



UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL

“FRANCISCO DE MIRANDA”

VICERRECTORADO ACADEMICO

PROGRAMA DE EDUCACIÓN MATEMÁTICA,
MENCIÓN INFORMÁTICA

ELECTIVA: OBJETO DE APRENDIZAJE
PARA ENTORNOS COLABORATIVOS



Creación de paquetes SCORM utilizando el Programa Reload

DISEÑADO POR:

LCDA. MARCELYS E PEREZ REYES

SANTA ANA DE CORO; JUNIO 2010

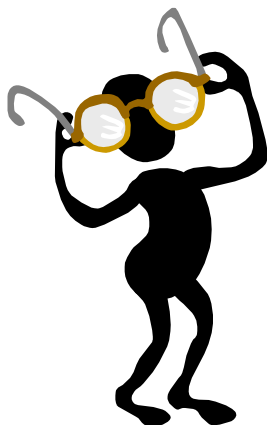
Creación de paquetes SCORM utilizando el Programa Reload

¿Qué es Reload?



Reload es una aplicación Java, que puede ejecutarse en cualquier plataforma capaz de ejecutar aplicaciones Java.

¿Cómo Instalar Reload?

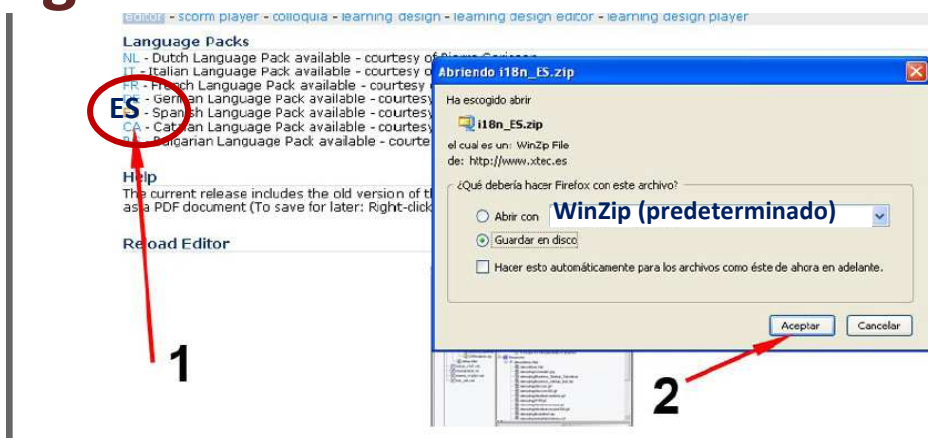


Accede a la siguiente dirección electrónica:

<http://www.reload.ac.uk/editor.html>

puedes instalarlo para Windows y los archivos binarios para Linux. La versión de Reload que utilizaremos es 2.5.5

Luego.....



Hacemos clic en “ES” correspondiente al paquete en español y lo **guardamos**. Es importante aclarar que es necesario cargar el paquete del lenguaje español, porque si no lo hacemos se instalará Reload en inglés

Luego descargamos....El paquete de instalación de RE. Se trata de un archivo ejecutable de 20Mb. Tal como se muestra en la figura: Haciendo clic en y posteriormente aceptar

Download version 2.0.2 for Windows (21.5 MB)

Windows XP/2000 Version

Download version 2.0.2 for Windows (21.5 MB)

Installation notes:

If you have a previous version installed it is important that you uninstall it before installing this new version.

After downloading, double-click the file to launch it.

You do not need to install any other software. There is an option in the installer to download Java. There is a minimum Java version 1.4.1 required.

If you have problems, you may wish to use the instructions in the FAQ.

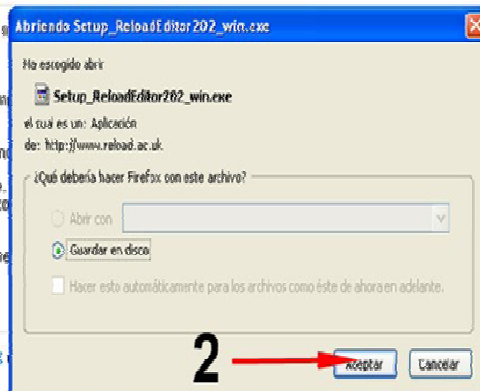
Macintosh Version

Download version 2.0.2 for Macintosh OS X (21.5 MB)

Installation notes:

If you have a previous version installed it is important that you uninstall it before installing this new version.

