



Universidad Nacional Experimental
Simón Rodríguez

Manual de uso
Wink UNESR

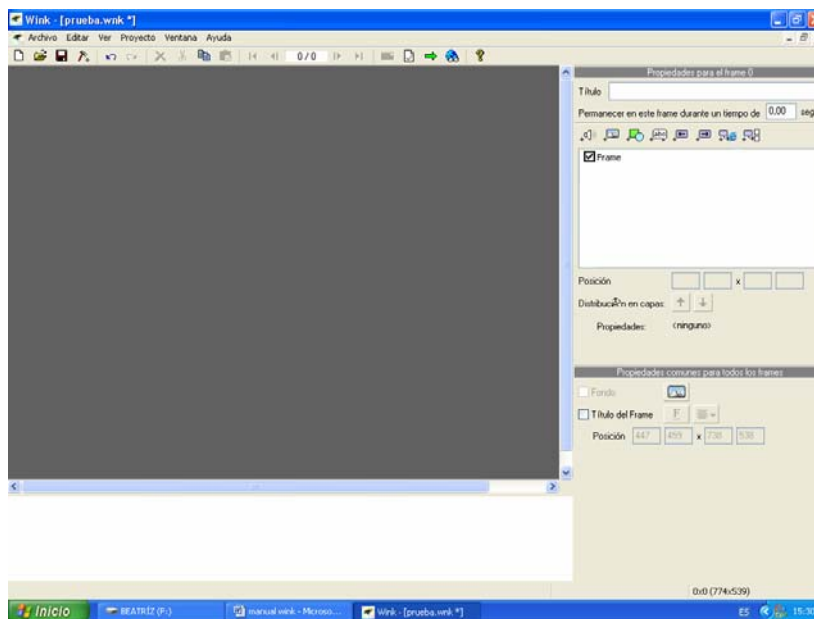
Herramienta Wink



CENTRO DE INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA
UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL SIMÓN RODRÍGUEZ

Herramienta WinK: Pasos Básicos

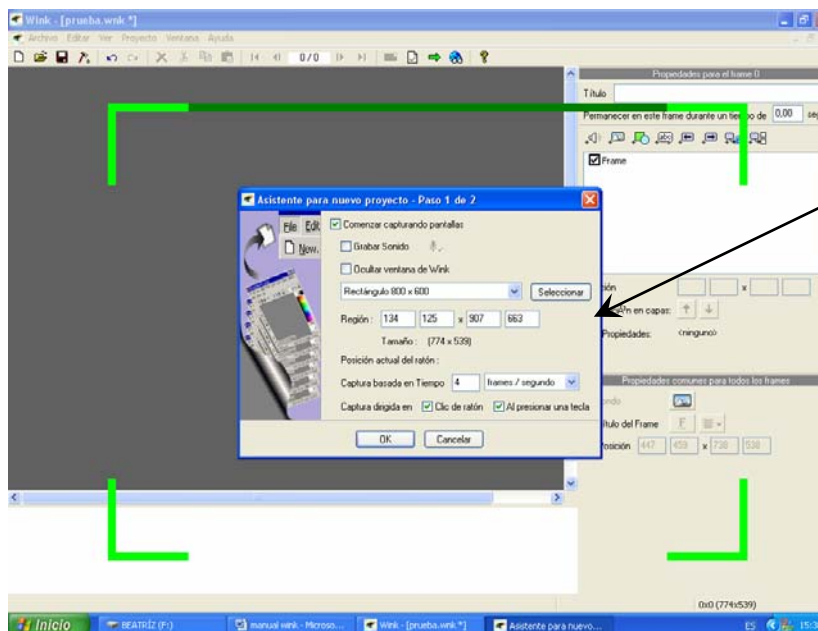
1. Abrimos la aplicación desde el botón **inicio**-> **todos los programas** -> **debugmode** -> **WinK** y se abrirá la pantalla principal del programa.



2.-

Para crear un nuevo proyecto vamos al menú **Archivo** -> **Nuevo**, y podremos ver el asistente que nos guiará en los pasos siguientes.

