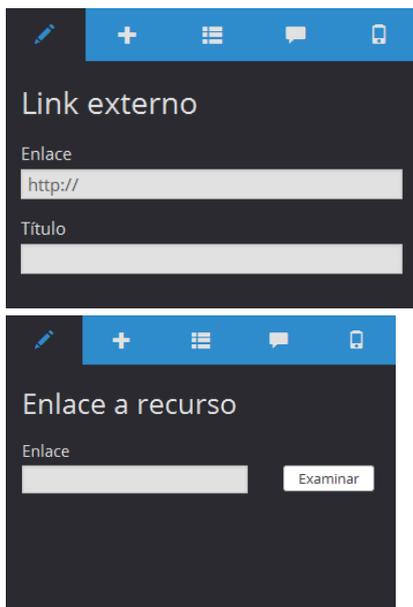
El editor de textos permite añadir enlaces a una o varias palabras. Basta con seleccionarla, desplegar el menú "**Enlaces**", e indicar el tipo de link que se desea generar.

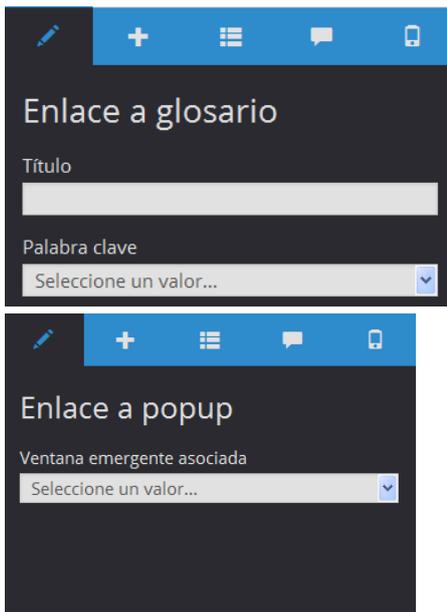
- **Enlace externo**, es decir, a una página web.

- **Enlace a un recurso**, muy útil para, por ejemplo, enlazar a un documento pdf.
- **Enlace a glosario**. Opción solo disponible y funcional en la plantilla Multipágina y Express. Permite enlazar a una palabra concreta del glosario (un tipo de pop-up-).
- **Enlace a pop-up**, que permite enlazar un texto a una ventana emergente. Ver **Aptdo 5.6.** (see page 56)



Una vez elegido el tipo de link debemos configurar sus propiedades en la **primera pestaña del menú de componentes**.





Crear tablas

Para crear una tabla, pulsa el botón  .

Se activa un panel que te permite configura el **número de filas y columnas** de la tabla, su **ancho** (en pixeles o en porcentaje) y alto y **otros parámetros**.

Propiedades de Tabla ✕

Propiedades de Tabla Avanzado

Filas 3	Anchura 500
Columnas 2	Altura
Encabezados Ninguno	Esp. e/celdas 1
Tamaño de Borde 1	Esp. interior 1
Alineación <No definido>	
Título 	
Síntesis 	

Aceptar Cancelar

Una vez creada la tabla, podemos configurarla. Selecciona una celda y pulsa con el **botón derecho del ratón**.



Podrás:

- **Celdas:** combinar unas celdas con otras, y definir propiedades específicas a una celda (desde color de fondo, borde o color y alineación de texto).
- **Filas:** añadir y eliminar filas.
- **Columnas:** añadir y eliminar columnas
- **Eliminar** la tabla.
- **Modificar las propiedades** generales de la tabla.

Recuerda

Para configurar las propiedades de las celdas, si trabajas con Firefox tendrás que configurar las propiedades celda a celda. Si trabajas con Chrome, podrás seleccionar varias celdas a la vez y aplicarles a todas el mismo formato.

Editar la fuente HTML

Pulsando la opción "**Fuente HTML**" podrás acceder al código fuente del texto y realizar directamente modificaciones, pegar código o añadir nuevo código.



Se recomienda utilizar poco de esta funcionalidad para evitar añadir códigos o CSS que puedan interferir en la programación de la plantilla.

Ahora bien, resulta útil para:

- Copiar y pegar el **código de una tabla** que hayamos creado en otros textos, sobre todo si son tablas a las que hemos aplicado formatos especiales (color, configuración...).
- Añadir el **código embed** de un vídeo alojado en un servidor de streaming (p. ej. de YouTube).

i La posibilidad de incluir código HTML directamente en el contenido puede ayudar al autor a incluir ciertos recursos, como tablas o un enlace de YouTube, pero también tiene sus limitaciones para garantizar el correcto comportamiento del contenido.

5.11. Verificar las incidencias de un proyecto

learningMaker incorpora un sistema de revisión de incidencias de los proyectos que permiten evitar errores comunes.

Accede a la pestaña "**Incidencias**" y verás si existen incidencias que hay que atender para finalizar el proyecto.

Inicio	Propiedades	Cuestionarios	Alfresco	Recursos	Publicaciones	Versiones	Incidentes
Cadenas coincidentes	Componentes o propiedades vacíos	Errores HTML	Recursos inexistentes				
Portada / Imagen de fondo / Objetivos / HTML	Página de contenido / HTML						
Portada / HTML / HTML							
Página de contenido / HTML							
Página de contenido / Destacado / HTML							
Página de contenido / Imagen / Nota al pie							
Simple / HTML							
Libros / HTML							
Glosario / Palabra clave / HTML							

El sistema muestra cuatro tipos de incidencias generales:

- **Cadenas coincidentes.** Se refiere exclusivamente a textos creados y no editados, es decir, que mantienen el texto por defecto "Lorem ipsum". Estos textos habrá que modificarlos.
- **Componentes o propiedades vacíos.** Se refiere a textos vacíos (sin nada de contenido) y componentes que tengan propiedades obligatorias que no han sido configuradas.
- **Errores HTML.** Si se edita el HTML de un texto, comprueba que no exista ningún error en el código.
- **Recursos inexistentes.** Comprueba si se han añadidos componentes como vídeos, imagen o audio pero no se les ha asociado ningún recurso.

Si existe algún error, **pulsando sobre él accederás a la página y al componente concreto**, y podrás subsanar la situación.

Recuerda

Si lo deseas, podrás **ver las incidencias de varios proyectos a la vez**.

Desde la portada de learningMaker, accede a "**Reporte de Incidencias**", selecciona los proyectos y ejecuta la búsqueda.

Nombre de proyecto	Cadenas coincidentes	Componentes o propiedades vacíos	Errores HTML	Recursos inexistentes
Multipágina	Portada / Imagen de fondo / Objetivos / HTML Portada / HTML / HTML Página de contenido / HTML Página de contenido / Imagen / Nota al pie Simple / HTML Libros / HTML Glosario / Palabra clave / HTML			
proyecto1	Página de contenido / HTML			

5.12. Publicar un proyecto

Al publicar el proyecto avisas que su contenido está listo y permites que se pueda descargar en el formato e idiomas elegidos.

La publicación que se genera es un fichero comprimido que alberga como mínimo un fichero index.html que permite ejecutar y abrir el contenido, así como una serie de carpetas en las que se almacenan ficheros clave para su funcionamiento y una carpeta de recursos (imágenes, vídeos...). En la **carpeta de recursos solo se recogen los archivos que realmente utiliza el proyecto**, es decir, que están enlazados en un componente del proyecto. Los recursos que no se hayan enlazados se quedan en learningMaker. Así, evitamos que un proyecto publicado pese más de la necesario arrastrando archivos que no se utilizan.

Hay tres vías para publicar un proyecto.

1. En una carpeta, sitúate sobre el proyecto y en la zona "**Opciones**" seleccionar "**Publicar**".
2. Accede a la pestaña "**Inicio**" del proyecto y pulsa "**Publicar**".
3. Desde el panel de edición del proyecto, despliega el **menú de opciones adicionales** y pulsa "**Publicar**".

Ahora, configura los parámetros de la publicación (idioma, tipo de formato o seguimiento y su número versión). Después pulsa "**Publicar**".

En la pestaña "**Publicaciones**" del proyecto veremos en **estado** en que se encuentra la publicación (en cola, en proceso o finalizado).

Una vez finalizada la publicación, podemos "**Descargar**" un fichero zip con el producto final.

Versión	Publicado por	Fecha de publicación	Estado	Idiomas	Tipo	Configuración	Opciones
<input type="checkbox"/> 1.0.0	Nombre	2016-01-13 13:31:39	Finalizado	es	SCORM 1.2		Descargar PENS

Recuerda

Puedes publicar un proyecto tantas veces como desees.

Si lo publicas de nuevo con los **mismos parámetros** (idioma, formato y versión) la publicación **sobreescribirá** la original.

Si lo publicas utilizando **parámetros diferentes** (por ejemplo, cambiando el formato), se creará una **publicación distinta**. Mismo contenido, distintos destinos.

5.13. Competencias de un proyecto

El módulo de competencias de un proyecto es opcional, y será activado sólo en las instancias para las que se solicite explícitamente.

Las competencias se asignan desde la sección "Competencias" del proyecto:

Nombre	Código	Descripción
<input checked="" type="checkbox"/> Competencia 1	COM1	
<input type="checkbox"/> Competencia 2	COM2	

En esta ventana se mostrarán las competencias disponibles para el proyecto, y el autor podrá asociar las que desee.

Es necesario disponer de permisos de administrador o autor para gestionar competencias y activar el módulo en la configuración de la aplicación.

5.14. Actualización de proyectos

El módulo de actualización de proyectos es opcional, y será activado sólo en las instancias para las que se solicite explícitamente.

Se añade la opción de actualizar los proyectos que el usuario indique. Esta actualización es útil en caso de que se haya actualizado alguna plantilla con cambios que es necesario reflejar en el proyecto.

Esta actualización se puede realizar desde el propio proyecto, en el apartado de "Versiones":

ID	Fecha	Autor	Tag	Versión	Descripción	Opciones
3	29/11/2017 15:59:30	root	migrated to 4.3.9.0	4.3.8.0		
2	29/11/2017 15:53:36	root	migrated to 4.3.9.0	4.3.8.0		
1	28/11/2017 12:05:59	root		4.3.8.0		

Tras la actualización el proyecto será modificado para reflejar los cambios realizados en la nueva versión de la plantilla.

También se puede realizar de forma masiva, desde el catálogo desde el menú opciones de una carpeta o libro, o directamente desde el menú lateral "Actualizar contenidos":

Nombre	Código	Plantilla	Bloqueado	Versión
<input checked="" type="checkbox"/> Carpeta 1	CODE-327-gg8PN6			
<input type="checkbox"/> Proyecto 5	CODE-330-4dGBqI	Smart Xunta 2017	Libre	4.3.9.0
<input type="checkbox"/> Proyecto 6	CODE-332-VcUQNQ	Smart Xunta 2017	Libre	4.3.9.0
<input checked="" type="checkbox"/> Proyecto 7	CODE-326-DrE8AK	Smart Xunta 2017	Libre	4.3.8.0
<input checked="" type="checkbox"/> Proyecto 2	CODE-329-E6lu0m	Smart Xunta 2017	Libre	4.3.8.0
<input type="checkbox"/> Carpeta 2	CODE-333-gmlD7I			
<input type="checkbox"/> Libro	CODE-338-eDcYJC			
<input type="checkbox"/> Proyecto 1	CODE-325-DXHEyi	Corporate (new)	Libre	4.3.8.0

Es necesario contar con permisos de administrador para realizar la actualización y activar el módulo en la configuración de la aplicación.

6. Crear y editar cuestionarios

Un cuestionario es un conjunto de preguntas ordenadas cuya finalidad es obtener información sobre los conocimientos del alumno. Los cuestionarios pueden ser evaluables (enviando información a una plataforma LMS) o no evaluables.

learningMaker nos permite:

6.1. Crear un cuestionario

6.2. Asociar un cuestionario compartido a un proyecto

6.3. Copiar un cuestionario compartido en un proyecto

6.4. Copiar un cuestionario exclusivo a otra ubicación

6.5. Abrir un cuestionario

6.6. Editar propiedades de los cuestionarios

6.7. Crear preguntas en un cuestionario

6.8. Añadir página de introducción a un cuestionario

6.9. Añadir feedback final a un cuestionario

6.10. Añadir un cuestionario a una página de un proyecto

6.1. Crear un cuestionario

Un cuestionario es un conjunto de preguntas ordenadas cuya finalidad es obtener información sobre los conocimientos del alumno. Los cuestionarios pueden ser evaluables (enviando información a una plataforma LMS) o no evaluables.

Existen dos modos de crear un cuestionario:

- **Cuestionario exclusivo** (see page 73): se crea asociado a un proyecto.
- **Cuestionario compartido** (see page 74): se crea de manera independiente y se puede asociar a uno o varios proyectos.

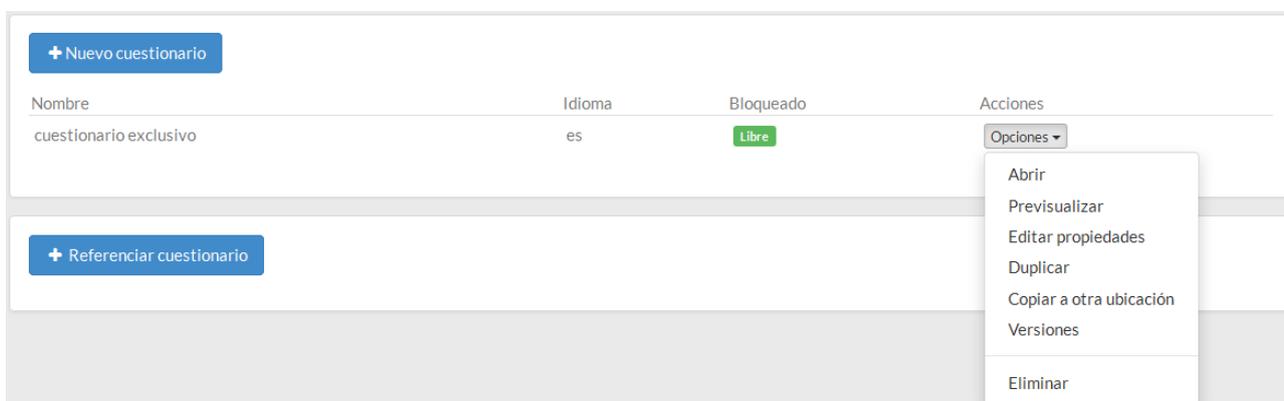
Cuestionario exclusivo

Accede al proyecto y entra en la pestaña "**Cuestionarios**". Después, pulsa "**Nuevo cuestionario**".



A continuación, indica el nombre y el idioma del cuestionario y pulsa "**Guardar**".

Una vez creado, podremos trabajar con él de forma similar a un proyecto: desde la columna "**Opciones**" podremos abrirlo, copiarlo a otro proyecto, eliminarlo, previsualizarlo...



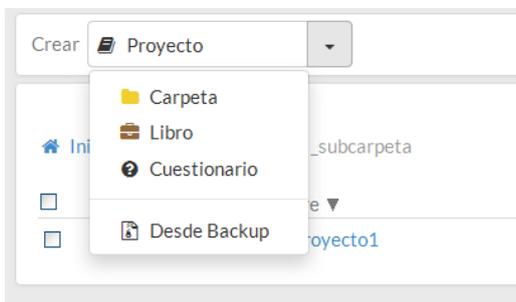
Recuerda**La edición de los cuestionarios es independiente al proyecto.**

Es decir, aunque un proyecto esté bloqueado por un usuario, cualquier otro puede abrir y bloquear los cuestionarios asociados.

Esto permite que varias personas trabajen simultáneamente en una unidad.

Cuestionario compartido

Sítuate en una carpeta y, en el menú "**Crear**" elige "**Cuestionario**".



Indica el nombre e idioma del cuestionario y pulsa "**Crear cuestionario**".

Observa que, si lo deseas, podrás asignarle un código personalizado al cuestionario ya que es un elemento independiente, comportándose igual que un proyecto.

Crear cuestionario
X

Nombre *

Código

Plantilla Activities ▼

Idioma * Español ▼

Cerrar
Crear cuestionario

Tras crearlo, podremos trabajar con él como si fuese un proyecto: bloquearlo, modificar sus propiedades, añadirle recursos, publicarlo, previsualizarlo, ver sus versiones...

The screenshot shows the top navigation bar with icons for Inicio, Propiedades, Recursos, Publicaciones, and Versiones. Below the navigation bar, there are buttons for 'Abrir' and 'Exportar' on the left, and 'Previsualizar' and 'Publicar' on the right. The main content area displays the breadcrumb 'Inicio > carpeta > _subcarpeta' and the title 'cuestionario compartido CODE-48111'. Below the title, there are details for 'Plantilla' (Activities), 'Idioma' (Español), and 'Título' (cuestionario compartido). At the bottom, there are status buttons: 'Libre', 'Bloquear', and 'Estado: Borrador'.

6.2. Asociar un cuestionario compartido a un proyecto

Cuando se crea un cuestionario compartido (Ver [Aptdo. 6.1. \(see page 73\)](#)), queda disponible para ser referenciado en uno o varios proyectos.

Basta con acceder al proyecto, entrar en la pestaña "**Cuestionarios**" y pulsar "**Referenciar cuestionario**".

The screenshot shows the top navigation bar with icons for Inicio, Propiedades, Cuestionarios (highlighted), Alfresco, Recursos, Publicaciones, Versiones, and Incidencias. Below the navigation bar, there are two buttons: '+ Nuevo cuestionario' and 'Referenciar cuestionario'.

Busca el cuestionario navegando por la estructura de carpetas de learningMaker ym tras localizarlo, pulsa "**Referenciar test**".

The screenshot shows a dialog box titled 'Referenciar test' with a close button (X) in the top right corner. The dialog displays a table with the following data:

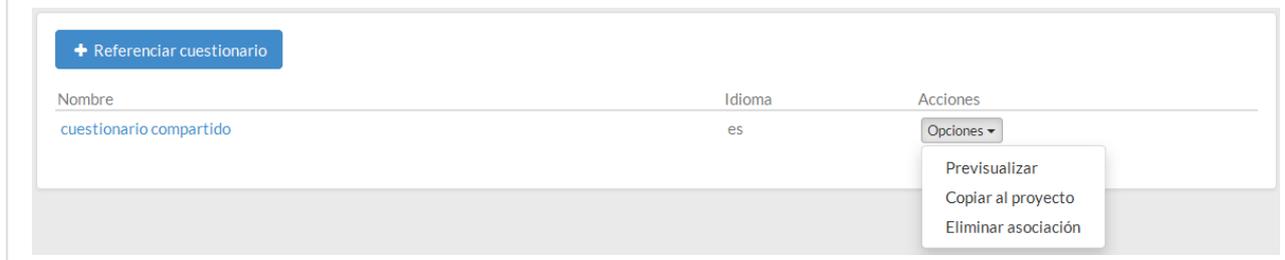
Código	Nombre	Plantilla	Opciones
CODE-48111	cuestionario compartido	Activities	Referenciar test
CODE-48110	proyecto1	Multi-página	

Una vez referenciado, se puede asociar a cualquier página de un proyecto, del mismo modo que un cuestionario exclusivo. Ver [Aptdo. 6.10. \(see page 102\)](#)

Recuerda

El cuestionario, al ser compartido y, por lo tanto, independiente de la unidad, solo podrá editarse y modificarse accediendo a él desde la carpeta en la que esté almacenado. No se puede editar desde el proyecto.