After downloading, unzip the file using Stuffit Expander. Double-click the file to launch it and follow the instructions in the Installer.



Una vez que hemos descargado los archivos, hacemos clic en el archivo de instalación tal como se muestra en la imagen....

Una vez que hacemos doble clic se inicia el proceso de instalación, vamos haciendo clic en las sucesivas ventanas siguiendo las instrucciones, en particular es importante aceptar la licencia, que por defecto tiene señalada la opción “no”, y seleccionar la instalación del Java RTE. Es decir, el entorno de ejecución de Java que permitirá que RE funcione. Como se muestra en la imagen....

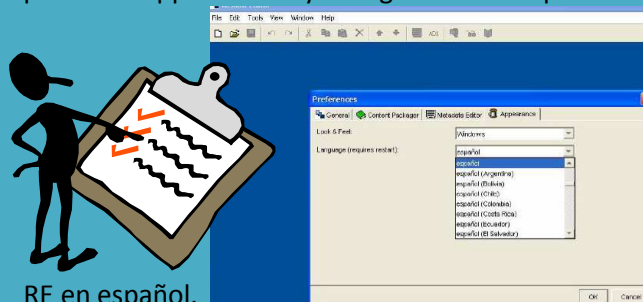


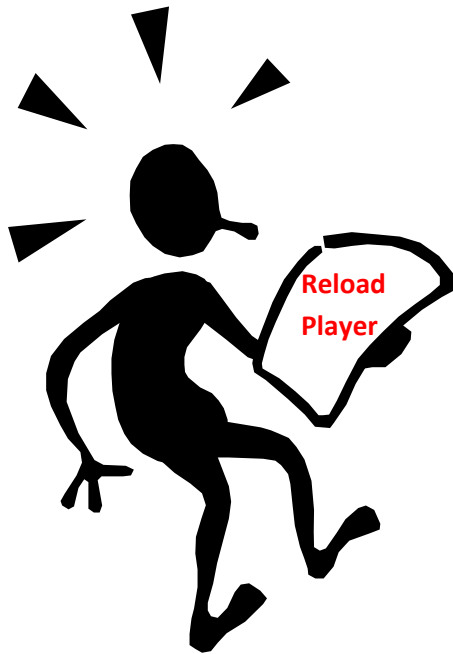
Una vez tenemos instalado RE hacemos clic en el grupo de programas en “Reload Editor” para abrir el entorno de RELOAD. pero en este caso se abrirá en Inglés.



Vamos a proceder a instalar el paquete para poder cambiar el idioma a español, para ello tenemos que tener instalado RE, tal y como hemos hecho. Las instrucciones están en el archivo “about_ES.txt”.

En primer lugar accedemos a la carpeta de instalación de RE en “Archivos de programa”, y sustituimos la carpeta “i18n” por la que viene en el archivo “i18n_ES.zip”. A continuación abrimos menú "Tools/Options" y seleccionamos la pestaña "Appearance" y escoger idioma "Spanish". Con esto ya podemos abrir





Descarga e Instalación de Reload Player

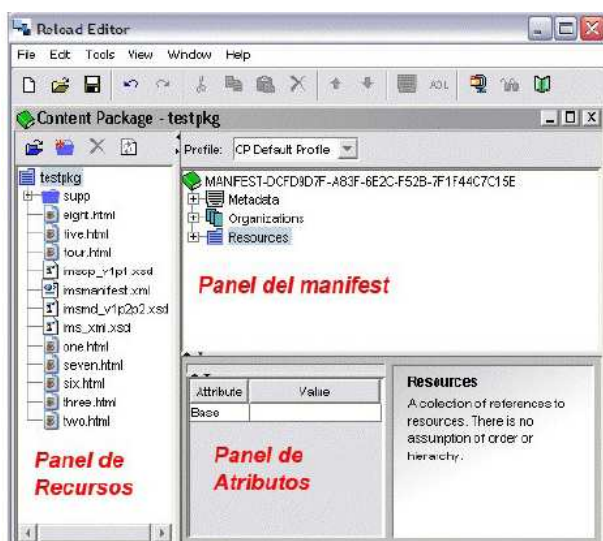
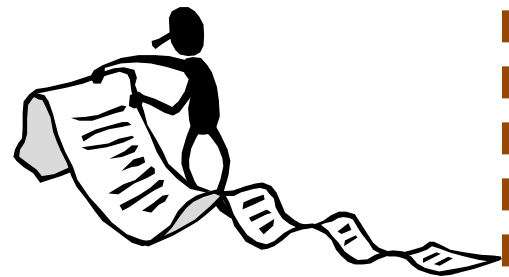
La descarga de RP la haremos desde la página web de Reload <http://www.reload.ac.uk/tools.html>

El proceso de instalación de RP es similar al de RE, los pasos son los mismos, de modo que dejamos al lector que realice por sí mismo el proceso de instalación.