Pantalla principal de WinK



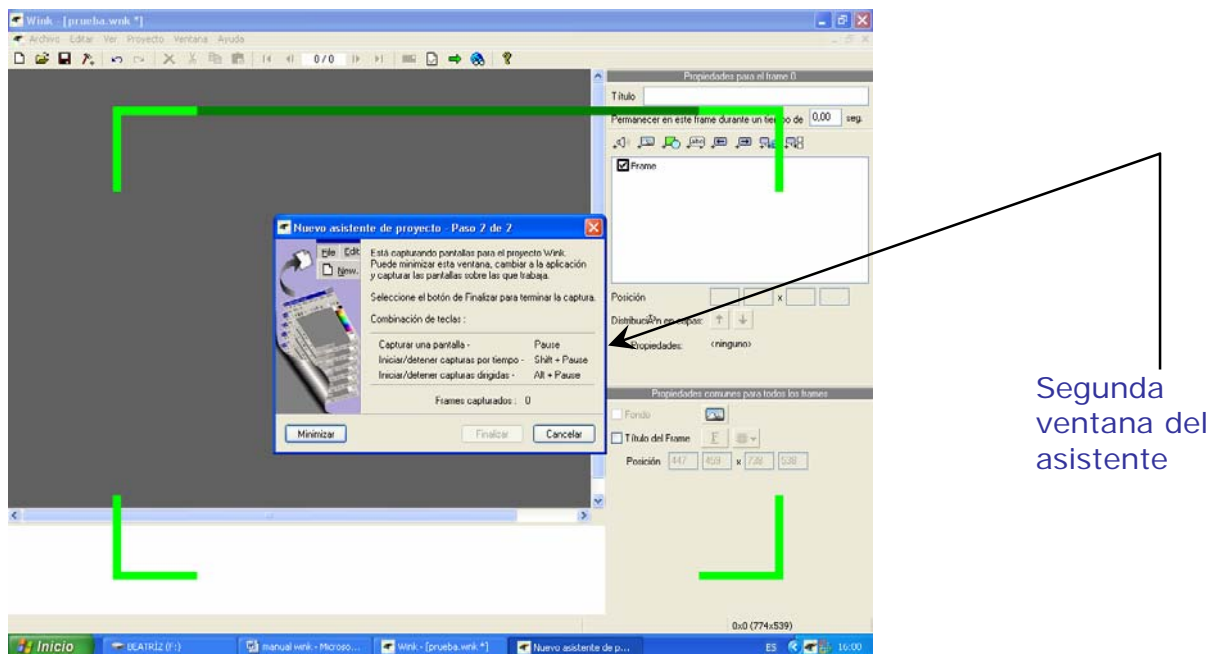
Primera
ventana
del
asistente

Primera ventana del asistente



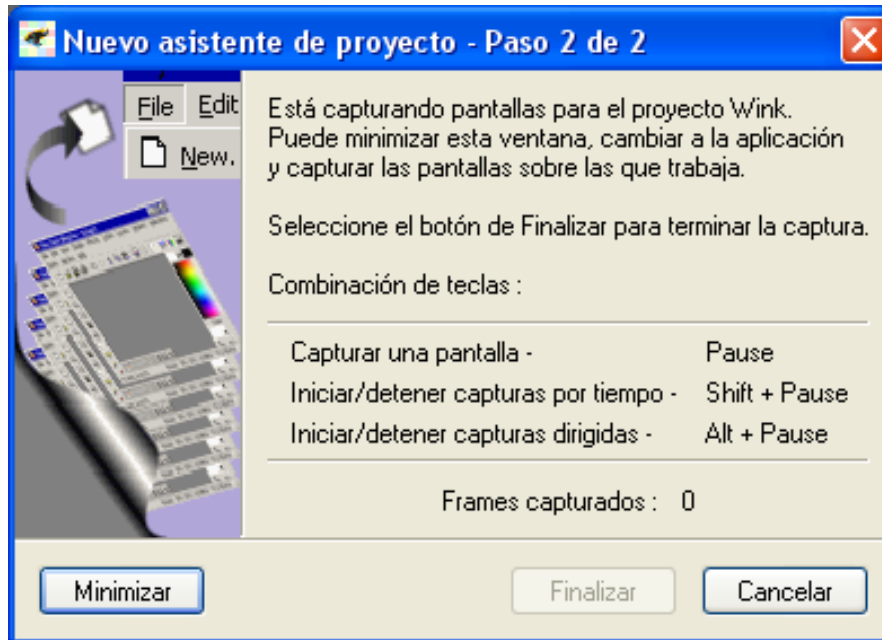
3. La primera pantalla del asistente nos muestra las opciones para grabar sonido mientras se realiza la presentación (para este ejemplo desactivaremos la opción). Tenemos a disposición la opción de ocultar o mostrar la ventana de WinK. También nos muestra las opciones para escoger el tamaño del recuadro para hacer las capturas de la pantalla, podremos escoger entre: capturar la pantalla completa, una ventana concreta o cualquier región.
4. Para este ejemplo elegiremos la opción **Ventana** y **Ocultar ventana de WinK**, luego hacemos clic sobre el botón **Seleccionar**. Una vez elegida las opciones deseadas, pulsamos el botón **OK**.

Pantalla principal de WinK



Siguiendo con el programa, se nos muestra la segunda ventana del asistente.