Cualquier edición y modificación del cuestionario compartido se verá reflejado automáticamente en todos los proyectos en los que esté referenciado.



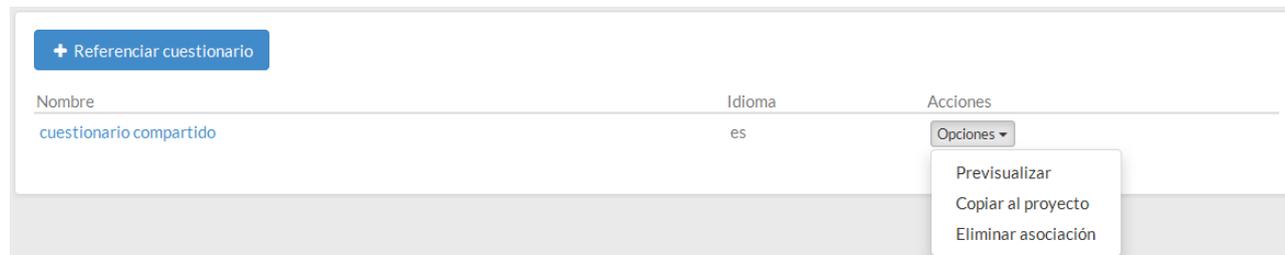
6.3. Copiar un cuestionario compartido en un proyecto

learningMaker permite crear una copia de un cuestionario compartido en un proyecto, es decir, crear una copia y que **se convierta en un cuestionario exclusivo**.

Esto permite por ejemplo, utilizar como base un cuestionario compartido existente porque vamos a aprovechar muchas de sus preguntas, pero en la copia podremos añadir o eliminar actividades para adaptarlo al proyecto.

Para crear una copia de un cuestionario compartido, primero debemos referenciarlo a la unidad (Ver [Aptdo. 6.2.](#) (see page 75))

Después, en la columna "**Acciones**" selecciona "**Copiar al proyecto**".



A partir de ese momento, esta copia del cuestionario **pasará a ser un cuestionario exclusivo del proyecto**.

6.4. Copiar un cuestionario exclusivo a otra ubicación

learningMaker permite crear una copia de un cuestionario exclusivo y guardarla en otra ubicación:

- **En una carpeta**, es decir, se convertirá en un cuestionario compartido.
- **En otro proyecto**.

Activa el menú de la columna "**Acciones**" y selecciona "**Copiar a otra ubicación**".

Inicio Propiedades **Cuestionarios** Alfresco Recursos Publicaciones Versiones Incidencias

+ Nuevo cuestionario

Nombre	Idioma	Bloqueado	Acciones
cuestionario exclusivo	es	Libre	Opciones ▾ Abrir Previsualizar Editar propiedades Duplicar Copiar a otra ubicación Versiones Eliminar

+ Referenciar cuestionario

Localiza la carpeta o el proyecto de destino del cuestionario en learningMaker.

Para **copiarlo en una carpeta** (convertirlo en un cuestionario compartido) pulsa el **botón azul "Copiar a esta ubicación"**.

Para **copiarlo dentro de un proyecto**, pulsa el botón "**Copiar a esta ubicación**" asociado al proyecto.

Copiar el test a otra ubicación X

Inicio > carpeta > _subcarpeta Copiar a esta ubicación

Código	Nombre	Plantilla	Opciones
CODE-48111	cuestionario compartido	Activities	
CODE-48110	proyecto1	Multi-página	Copiar a esta ubicación

6.5. Abrir un cuestionario

Para abrir un cuestionario:

- Si es un **cuestionario exclusivo** de un proyecto, accede al proyecto, entra en la pestaña "**Cuestionarios**", y en el menú de la columna "**Acciones**", selecciona "**Abrir**".

Inicio Propiedades **Cuestionarios** Alfresco Recursos Publicaciones Versiones Incidencias

+ Nuevo cuestionario

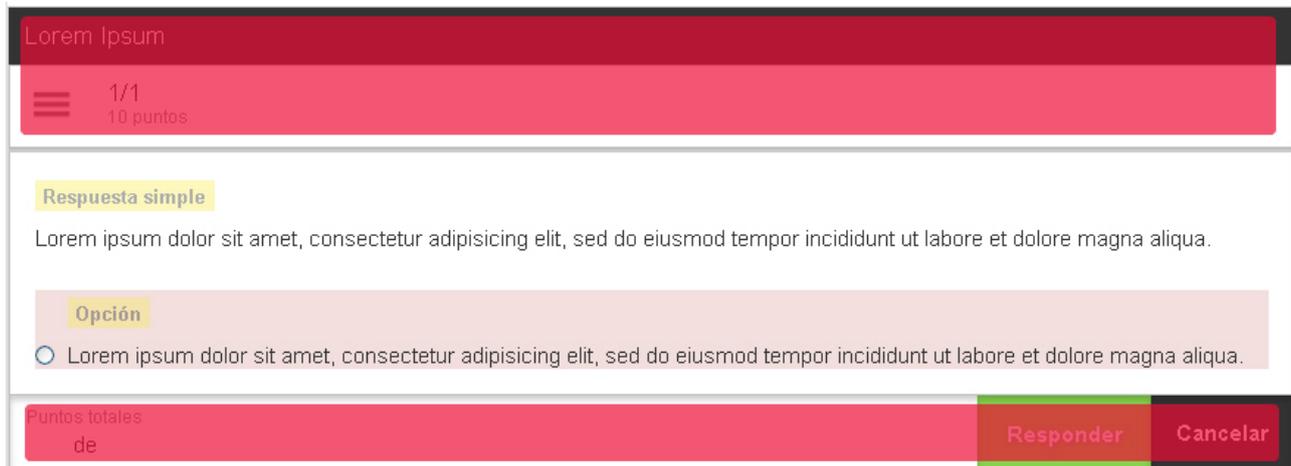
Nombre	Idioma	Bloqueado	Acciones
cuestionario exclusivo	es	Libre	Opciones ▾ Abrir Previsualizar

- Si es un cuestionario compartido, accede al cuestionario y pulsa **Abrir**'.



6.6. Editar propiedades de los cuestionarios

En un cuestionario debemos **hacer clic en dos elementos**: la **cabecera del cuestionario** (que permite configurar los parámetros generales del cuestionario) y el **pie del cuestionario** (que permite configurar el comportamiento del cuestionario ante las respuestas del alumno).



Cabecera de los cuestionarios

Las propiedades que se pueden modificar desde la **cabecera de los cuestionarios** se muestran en el panel lateral derecho de la pantalla. Son las siguientes:

Nombre	Descripción
Título	Texto mostrado en la cabecera de la actividad.
Ponderar puntuaciones	<p>Si seleccionas "False", todas las preguntas tienen el mismo valor y su puntuación se distribuirá equitativamente hasta alcanzar el 100% (si son 10 preguntas, valdrán un 10%, si son 20 valdrán un 5%...)</p> <p>Si seleccionas "True", cada pregunta podrá tener diferente puntuación y tendrás que fijar los puntos para cada una.</p>
Evaluable ★ ver nota	Define si el cuestionario será evaluable (True) o no (False), es decir, si la puntuación contará o no para la nota final del curso.
Puntuación para aprobar ★ ver nota	<p>Esta puntuación permite indicar con qué puntuación mínima aparecerá el feedback positivo del cuestionario.</p> <p>Esta puntuación no influye en el seguimiento/trazabilidad del proyecto. Para indicar la puntuación mínima para aprobar y cambiar el estado del contenido en el LMS (passed/failed) se debe modificar a nivel de proyecto. (Ver Aptdo. 4.8. (see page 41)).</p>
Preguntas aleatorias	<p>Si seleccionas "True", las preguntas se mostrarán de forma aleatoria al usuario.</p> <p>Si seleccionas "False", aparecerán en el orden en que las hayas dispuesto.</p>
Preguntas a incluir	<p>Número de preguntas que se mostrarán a la hora de responder al cuestionario.</p> <p>Si se selecciona "True" en la propiedad "Preguntas aleatorias", se mostrará en número de preguntas que se indique de manera aleatoria.</p> <p>Si se selecciona "False", se mostrará en número de preguntas que se indique pero en el orden en que están en el cuestionario.</p>
Color de fondo	Color de fondo de la cabecera.
Color de borde	Color del borde de la pregunta.
Color de fondo del cuestionario	Color de fondo del cuerpo del cuestionario.



Título de la cabecera visible	Si seleccionas " True ", el usuario verá el título en la cabecera. Si seleccionas " False ", no lo verá.
Botón de informe visible	Si seleccionas " True ", el usuario verá el botón ☰ para ver el informe del cuestionario. Si seleccionas " False ", no tendrá opción de verlo.
Paginación visible	Si seleccionas " True ", el usuario podrá ver la página del cuestionario en que se encuentra debajo del título de la cabecera. Si seleccionas " False ", no lo verá.
Puntuación de pregunta visible	Si seleccionas " True ", el usuario verá la puntuación de cada pregunta debajo del título de la cabecera o de la paginación. Si seleccionas " False ", no la verá.

Nota**Cuestionarios evaluables**

Si marcamos que un cuestionario es evaluable debemos tener en cuenta varias cuestiones:

La puntuación mínima para aprobar (passed/failed) se marca a nivel de proyecto, no a nivel de cuestionario.

La puntuación final del proyecto se calcula haciendo la media de la puntuación de todos los cuestionarios evaluables que estén incluidos en el proyecto (los no evaluables no interfieren en el cálculo de la puntuación). Así, si hay un único cuestionario, valdrá el 100% de la nota, mientras que si hay 2, cada uno valdrá el 50% de la nota final.

Las respuestas del alumno se trazan a través de un API propietario que se encarga de enviarlas de forma estándar a la plataforma. Dependiendo del formato de publicación del proyecto, el formato de envío será diferente: SCORM 1.2 o SCORM 2004 (a través de interacciones), Tin Can API (a través de huellas de aprendizaje) ... De esta forma, los profesores pueden visualizar las respuestas independientemente de la plataforma que utilicen.

Pie de los cuestionarios

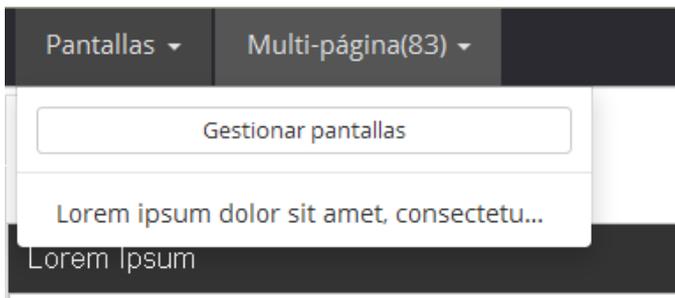
En el pie de página se mostrarán los contenidos que puedes añadir al cuestionario como, por ejemplo, feedback positivo o negativo en el caso de cuestionarios evaluables.

Las propiedades que se pueden modificar desde el pie de los cuestionarios son las siguientes:

	Nombre	Descripción
	Puntuación total visible	Si seleccionas "True", el usuario podrá ver la puntuación que vaya consiguiendo a medida que responda a las preguntas. Si seleccionas "False", no verá su puntuación.
	Color del botón 1	Color que se aplicará a los siguientes botones: "Cancelar", "Soluciones", "Ver Resultados", "Ocultar Resultados" y "Mis Respuestas".
	Color del botón 2	Color que se aplicará al botón "Responder".
	Botón de soluciones visible	Si seleccionas "True", el usuario podrá ver las soluciones correctas una vez agote el número de intentos para cada pregunta. Si seleccionas "False" (valor por defecto), no podrá ver las soluciones.
	Texto de botón Responder	Permite modificar el texto o traducir el nombre de este botón.
	Texto de botón Cancelar	Permite modificar el texto o traducir el nombre de este botón.
	Texto de botón Mostrar Resultados	Permite modificar el texto o traducir el nombre de este botón.
	Texto de botón Ocultar Resultados	Permite modificar el texto o traducir el nombre de este botón.
	Texto de botón Mostrar Soluciones	Permite modificar el texto o traducir el nombre de este botón.
	Texto de botón Mostrar Mis Respuestas	Permite modificar el texto o traducir el nombre de este botón.
Texto de botón Reintentar	Permite modificar el texto o traducir el nombre de este botón.	

6.7. Crear preguntas en un cuestionario

Para añadir una pregunta a un cuestionario, abre el menú superior "**Pantallas**" y pulsa "**Gestionar pantallas**".



Pulsa "**Añadir**" y elige uno de los tipos de preguntas disponibles.

Tipos de preguntas

Los posibles tipos de preguntas que puede contener un cuestionario son los siguientes:

- [Respuesta simple](#) (see page 82)
- [Respuesta múltiple](#) (see page 84)
- [Selección de listas](#) (see page 85)
- [Rellena los huecos](#) (see page 87)
- [Verdadero o falso](#) (see page 89)
- [Relacionar](#) (see page 89)
- [Respuesta numérica](#) (see page 91)
- [Secuencia](#) (see page 93)
- [Respuesta de desarrollo](#) (see page 94)
- [Escala de Likert](#) (see page 95)
- [Banco de palabras](#) (see page 96)
- [Crucigrama](#) (see page 96)

Respuesta simple

Consiste en señalar la respuesta correcta entre varias posibilidades (sólo hay una respuesta correcta). También se conoce por el nombre "tipo abc".

Lorem Ipsum

1/1
10 puntos

Respuesta simple

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Opción

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Opción

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

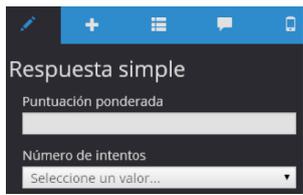
Opción

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

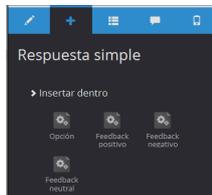
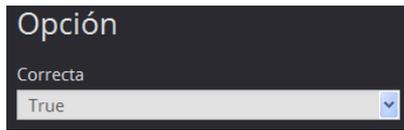
Puntos totales
de

Responder **Cancelar**

Las **propiedades** que se pueden editar en este tipo de pregunta son:

Propiedades	Nombre	Tipo	Obligatorio	Descripción
	Puntuación ponderada	Número	Sí	Puntos que se obtienen por responder correctamente a la pregunta.
	Número de intentos	Listado	Sí	Número de veces que el usuario podrá responder a la pregunta.

Los **componentes** que se pueden incluir dentro de este tipo de pregunta son:

Componentes	Tipo	Cantidad	Obligatorio	Descripción
	Opción	Tantas como se desee. Mínimo una.	Sí	<p>Texto en html modificable desde el propio editor con las opciones de respuesta.</p> <p>Desde su panel de propiedades es obligatorio seleccionar cuál va a ser la respuesta correcta (True) y cuál o cuáles las incorrectas (False).</p> 

Feedback positivo	Uno por actividad	No	Texto que se mostrará cuando el alumno acierte la respuesta correcta.
Feedback negativo	Uno por actividad	No	Texto que se mostrará cuando la respuesta dada sea incorrecta.
Feedback neutral	Uno por actividad	No	Texto genérico que se mostrará, tanto si se acierta la actividad como si no. Debe usarse solo, no combinarlo con los feedback positivo y negativo.

Respuesta múltiple

Consiste en señalar la respuesta o respuestas correctas entre varias posibilidades (puede haber más de una respuesta correcta). En caso de que haya varias respuestas correctas y solo se señale una de ellas, se considerará que la respuesta es incorrecta. También se conoce por el nombre "tipo abc múltiple".

Respuesta múltiple

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Opción

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Opción

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Opción

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Opción

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Feedback positivo

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

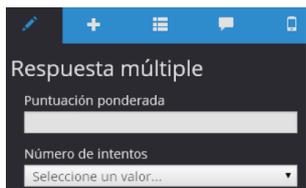
Feedback negativo

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Puntos totales de

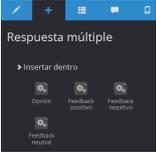
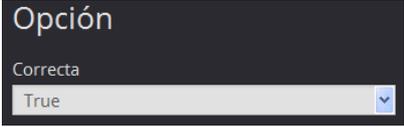
Responder **Cancelar**

Las **propiedades** que se pueden editar en este tipo de pregunta son:

Propiedades	Nombre	Tipo	Obligatorio	Descripción
	Puntuación ponderada	Número	Sí	Puntos que se obtienen por responder correctamente a la pregunta.

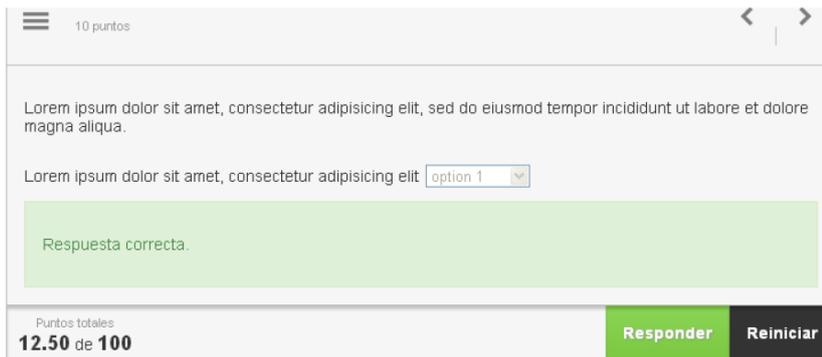
	Número de intentos	Listado	Sí	Número de veces que el usuario podrá responder a la pregunta.
--	---------------------------	---------	----	---

Los **componentes** que se pueden incluir dentro de este tipo de pregunta son:

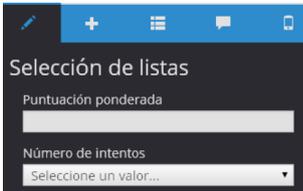
Componentes	Componente	Cantidad	Obligatorio	Descripción
	Opción	Tantas como se desee. Mínimo una.	Sí	<p>Texto en html modificable desde el propio editor con las opciones de respuesta. Desde el panel de propiedades hay que seleccionar cuál o cuáles van a ser las respuestas correctas (True) y cuál o cuáles las incorrectas (False).</p> 
	Feedback positivo	Uno por actividad	No	Texto en html que se mostrará cuando la respuesta dada sea la correcta.
	Feedback negativo	Uno por actividad	No	Texto en html que se mostrará cuando la respuesta dada sea la incorrecta.
	Feedback neutral	Uno por actividad	No	Texto genérico que se mostrará, tanto si se acierta la actividad como si no. Debe usarse solo, no combinarlo con los feedback positivo y negativo.

Selección de listas

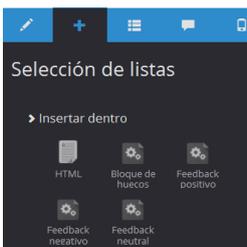
Consiste en escoger la respuesta correcta entre varias opciones de respuesta que se muestran en una caja ("combo") o varias.



