

Biblioteca

Campus Río San Pedro

Guía de Utilización del Espacio de Aprendizaje



Material Complementario a la
Formación de Usuarios

Biblioteca de la Universidad de Cádiz,
Revisado Curso 2009-2010

Área de Biblioteca
Biblioteca Campus
Río San Pedro

Avda. República Saharaui s/n.
11510 - Puerto Real (Cádiz)
Teléfono: 956 016304
<http://biblioteca.uca.es>
E-mail: biblioteca.riosanpedro@uca.es

Introducción:

El Plan de Calidad de las Universidades, inscrito en el desarrollo del Espacio Europeo de Educación Superior, está abriendo un nuevo escenario en el que adquieren especial importancia las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Esta situación implica un nuevo paradigma tanto para el docente, como para el bibliotecario y exige la introducción de nuevos modelos de aprendizaje donde la cooperación entre los participantes y la necesidad de aprender a aprender a lo largo de la vida se sitúan en primer plano.

Es en este contexto en el que la Biblioteca se convierte en un referente básico para el proceso de estudio-investigación de la comunidad universitaria, esta guía le ayudará a conocer y utilizar uno de los recursos tecnológicos de la Biblioteca: el Espacio de Aprendizaje, que ponemos a disposición de toda la comunidad universitaria.

Control de entrada:

El Espacio de Aprendizaje dispone de un control de entrada en la puerta que se activará mediante una tarjeta de radiofrecuencia que se le proporcionará al personal responsable de la sala en cada momento.

Luces:

La sala dispone de luces regulables, junto a la puerta se encuentran los interruptores, cada uno controla una zona de luces, una pulsación enciende o apaga las luces, si se deja pulsado aumenta o disminuye la intensidad de la luz. Excepto la zona de luces cercana a las ventanas que disponen de un sensor que regula la luz dependiendo de la luminosidad existente y sólo se apaga o enciende.

Portátiles y otro material disponible:

El Espacio de Aprendizaje dispone de todo el material necesario para la utilización del mismo, este está disponible en la sala de control del espacio. El material disponible es el siguiente:

- Armario con diez portátiles configurados con Windows Vista y acceso a Internet a través de UcAir. Con adaptadores para conexión a red eléctrica.
- Cinco ratones pequeños para portátiles.
- Diez Cables de red RJ45 para la posible conexión de los portátiles a las rosetas de red.
- Cinco Regletas con alargador para conexión a red eléctrica.
- Cable VGA y Cable de Video Compuesto
- Mando a distancia del proyector de la pizarra interactiva.
- Dos borradores y rotuladores de diferentes colores y grosor para la pizarra convencional.
- Dos copias de esta Guía de utilización del Espacio de Aprendizaje.

Cajas de enchufes, conexión a red por cable y teléfono:

El Espacio de Aprendizaje dispone a lo largo de la pared y tras las columnas junto a los ventanales de múltiples cajas de conexiones con enchufes de red eléctrica y rosetas de conexión a red.

El Espacio también dispone de un teléfono en la mesa del profesor [[Extensión 6981](#)]

Conexión a red UcAir / UcAir pública:

Los portátiles incluidos como equipamiento en el Espacio de Aprendizaje están ya configurados para el acceso a Internet a través de la red UcAir sin ninguna restricción.

Si desea conectar un portátil u otro dispositivo a la red inalámbrica de la UCA, tiene las instrucciones en la siguiente dirección web: <http://www.uca.es/ucair>

Conexión de un portátil a los proyectores por Cable:

La forma más rápida y sencilla de proyectar en las pantallas disponibles en el Espacio de Aprendizaje es a través de la caja de conexiones que encontrará en la mesa del profesor.

Sólo debe conectar el cable de video VGA a la salida de video del portátil y el cable de sonido a la salida de audio del portátil. Si lo desea dispone también de enchufes a la red eléctrica en la misma caja de conexiones.