Espacio de trabajo de Reload Editor

Consiste básicamente en tres paneles:

- El panel de recursos (a la izquierda).
- El panel del manifest₂ (derecha): Es el que representará la estructura del paquete.
- El panel de atributos (abajo): Contiene información relativa al elemento que tengamos seleccionado.



- Cada ventana representa un paquete de contenidos y se puede abrir varias ventanas a la vez. Si quiere visualizar los metadatos asociados con un paquete de contenidos en particular, aparecerá una nueva ventana de metadatos en la ventana del paquete de contenidos



Barras de Herramientas:



La descripción de estos elementos es la siguiente:



NUEVO. Crea un nuevo paquete (SCORM o IMS) o una grabación de metadatos.

ABRIR. Abre un paquete o un conjunto de metadatos existente.

GUARDAR. Guarda el paquete o los metadatos.

DESHACER. Deshace la última acción.

REHACER. Vuelve a hacer la última acción.

CORTAR. Corta la selección actual.

COPIAR. Copia la selección actual.

PEGAR. Pega la selección actual.

BORRAR. Borra la selección actual.

MOVER HACIA ARRIBA. Mueve hacia arriba el archivo seleccionado dentro del paquete.

MOVER HACIA ABAJO. Mueve hacia abajo el archivo seleccionado dentro del paquete.

EDITAR METADATOS. Edita los metadatos del manifest seleccionado.

EDITAR SCORM. Edita las propiedades SCORM del ítem seleccionado.

EMPAQUETAR. Empaqueta en formato .Zip.

VER ARCHIVO. Visualiza a través de un navegador un archivo.

PREVISUALIZAR. Previsualiza el paquete.

La barra de recursos



La descripción de cada uno de sus elementos es la siguiente:

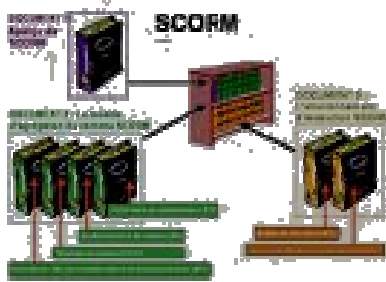


IMPORTAR. Importa un recurso.

NUEVA CARPETA. Crea una nueva carpeta

BORRAR. Borra un recurso

REFRESCAR. Refresca la lista de archivos de un recurso.



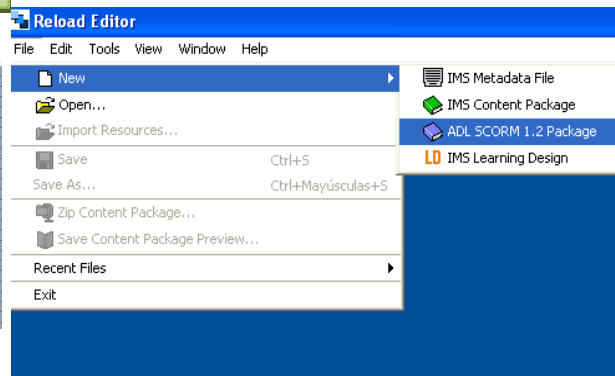
1.-Crear Paquetes de SCORM

1^{er} paso: Debes crear los objetos de aprendizaje con las diferentes herramientas de autoría: páginas web, animaciones, laminas de presentación, imágenes, y documentos de textos, etc.

