Manual de GLO MAKER



Elaborado por Ángel Poveda Polo angelpoveda@usal.es

GLO Maker es una herramienta gratuita que nos permite crear esos objetos de aprendizaje. Los materiales que creemos, pueden ser accesibles desde la web o, desde el propio escritorio (con lo que a veces podemos tenerlos en un lápiz USB e, incorporarlos en los PC donde van a trabajar nuestros alumnos). Se trata de una herramienta de uso bastante sencillo (eso sí, podemos irnos complicando la vida conforme el recurso generado sea más elaborado), pero que presenta a su vez muchas posibilidades.

Ejemplos: http://bibliotecabiologia.usal.es/GMShakira/Index.html

Para poder instalar GLO MAKER es necesario instalar previamente ADOBE AIR:

http://get.adobe.com/es/air/

Sólo haremos el paso 1 y 2, puesto que el 3 baja otro programa.

En el Botón de INICIO ponemos "descargas" y allí estará el programa. Lo instalamos.

Descargamos GLO MAKER de su web:

http://glomaker.org/downloads.html

En el Botón de INICIO ponemos "descargas" y allí estará el programa. Lo instalamos.

Podemos encontrar manuales pormenorizados en su web:

http://glomaker.org/guides.html

1.-

Al ejecuta GLO MAKER, se abre la misma pantalla que encontraremos las próximas veces que lo abramos:

Welcome to GLOMaker
What would you like to do?
Open an existing project
Create a new project
Online Help for first-time users

Podemos crear un nuevo proyecto o si tenemos otros anteriores, abrir uno de ellos para corregirlo, aumentarlo o utilizarlo como punto de partida para otros proyectos.

Vamos a crear uno nuevo:

Create New Project
Select a pedagogical pattern to base your project on.
EASA
EASA: Explain and Show Amplified
eMI
eMI: Evaluate Multiple Interpretations
Freestyle
Freestyle - your own pattern
Ок Сапсеі

El programa te ofrece tres posibilidades: las dos primeras son modelos preconcebidos para orientar al usuario hacia dos posibles formas de organizar a información para crear un Objeto de Aprendizaje Digital. La tercera es una plantilla en blanco para diseñarlo como creamos pertinente. Elegimos esta última:

Se abre la pantalla de planificación de contenidos:



A la izquierda, con cuatro colores están los posibles elementos para construir nuestro tutorial. Usar correctamente cada color para una función específica, ayudará a la recuperación de nuestro tutorial.

El color rojo contendrá la portada, los objetivos o la introducción al tema.

En el verde introduciremos los contenidos.

En el azul la evaluación.

El gris para dar información sobre el creador del recurso

Arrastramos tantos elementos de cada color como hayamos planeado que vamos a necesitar. Por ejemplo, una portada, dos páginas de contenido y una de evaluación. Escribo en cada uno de ellos el título y descripción de sus contenidos. Esto nos servirá por si queremos reutilizar los componentes para crear otros tutoriales a partir de este.

		Designer
lanner	Click and drag below to edit larger projects	Align Nodes Print
troduce		Freestyle
Introduce o Learning	Portada Titulo y destinatarios del recurso	This is an open authoring situation where you can create a learning object from scratch. There are three main stages:
Do Learning		 Use the Planner screen (this screen) to create a top level plan by dragging icons onto the screen. Label and
Assess / Reflect	Qué hay en una biblioteca Descripción general de servicios y documentos ofertados	describe the pedagogical function associated with each node that you create, and then join the nodes to form a learning sequence.
Self defined	Encontrar un libro Cómo encontrar un libro en la estantería	2. Cuick on the Usespher Duran to switch to unit oligon the initial plan will automatically create a set of possible screen layouts. You can use these layouts, or change them, as you desire, using the Layout panel. This gives
	Ejercicios Ejercicios de repasoj	screen layouts if none of these suit, hen you can use the 'Component' palette to create your own custom page layout. 3. Then add content to the the design into a working learning resource.
		Note: You can return to the Planner

Ahora unimos unos con otros en el orden en que queremos que aparezca la secuencia. Para ello, pulso en la parte inferior (negra) de cada elemento, y sin soltarla lo llevo hasta la parte coloreada del siguiente.

GLOMaker v3.0 File Edit View Settings About		- 8 ×
		Designer
Planner	Click and drag below to edit larger projects	Align Nodes Print
Introduce		Freestyle
Introduce	Portada Titulo y destinatarios del recurso	This is an open authoring situation where you can create a learning object from scratch. There are three main stages:
Do Learning Assess / Reflect	Qué hay en una biblioteca	 Use the Planner screen (this screen) to create a top level plan by dragging icons onto the screen. Label and describe the pedagogical function associated with each
Assess / Reflect	Descripción general de servicios y documentos ofertados	node that you create, and then join the nodes to form a learning sequence. 2. Click on the 'Designer' button to switch to unfolding the
My function	Encontrar un libro Célmo ancostrar un libro en la estantería	screens for this design. Your initial plan will automatically create a set of possible screen layouts, You can use these layouts, or change them, as you desire, using the "Layouts" panel. This gives access to a wide range of screen layouts. If none of there of the number on use
	Ejercicios Ejercicios de repaso	these solutions you can see the "Component" paletite to create your own custom page layout. 3. Then add content to the screen layouts to translate the design into a working learning resource.
		Note: You can return to the Planner
🚱 💌 " 🕨 2 Adol	e Au. • 🗿 Fullcando - 👔 Dippositor - • 🕑 Utilizardan de 👔 O.CMAter 12 😭 O.OMATE	aint E5 < 🗐 🦉 🍓 💭 🕂 13:

Si nos ponemos con el cursor sobre uno de los nodos de colores y pulsamos el botón derecho, nos permite duplicar el nodo, borrarlo o desligarlo o borrar todos.