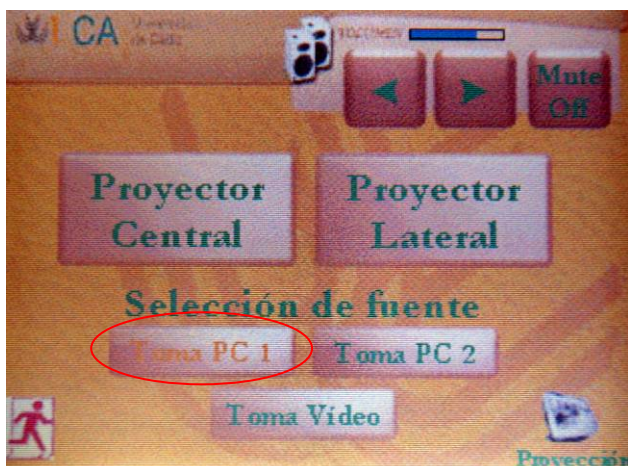
[Si tras encender los proyectores no aparece automáticamente la imagen, debe lanzar la señal pulsando las teclas **[fn] + [F5]**]

Despliegue de pantallas y encendido de proyectores:

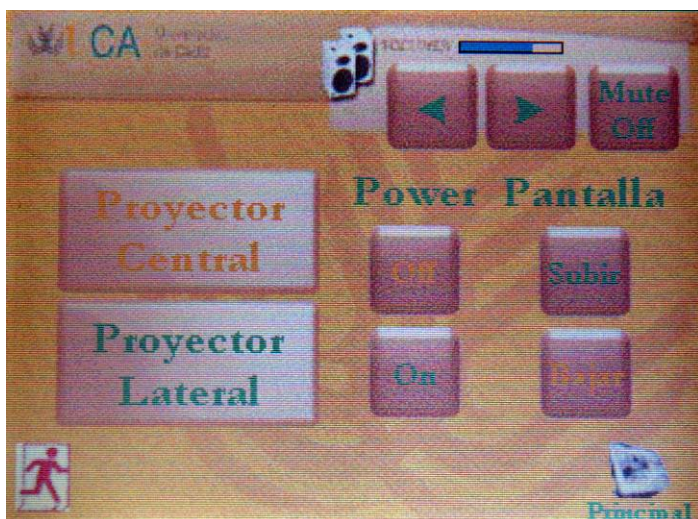
El control de los proyectores y las pantallas se realiza a través de la pequeña pantalla táctil situada en la mesa del profesor, para encenderla sólo tiene que tocar la pantalla una vez.

[Tenga en cuenta que la pantalla táctil puede tener un pequeño retardo al pulsar los botones, no siga pulsando teclas hasta que la acción que haya seleccionado haya sido ejecutada]

Tras unos segundos verá el siguiente panel de control:



Asegúrese de que está activo (las letras en color naranja) la opción de [Toma PC1] y los cables conectados a las conexiones etiquetadas como PC1, en el caso de que conecte el portátil por cable. Pulse la tecla [Proyección] y le aparecerá esta pantalla:



Seleccione el proyector sobre el que desea actuar (letras en color naranja) y pulse [Bajar]
Seleccione el proyector sobre el que desea actuar (letras en color naranja) y pulse [On]

Recogida de pantallas y apagado de proyectores:

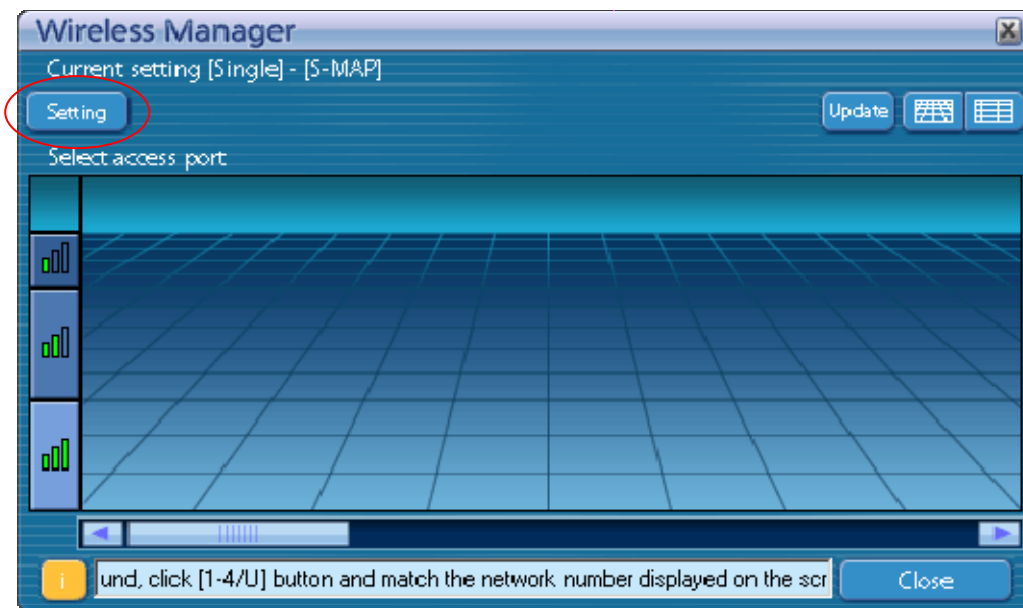
Seleccione el proyector sobre el que desea actuar (letras en color naranja) y pulse [Off], pulse [Subir] para recoger la pantalla.