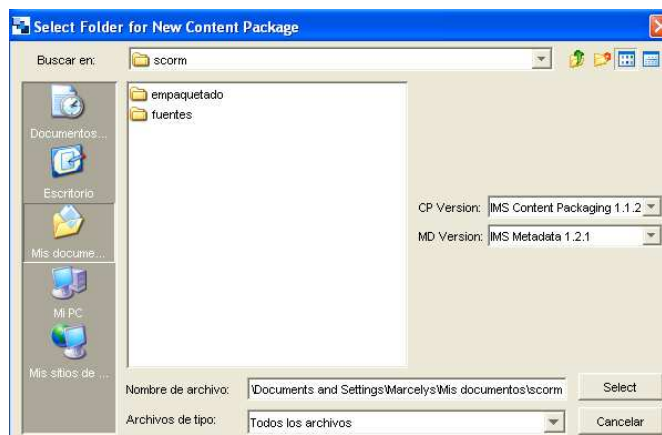
2^{do} paso: Debemos crear una carpeta llamada "Fuente" . Donde guardaremos los ficheros que se crear o todos los objetos de aprendizaje (el manifiesto) presentación, imágenes, y documentos de textos, etc. Y crear otra Llamada "Empaquetado"; donde se guardara los paquetes SCORM terminado.



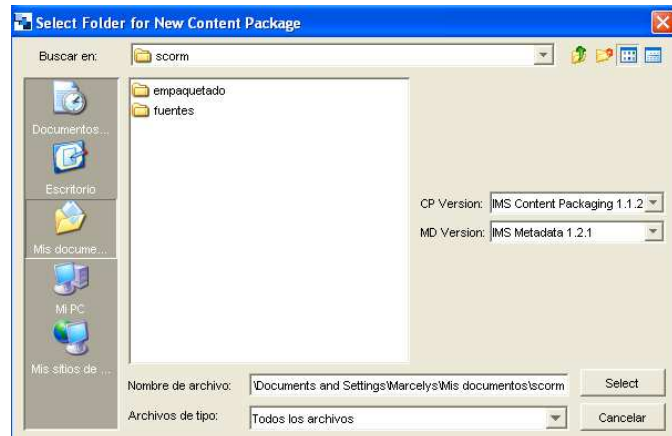
3^{er} paso: Luego de haber creado todos los objetos de aprendizaje, procedemos a abrir el programa Reload,,y buscar en la barra de herramienta la opción **Menú-Archivo-Nuevo-ADL SCORM 1.2 Package**



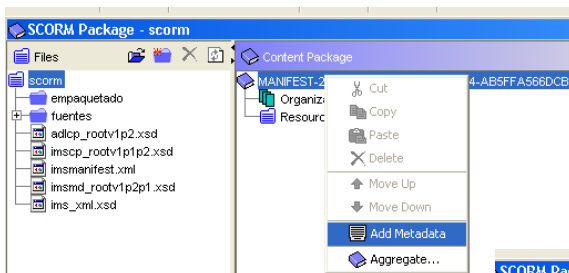
4^{to} paso: Allí seleccionamos la carpeta que posee las dos Subcarpeta (fuente y empaquetado) y los objetos de aprendizaje.



5^{to} paso: Seleccionar la carpeta en la que se creará el paquete y pulsar el botón **Select**. Aquí debemos darle el nombre a nuestro Scorm, se crea la estructura del Paquete Scorm, constituida por el `imsmanifest.xml`, `ims_xml.xsd`, `imsmd_rootv1p2p1.xsd`, `adlcprootv1p2.xsd` y `imscp_rootv1p12.xsd`.

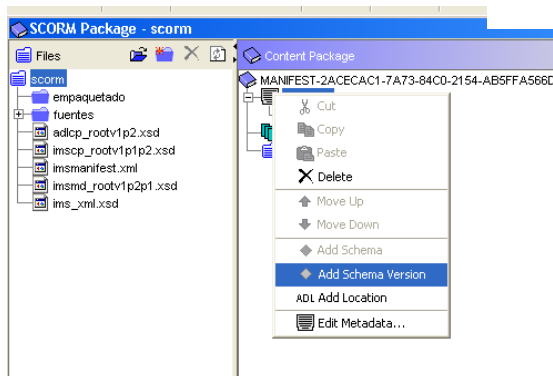
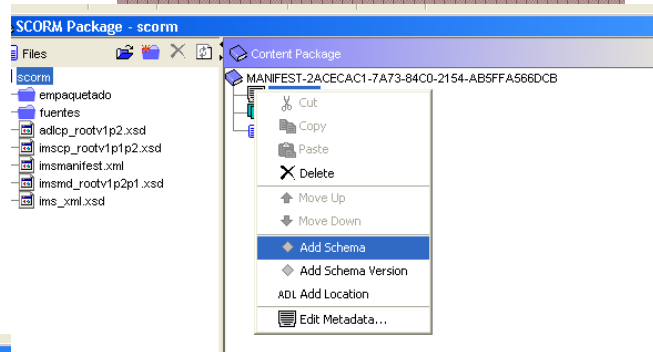


2.-Añadir una referencia a los Metadatos: Por ahora nuestro paquete no tiene contenidos pero antes de insertarlos, debemos añadir algunos metadatos o un contenedor para los metadatos que añadiremos más tarde..