Segunda ventana del asistente



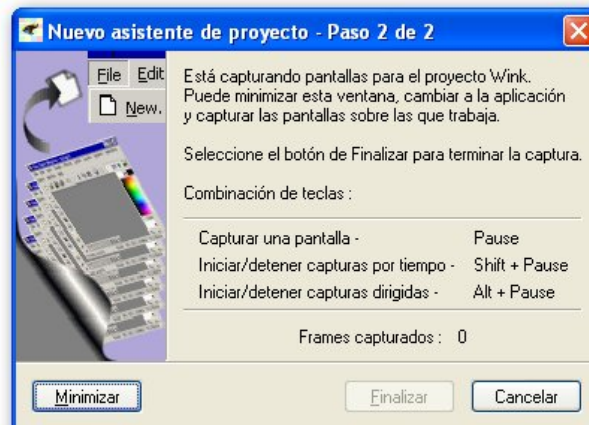
Elección de ventana de trabajo

4. En la segunda ventana del asistente podemos ver la combinación de teclas para poder hacer la captura de pantallas.

Existen tres maneras de hacerlo:

- a. Podemos capturar sólo las pantallas deseadas pulsando **Pause** en cada una de ellas.
- b. Podemos capturar todas las pantallas y movimientos en un intervalo de tiempo.
- c. Podemos capturar todas las pantallas y movimientos desde que se pulsa una combinación de teclas determinada hasta que se vuelve a pulsar la misma combinación.

Será la última opción la que elegiremos para el ejemplo, por lo que a continuación se pulsa el botón **Minimizar** y se procede a la captura de pantallas pulsando **Shift+Pause**. A partir de ese momento, todo lo que se realice sobre la pantalla será capturado.



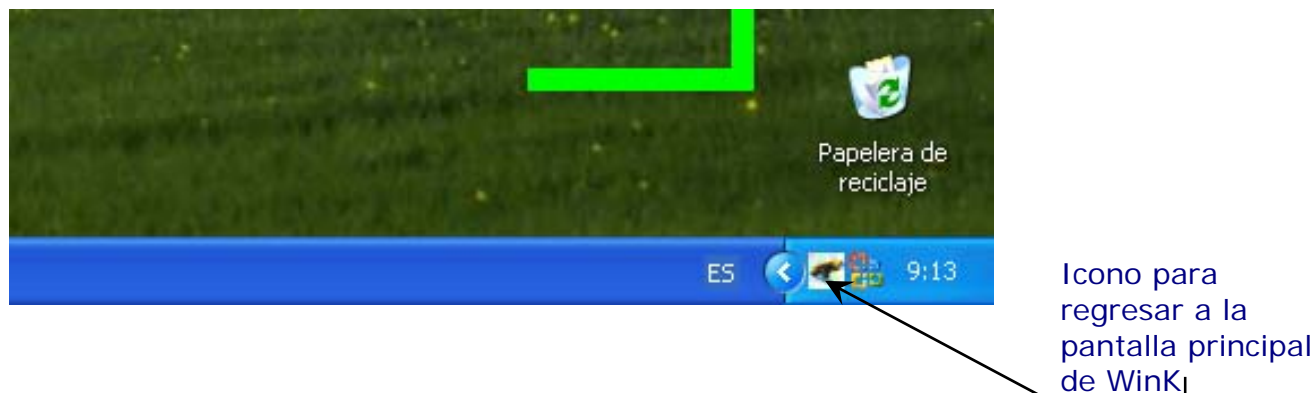
Comienzo de captura de pantallas

5. Primero debemos hacer clic sobre el botón de **Minimizar**, para cerrar la pantalla de WinK. Lo siguiente es proceder a capturar las pantallas pulsando la combinación de las teclas **Shift+Pause**. Y ahora lo que haremos son los movimientos en pantalla tal y como queremos que queden capturados.
6. Para finalizar el proceso de la captura de pantalla, debemos volver a pulsar la combinación de teclas **Shift+Pause**.



Regresando a la pantalla de WinK

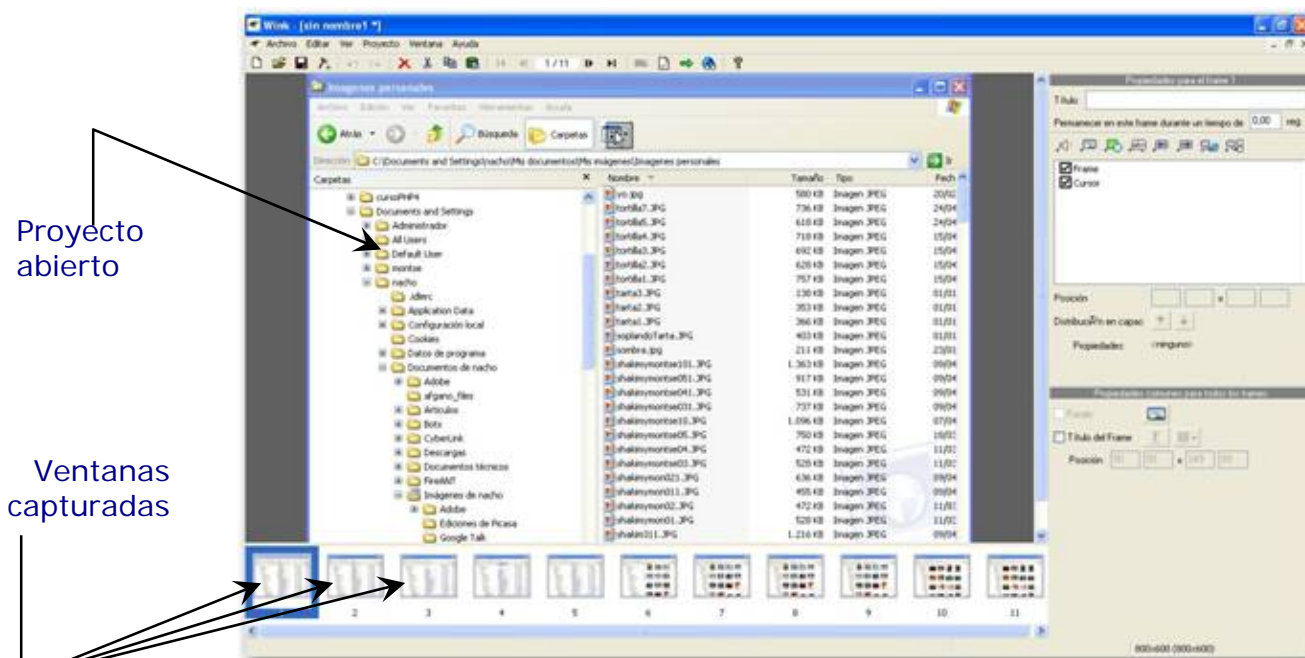
6. Una vez que paramos la captura de pantallas, en la barra inferior del escritorio, podemos ver el icono de WinK minimizado. Debemos hacer doble clic en él para regresar a la pantalla principal de WinK.