[No es necesario salir del programa ni apagar la pantalla de control, esta se quedará en suspensión automáticamente]

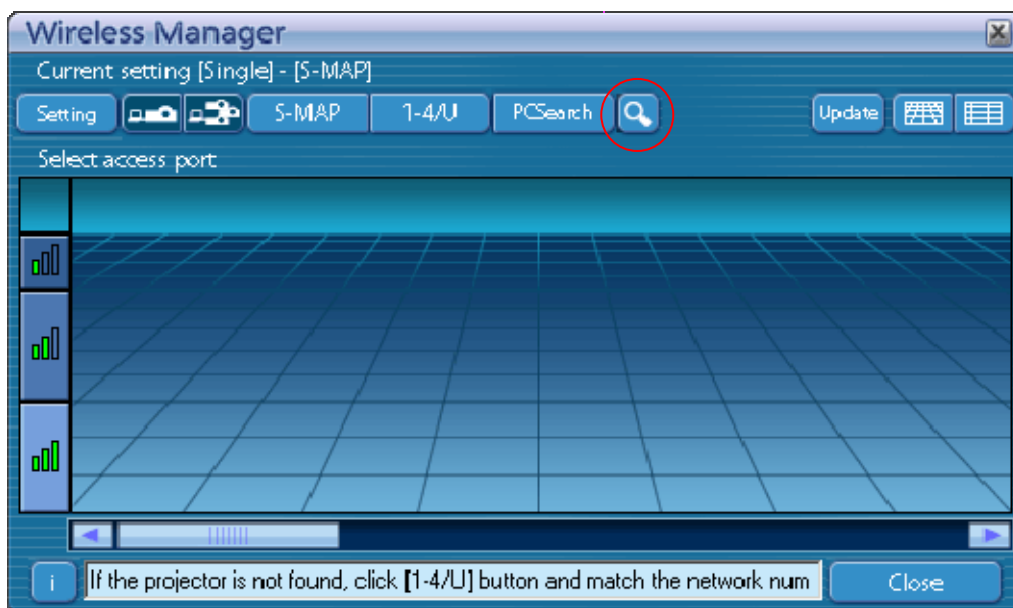
Conexión de un portátil a los proyectores a través de UcAir:

Para conectar un portátil a los proyectores a través de la red inalámbrica debemos utilizar el software Wireless Manager Mobile, instalado en todos los portátiles del Espacio de Aprendizaje.