Hacer clic con el botón derecho del ratón sobre el nodo del Manifiesto y elija **Añadir Metadata**.

Luego en metadata hacer clic con el botón derecho del mouse y elegir **añadir Schema**.



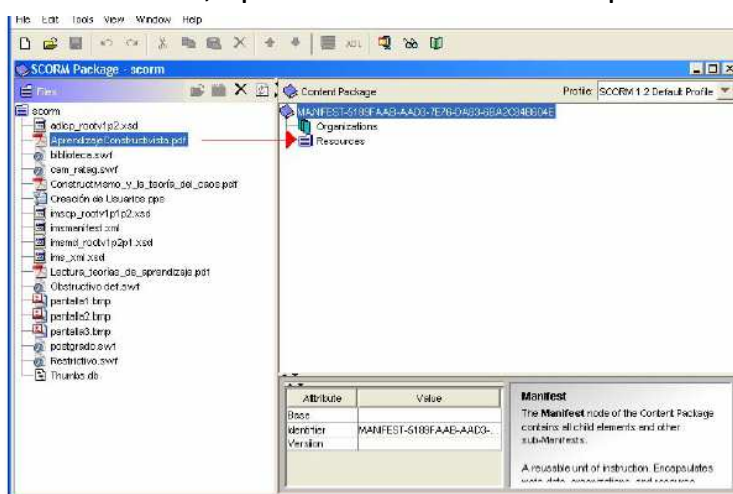
Luego hacer clic con el botón derecho del mouse de nuevo, pero elegimos **Añadir Shema Versión**, y guardar los cambios.

3.- Importar los Contenidos ó Recursos:

Ahora se le añadirá al paquete los ficheros que permita ejecutar cada una de las unidades (archivos PDF, imágenes, HTML, animaciones, etc.)

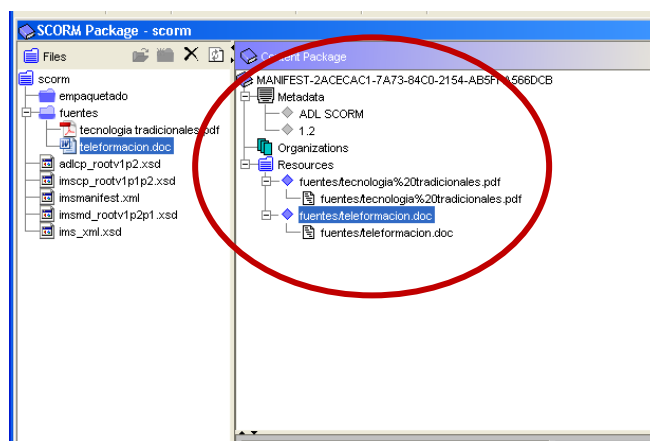
En el panel de recursos, hacemos clic sobre el icono de “importar recursos” navegamos por el directorio del paquete y seleccionamos la carpeta “fuente” que originariamente contenía los recursos de nuestro paquete.

Una vez hecho esto, aparecerá en el árbol del panel de los recursos:



4.- Agregar los Contenidos ó Recursos a la sección de Resources:

La forma de hacerlo es arrastrando cada uno de los Objetos de Aprendizaje hasta la sección recursos, y Reload los mostrara con sus archivos dependientes.