7. Cuando pulsamos el botón **Finalizar** del asistente, aparece la ventana principal de WinK con el proyecto abierto y las ventanas capturadas listas para trabajar con ellas.

En este momento podemos ver si se han capturado pantallas repetidas o si sobran pantallas, pudiendo proceder a eliminarlas si lo deseamos.

- Las ventanas capturadas las podemos visualizar en secuencia pasando de una a otra con las flechas del teclado, en caso de querer borrar algunas, lo podemos hacer con la tecla **Suprimir**.



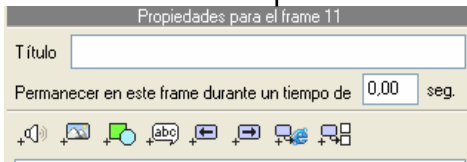
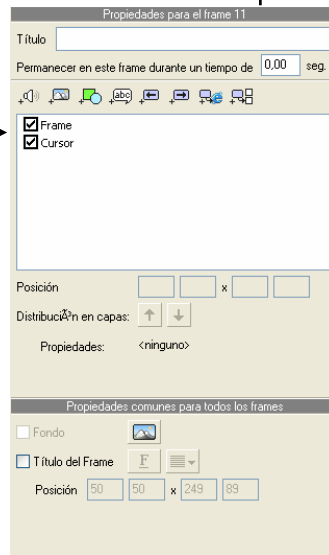
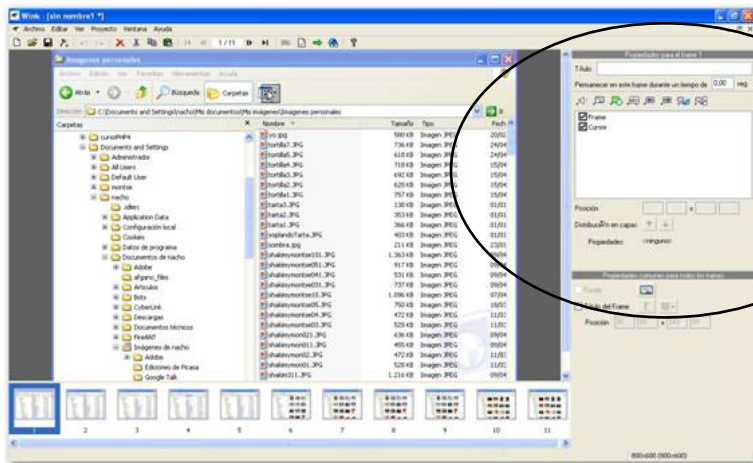
Ventana principal del Wink con un proyecto

- Una vez que hemos elegido las pantallas definitivas que van a formar parte del proyecto, podremos trabajar sobre cada marco (pantalla capturada) por separado. Podemos añadir comentarios de texto, de audio, botones de avance o retroceso, imágenes de fondo y otros. En el área de selección aparecen las pantallas definitivas.