Las **propiedades** que se pueden editar en este tipo de pregunta son:

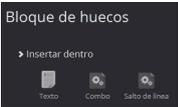
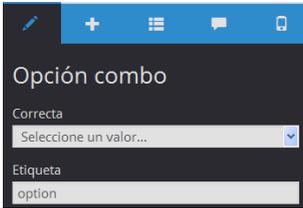
Propiedades	Nombre	Tipo	Obligatorio	Descripción
	Puntuación ponderada	Número	Sí	Puntos que se obtienen por responder correctamente a la pregunta.
	Número de intentos	Listado	Sí	Número de veces que el usuario podrá responder a la pregunta.

Los **componentes** que se pueden incluir dentro de este tipo de pregunta son:

Componentes	Tipo	Cantidad	Obligatorio	Descripción
	Html	Tantos como se desee.	Sí	Texto html genérico que podremos colocar en cualquier posición de la actividad.
	Bloque de huecos	Tantos como se desee	Sí	Componente principal de la actividad. En su interior podremos añadir los textos y combos de la actividad.
	Feedback positivo	Uno	No	Texto en html que se mostrará cuando la respuesta dada sea la correcta.
	Feedback negativo	Uno	No	Texto en html que se mostrará cuando la respuesta dada no sea la correcta.

	Feedback Neutral	Uno	No	Texto genérico que se mostrará, tanto si se acierta la actividad como si no. Debe usarse solo, no combinarlo con los feedback positivo y negativo
--	-------------------------	-----	----	---

Dentro de un bloque de huecos podemos añadir los siguientes componentes:

Componentes del BLOQUE DE HUECOS	Tipo	Cantidad	Obligatorio	Descripción
	Texto	Tantos como se desee.	Sí	Texto en html que se puede colocar antes o después de un combo.
	Combo	Tantos como se desee.	Sí	<p>Caja desplegable donde se encuentran las posibles respuestas.</p> <p>Dentro de este componente, se puede añadir otro componente: "Opción combo", es decir, nueva opciones en la lista desplegable. Debemos configurar en el panel de propiedades cuál de lo "Opción combo" es el correcto (True o False).</p>  <p>Se pueden añadir tantas opciones de selección ("Opción combo") como se desee.</p>
	Salto de línea	Tantos como se desee.	No	Este componente permite crear párrafos diferentes entre las líneas.

Rellena los huecos

Consiste en completar la caja o cajas con la respuesta correcta.

Lorem Ipsum

1/1
 10 puntos

< | >

Rellena los huecos

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

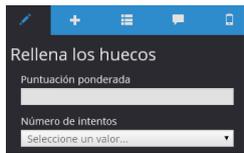
Bloque de texto/huecos

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit **Answer** Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur ipsum doloradipiscing elit **Answer**

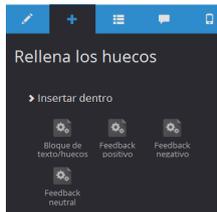
Puntos totales
 de

Responder **Cancelar**

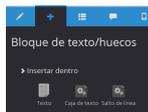
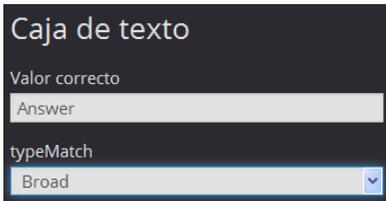
Las **propiedades** que se pueden editar en este tipo de pregunta son:

Propiedades	Nombre	Tipo	Obligatorio	Descripción
	Puntuación ponderada	Número	Sí	Puntos que se obtienen por responder correctamente a la pregunta.
	Número de intentos	Listado	Sí	Número de veces que el usuario podrá responder a la pregunta.

Los **componentes** que se pueden incluir dentro de este tipo de pregunta son:

Componente	Tipo	Cantidad	Obligatorio	Descripción
	Bloque de texto/huecos	Tantos como se desee	Sí	Componente principal de la actividad. En su interior podremos añadir los textos y las zonas de respuesta de la actividad.
	Feedback positivo	Uno	No	Texto en html que se mostrará cuando la respuesta dada sea la correcta.
	Feedback negativo	Uno	No	Texto en html que se mostrará cuando la respuesta dada no sea la correcta.
	Feedback neutral	Uno	No	Texto genérico que se mostrará, tanto si se acierta la actividad como si no. Debe usarse solo, no combinarlo con los feedback positivo y negativo

Dentro de un bloque de texto/huecos podemos añadir los siguientes componentes:

Componentes del BLOQUE DE TEXTO/HUECOS	Tipo	Cantidad	Obligatorio	Descripción
	Texto	Tantos como se desee.	Sí	Texto en html que se puede colocar antes o después de una zona de respuesta.
	Caja de texto	Tantos como se desee.	Sí	<p>Caja o zona de respuesta donde el usuario tendrá que escribir la palabra correcta.</p> <p>En las propiedades de este componente se debe indicar el "Valor correcto", es decir la palabra que debe escribir el alumno, y en el campo "TypeMatch" debes indicar "Broad" si es válida una respuesta aproximada (por ejemplo, no distingue entre mayúsculas y minúsculas) o indicar "Exact" para que el usuario deba escribir exactamente la respuesta tal y como la indiques.</p>  <p>Se pueden añadir tantas cajas de texto como se desee.</p>
	Salto de línea	Tantos como se desee.	No	Este componente permite crear párrafos.

Verdadero o falso

Consiste en señalar cuál de las premisas que se ofrece es la verdadera. Su **funcionamiento es exactamente igual a las preguntas de respuesta simple**.

Relacionar

Consiste en emparejar conceptos de dos columnas.

1/1
10 puntos

Relacionar

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Relación

Relación izquierda **Relación derecha**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Relación

Relación izquierda **Relación derecha**

Puntos totales de **Responder** **Cancelar**

Las propiedades que se pueden editar en este tipo de pregunta son:

Propiedades	Nombre	Tipo	Obligatorio	Descripción
	Puntuación ponderada	Número	Sí	Puntos que se obtienen por responder correctamente a la pregunta.
	Número de intentos	Lista	Sí	Número de veces que el usuario podrá responder a la pregunta.
	Comprobación por texto	Lista	Sí	Si se selecciona la opción "True", la pareja correcta de un elemento pueden ser varias opciones. Esto es, si dos elementos de una misma columna tienen el mismo texto, se consideran opciones correctas de sus respectivos elementos en la otra columna.

Los **componentes** que se pueden incluir dentro de este tipo de pregunta son:

Componentes	Tipo	Cantidad	Obligatorio	Descripción
	Relación	Tantas como se desee	Sí	Texto en html modificable desde el propio editor que hay que relacionar con la opción correspondiente de la columna opuesta. A la hora de responder aparecerán desordenadas de forma aleatoria y tendrás que relacionar los enunciados de la columna izquierda con los de la columna derecha.

Feed back positivo	Uno	No	Texto en html que se mostrará cuando la respuesta dada sea la correcta.
Feed back negativo	Uno	No	Texto en html que se mostrará cuando la respuesta dada no sea la correcta.
Feed back neutral	Uno	No	Texto genérico que se mostrará, tanto si se acierta la actividad como si no. Debe usarse solo, no combinarlo con los feedback positivo y negativo

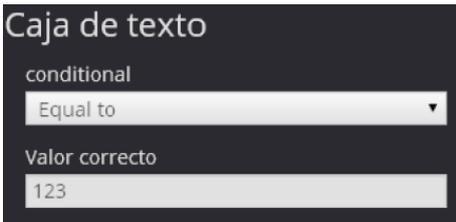
Respuesta numérica

Consiste en responder con una cifra.

Las **propiedades** que se pueden editar en este tipo de pregunta son:

Propiedades	Nombre	Tipo	Obligatorio	Descripción
	Puntuación ponderada	Numérico	Sí	Puntos que se obtienen por responder correctamente a la pregunta.
	Número de intentos	Listado	Sí	Número de veces que el usuario podrá responder a la pregunta.

Los **componentes** que se pueden incluir dentro de este tipo de pregunta son:

Componentes	Nombre	Cantidad	Obligatorio	Descripción
	Título de la pregunta	Uno	Sí	Este componente ya está situado por defecto en pantalla, no hay que añadirlo. Permite añadir en texto html el enunciado de la pregunta.
	Caja de texto	Uno	Sí	<p>Este componente ya está situado por defecto en pantalla, no hay que añadirlo. Contiene la cifra que será la respuesta al enunciado de la pregunta.</p> <p>En sus propiedades debemos configurar el "Valor correcto" de la respuesta así como un listado con diferentes condiciones que pueden tener que cumplirse (que la respuesta sea un número "igual a", "mayor que", "menor o igual que", que esté entre dos valores, etc.). Se modifica desde el panel de propiedades. En el caso de que el resultado esté entre dos valores, existen unos posibles separadores que se introducen en la propiedad "Valor correcto": el guión; el punto y coma: y los dos puntos .</p> 
	Feedback positivo	Uno	No	Texto en html que se mostrará cuando la respuesta dada sea la correcta.
	Feedback negativo	Uno	No	Texto en html que se mostrará cuando la respuesta dada no sea la correcta.
	Feedback neutral	Uno	No	Texto genérico que se mostrará, tanto si se acierta la actividad como si no. Debe usarse solo, no combinarlo con los feedback positivo y negativo

Secuencia

Consiste en ordenar una serie de elementos tal como se indica en el enunciado. Para ello, el usuario tiene que intercambiar las posiciones de los ítems haciendo clic en uno de ellos primero y luego en otro. De esta manera, se intercambiarán sus posiciones.

Las propiedades que se pueden editar en este tipo de pregunta son:

Propiedades	Nombre	Tipo	Obligatorio	Descripción
	Puntuación ponderada	Número	Sí	Puntos que se obtienen por responder correctamente a la pregunta.
	Número de intentos	Listado	Sí	Número de veces que el usuario podrá responder a la pregunta.

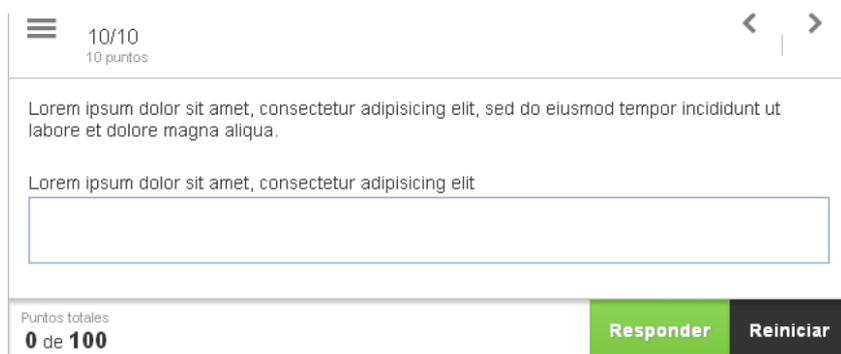
Los **componentes** que se pueden incluir dentro de este tipo de pregunta son:

Nombre	Cantidad	Obligatorio	Descripción
Opción	Tantas como se desee	Sí	Textos en html modificable desde el propio editor que hay que ordenar según se nos indique en el enunciado. Puedes insertar tantas opciones como desees.
Feedback positivo	Uno	No	Texto en html que se mostrará cuando la respuesta dada sea la correcta.

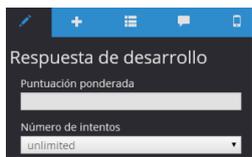
Feedback negativo	Uno	No	Texto en html que se mostrará cuando la respuesta dada no sea la correcta.
Feedback neutral	Uno	No	Texto genérico que se mostrará, tanto si se acierta la actividad como si no. Debe usarse solo, no combinarlo con los feedback positivo y negativo

Respuesta de desarrollo

Consiste en dar una respuesta en un número de líneas determinadas. Se conoce también como "respuesta libre" y se basa en una pregunta sin validación directa por parte de la herramienta, generalmente validada por el profesor.

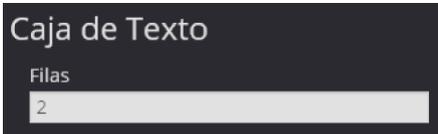


Las **propiedades** que se pueden editar en este tipo de pregunta son:

Propiedades	Nombre	Tipo	Obligatorio	Descripción
	Puntuación ponderada	Número	Sí	Puntos que se obtienen por responder correctamente a la pregunta.
	Número de intentos	Listado	Sí	Número de veces que el usuario podrá responder a la pregunta.

Los **componentes** que se pueden incluir dentro de este tipo de pregunta son:

Componente	Cantidad	Obligatorio	Descripción
Texto	Tantos como se desee	Sí	Texto en html modificable desde el propio editor que hay que completar con la respuesta correcta. Puedes insertar texto tanto antes como después o entre el espacio que hay que completar con la respuesta de desarrollo.

Caja de texto	Tantos como se desee	Sí	Espacio que habrá que completar con la respuesta de texto libre para la que habrá que especificar el alto que puede tener la caja mediante el panel de propiedades ("Filas"). 
Salto de línea	Tantos como se desee	No	Permite crear párrafos.
Feedback Neutral	Uno	No	Texto genérico que se mostrará, tanto si se acierta la actividad como si no. Debe usarse solo, no combinarlo con los feedback positivo y negativo

El texto en HTML, además de permitirnos incluir texto con formato, nos permite incluir también imágenes y enlaces hacia otros componentes del proyecto. Para más información consulta la documentación de las plantillas que vayas a utilizar en tu proyecto.

Esta es la visualización del panel de propiedades del componente "**Caja de texto**":

Escala de Likert

Se trata de un tipo de pregunta no evaluable que se emplea para conocer el nivel de acuerdo o desacuerdo con una declaración.



9/10
10 puntos

◀ ▶

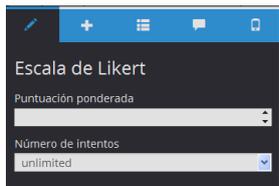
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

	Mucho	Poco	Nada
respuesta 1	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
respuesta 2	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
respuesta 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

Puntos totales
0 de 100

Responder **Reiniciar**

Las **propiedades** que se pueden editar en este tipo de pregunta son:

Propiedades	Nombre	Tipo	Obligatorio	Descripción
	Número de intentos	Listado	Sí	Número de veces que el usuario podrá responder a la pregunta.
	Puntuación ponderada	Número	Sí	Puntos que se obtienen por responder correctamente a la pregunta.

Los **componentes** que se pueden incluir dentro de este tipo de pregunta son:

Componente	Cantidad	Obligatorio	Descripción
Escalas	Uno	Sí	Componente que incluye los componentes "Escala" y "Enunciado".
Enunciado	Tantos como se desee	Sí	Cada uno de los enunciados que se deben valorar. Se modifican desde el panel de propiedades ("Título").
Escala	Tantas como se desee	Sí	Puntuación por niveles que servirá para evaluar los enunciados propuestos ("Título").
Feedback neutral	Uno	No	Texto genérico que se mostrará, tanto si se acierta la actividad como si no. Debe usarse solo, no combinarlo con los feedback positivo y negativo

Banco de palabras

Consiste en colocar una o varias cajas en sus huecos correspondientes en un enunciado. Para ello, el usuario debe seleccionar primero el hueco y luego la caja con el texto correspondiente.

☰ 12/12
8.33 puntos
< | >

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit [palabra 1] [palabra 2] Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit [palabra 3]

Correcto.

Puntos totales
8.33 de **100**
Responder
Reiniciar

Este tipo de pregunta se configura exactamente igual que la pregunta Rellena los huecos.

Crucigrama

Se trata del típico crucigrama en el que habrá que hacer coincidir las respuestas con los recuadros del mismo.

13/13
7.69 puntos

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
a	c	r	u	c	i	g	r	a	m	a
b				p						
c				s						
d				u						
e	l	o	r	e	m					

Horizontales
a1. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.
e1. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

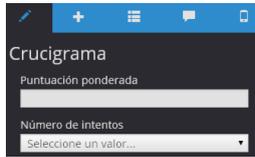
Verticales
5a. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Correcto.

Puntos totales
7.69 de 100

Responder Reiniciar

Las propiedades que se pueden editar en este tipo de pregunta son:

Propiedades	Nombre	Tipo	Obligatorio	Descripción
	Puntuación ponderada	Número	Sí	Puntos que se obtienen por responder correctamente a la pregunta.
	Número de intentos	Listado	Sí	Número de veces que el usuario podrá responder a la pregunta.

Los **componentes** que se pueden incluir dentro de este tipo de pregunta son:

Componente	Cantidad	Obligatorio	Descripción
HTML	Los que se desee	Sí	Textos en html que contienen la definición para la que hay que dar la respuesta cubriendo los recuadros del crucigrama.
Feedback positivo	Uno	No	Texto en html que se mostrará cuando la respuesta dada sea la correcta.
Feedback negativo	Uno	No	Texto en html que se mostrará cuando la respuesta dada no sea la correcta.
Feedback neutral	Uno	No	Texto genérico que se mostrará, tanto si se acierta la actividad como si no. Debe usarse solo, no combinarlo con los feedback positivo y negativo

Para configurar el cuestionario, hay que **indicar manualmente en cada celda** de la pantalla las **letras** que debe marcar el usuario en su posición correspondiente

Crucigrama

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut
aliqua.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
a																				
b																				
c																				
d																				
-																				

6.8. Añadir página de introducción a un cuestionario

La página de introducción de los cuestionarios nos permite añadir instrucciones y comentarios para el usuario

Lorem Ipsum

☰ 1/1
10 puntos

Pantalla de introducción

Este es el test final de la unidad.
Consta de 10 preguntas que tendrás que responder para comprobar tus conocimientos

¡Suerte!

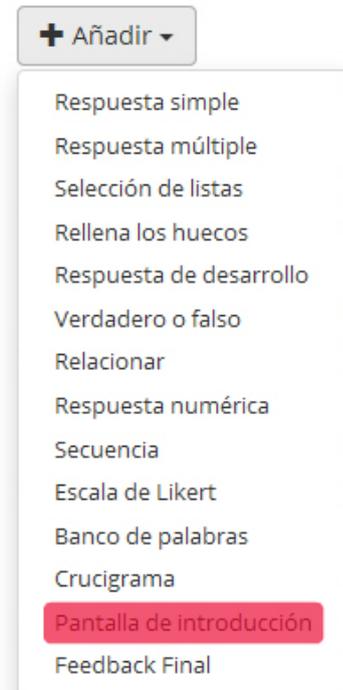
Puntos totales
de

antes de comenzar a responder las preguntas.

Para añadirla, accede al menú "**Pantallas**" y selecciona "**Gestionar pantallas**".

En el menú "**Añadir**" elige "**Pantalla de introducción**".

Gestión de pantallas



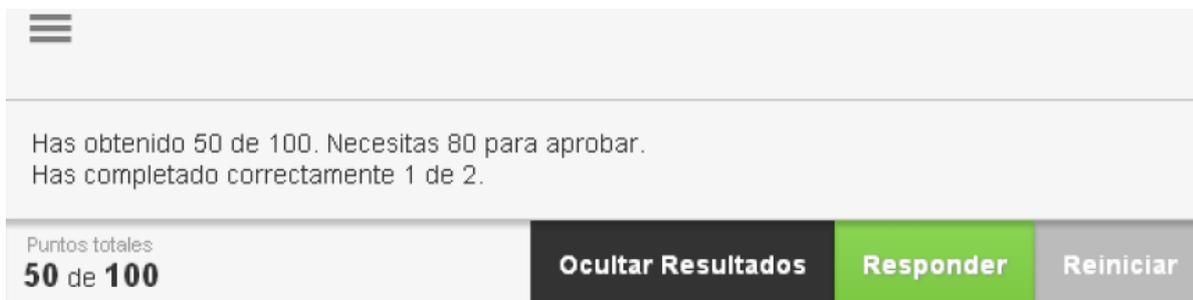
La pantalla de introducción no cuenta con propiedades específicas ni componentes adicionales.