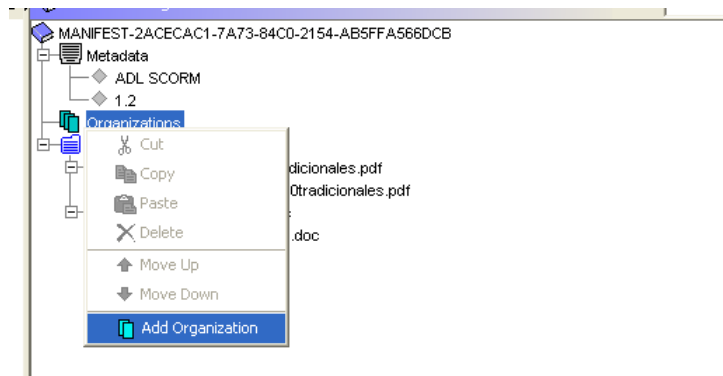


5.- Como Crear la Organización:

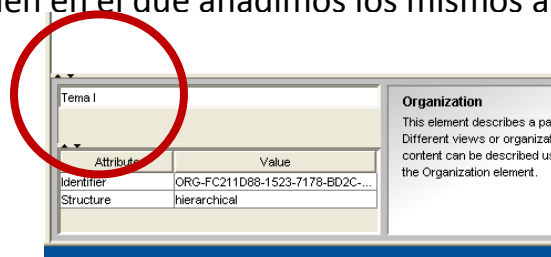
Este proceso comprende el orden en que mostraremos los objetos de aprendizaje, para lo cual realizaremos lo siguiente:

Se debe hacer clic con el botón derecho del ratón en el nodo **“Organizations”** del árbol vista del manifiesto.

Después en el menú que se despliega, hacer clic sobre **“Añadir Organización”**.

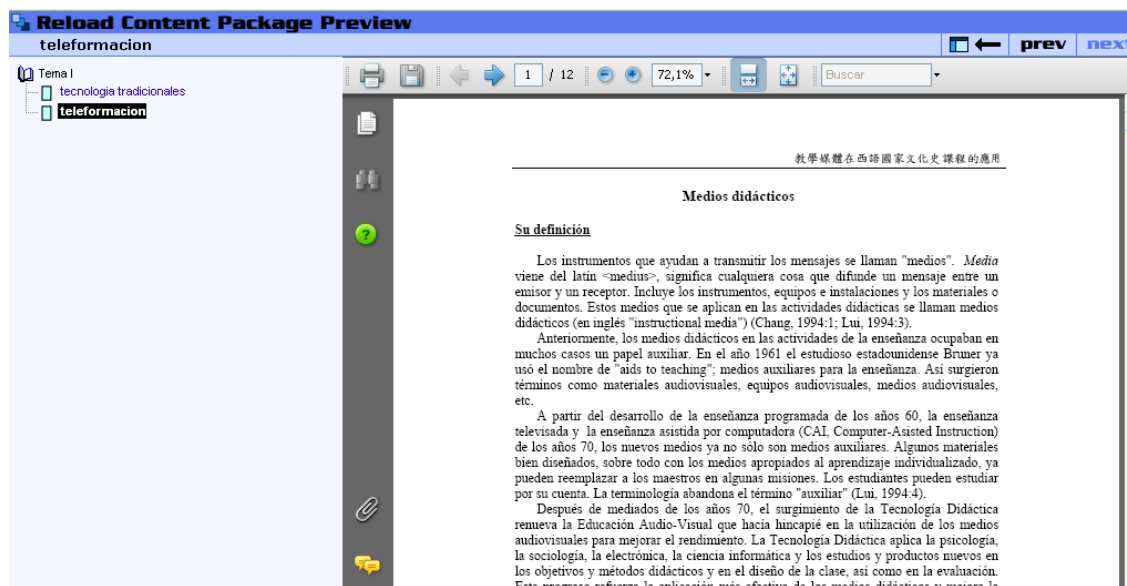


Para cambiarle el nombre, hacemos clic en la ventanilla inferior y escribimos el nuevo nombre. La visualización de los recursos viene dada por el orden en el que añadimos los mismos a la organización.



6.-Visualizar el contenido del paquete:

Para ello haga clic en la barra de herramienta en el icono “vista previa paquete”  se abra una ventana como la que se presenta a continuación:



Aquí no termina todo, Continuará.....

Actividad Práctica



- 1.- Crear una carpeta llamada Scorm en el escritorio, dentro de ella debe ir dos carpetas más: una llamada Fuente y otra Empaquetado.
- 2.- Abrir el programa Reload y comienza a crear tu objeto de aprendizaje, considerando lo siguiente:
 - a.- Debes haber seleccionado previamente los recursos a organizar en tu empaquetado.
 - b.- Esos recursos deben estar guardados en la carpeta fuente.
 - c.- Realiza los pasos que se te indica en la guía para crear tu Empaquetado Scorm