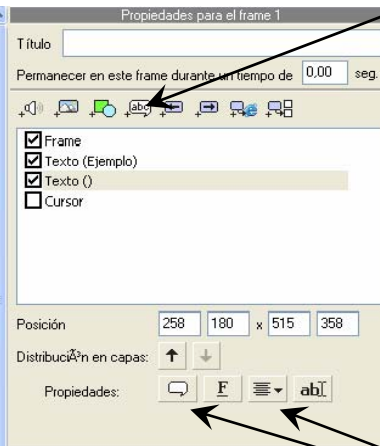
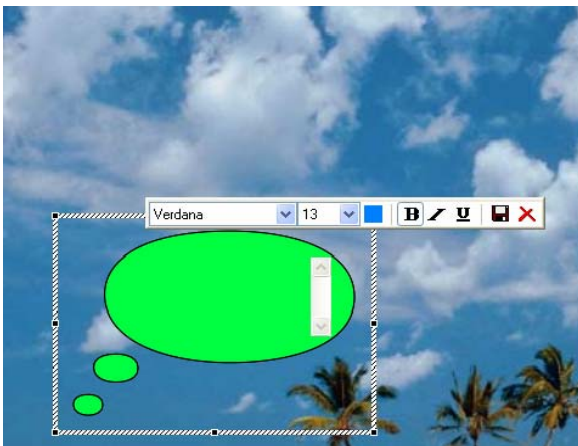
Agregando comentarios, audio, botones y otros

- Para seguir con el ejemplo, vamos a agregar un comentario de texto en una de las pantallas. Para ello, se selecciona la pantalla en la cual queremos que se vea el comentario (en este caso la primera).
- Entre los botones de propiedades que ofrece Wink están, el de audio, imagen, cuadro de texto, flechas para adelantar y retroceder, botón para enlaces Web, botón para ir a cualquier pantalla del proyecto.



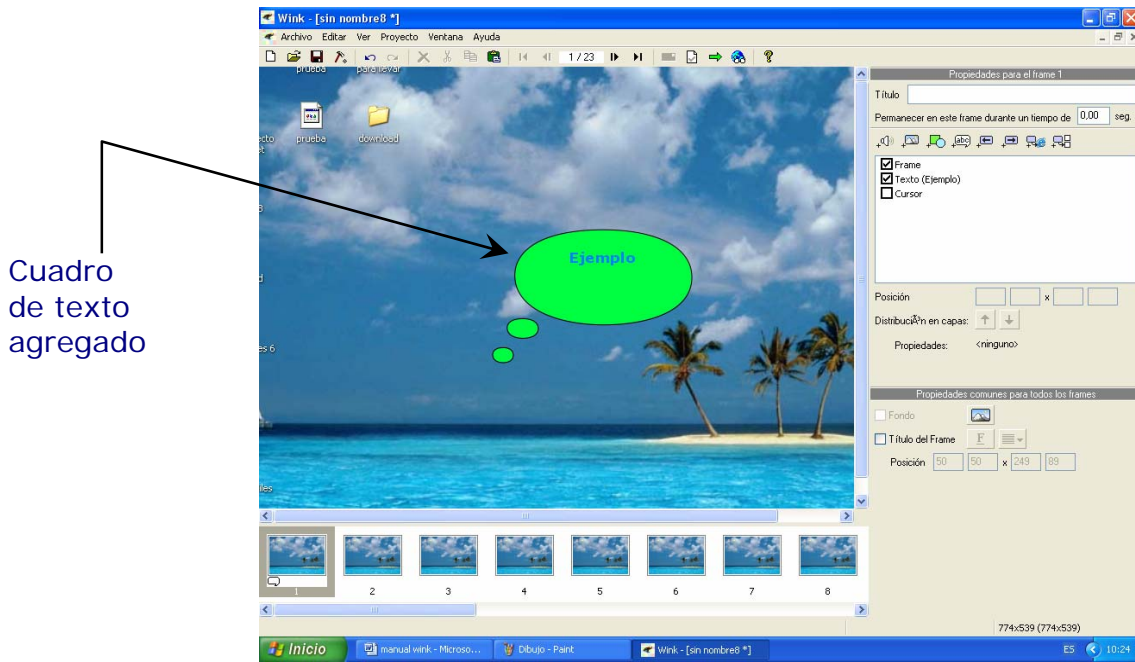
Cuadro de texto

- 9. Al pulsar el botón de cuadro de texto, aparece un globo de texto en la pantalla que podremos mover, cambiar de forma o de color, añadir o eliminar texto, etc.