Únicamente consta de un texto html que se podrá configurar utilizando su panel de edición de textos (Ver [Aptdo. 5.10.](#) (see page 62))

6.9. Añadir feedback final a un cuestionario

Se trata de un feedback del conjunto del cuestionario donde se indica la puntuación final obtenida, así como la necesaria para aprobar y el número de ejercicios correctos.

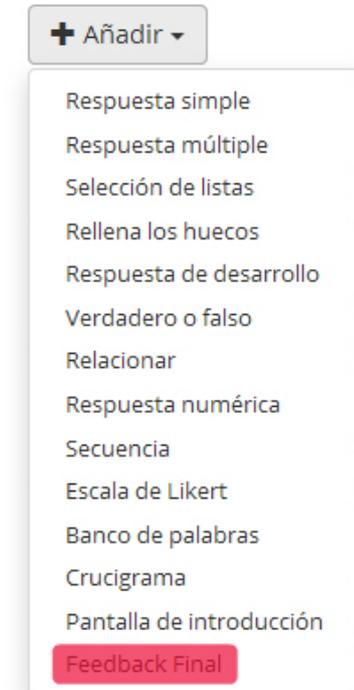
Se accederá a este feedback pulsando el botón **Ver Resultados** del cuestionario. Este botón solo se activará una vez se haya acertado todo, o en caso contrario, cuando se haya terminado el número de intentos de las preguntas.



Para añadir una pantalla de feedback final, accede al menú "**Pantallas**" y selecciona "**Gestionar pantallas**".

En el menú "**Añadir**" elige "**Feedback final**".

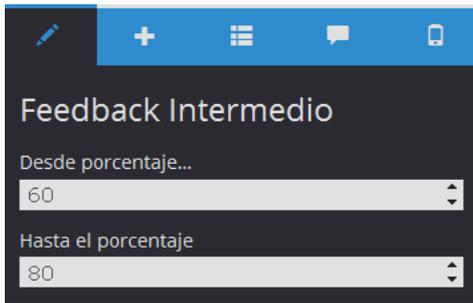
Gestión de pantallas



Por defecto, en pantalla ya están incluidos los dos componentes clave de esta pantalla: el "**Feedback incorrecto**" y el "**Feedback correcto**". Adicionalmente, podemos añadir el componente "**Feedback Intermedio**".



Podemos añadir tantos "**Feedback Intermedio**" como deseemos. Este componente se utiliza para poder dar información e instrucciones al alumno si la puntuación obtenida se encuentra dentro de un porcentaje determinado. En las **propiedades** de este componente podemos **configurar en qué rango de puntuación aparecerá este feedback**.



Recuerda

Por defecto, el feedback incorrecto se muestra en el rango de 0% al 80% (si es que no se cambia la puntuación para aprobar en las propiedades del cuestionario (Ver [Aptdo. 6.6.](#) (see page 78)) y el feedback correcto se muestra en el rango de 80% al 100%.

Entonces **¿cuándo se muestra el feedback intermedio?** ¿cuál de ellos predomina? **Predomina el que tenga el rango de puntuación más corto.**

Ejemplos:

- Si configuramos un feedback que se lance entre el 30% y el 70%, predominará sobre el feedback incorrecto, que tiene un rango mayor (de 0% a 80%). El feedback incorrecto solo se mostrará si la puntuación está entre 0% y 30% y si está entre el 70% y el 80%.
- Si configuramos un feedback que se lance entre el 90% y el 100%, también predominará, en este caso, sobre el feedback positivo porque este tiene un rango mayor (del 80% al 100%). Así, el feedback positivo se mostrará entre el 80% y el 90% y el feedback intermedio se mostrará entre el 90% y el 100%.
- Ahora, si configuramos un feedback que se lance entre el 70% y el 100% el funcionamiento es diferente: predominará sobre el feedback negativo en el rango del 70% al 80% ya que tiene un rango menor, pero no predominará sobre el feedback positivo, ya que este último es el que tiene un rango menor (del 80% al 100%). De este modo, el feedback negativo se mostrará del 0% al 70%; el intermedio del 70% al 80% y el positivo del 80% al 100%.

En cualquiera de los tres feedbacks el texto que se visualizará se puede modificar directamente desde el editor de HTML (Ver [Aptdo. 5.10.](#) (see page 62)).

elemento Feedback final

```
Has obtenido %score_obtained% de 100. Necesitas %score_min% para aprobar.
Has completado correctamente %exercises_correct% de %exercises_total%.
```

Se recomienda **no tocar ninguno de los datos recogidos entre signos de porcentajes.**

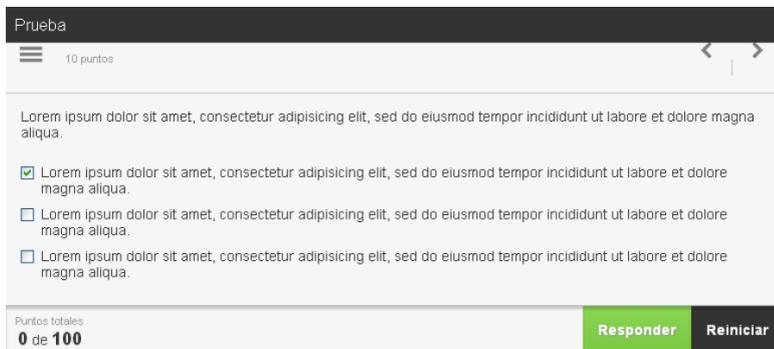
- El dato "**%score_obtained%**"; se reemplazará por el porcentaje obtenido al completar el cuestionario.
- "**%score_min%**" representa la puntuación mínima necesaria para aprobar el cuestionario.
- "**%exercises_correct%**" y "**%exercises_total%**" hacen referencia al número de preguntas correctas y al número total de preguntas del cuestionario, respectivamente.

6.10. Añadir un cuestionario a una página de un proyecto

Una vez creados y editados los cuestionarios debes incluirlos en el cuerpo de tu proyecto.

Para ello debes acceder a la página del proyecto e insertarlos desde el componente **"Cuestionario"** del mismo modo que el resto de componentes (ver [Aptdo. 5.7. \(see page 58\)](#)).

Dependiendo de la plantilla que estés utilizando, podrás usarlo en diferentes tipos de páginas y ventanas emergentes.



The screenshot shows a quiz interface with the following elements:

- Header:** "Prueba" (Test) with a hamburger menu icon and "10 puntos" (10 points).
- Question:** "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua."
- Options:**
 - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.
 - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.
 - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.
- Footer:** "Puntos totales 0 de 100" (Total points 0 of 100) and two buttons: "Responder" (Answer) and "Reiniciar" (Restart).

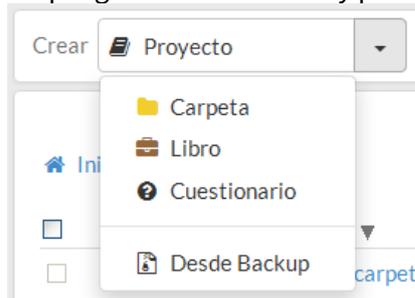
7. Crear libros

Un libro es la agrupación de varios proyectos bajo un mismo paraguas.

Siguiendo la filosofía de un libro en papel, podemos agrupar los proyectos (o **capítulos**) en un mismo libro con una **portada** común. Y además, la **navegación** en la plataforma LMS será **secuencial** (después del capítulo 1 se accederá directamente al capítulo 2).

Para crear un nuevo libro:

1. Despliega el menú "**Crear**" y pulsa "**Libro**".



2. Cubre los datos del formulario de creación (como mínimo el nombre y el ISBN) y pulsa "**Crear libro**".

Crear libro

Nombre del libro *	<input type="text" value="Nombre del libro"/>
Código	<input type="text" value="Código"/>
ISBN *	<input type="text" value="ISBN"/>
Nivel	<input type="text" value="Nivel"/>
Editorial	<input type="text" value="Editorial"/>

3. Accede al libro que se ha creado y pulsa **"Agregar proyecto"**.

The screenshot shows the main dashboard with four tabs: Inicio, Propiedades, Publicaciones, and Incidencias. Below the tabs is a navigation bar with 'Agregar proyecto', 'Previsualizar', and 'Publicar'. The breadcrumb trail is 'Inicio > carpeta > subcarpeta'. A red warning box states: 'Importante! Este libro no dispone de portada'. Below this, a book icon is followed by 'Libro CODE-48104'. A table displays book details:

Nombre	ISBN	Editorial
Libro	00000	-
Código	Nivel	Fecha de creación
CODE-48104	-	19 de enero de 2016

4. Navega por las carpetas de learningMaker hasta localizar los proyectos que quieres agregar al libro y pulsa **"Agregar curso"** cuando los localices.

The screenshot shows a blue dialog box titled 'Agregar proyecto' with a close button 'X'. The breadcrumb trail is 'Inicio > carpeta > subcarpeta'. Below is a table with columns: Código, Nombre, Plantilla, and Opciones.

Código	Nombre	Plantilla	Opciones
CODE-48105	Capítulo 1	Multi-página	Agregar curso
CODE-48106	Capítulo 2	Multi-página	Agregar curso
CODE-48107	Capítulo 3	Multi-página	Agregar curso
CODE-47953	Portada	Multi-página	Agregar curso

5. Después, podrás cambiar el orden de los contenidos de forma manual y, sobre el menú de **"Options"** debes indicar que proyecto será la portada, pulsando **"Establecer como portada"**.

The screenshot shows a dialog box titled 'Guardar orden'. It contains a table with columns: Order, Título, Template, Blocked, and Options. The 'Options' dropdown menu is open, showing 'Establecer como portada' and 'Desligar del libro'.

Order	Título	Template	Blocked	Options
0	Capítulo 1	Multi-página	Free	Options Establecer como portada Desligar del libro
0	Capítulo 2	Multi-página	Free	
0	Capítulo 3	Multi-página	Free	
0	Portada	Multi-página	Free	

6. Finalmente, elige **"Publicar"** para descargar el producto final.

Además de realizar las mismas acciones que con los proyectos o carpetas (publicar, renombrar, eliminar...), también podrás convertir el libro en una carpeta ("**Convertir a carpeta**") o, en el caso contrario, convertir la carpeta a un libro ("**Convertir a libro**").

The image shows two screenshots of the learningCloud interface. The top screenshot shows a table with columns: Código, Nombre, Plantilla, Estado, Bloqueado, and Opciones. The first row is selected, and the 'Opciones' menu is open, showing options: Enviar al portapapeles, Convertir a carpeta, Editar, Previsualizar, Eliminar, and Publicar. The bottom screenshot shows a similar table with columns: Código, Nombre, Plantilla, Estado, Bloqueado, and Opciones. The second row is selected, and the 'Opciones' menu is open, showing options: Enviar al portapapeles, Convertir a libro, Ver publicaciones, Renombrar, Eliminar, and Publicar.

Código	Nombre	Plantilla	Estado	Bloqueado	Opciones
<input checked="" type="checkbox"/>	CODE-48104	Libro	Libro		Opciones

Código	Nombre	Plantilla	Estado	Bloqueado	Opciones
<input type="checkbox"/>	422827dc742...	subcarpeta	Carpeta		Opciones
<input type="checkbox"/>	CODE-48103	Libro	Libro		
<input type="checkbox"/>	CODE-47955	proyecto1	Basic	Borrador	Bloqueado por mariajos

8. Importar/exportar proyectos

La acción de **exportar** te permite extraer el **materi al de edición** del proyecto tal y como está en learningMaker para poder guardarlo en tu equipo.

Esta operación se utiliza con frecuencia para llegar proyectos de una instancia de learningMaker a otra.

Recuerda

No debes confundir el archivo de exportación con la publicación.

Una **publicación** es el producto final y totalmente funcional, es decir, cuenta con una página `index.html` para ejecutar y visualizar el contenido. Además, cuando se publica, solo se guardan en el zip los recursos que realmente se usan, es decir, que están enlazados a componentes del proyecto.

Una **exportación** es un paquete de trabajo para la edición, que incluye todo el contenido y todos los recursos que se han albergado en la carpeta "Recurso". El paquete obtenido no es funcional, no cuenta con una página `index.html`.

Para exportar un proyecto de learningMaker

Accede a sus pestaña "**Inicio**" y pulsa "**Exportar**".



Al pulsar en "**Exportar**" se mostrará la siguiente ventana:



En ella es posible habilitar estas dos opciones:

- "Excluir recursos" permite exportar el contenido sin los recursos asociados (imágenes, vídeos, audios,...)
- "Última revisión" permite exportar únicamente la última revisión, y no todo el histórico de versiones.

Para exportar un proyecto tal cómo se hacía antes de que existiese esta ventana, deje ambas opciones sin marcar.

El archivo zip que se genera puedes volver a subirlo a la herramienta, para seguir editándolo o, por ejemplo, utilizarlo en una plataforma externa.

Para importar un proyecto en learningMaker:

1. Sitúate en la carpeta en la que deseas importar el proyecto.
2. En el menú "Crear" seleccionar "**Desde Backup**".
3. Localiza el archivo en tu equipo y pulsa "**Abrir**".



El proyecto se subirá y quedará disponible para seguir editándolo.

9. Plantillas

9.1 New Corporate

- 9.1.1. Crear un proyecto (see page 107)
- 9.1.2. Primeros pasos en la edición (see page 111)
- 9.1.3. Configurar las páginas (see page 113)
- 9.1.4. Crear pop-ups (see page 122)
- 9.1.5. Crear zona de widgets (see page 128)
- 9.1.6. Insertar y configurar componentes (see page 130)

9.1 New Corporate

- 9.1.1. Crear un proyecto (see page 107)
- 9.1.2. Primeros pasos en la edición (see page 111)
- 9.1.3. Configurar las páginas (see page 113)
- 9.1.4. Crear pop-ups (see page 122)
- 9.1.5. Crear zona de widgets (see page 128)
- 9.1.6. Insertar y configurar componentes (see page 130)

9.1.1. Crear un proyecto

¿Qué es un proyecto?

Un proyecto es un contenido INDEPENDIENTE que tiene entidad propia. Es decir:

- Tiene un ID propio, un identificador unívoco que lo diferencia de cualquier otro en Maker.
- Puede albergar recursos propios (imágenes, audios, vídeos...).
- Se puede publicar y, por lo tanto, genera su propia trazabilidad.



Selección de plantilla new corporate

1. Nuevo proyecto.
2. Selecciono plantilla: "x".

3. Selecciono Lenguaje: Español o Inglés

Crear proyecto
X

Nombre *

Código

Idioma * Español ▼

Plantilla * Corporate ▼

Corporate v. 1.0.0

- 🖥️ **Navegadores soportados**
 Android 4.0+ Chrome (current, current-1) Firefox (current, current-1)
 IE Explorer 9+ IOS 8+ Safari 6+
- 📏 **Resoluciones soportadas**
 1024_768
- 🎓 **Sistemas de seguimiento**
 local scorm_1_2 scorm_2004 tincan WEBZIP
- 📖 **Manuales de usuario**

Crear
Cerrar

Área de edición de un proyecto

Páginas ▾ Popups ▾ Corporate(351) ▾ Español Guardar Mostrar contenido ▾ Yrma Administrador ▾ X

☰ Title 1 🔍

Para comenzar

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Introducción

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Menú

- 1 **Título de la página**
Subtítulo de la página
- 2 **Feedback**

página

➤ **Inserir dentro**

Texto

Imagen

Intercambiador de imágenes

Antes / Después

Panel

Acordeón

Actividad no interactiva

Interactiva

Separación

Audio

Vídeo

YouTube

Galería de imágenes

Resumen de seguimiento

Fila

Zona de widgets comunes

Widget

➤ **Inserir después**

No existen componentes para insertar después.

Estructura del proyecto

Antes de comenzar a editar el proyecto, es importante conocer su estructura, ya que en esta se basa el uso de la herramienta autora Learningmaker:

1º nivel. Páginas de contenido

Simbolizan cada una de las pantallas que son visibles dentro del proyecto. En su interior se albergan los componentes y contenidos. Contienen, a su vez, ventanas emergentes y componentes.

2º nivel. Componentes

Son cada uno de los elementos que pueden ser utilizados en las páginas y dentro de los elementos genéricos. Hay componentes que pueden ser contenedores de otros componentes, es decir, actúan como “padre”. Los componentes, a su vez, se encargan de mostrar los recursos asociados a un proyecto o de enlazar los diferentes elementos de una plantilla (páginas y ventanas emergentes).

Los componentes son introducidos dentro de los elementos de todos los niveles superiores. Es decir, hay componentes que se incluyen en las páginas de contenido, en las ventanas emergentes o en los elementos genéricos del proyecto.

3º nivel: Ventanas emergentes o Pop-ups

Simbolizan las ventanas que se sobreponen por encima de las páginas tras la interacción del usuario. Normalmente se utilizan para mostrar vídeos, imágenes, contenidos externos o actividades. Las ventanas emergentes están dentro de las páginas de contenido o elementos genéricos e incluyen, a su vez, componentes.

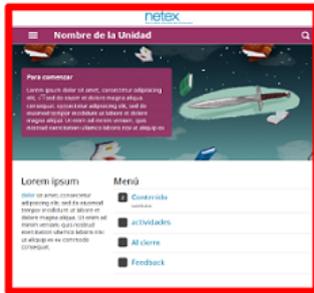
4º nivel. Recursos

Son cada uno de los archivos que incluyen los componentes y que pueden ser utilizados en un proyecto. Los tipos de archivos soportados dependerán de los componentes utilizados en la plantilla.

Resumen Proyecto

1. Creamos un Proyecto (elegimos una plantilla)
2. Creamos páginas (3 tipos: Menú, contenido, Feedback) y pop-up (personalizables)
3. Incluimos componentes dentro de nuestras páginas y popups

Estructura de la unidad



Portada



Contenido



Feedback (progreso)



Cuerpo central de contenidos



Zona de Widgets (zona opcional)



9.1.2. Primeros pasos en la edición

1. Crear páginas | 3 tipos: portada, contenido y feedback



2. Configurar las propiedades de una página

The image shows a configuration panel for a page with the following fields: id (6effd4e4bbf26e8684eb4f0be55a9659), Título (Menú), Subtítulo, Índice de página, Estilo (opción 2), Zona de widgets (False), and Ancho (Width XL). To the right, a preview shows a navigation menu with the page title and subtitle. Callouts explain: 'Título y subtítulo' (text in the navigation menu), 'Índice de la página' (number/letter in the navigation menu), 'Ancho de la página' (various widths), 'Estilo' (applies to the cover page), and 'Zona de widgets' (applies to content pages).