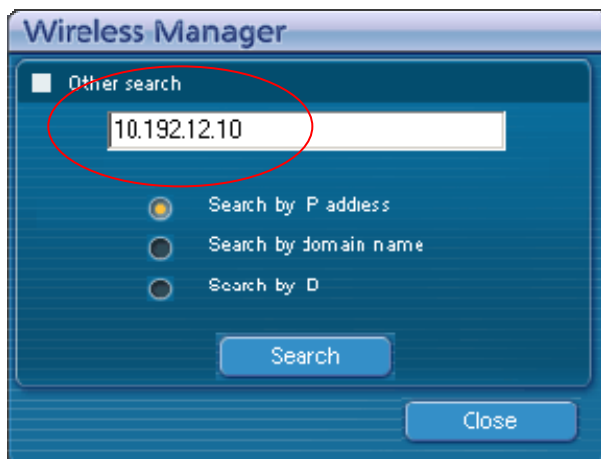
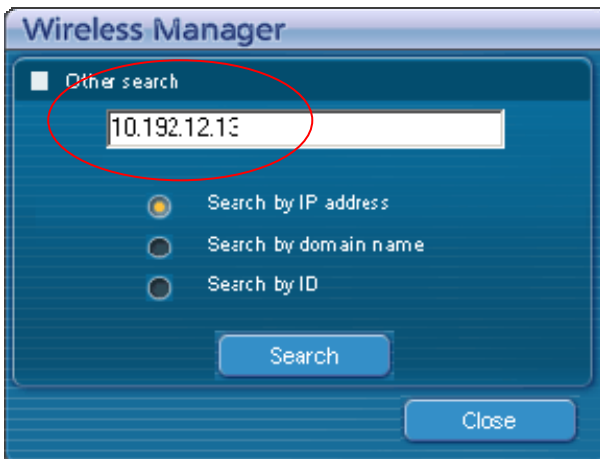
Para Lanzar el programa sólo es necesario hacer doble click en el icono identificado con el nombre Wireless Manager Mobile situado en el escritorio, al pulsarlo nos aparece la siguiente pantalla:



Al pulsar el botón [Setting] nos despliega las siguientes opciones:



Hacemos click en el icono de la [lupa] para buscar los proyectores en la red y nos aparece la siguiente pantalla para que pongamos la dirección IP: 10.192.12.13 (proyector lateral) ó IP: 10.192.12.10 (proyector central)



Cuando el software encuentre el proyector le aparecerá la siguiente ventana, en la que debe pulsar [Connect]



Para terminar de conectar, el software le pedirá la clave del proyector.

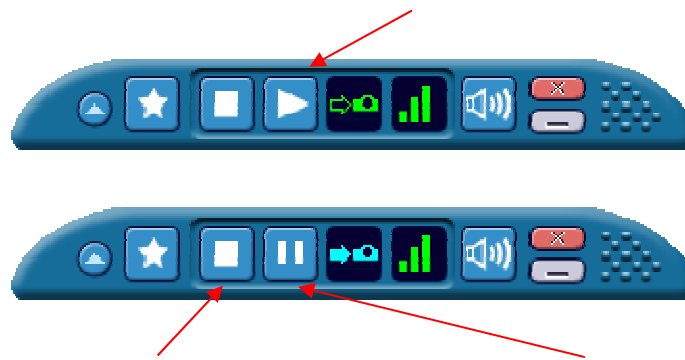
[Esta clave le será proporcionada en el mostrador de información de la Biblioteca]




Si en algún momento aparece el siguiente mensaje, debe pulsar **[Yes]** para continuar con la proyección:



Al conectar al proyector debe aparecer automáticamente la botonera de control del software y proyectar en la pantalla, si no apareciera automáticamente, pulsar **[Play]** en dicha botonera:



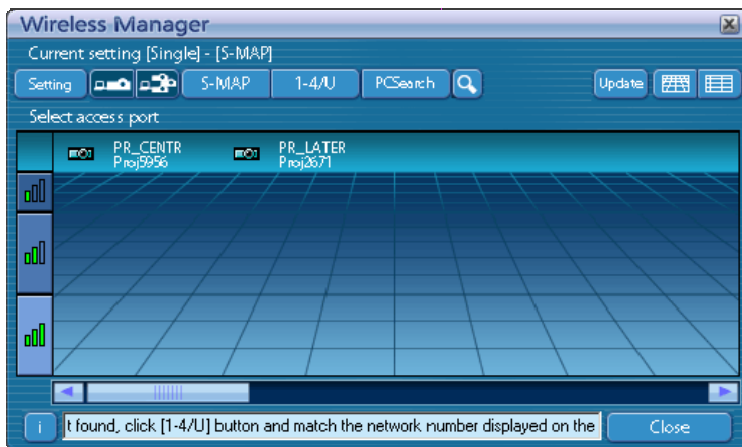
Para parar la proyección pulse **[Stop]**, para pausar la proyección pulsar **[Pause]**

Para cambiar de proyector debe desplegar el menú de la botonera en el botón  (estando la proyección en stop) le aparecerá el siguiente menú, donde debe pulsar **[Select Access Port]**



De esta forma volverá a la pantalla anterior donde podrá hacer la búsqueda del otro proyector pulsando la **[Lupa]** y siguiendo los mismos pasos que describimos anteriormente.