Una vez satisfechos con el diseño pulsamos en el botón DESIGNER de la parte superior derecha.

GLOMaker v3.0		- 0 -X-
File Edit View Settings Abo	out	
Planner		Preview
Freestyle		
PEDAGOGICAL SEQUENCE		_
GUIDANCE ON OFF	Enter text	
🜻 Portada		
Qué hay en una biblioteca	Enter text	
🏮 Encontrar un libro		
Ejercicios		
	Period Side 1 of 4 Next	
	Title/Info Page	
	Layouts Components	
	hlicher Mithe 🖉 M. Berneralt D. M. C. Maller view Stranger y D. Willing for da 👘 C. O. Malerer 20, 👘 Cl.O. MARTER 👘 E. 🖌	1 0 11 11 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14

En la derecha vemos los diferentes módulos y sobre el que estamos trabajando ahora mismo, marcado en gris oscuro.

En el centro el módulo para introducir contenidos con una plantilla por defecto.

Abajo dos botones para personalizar la plantilla o para incorporar componentes de contenido.

Arriba, a la derecha un deslizable para agrandar el contenido.

Arriba, en el centro herramientas de edición de texto.

Si queremos escribir un texto, por ejemplo el título, pulsamos sobre el cuadro de texto y en su parte superior izquierda nos salen las herramientas para eliminar el cuadro de texto, para superponerlo o postponerlo a otras capas y para editar el texto. Este último es el lápiz. Pulsamos sobre él y podemos comenzar a escribir, cambiar tipo de letra, tamaño, color, alinear, etc. Incluso crear un hiperlink.



GLO Maker es compatible con 5 tipos de formatos para los diferentes soportes de información:

- audio -> MP3
- vídeo -> FLV Flash
- animaciones interactivas -> Shockwave Flash (SWF)
- texto
- imágenes -> .JPG (recomendado) o gif

Si queremos poner otros componentes que no sea un texto –imágenes, vídeos, preguntas, etc.- pulsamos en el botón inferior COMPONENTS y nos aparecerá un listado con los diferentes herramientas que disponemos:

👶 GLOMaker v3.0			
File Edit View Settings Abo	ut		
Planner			Preview
Freestyle	Verdana 🔻 14 🔻 B I		
PEDAGOGICAL SEQUENCE			
GUIDANCE ON OFF		Components	
📮 Portada		Select a component and press 'Ok'. Then draw the component on to the screen using the mouse.	
Qué hay en una biblioteca		260° Compass Panorama [+mobile]	
Encontrar un libro		Access Views [+mobile]	
Ejercicios		Drag and Drop	
		Flash Animation	
		Image Loader [+mobile]	
		Image Magnifier	
		Matching Quiz	
	Previous	MP3 Player	
		OK Cancel	
	Title/Info Page		
	Layouts Components		
👩 🖸 🛪 🔁 put	olisher2 🎁 Microsoft 🔎 Publica	ció 📲 3 Explora 🚽 🌏 Utilizacion 🦷 🧔 GLOMaker 📲 📓 GLO MAKE 📝 Dibujo - Pa	ES < 🗐 🏈 🤔 🕅 🛃 🕪 16:32

- 360 Compass Panorama: Genera una galería de imágenes
- Access Views permite crear un apartado con varias opiniones sobre un tema en MP3
- Flash Animation Carga y permite ver una animación flash
- Image Loader Carga y permite ver una imagen
- Image Magnifier Carga y permite ver una imagen en alta resolución y permite uso de zoom.
- Matching Quiz: Cuestionario basado en unir conceptos relacionados
- MP3 Player Escuchar un podcast en MP3
- Multiple Choice Quiz Crear cuestionarios de respuestas múltiples
- Rectangle Shape formas para enmarcar o decorar
- Slide Link: botón para dirigir hacia una diapositiva concreta.
- Step-Through Component permite coordinar textos con animaciones en flash.
- Text Area Cuadro de texto.
- User text input: Permite escribir notas al usuario.
- Video Player Permite visualizar vídeos
- Word Assembly Quiz Ejercicio para ordenar varias palabras en el orden correcto.
- Pop-Up: genera un desplegable
- Youtube: permite ver vídeos de Youtube

En la parte superior derecha podemos ver un botón de PREVIEW para comprobar los resultados de nuestro trabajo.



En la parte superior izquierda podemos pulsar en el botón DESIGNER para volver a la plantilla de trabajo.

🖁 G	LOMak	er v3.0			
File	Edit	View	Settings	About	
	Des	igner			

En el menú superior podemos cambiar el color y el tamaño del fondo de todo nuestro proyecto.

👌 GLOMaker v3.0)	
File Edit View	Settings About	
Planner	Edit Stage Settings	
	Mobile Journey Settings	
Freestyle	Verdana	14
PEDAGOGICAL	SEQUENCE	
	ON OFF	
GUIDANCE	\odot \odot	

Pulsamos Settings y Edit Stage Settings y cambiamos los parámetros que queramos:

Planner			Preview
reestyle DAGOGICAL SEQUENCE ON OFF JIDANCE O	Verdana × 14	• • / / U W P = 4 B B Proved	
Qué hay en una biblioteca	-	Stage Properties	
Encontrar un libro	-	Size: 1024x768 v Width: 1034	
		Height: 768 Background Colour:	
		Cancel OK	
	Title/Info Page		

Conviene ir guardando habitualmente nuestro proyecto. Para ello es recomendable haber abierto en el Escritorio una carpeta con su nombre, previamente.

Para finalizar guardamos el proyecto con la opción PACKAGE y subimos la carpeta a un servidor si queremos que esté disponible en Internet.