Título y subtítulo
texto que se verá en el menú de navegación de la portada.

Índice de la página
Número o letra que se verá en el menú de navegación de la portada.

Ancho de la página
Se puede elegir varios anchos.

Estilo
Solo aplica en la página de Portada. Permite establecer cómo se muestran los contenidos de esta página

Zona de widgets
Solo aplica en las páginas de contenido. Permite añadir o eliminar la zona lateral de widgets.

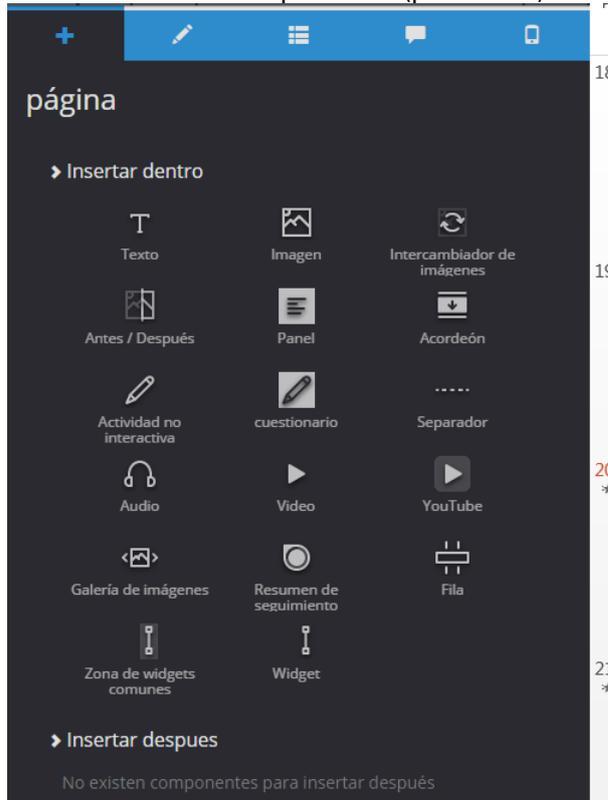
Menú **Título**
1 **Título de la página**
Subtítulo de la página **Subtítulo**

3. Añadir componentes en las páginas

Son los elementos que podemos incorporar en una página.

- De estructura (filas, columnas...)
- Textuales
- Contenedores de recursos (audios, vídeos...)

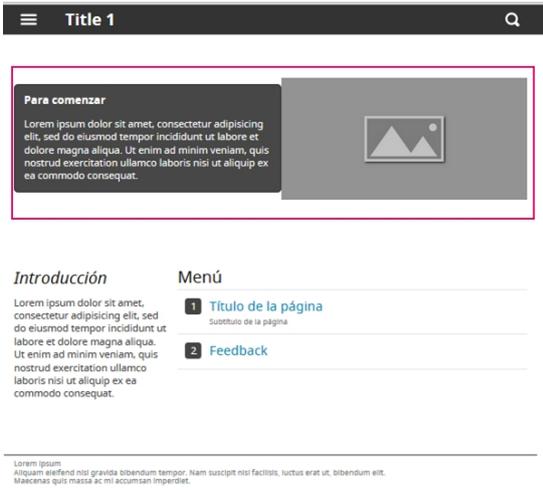
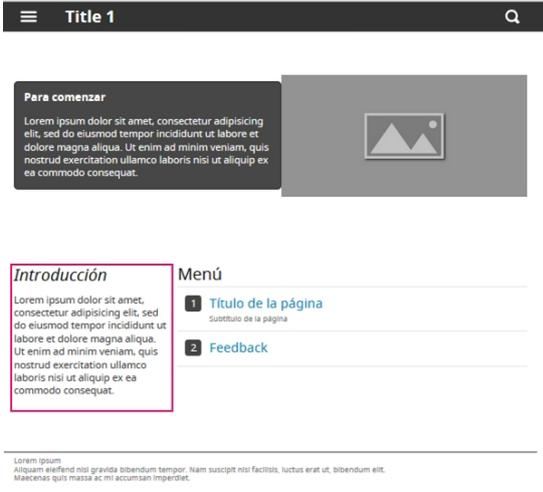
- Contenedores de componentes (paneles...)

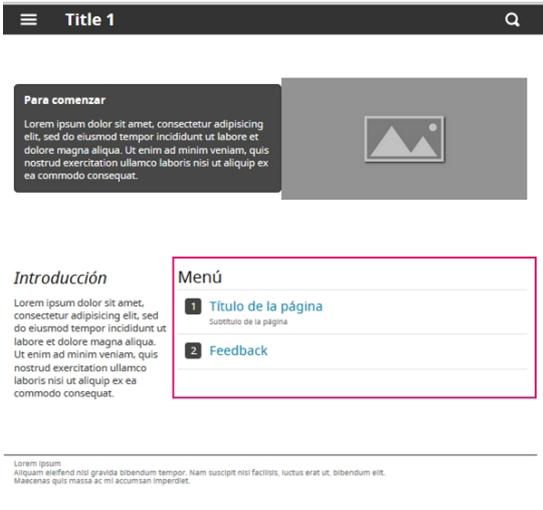
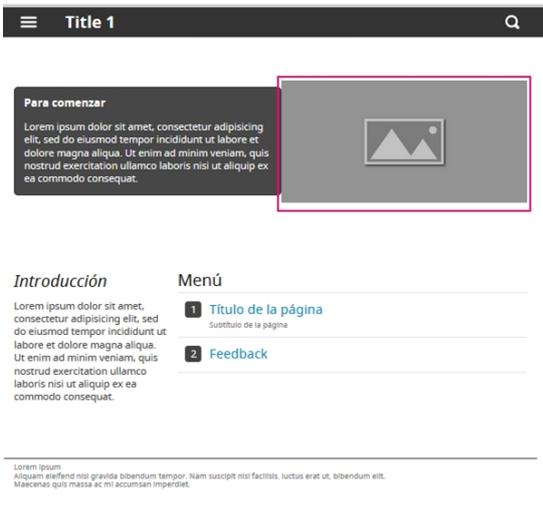
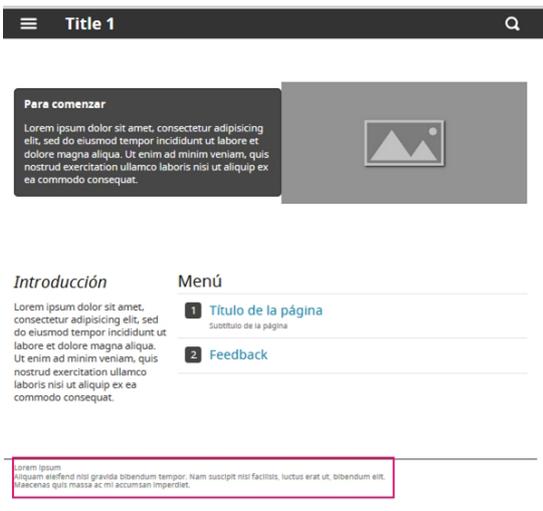


9.1.3. Configurar las páginas

A. Página Portada | Solo se requiere configurar los componentes existentes.

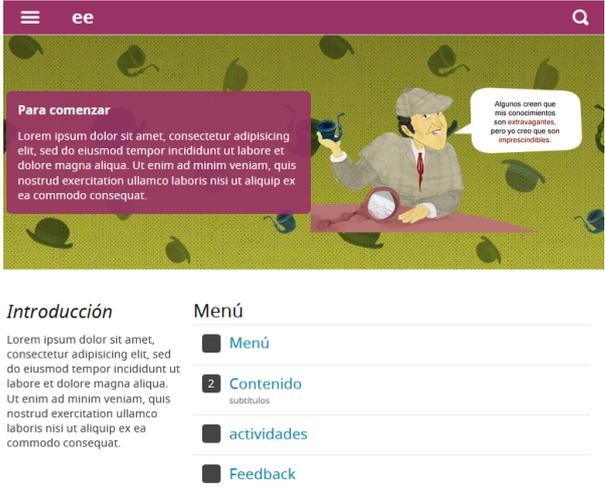
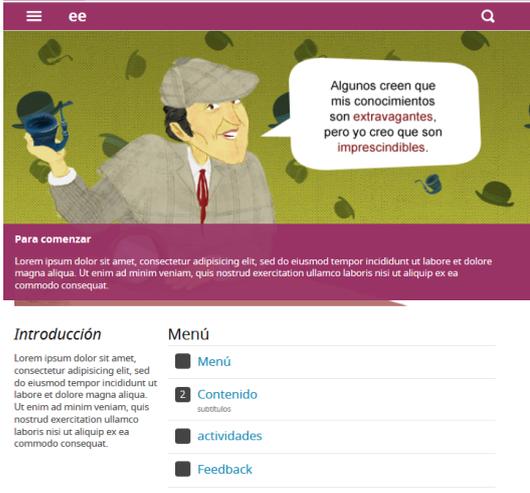
Área	Descripción	
Interfaz	<p>Permite añadir un logo y su posición.</p> <p>Permite establecer el color base de toda la unidad (todos los elementos y componentes asumirán ese color por defecto)</p>	

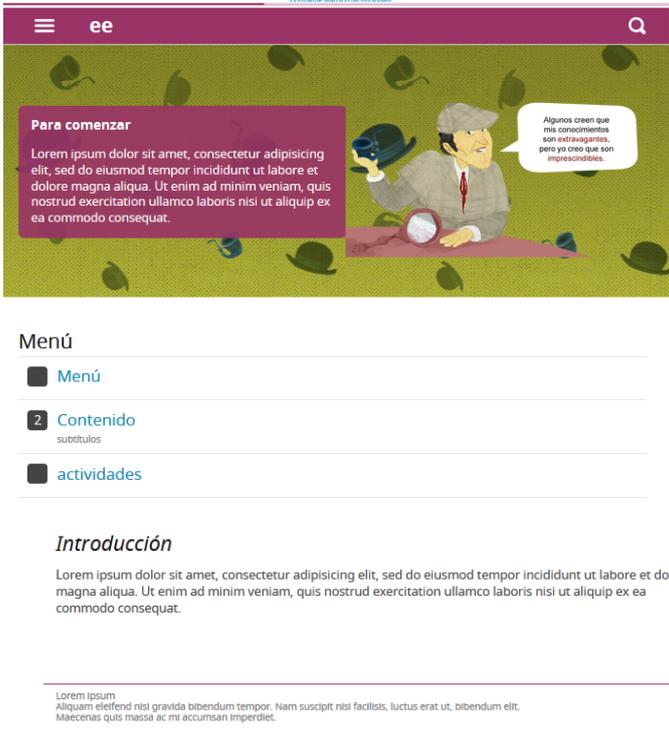
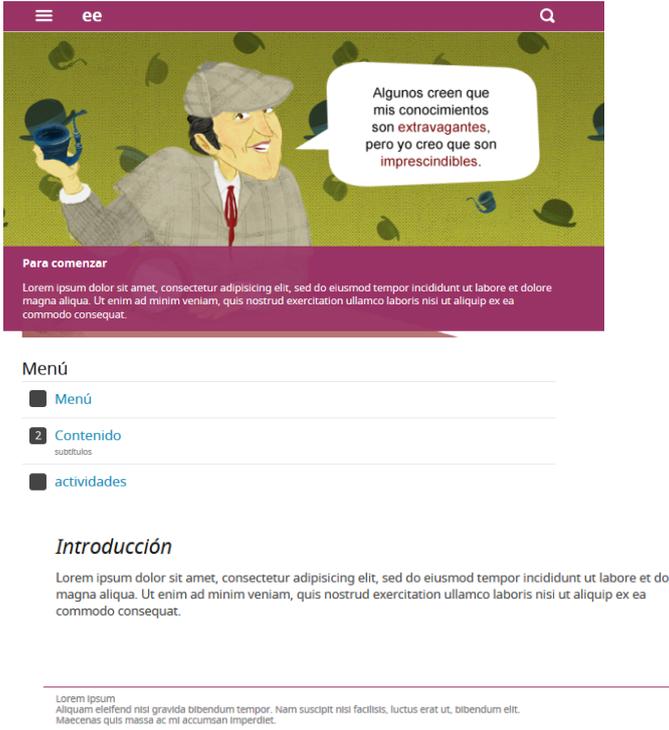
<p>Encabezado</p>	<p>Podemos definir el tipo de vista y la imagen de fondo.</p>	
<p>Texto inicio</p>	<p>Texto libre.</p>	
<p>Texto de introducción</p>	<p>Texto opcional que se puede eliminar.</p>	

<p>Menú principal</p>	<p>Se crea automáticamente a medida que vamos creando nuevas páginas en la unidad. Los textos que se muestran se configuran en las propiedades de las páginas.</p>	 <p>The screenshot shows a page layout with a dark header containing a hamburger menu icon, the text "Title 1", and a search icon. Below the header, there are three main sections: "Para comenzar" with placeholder text and an image icon, "Introducción" with placeholder text, and "Menú" which is highlighted with a pink rectangular box. The menu contains two items: "1 Título de la página" (with a subtext "Subtítulo de la página") and "2 Feedback". At the bottom, there is a small "Lorem ipsum" text block.</p>
<p>Imagen inicio</p>	<p>Tamaño 400 px alto. El ancho se adaptará. *Si la imagen si es inferior a este tamaño, se repetirá como un patrón.</p>	 <p>This screenshot is identical to the one above, but the image icon in the "Para comenzar" section is highlighted with a pink rectangular box, indicating its size and placement.</p>
<p>Créditos</p>	<p>Texto libre.</p>	 <p>This screenshot is identical to the one above, but the "Lorem ipsum" text block at the bottom of the page is highlighted with a pink rectangular box.</p>

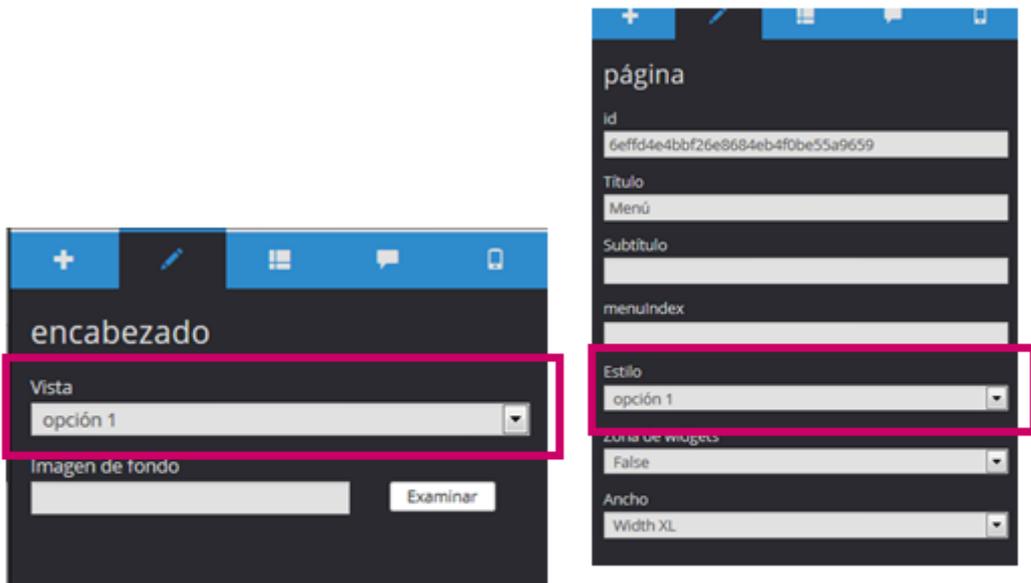
Preconfiguraciones

A la hora de crear una página de Menú, podemos elegir entre 4 estilos diferentes.

<p>Portada A</p> <p>Página estilo 1</p> <p>Encabezado vista 1</p>	
<p>Portada B</p> <p>Página estilo 1</p> <p>Encabezado vista 2</p>	

<p>Portada C</p> <p>Página estilo 2</p> <p>Encabezado vista 1</p>	
<p>Portada D</p> <p>Página estilo 2</p> <p>Encabezado vista 2</p>	

Tanto el estilo de la cabecera como el estilo de la página se puede configurar desde la zona de propiedades de cada elemento



B. Página de contenidos

Preconfiguraciones

A la hora de crear una página de contenidos, podemos elegir entre 2 estilos.

(el estilo de la página se puede configurar manualmente desde la zona de propiedades)

Página de contenidos con widgets



Página de contenidos sin widgets



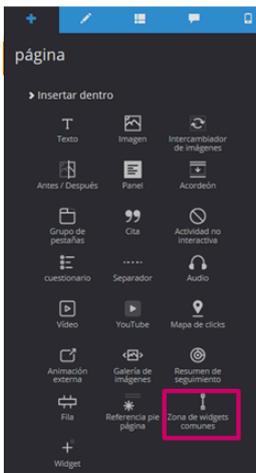
Añadir la zona de widgets

Si hemos creado una página sin zona de widgets, pero queremos añadirla a posteriori debemos:

1. En las propiedades de la página marcar True en la propiedad “Zona de widgets”.
2. Añadir componente “Zona de widgets comunes”.



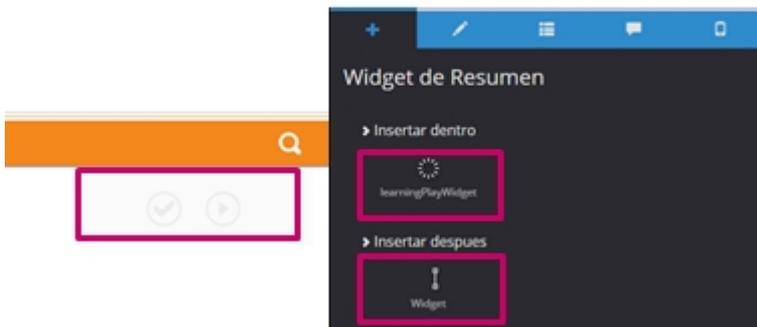
WIC Barán NV
Calle Severo Ochoa, nº 2, Parque Empresarial Madrid-Los Rozos
Los Rozos 28232, Madrid



Elementos de la zona de widgets

En la zona “Widget de Resumen” se verá automáticamente, en función del tipo de recursos que introducimos:

- Primer botón: listado de cuestionarios
- Segundo botón: listado de Vídeos y Audios
- Podemos añadir un tercer botón, que conecta con learningPlay.



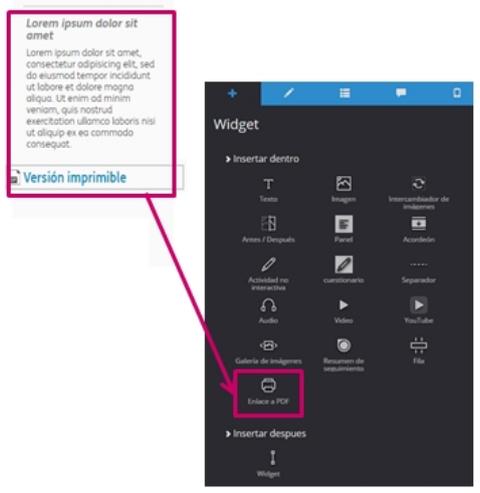
A continuación, podemos añadir “Widgets”.