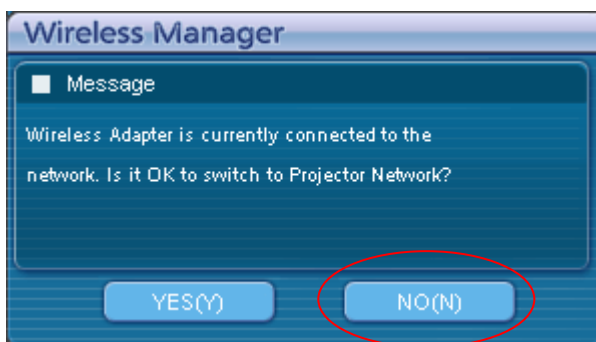
Una vez tenga buscados ambos proyectores podrá cambiar entre ellos haciendo clic y pulsando Connect en el proyector deseado.



Para salir del programa sólo debe pulsar  y en el menú desplegable la opción [End]



Si en algún momento aparece la siguiente ventana debe decir [No] para poder seguir proyectando.




La Pizarra Interactiva:


La pizarra interactiva Hitachi Starboard FX77 USB funciona conectada a cualquier ordenador equipado con el software StarBoard. En la sala de control del espacio de aprendizaje disponemos de dos portátiles con el software instalado, son los identificados con una pegatina en la parte superior con las palabras [Pizarra Interactiva]

Conexión de un portátil

Uno de estos dos portátiles debe conectarse a la pizarra con dos cables, el cable VGA debe conectarse a la salida de video del portátil y el cable USB a cualquiera de los puertos USB del portátil.

Encendido del proyector de la pizarra y del portátil

Debemos encender el proyector de la pizarra, para ello tenemos dos opciones, pulsar el botón de encendido  en el proyector o en el mando a distancia del mismo (botón de color rojo).

El portátil debe encenderlo normalmente, pulsando el botón de encendido del mismo , situado en la zona superior izquierda del teclado.

Activación del Software Starboard

Una vez que arranque el sistema operativo del portátil (Windows Vista) veremos en el escritorio un icono con el nombre [Starboard Software]. Si hacemos doble click el programa se activará y aparecerá la barra de herramientas que puede ver en los siguientes apartados.

Modos básicos de utilización:

- Como pantalla interactiva

Esta opción nos permite acceder al escritorio del ordenador y utilizar la pizarra como si fuera un monitor táctil. El dedo funciona como ratón. Si no está activa por defecto podemos activar esta opción en cualquier momento pulsando el botón etiquetado con el nombre “PC” en la esquina superior izquierda de la botonera.

En cualquier momento durante la utilización de la pizarra como pantalla interactiva puede pintar sobre la imagen seleccionando cualquiera de las herramientas que permite pintar como Lápiz, Lápiz Inteligente o Lápiz Láser.



- Como pizarra interactiva

En esta modalidad la pizarra es utilizada como una pizarra blanca tradicional, para tener una nueva página en blanco sólo debe pulsar el botón [Agregar] en la parte superior derecha de la botonera.

