

PROPUESTA DE INTERACTIVOS

En la propuesta interactiva debe reflejarse los siguientes puntos para poder realizar posteriormente la guionización.

La descripción del producto a grandes rasgos:

- CD multimedia con locuciones, galería de imágenes y actividades interactivas.

Las especificaciones técnicas (posibilidades):

	Si	No	Otros
Sistema Operativo, tiene que servir para: Windows, Linux (Guadalinex) y Mac Os	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Resolución de 1027 x 768 píxeles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A pantalla completa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Instalación de aplicaciones	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ejecutable con autorun	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Programado para poder ser modular, es decir, si en algún momento dado se decide utilizar solamente cada actividad interactiva por separado, que esto sea posible.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Posibilidad de que estas actividades estén programadas con SCORM.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tiene que ser posible volcarlo a nivel de Web	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Los ICONOS navegación:

- Botón de Salir
- Botón de Volver o Avanzar
- Botón de Menú Inicial o Inicio
- Botón de Créditos
- Botón de Altavoz general o específico para cada pantalla

La Presentación de la línea grafica de pantalla con:

- El logo del proyecto
- El sello
- El/los Personaje/s proyecto
- Con o sin animación principal
- Los Colores

Los Parámetros por colores para identificar todos los elementos del guión multimedia en cada pantalla y actividad interactiva:

- **La locución:** de color verde
- **El texto fijo o imágenes que debe aparecer en pantalla:** de color azul
- **La descripción de la pantalla** (cómo y qué debe aparecer): de color negro
- **La representación visual de la pantalla**, en aquellas que por su carga gráfica sea más fácil para realizar el montaje: de color negro
- **Navegación y funcionalidad por pantallas:** color naranja

La Tipología de recursos multimedia (cantidad y variedad):

- Cuentos interactivos
- Galería de imágenes
- Canciones o vídeos
- Batería o modalidades de actividades interactivas
-

Las Modalidades de Actividades Interactivas:

MODALIDAD	TIPOS DE ACTIVIDADES
ARRASTRAR	1. Arrastrar palabras 2. Arrastrar imagen(es)
ESCRIBIR EN EL HUECO (los huecos)	3. Escribir en el hueco
RELACIONAR (horizontal o verticalmente)	4. Unir palabras e imágenes 5. Unir textos o palabras
TEST	6. Opción única 7. Opción múltiple
DESPLEGABLES	8. Desplegable
PAREJAS	9. Juego emparejar cartas
PUZLLE	10. Arrastrar piezas para completar la ilustración
MARCAR O SELECCIONARR	11. Marcar o hacer check 12. Verdadero o Falso
CRUCIGRAMAS	13. Crucigrama
SOPA DE LETRAS	14. Sopa de letras

Las especificaciones propias de cada actividad, por ejemplo:

En las actividades de escribir se dará por valido tanto si escribe con mayúsculas como si no pone la tilde en el caso de que la lleve. Se da por válido pero el programa se lo corrige automáticamente.

Los enunciados estarán en la parte superior o inferior de la pantalla, en una banda, que el profesor podrá ver u ocultar si lo desea.

La Evaluación de las actividades interactivas, funcionalidades y botonadura:

- Botón de “Comprobar”: Se le enseña al usuario cuando él elige los fallos / aciertos que ha tenido.
- Botón de “Iniciar”: Si elige esta opción se borran solamente los campos de error.
- Número de intentos: 3 y si no lo logra hacer correctamente, se da la solución automáticamente.
- Corrección:
 - Se señala con un “visto” o con un “aspa” al lado de lo que se ha acertado o lo que es un error.

- Feedback:
 - Si acierta todos se oye una locución o se visualiza un texto
 - Si comete un o más errores al final de la comprobación se oye una locución o se visualiza un texto
- Posibilidad de incorporar un contador en la parte superior derecha, que tiene la funcionalidad de cuantificar el número de acierto de los elementos en valores fraccionales de **1/3** y NO EN PORCETAJES. Por lo tanto este valor fraccional dependerá de los elementos a colocar o a arrastrar o a relacionar.