En su interior podemos incorporar cualquier componente (textos, imágenes, audios...).

Hay un componente especial: “Enlace a PDF”.

Al añadirlo, se crea automáticamente una versión pdf con todo el contenido de la unidad.

Se recomienda añadirlo al final, tras editar todo el contenido de la unidad.

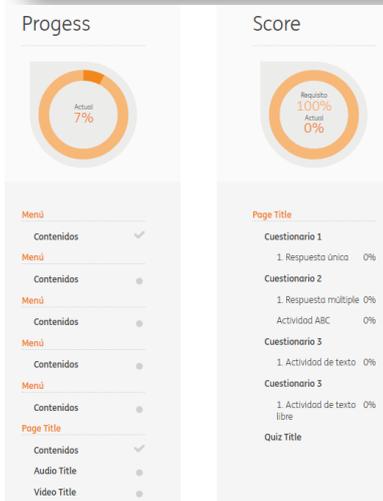
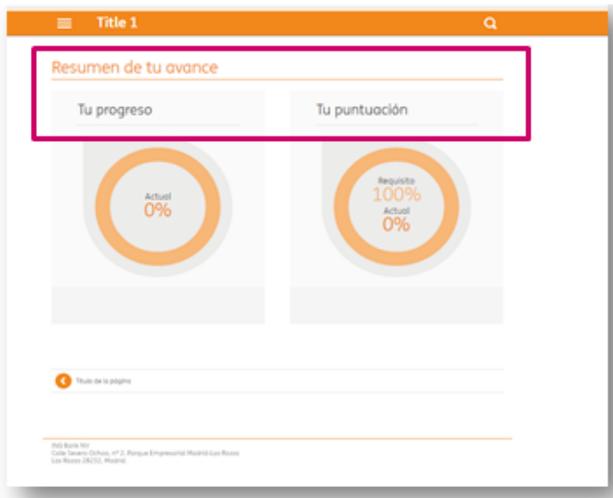


C. Página Feedback

En la página feedback solo podemos modificar los textos que se señalan. El resto se cubrirá de manera automática.

Es esencial poner los títulos en las propiedades de los siguientes elementos para que se muestren adecuadamente en esta página:

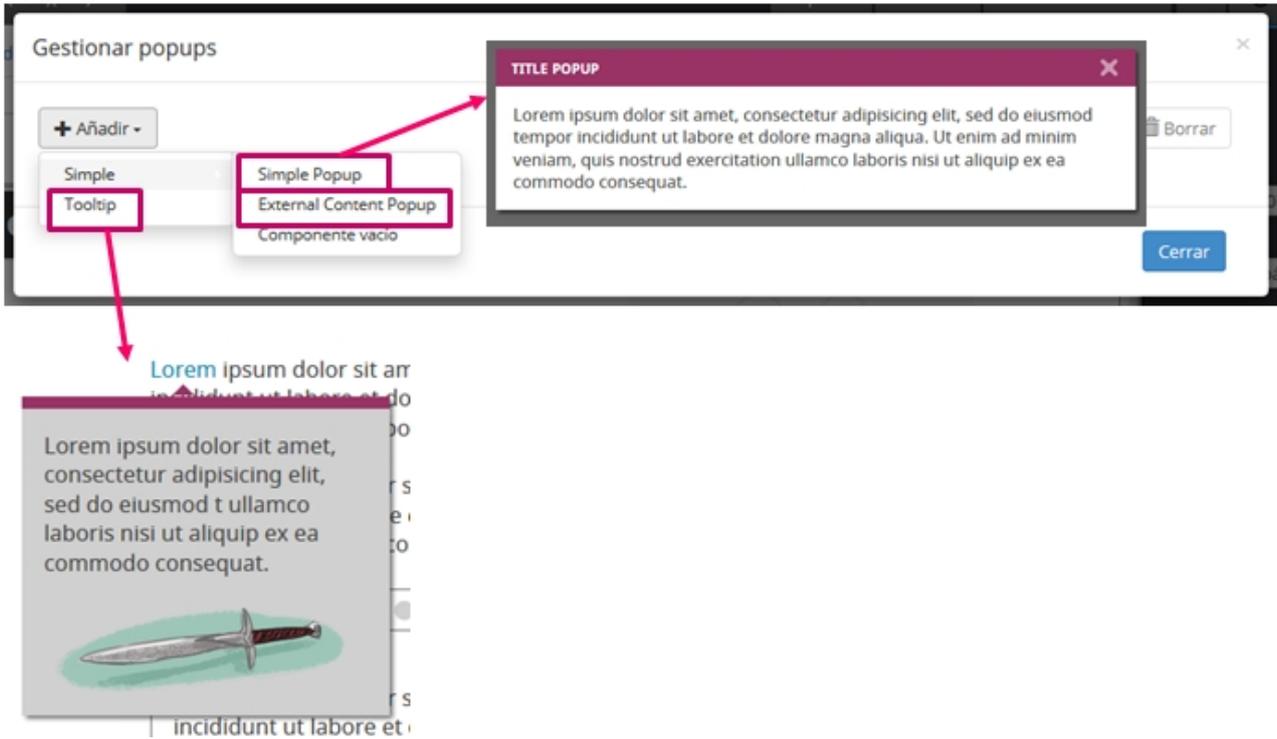
- Título de las páginas
- Título de los cuestionarios y de las actividades
- Título de los vídeos y de los audios.



9.1.4. Crear pop-ups

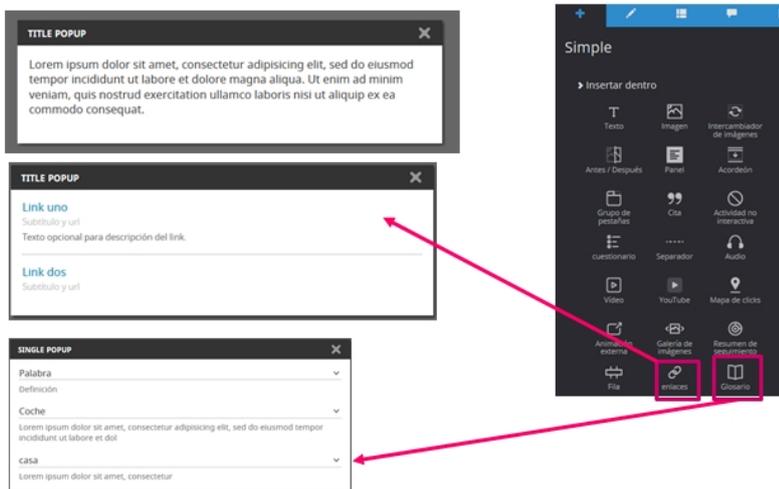
En esta plantilla tenemos 3 tipos de pop up.

1. El Simple Popup nos va a permitir crear popups sencillos, glosario y listado de links.
2. El External content popup nos va a permitir crear un popup en el que incluir un contenido html5 interactivo (animaciones html5).



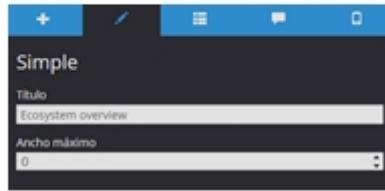
POP-UP SIMPLE

Permite configurar pop-ups generales (con textos e imágenes, por ejemplo), pero también permite crear listado de enlaces y glosario.

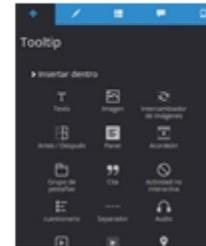




En las propiedades podemos cambiar el título y ancho máximo que va a ocupar en pantalla (en píxeles)



Permite añadir cualquier componente en su interior.



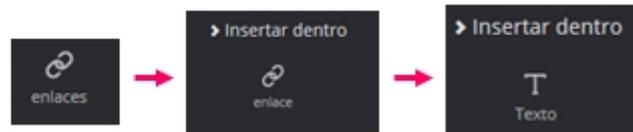
Glosario

Para crear un glosario añadir componente “Glosario” y, en su interior, el componente “Elemento glosario” para definir cada palabra.



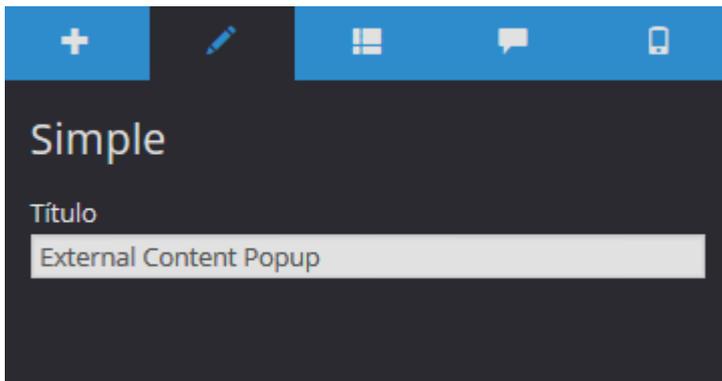
Enlaces

Para crear un listado de links, añadir componente “enlaces” y, en su interior, el componente “Enlace” para definir cada link. Opcionalmente, en cada enlace puede añadirse un texto de descripción adicional.

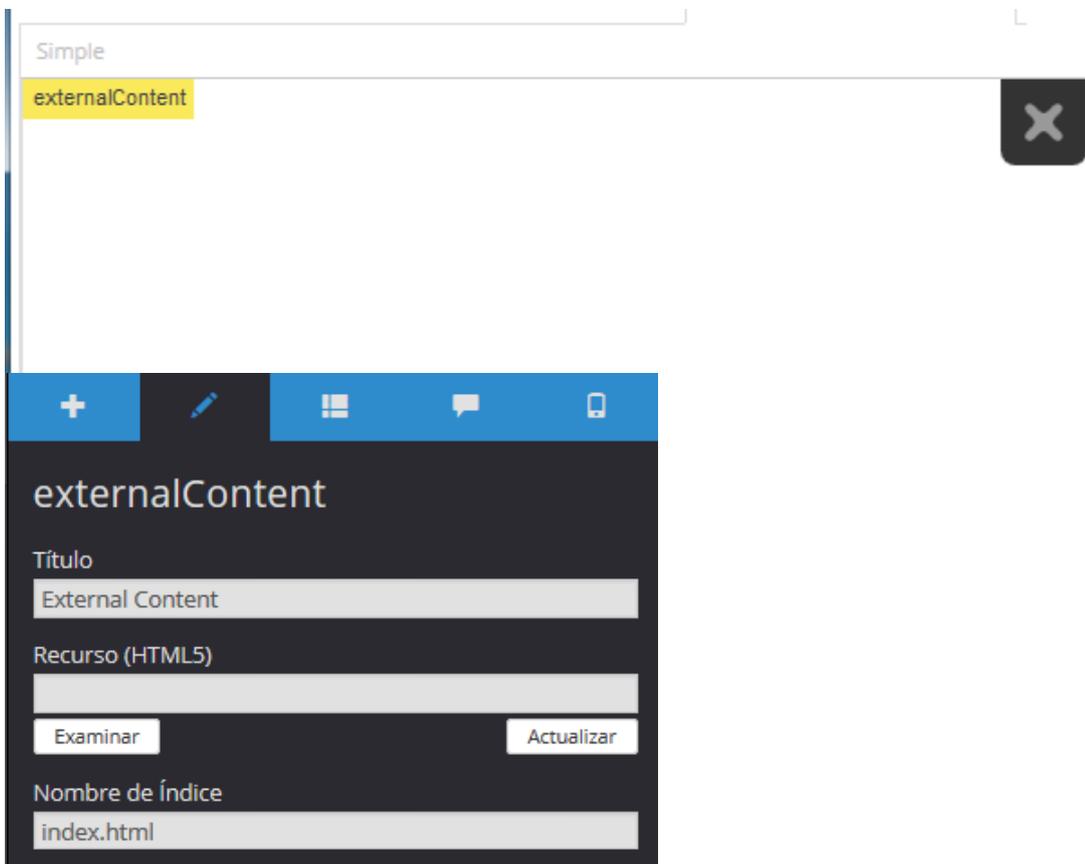


EXTERNAL CONTENT POP-UP

En un pop-up preconfigurado para poder añadir una animación html5. En sus propiedades solo hay que configurar el título del pop-up

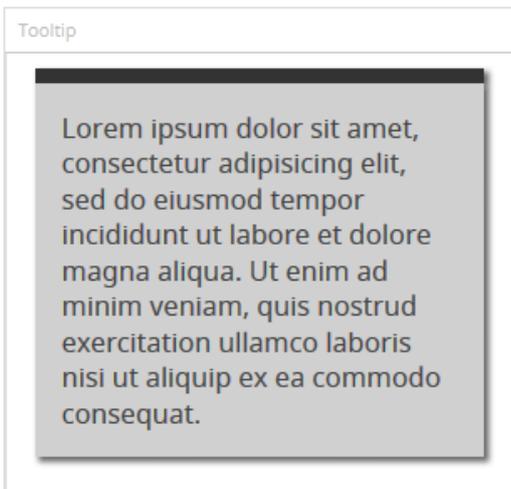


No se puede añadir ningún otro componente adicional. Hay que seleccionar el externalContent y configurarlo, añadiendo el recurso html5 correspondiente.

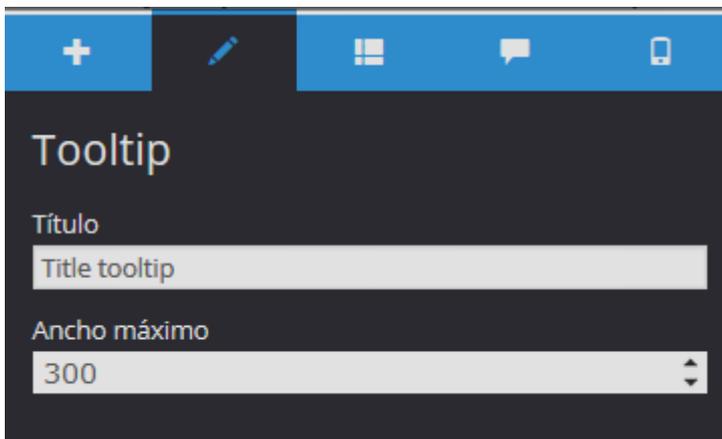


TOOLTIP

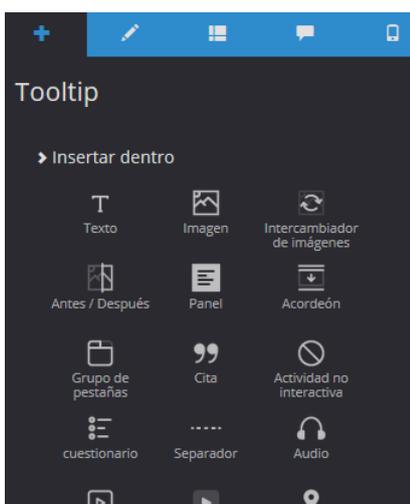
En un pop-up contextual, preconfigurado para abrirse como definición sobre una palabra.



En sus propiedades podemos cambiar el título y ancho máximo que va a ocupar en pantalla (en píxeles)



Permite añadir cualquier componente en su interior.



Enlazar los POP-UPS

Se enlazan desde: 1. “Texto”: a) glosario b) popup

The screenshot shows the learningMaker interface. At the top, a 'Fuente HTML' toolbar is visible. A dropdown menu labeled 'Enlaces' is open, showing options: 'Enlace externo', 'Enlace a recurso', 'Enlace a glosario', 'Enlace a popup', and 'Referencia a pie'. A red box labeled '1' highlights the 'Enlaces' menu. Below the menu, a text area contains a paragraph of placeholder text. A red box labeled 'a' highlights the 'Enlace a glosario' option, and a red box labeled 'b' highlights the 'Enlace a popup' option. Below the text area, a 'Página' section contains a list of links: 'Link a palabra', 'link a tooltip', 'Recursos de la Unidad', 'Glosario de términos', and 'Links de interés'. Red boxes labeled 'a' and 'b' highlight these links. Below the list is an image of children at a birthday party, with a red box labeled 'c' highlighting it. To the right, two pop-up windows are shown. The first is titled 'Enlace a glosario' and has fields for 'Titulo' and 'Palabra clave'. The second is titled 'Enlace a popup' and has a dropdown menu for 'Ventana emergente asociada' with options: 'Pop-up simple', 'Glosario', 'Enlaces', and 'Tooltip'. Red boxes labeled 'a' and 'b' highlight these pop-up windows.

a Abre una de las palabras incluidas en el pop-up del glosario

b Abre cualquiera de los pop-ups creados.
 (*) si tenemos un pop-ups de glosario, se abre el pop-up con la primera palabra de la lista abierta.

Se enlazan desde: 2. “Imagen”

Page Title

Enlace externo dolor sit amet, enlace a pop up enlace a adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat enlace a recurso aliqua.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.



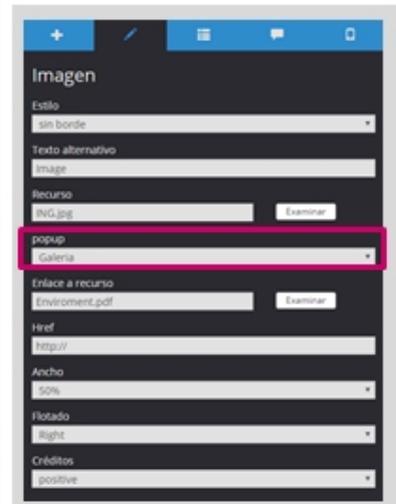
Este icono identifica que la imagen tiene un enlace.



2 Lorem ipsum dolor sit amet

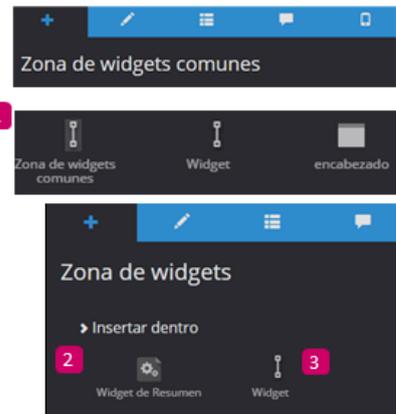
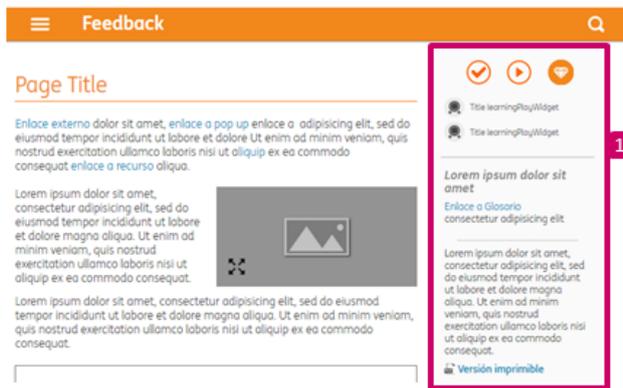
Enlace a Glosario
consectetur adipiscing elit

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

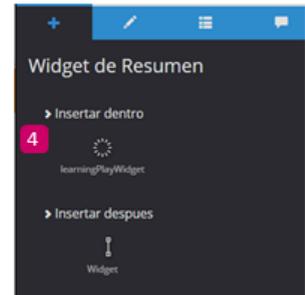
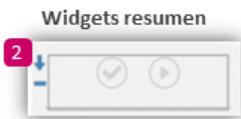


9.1.5. Crear zona de widgets

Crear zona widgets | Resumen widget | Learning Play



Estos son los 3 diferentes componentes que se pueden incorporar en la zona “widgets”:



Finalmente Linkamos el componente a: un pop-up, recurso o enlace externo ... etc.