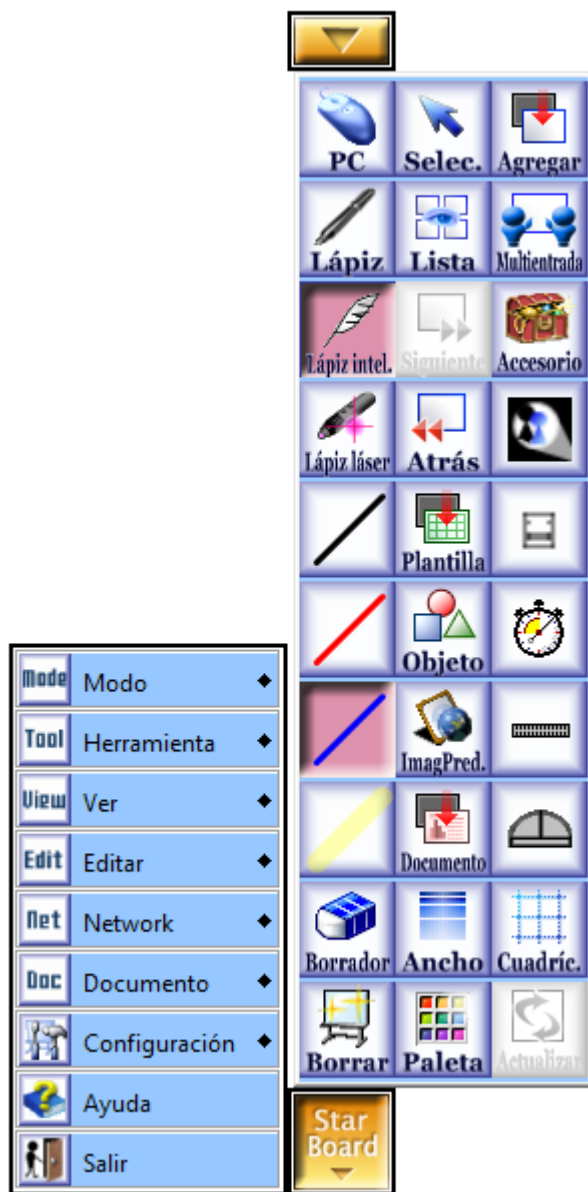


En cualquier momento puede crear una nueva página en blanco pulsando el mismo botón [Agregar]. En la zona superior derecha de la pantalla se irá marcando el número de páginas que va creando, pudiendo desplazarse adelante y atrás entre ellas, así como guardar la presentación o exportar las páginas en diferentes formatos.

Botonera de control y principales herramientas:

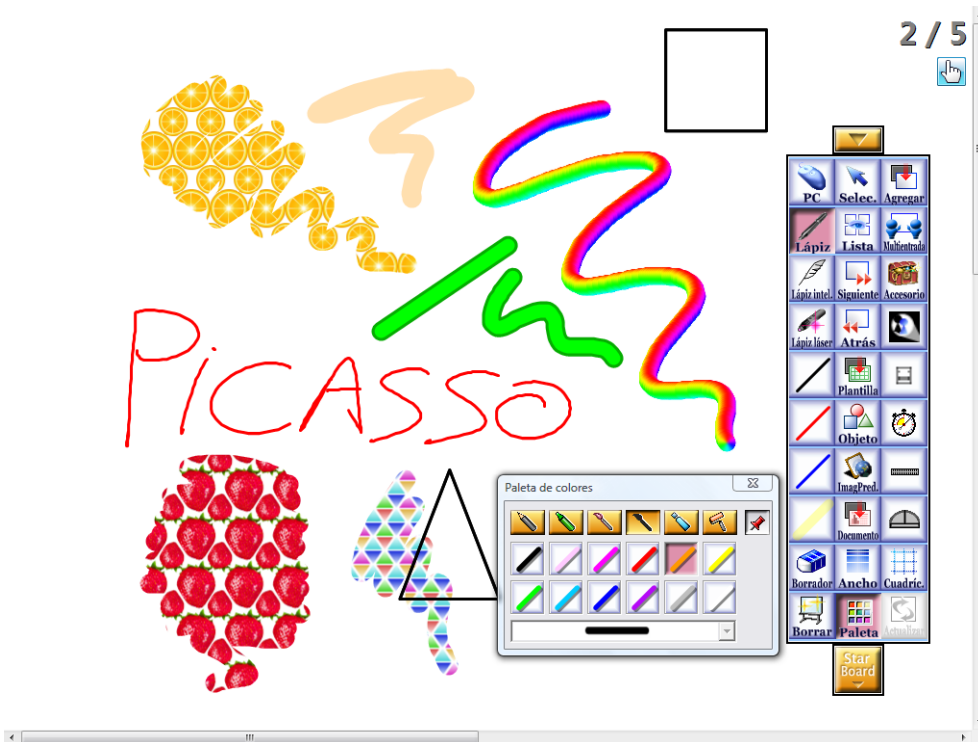
	Ocultar Barra de Herramientas		
	Activar modo Pantalla Interactiva	Seleccionar Objeto	Agregar nueva página en Blanco
	Herramienta Lápiz	Ver Lista de Páginas	Formato Pizarra Doble / Multientrada
	Herramienta Lápiz Inteligente	Página Siguiente	Menú Accesorios
	Herramienta Lápiz Láser	Página Anterior	Herramienta Foco (Resaltar parte de la pantalla)
	Lápiz Negro	Seleccionar una Plantilla	Desplegar teclado en pantalla
	Lápiz Rojo	Seleccionar un Objeto	Herramienta Cronómetro
	Lápiz Azul	Seleccionar una imagen prediseñada	Herramienta Regla
	Marcador Amarillo	Abrir un Documento	Herramienta Porta Ángulos
	Herramienta Borrador	Selección del ancho de la línea	Herramienta mostrar cuadrícula en pantalla
	Borrar Toda la Pantalla	Selección del tipo y color de la línea	Herramienta Actualizar
	Desplegar Menú StarBoard		