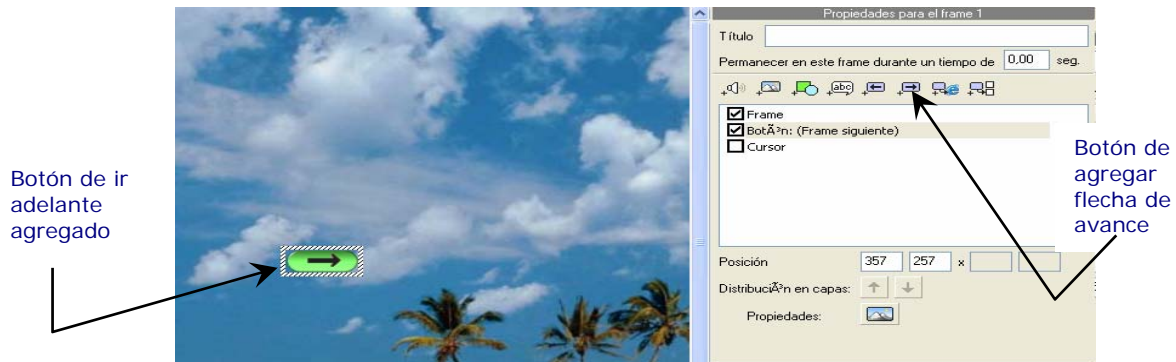
Botón agregar cuadro de texto

Botones para cambiar propiedades del cuadro



Botón de avance

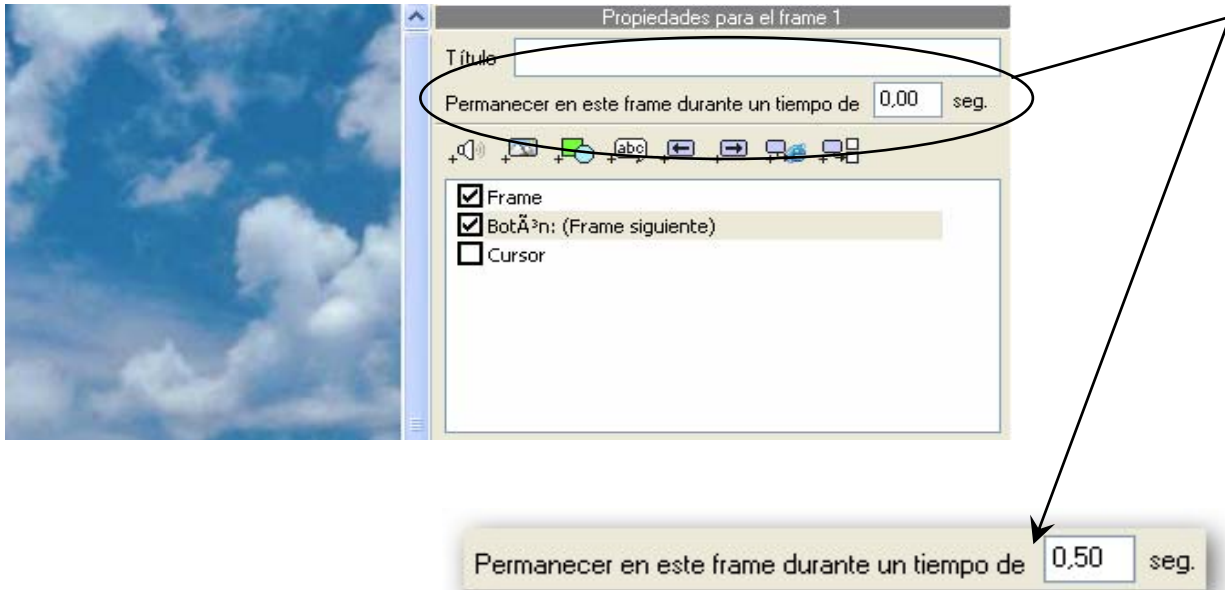
10. Lo siguiente que vamos a hacer en la presentación de ejemplo es añadir un botón para adelantar. Normalmente, los marcos de la película avanzarán de manera automática con el retardo que se especifica en las propiedades de la ventana. Sin embargo, en muchas ocasiones es conveniente que sea el propio participante el que avance o retroceda. Para añadir un botón de avance, pulsamos en el icono correspondiente. Cuando pulsamos el icono de botón de avance, aparece el icono en el marco activo, que podremos colocar dónde queramos.



12. Además de cuadros de texto o botones de avance o retroceso, se pueden añadir archivos de audio (para poner comentarios sobre lo que se está haciendo), formas diversas, enlaces a páginas Web o incluso botones para ir desde cualquier marco a cualquier otro.

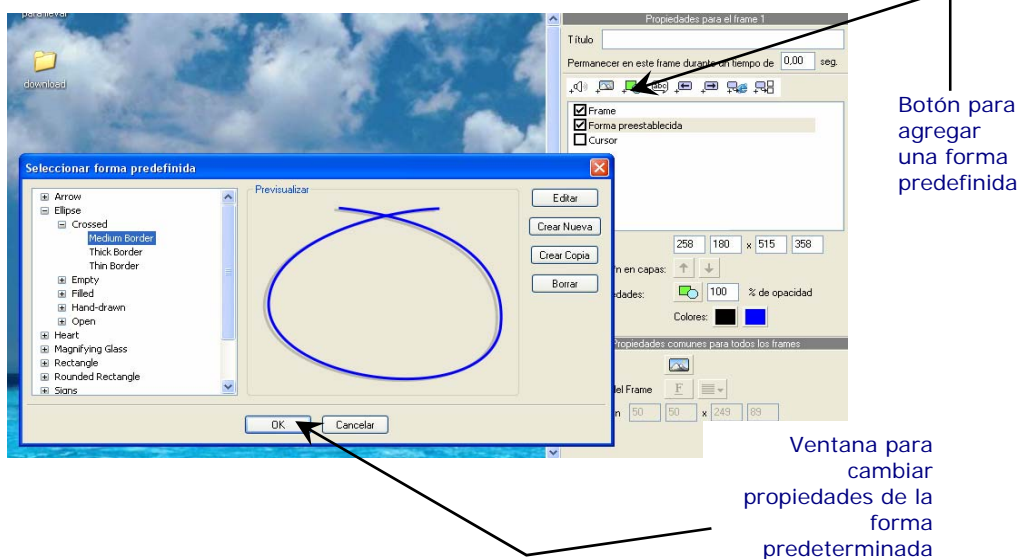
Tiempo de permanencia de pantallas capturadas (frame)