Enlazar PDF imprimible Proyecto

Para insertar el PDF imprimible del proyecto hay que incluir el componente “Enlace a PDF”.



Este componente crea automáticamente un PDF de todo el contenido del proyecto, que se incluye en la publicación en la carpeta de >recursos. Con el nombre de “contens.pdf”



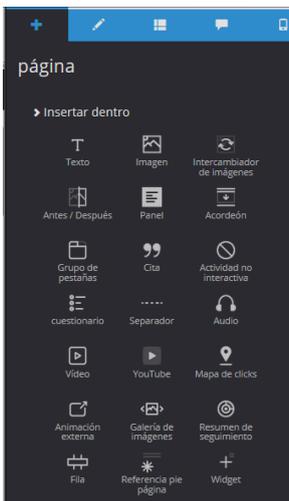
9.1.6. Insertar y configurar componentes

RECORDAMOS QUE LOS COMPONENTES SON....

Son los elementos que podemos incorporar en una página.

- De estructura (filas, columnas...)
- Textuales
- Contenedores de recursos (audios, vídeos...)
- Contenedores de componentes (paneles...)

La mayoría de los componentes se añaden dentro de columna.



Fila y columna

El componente básico de cualquier página es FILA y COLUMNA.

El resto de componentes se crean DENTRO DE COLUMNAS.

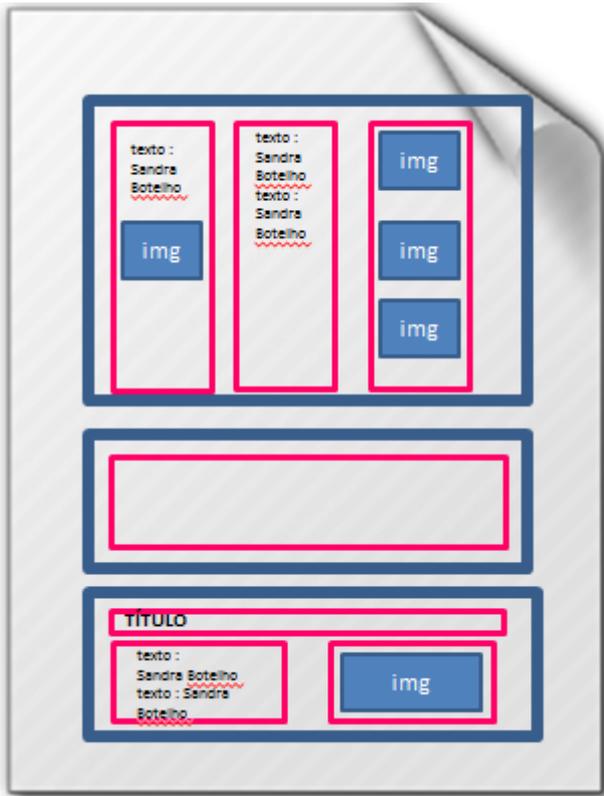
A NIVEL DE PÁGINA >> Fila

A NIVEL DE FILA >>> Columna

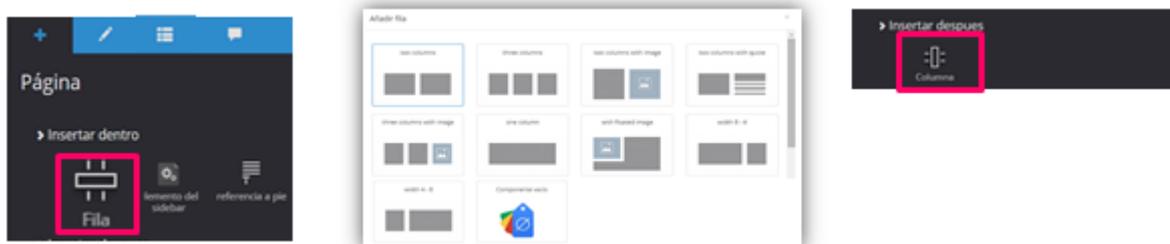
A NIVEL DE COLUMNA >>> Componentes.

Las filas ocupan el 100% del ancho de la pantalla.

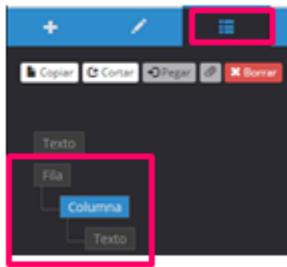
Las columnas pueden ocupar de 1 a 12 espacios.



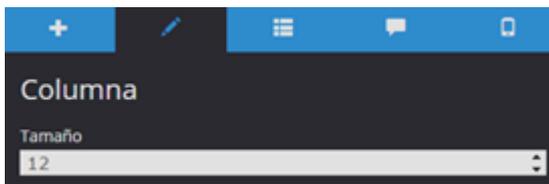
Para añadir una fila, lo hacemos a nivel de página. El sistema nos permitirá elegir cuántas columnas queremos añadir y con qué formato. Tras crear la fila podemos añadir más columnas después.



Para seleccionar la columna, ir al menú navegador o seleccionarla en el camino de migas .



Las columnas pueden ocupar hasta 12 espacios (100% del ancho disponible). Podemos modificar la cantidad de espacios que va a ocupar una columna.

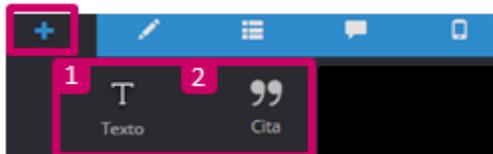


Si queremos "mitad y mitad" necesitamos dos columnas con ancho 6.

O podemos tener dos columnas con ancho 2 y 10 respectivamente; Siempre tiene que sumar 12.

12 siempre es el 100% de ancho.

Texto // Cita



1. Texto

página > fila > columna > texto

↑ Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Ocupa el 100% de la página o de la columna en la que esté colocado. No tiene propiedades.

Se configura con su propio editor CKEditor.



2. Cita

página > Cita

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur.

Author

Componente con dos textos: cuerpo y autor.

En sus propiedades se puede flotar la cita para colocarla “en línea” con un texto. Se puede configurar el ancho que va a ocupar y si estará alineada a la derecha o a la izquierda



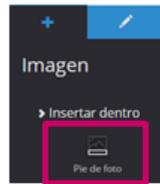
Link a palabra dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore link a pop-up aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex link a tooltip ea commodo consequat. or sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et d or sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et d or sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et d modo consequat or sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et d or sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et d or sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et d or sit amet, consectetur adipiscing

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempfugiat nulla pariatur.

Author

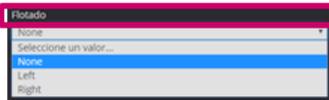
3. Imagen





Se le puede añadir un pie de foto (añadir componente) o créditos superiores (situar el ratón en la zona izquierda de la imagen y comenzar a escribir).

Imagen flotante



Propiedades

Estilo. Permite añadir borde personalizado (color, forma...).

Se puede enlazar la imagen a un recurso (pdf), a un popup o a una url.

Permite flotar la imagen para ponerla el línea con el texto e indicar el ancho que ocupará.

Créditos positive: se ve el texto en negro.
Créditos negative: se ve el texto en blanco

4. Intercambiador de imágenes

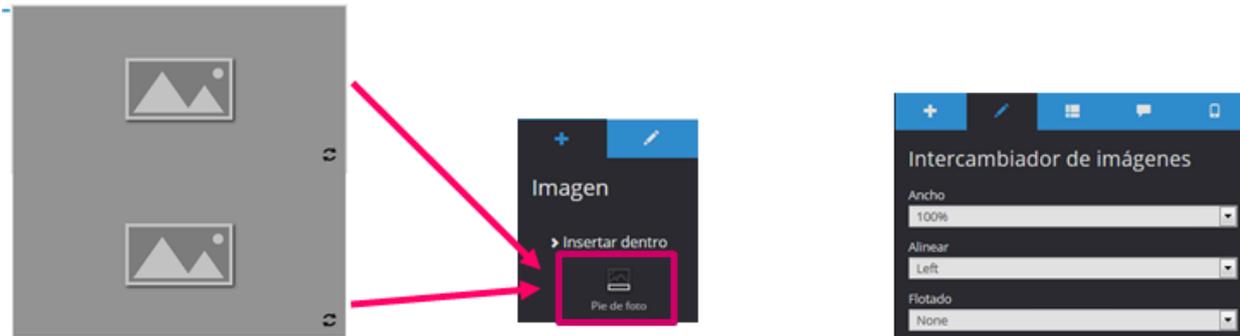


página > Fila > Columna > Intercambiador de imágenes

Permite añadir dos imágenes asociadas. Cuando el usuario hace clic sobre la primera, se muestra la segunda.

A cada imagen se le puede añadir un pie de foto y sus créditos.

En sus propiedades se pueden configurar el ancho y flotado del componente con respecto al texto.

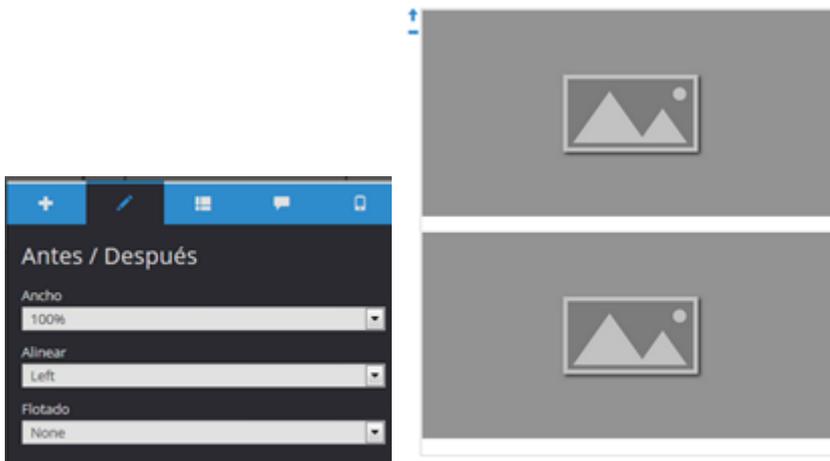


5. Antes/Después

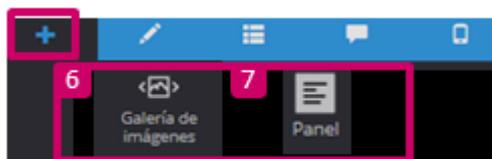
Permite añadir dos imágenes asociadas. Al arrastrar el ratón sobre ellas se muestra una u otra

A cada imagen se le puede añadir un pie de foto y sus créditos.

En sus propiedades se pueden configurar el ancho y flotado del componente con respecto al texto.

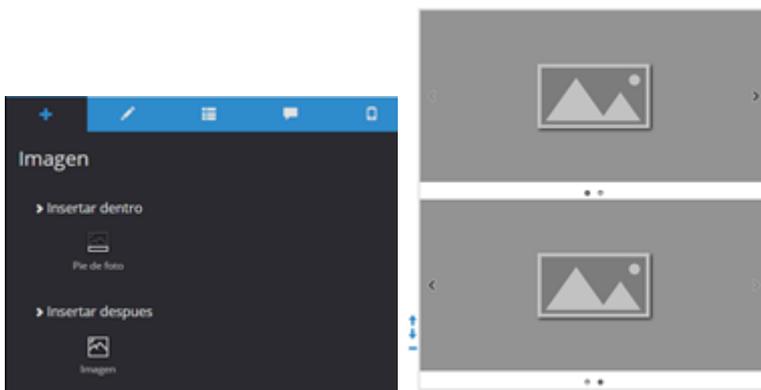


6. Galería de imágenes



[página](#) > [Fila](#) > [Columna](#) > [Galería de imágenes](#)

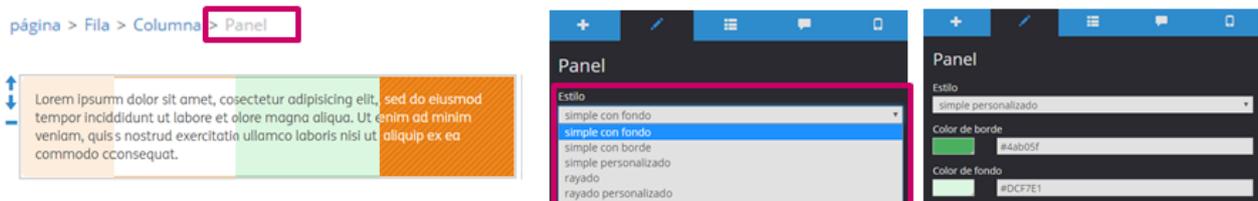
Carrusel de imágenes. Podemos añadir más imágenes y, en cada imagen, su pie de foto y créditos. Se deben configurar las propiedades de cada imagen



7. Panel

Zona destacada de color. Permite añadir cualquier componente en su interior (textos, imágenes, vídeos...)

En sus propiedades podemos definir un estilo: simple (fondo plano) o rayado. Si se elige alguna de las opciones personalizadas se podrá configurar manualmente los colores de fondo y borde.



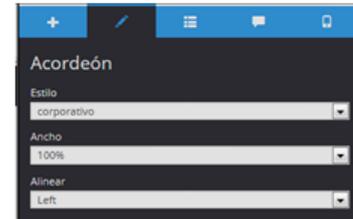
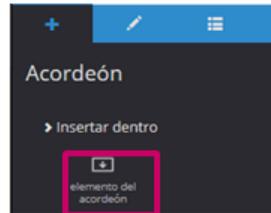
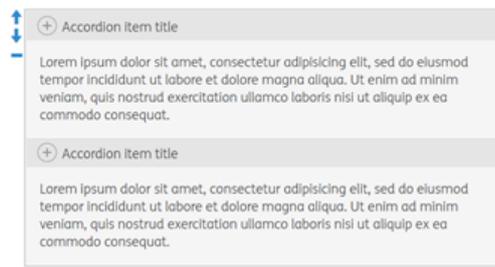
8. Acordeón



Menú plegable. En las propiedades, al elegir estilo Personalizado se puede configurar color de fondo.

Se puede añadir nuevas opciones (elemento de acordeón). Dentro de cada Elemento de acordeón se puede añadir cualquier componente.

página > Fila > Columna > Acordeón

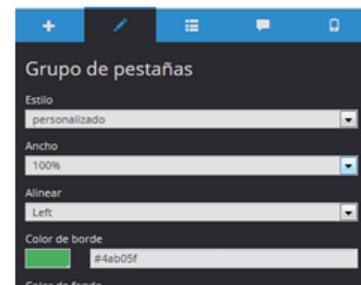
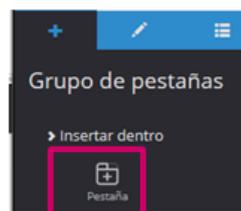
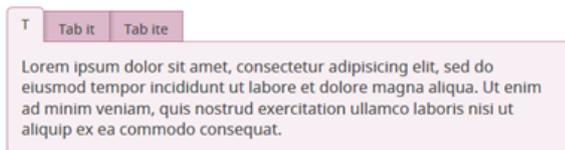


9. Grupo de pestañas

página > fila > columna > grupo de pestañas > pestaña

Menú de pestañas. En las propiedades, al elegir estilo Personalizado se puede configurar color de fondo. Se puede añadir nuevas opciones (pestaña). Dentro de cada Pestaña se puede añadir cualquier componente.

página > fila > columna > grupo de pestañas > pestaña



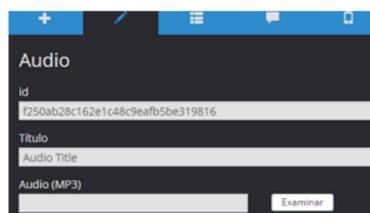
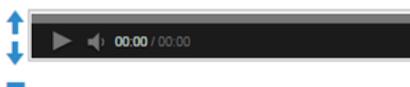
Audio // Vídeo // YouTube



NOTA: Cualquiera de los tres componentes podrá estar flotado con respecto al texto.

10. Audio

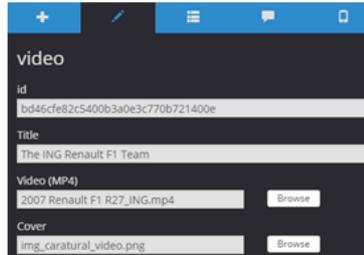
página > Fila > Columna > Audio



En sus propiedades configuramos su título (se verá en la página de feedback) y el fichero de MP3 que se debe reproducir.

11. Vídeo

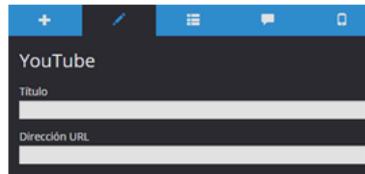
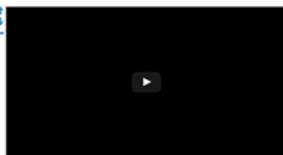
página > Fila > Columna > **Vídeo**



En sus propiedades configuramos:
- Su título (se verá en la página de feedback)
- El fichero de MP4 que se debe reproducir.
- La imagen o cover de previsualización.

12. YouTube

página > Fila > Columna > **YouTube**



En sus propiedades configuramos:
- Su título (se verá en la página de feedback)
- La url del vídeo de YouTube.

13. Actividad no interactiva

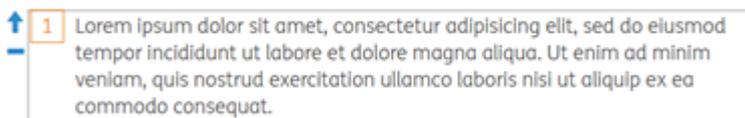


Texto indentado que añade numeración de actividad.

No tiene propiedades específicas.

En su interior se puede añadir cualquier componente.

página > Fila > Columna > **Actividad no interactiva**



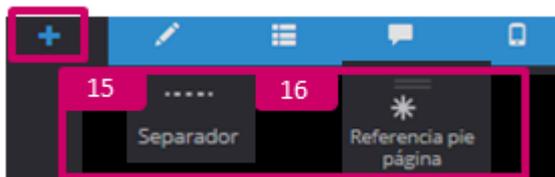
14. Animación externa

Examinar. Seleccionar la animación que se va a cargar en el componente.

Nombre del fichero que de arranque, que ejecuta la animación.

Actualizar. Solo se usa si queremos sustituir la animación por otra que tenga el mismo nombre (para corregir erratas en la animación, por ejemplo). Sobrescribe el paquete anterior.

15. Separador



Separador gráfico de texto. En sus propiedades podemos elegir una vista y un estilo

Vista

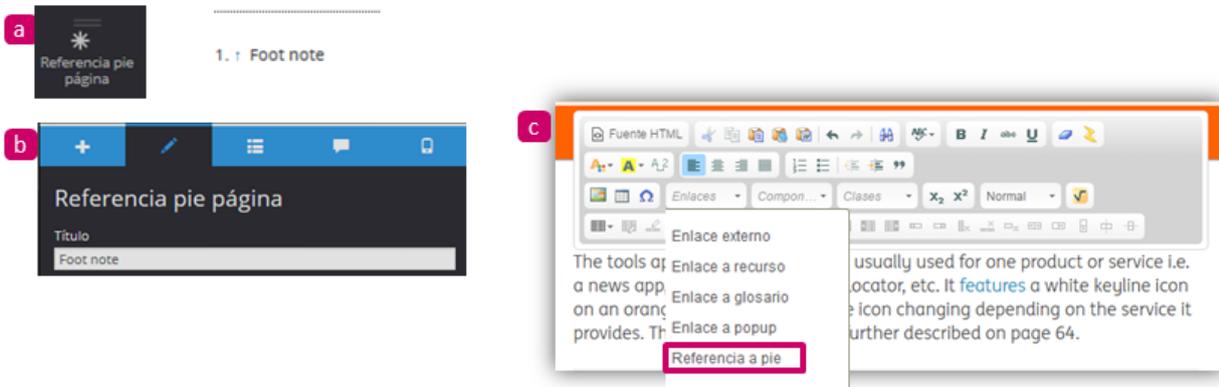
- filigrana
- filigrana
- continuo
- discontinuo

Estilo

- fin
- principio
- fin

16. Referencia al pie

- Se añade la referencia.
- Se le da un Título en sus propiedades.
- Se enlaza a un texto con “Referencia al pie”



17. Mapa de clicks

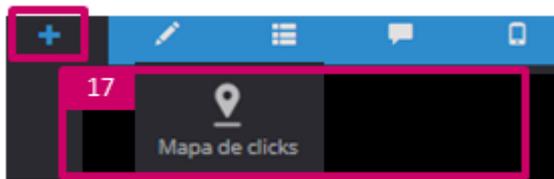
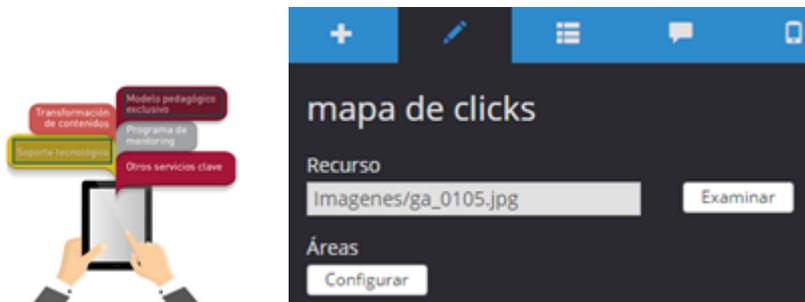
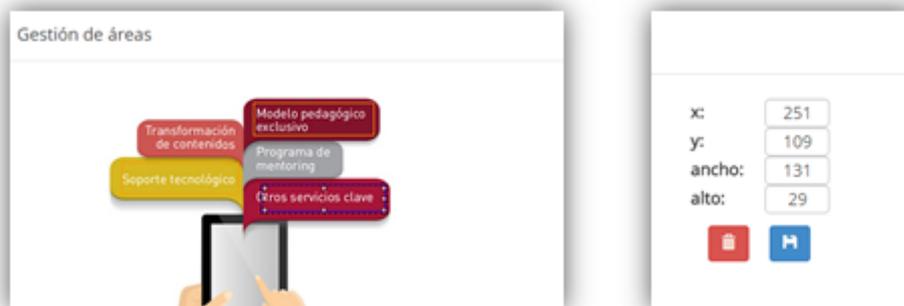


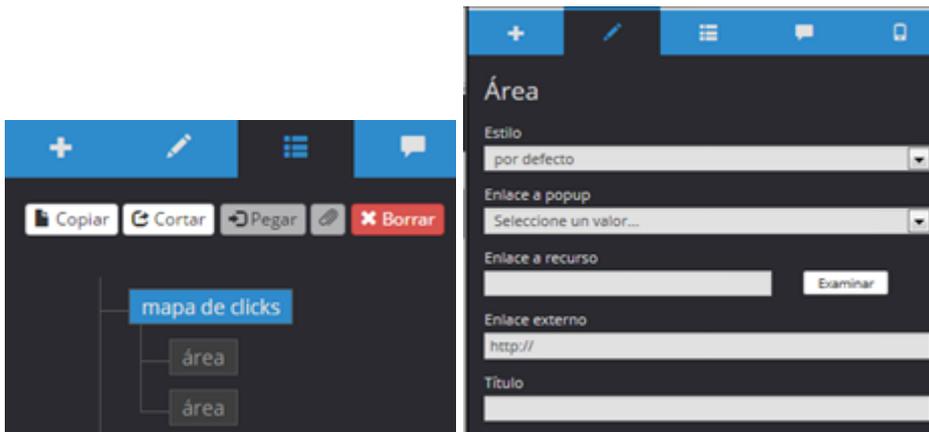
Imagen interactiva. Seleccionamos la imagen y pulsamos “Configurar” para añadirle zonas clicables.



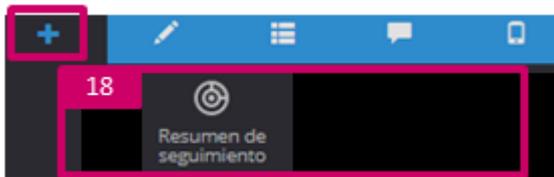
En la zona de gestión de áreas basta con arrastrar y soltar para crear áreas clicables. Se pulsar guardar y se cierra.



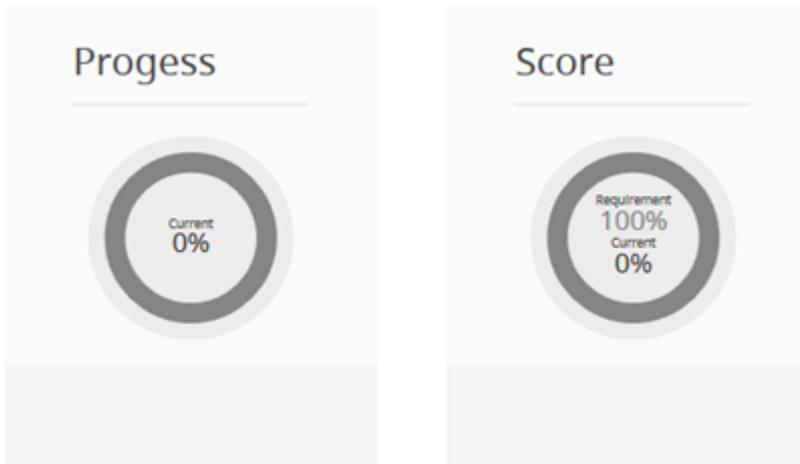
Seleccionamos cada área creada sobre la imagen y, en sus propiedades, indicamos con qué elemento lo enlazamos (pop-up, pdf o url).



18. Resumen de seguimiento

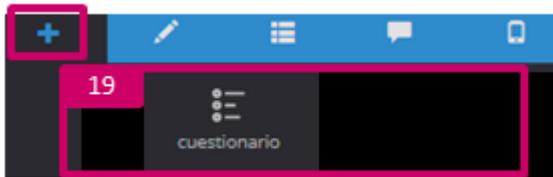


Aunque este componente aparece por defecto en la página de feedback se puede añadir en cualquier otra página.



No necesita configuración.

Cuestionario



Un cuestionario consta de:

- Una página de inicio (texto configurable)
- Preguntas. Podemos elegir entre 8 tipos.
- Feedback final : positivo, negativo o neutral (textos configurables).

El orden de aparición de las preguntas puede ser aleatorio.

Permite limitar la cantidad de preguntas visibles. Si se combina con el orden aleatorio permite generar bancos de preguntas y solos mostrar algunas cada vez que se ejecuta el cuestionario.

La puntuación se enviará a la plataforma LMS.

% mínimo necesario de aciertos para dar por aprobado el cuestionario.

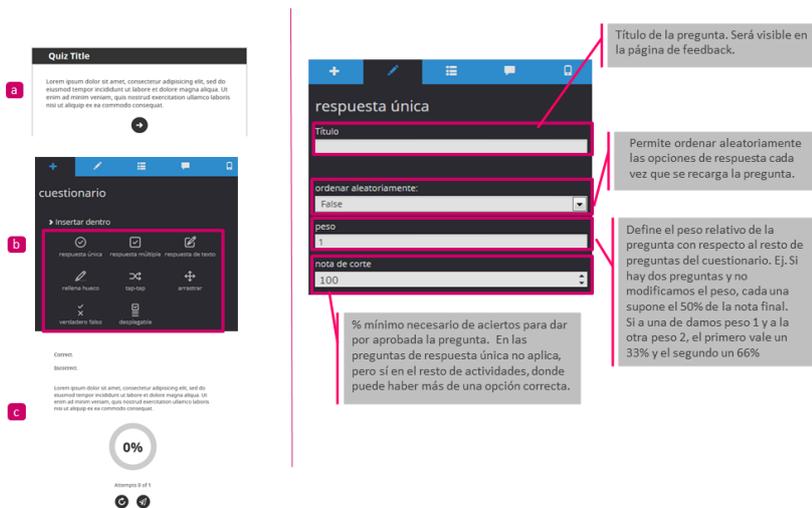
Numero de veces que se podrá realizar el cuestionario

Permite que un cuestionario tenga un peso mayor sobre otro en la nota final.
Ej. Si hay dos cuestionarios y no modificamos el peso, cada uno supone el 50% de la nota.
Si a uno de damos peso 1 y al otro peso 2, el primero vale un 33% y el segundo un 66%

Cuestionario >> Preguntas

Dentro de un cuestionario podemos añadir distintos tipos de preguntas. Están disponibles 8 tipologías.

Todas las preguntas tienen los mismos parámetros de configuración.

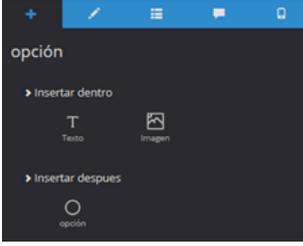


Cuestionario >> Preguntas. // 1. Respuesta única

Consta de:

- Un enunciado
- Opciones
- Feedback positivo y negativo

		<p>En el enunciado se pueden añadir textos, imágenes, audios y vídeos.</p>
--	--	--

<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Opción 1</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Opción 2</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Opción 3</p> <p>Correct.</p> <p>Incorrect.</p>	 	<ul style="list-style-type: none"> • En cada opción de respuesta se puede añadir texto y/o imágenes. • Se pueden añadir más opciones de respuesta • En las propiedades indicamos qué opción es la correcta y su queremos que el botón de selección esté a la derecha o a la izquierda.
<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.</p> <p><input type="checkbox"/> Opción 1</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Opción 2</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Opción 3</p> <p>Correct.</p> <p>Incorrect.</p>		<p>Feedback positivo y negativo asociado a la pregunta. Texto libre.</p>

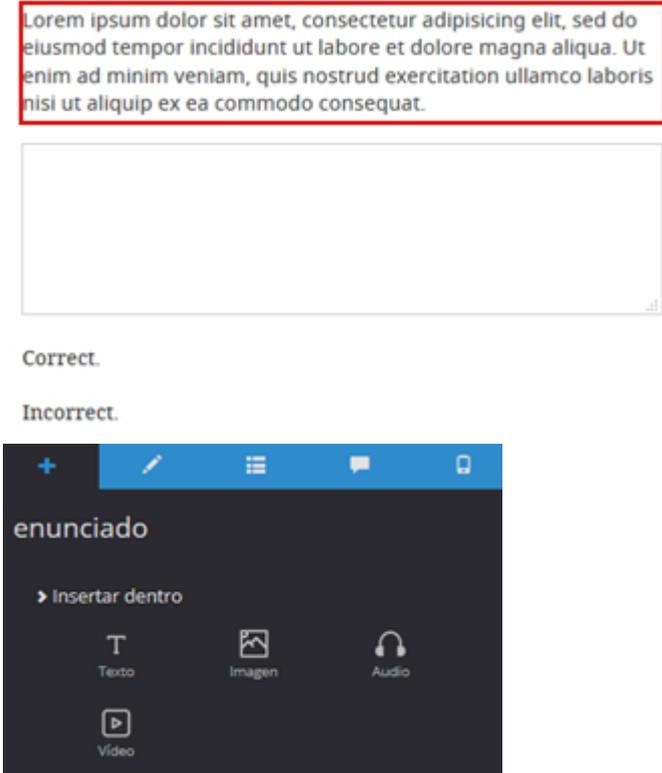
Cuestionario >> Preguntas. // 2. Respuesta múltiple

Se configura igual que la Respuesta simple.

La única diferencia es que pueden darse dos o más opciones correctas.

- En el enunciado se pueden añadir textos, imágenes, audios y vídeos.
- En cada opción de respuesta se puede añadir texto y/o imágenes.
- Se pueden añadir más opciones de respuesta
- En las propiedades indicamos qué opciones son correctas y si queremos que el botón de selección esté a la derecha o a la izquierda.
- Feedback positivo y negativo asociado a la pregunta. Texto libre.

Cuestionario >> Preguntas. // 3. Respuesta de texto

<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.</p> <p>Correct.</p> <p>Incorrect.</p> 	<p>En el enunciado se pueden añadir textos, imágenes, audios y vídeos.</p>
<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.</p> <p>Correct.</p> <p>Incorrect.</p>	<p>Campo de texto para que el alumno escriba. No tiene propiedades. Solo se puede añadir uno por actividad.</p>

<p>>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.</p> <div style="border: 1px solid gray; height: 60px; width: 100%;"></div> <div style="border: 2px solid red; padding: 5px;"><p>Correct.</p><p>Incorrect.</p></div>	<p>Feedback positivo y negativo asociado a la pregunta. Texto libre.</p>
---	--

Cuestionario >> Preguntas. // 4. Rellena hueco

1. Situamos el cursor en el texto en la posición donde se quiere añadir un hueco de escritura.

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Correct.

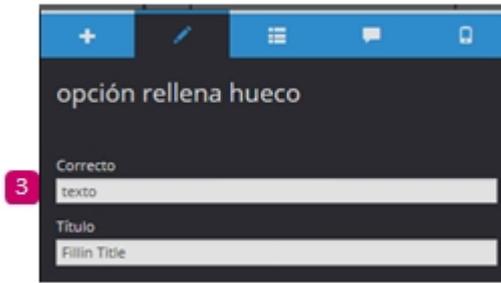
Incorrect.

2. En el editor de texto seleccionamos el componente “opción rellena hueco”.



>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

3. Se entra en las propiedades del hueco creado y se indica cuál es el texto correcto y se le da un título al hueco (opcional).



Cuestionario >> Preguntas. // 5. Tap-tap

Consiste en relacionar un origen con un destino mediante flechas.

Esta es la configuración básica, pero podemos añadir nuevos componentes

<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.</p> <p>Origen 1 Destino 1</p> <p>Origen 2 Destino 2</p> <p>Origen 3 Destino 3</p> <p>Correct.</p> <p>Incorrect.</p>		<p>En el enunciado se pueden añadir textos, imágenes, audios y vídeos.</p>
<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.</p> <p>Origen 1 Destino 1</p> <p>Origen 2 Destino 2</p> <p>Origen 3 Destino 3</p> <p>Correct.</p> <p>Incorrect.</p>		<p>Se pueden añadir nuevos orígenes y nuevos destinos.</p> <p>Dentro de un origen o de un destino se puede añadir textos o imágenes.</p>

PROCEDIMIENTO DE MONTAJE

Seleccionamos cada destino y, en sus propiedades, le damos un título.



Después, seleccionamos cada origen y, en sus propiedades, indicamos con qué destino está relacionado.



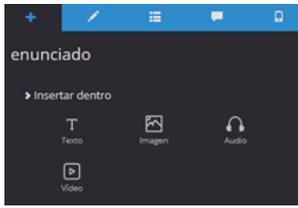
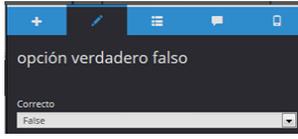
Cuestionario >> Preguntas. // 6. Arrastrar

Consiste en arrastrar un origen hacia un destino.

Esta es la configuración básica, pero podemos añadir nuevos componentes.

<p>>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.</p> <p>Origen 1</p> <p>Destino 1</p> <p>Correct.</p> <p>Incorrect.</p>	<p>enunciado</p> <p>Insertar dentro</p> <p>Texto</p> <p>Imagen</p> <p>Audio</p> <p>Video</p>	<p>En el enunciado se pueden añadir textos, imágenes, audios y vídeos.</p>
---	--	--

Cuestionario >> Preguntas. // 7. Verdadero Falso

<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.</p> <p> ↑ Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. <input type="radio"/> Verdadero</p> <p> ↓ incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. <input checked="" type="radio"/> Falso</p> <p> Correct.</p> <p> Incorrect.</p>		<p>En el enunciado se pueden añadir textos, imágenes, audios y vídeos.</p>
<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.</p> <p> ↑ Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. <input type="radio"/> Verdadero</p> <p> ↓ incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. <input checked="" type="radio"/> Falso</p> <p> Correct.</p> <p> Incorrect.</p>	 	<p>Opción de respuesta.</p> <p>Dentro de cada opción se puede añadir texto o imágenes.</p> <p>Se pueden añadir nuevas opciones de respuesta a continuación.</p> <p>En las propiedades de cada opción de respuesta indicaremos si la afirmación es verdadera o falsa.</p>
<p> Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.</p> <p> ↑ Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. <input type="radio"/> Verdadero</p> <p> ↓ incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. <input checked="" type="radio"/> Falso</p> <p> Correct.</p> <p> Incorrect.</p>		<p>Feedback positivo y negativo asociado a la pregunta. Texto libre.</p>

Cuestionario >> Preguntas. // 8. Desplegable

PROCEDIMIENTO DE MONTAJE

1. Situamos el cursor en el texto en la posición donde se quiere añadir un hueco de escritura.

PROCEDIMIENTO DE MONTAJE

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

1 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

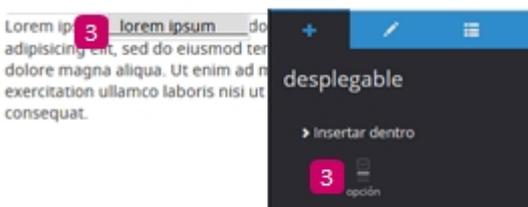
Correct.

Incorrect.

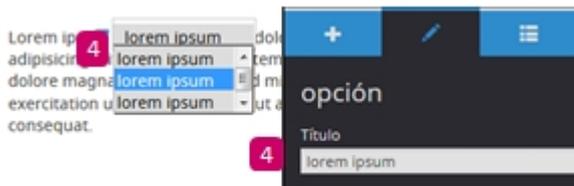
2. En el editor de texto seleccionamos el componente “desplegable”.



3. Se selecciona el desplegable y se añaden las opciones que se podrán elegir en el desplegable.



4. Se abre el menú desplegable y se elige una opción. En sus propiedades se le da un título. Se repite el proceso con todas las opciones.



5. Se selecciona de nuevo el desplegable y, en sus propiedades, se indica qué opción es la correcta.



Opcionalmente se puede dar un título al desplegable.