13. Cuando no se quieren colocar botones de avance, sino que lo que queremos es que algunos (o todos) los marcos avancen de manera automática, se debe temporizar el marco, añadiendo un tiempo de permanencia del marco. Esto lo podemos hacer especificando el tiempo de permanencia de cada pantalla capturada (frame) en la ventana de propiedades que se nos muestra del lado derecho.

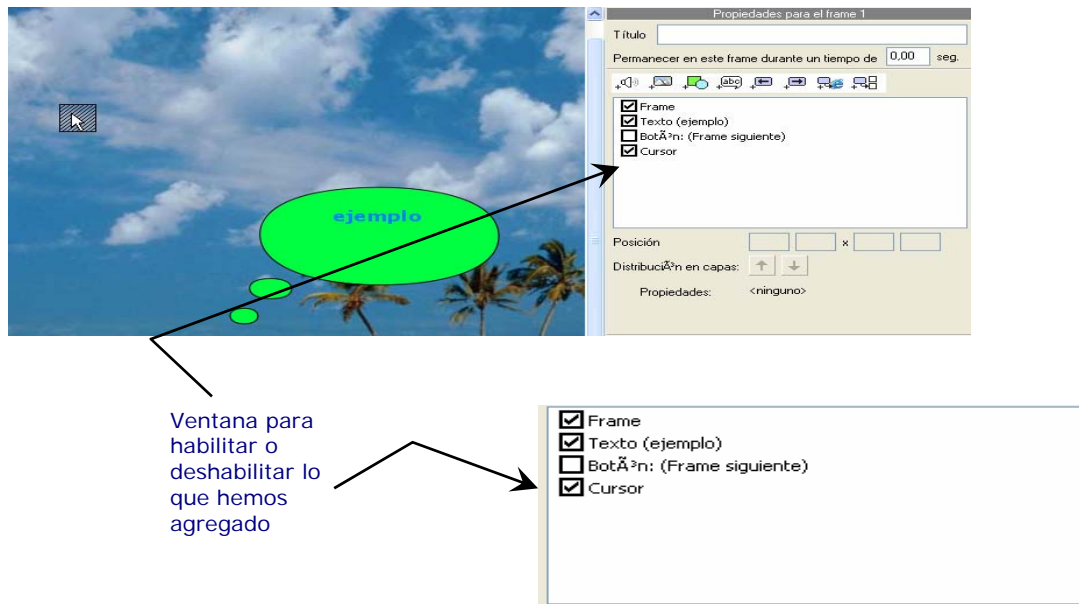


Agregando una forma predefinida


14. Otra característica que puede ser de mucha utilidad es la posibilidad de añadir una gran cantidad de formas predefinidas e incluso añadir formas creadas por el usuario para dar más contenido a las presentaciones. Entre las formas predefinidas, destacan los signos de interrogación, las marcas de correcto o equivocado, etc. Una vez seleccionada la forma predeterminada a agregar hacemos clic en el botón **OK**.

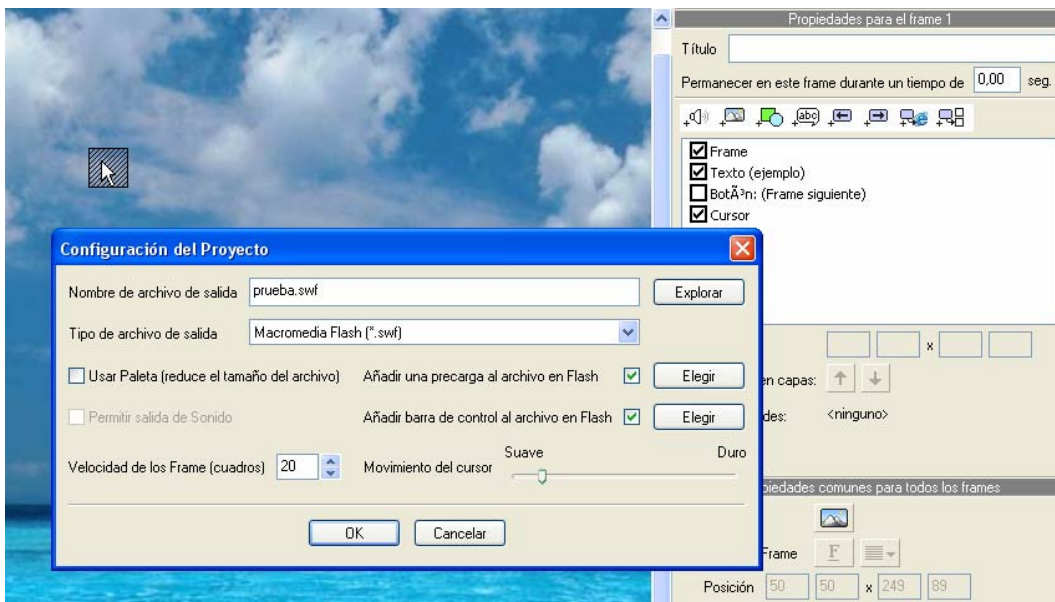



15. Todas las modificaciones que se hayan añadido a un marco podrán ser activadas o desactivadas a voluntad. De esta manera, se puede eliminar cualquier elemento que no haya quedado como queríamos y se puede volver a activar en el futuro.

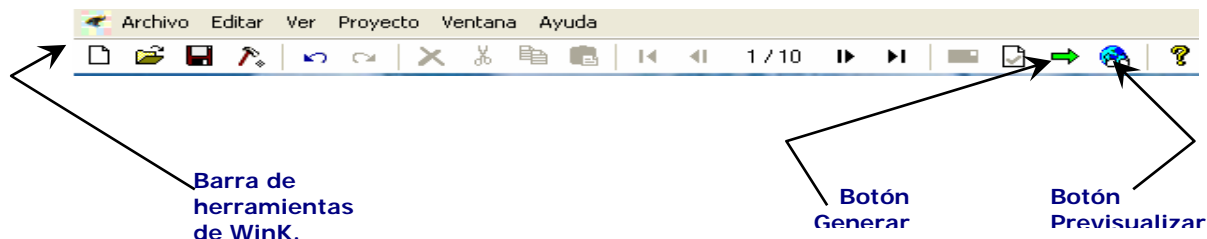


Generando la vista final del proyecto.

16. El último paso es generar la presentación en formato flash. Para ello, se debe pulsar en la barra de herramientas de WinK el botón de **Generar** . Al pulsar el botón Generar, podemos ver que se abre la ventana para nombrar y guardar el proyecto. Al colocarle el nombre al archivo pulsamos **OK**.

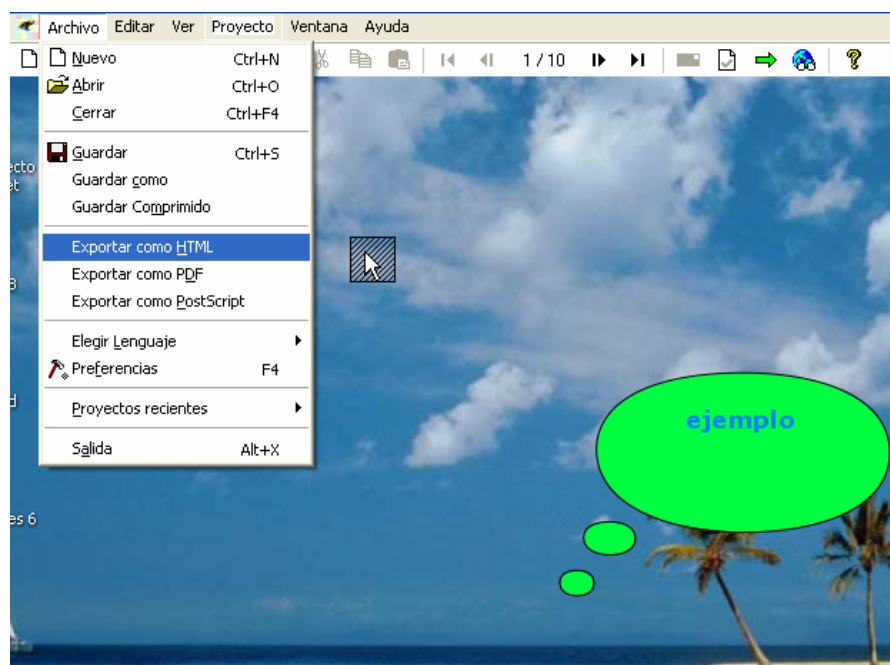


17. Una vez generada la presentación, se puede visualizar en el navegador predeterminado pulsando en la barra de herramientas de WinK el botón **Previsualizar** .



Opciones de exportación

17. Por último y como ya se ha comentado, además de generar la salida en formato flash se puede obtener la presentación en HTML, en PDF o incluso en postscript. Para ello, se elige la opción correspondiente desde el menú archivo.



Este manual ha sido elaborado en el
Centro de Innovación y Tecnología Educativa - CITE
Caracas, Venezuela. Universidad Experimental Simón Rodríguez www.unesr.edu.ve
Todas las sugerencias y críticas serán bien recibidas.

Edif. La Torre del Colegio de Médico, Piso 6, Av. José María Vargas, Urb. Santa Fe Norte.
Caracas, Telf.: +58 (212) 9073043.