Botonera con el [Menú StarBoard] desplegado:

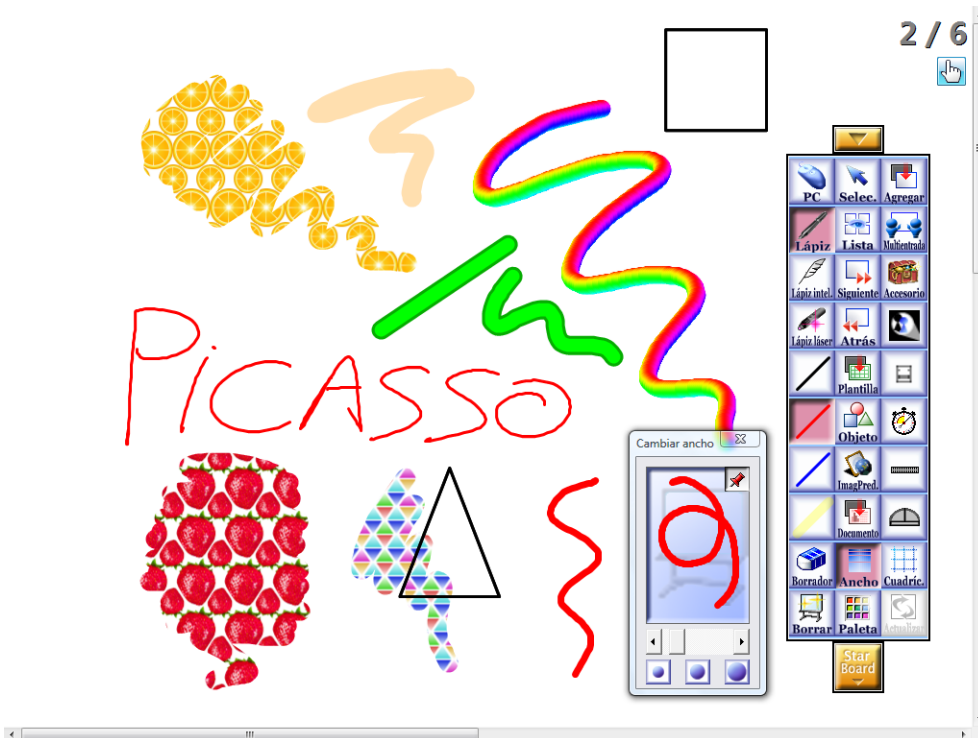


Distintas posibilidades de escritura:

Para escribir sobre la pizarra podemos utilizar la opción [Lápiz] junto con la [Paleta de colores], que nos ofrecerá distintos tipos de escritura.



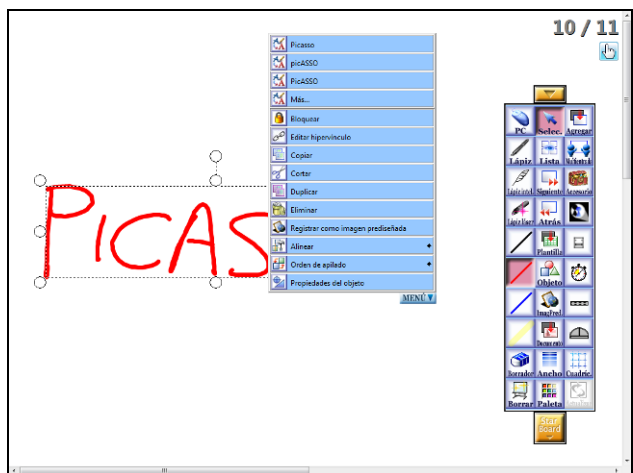
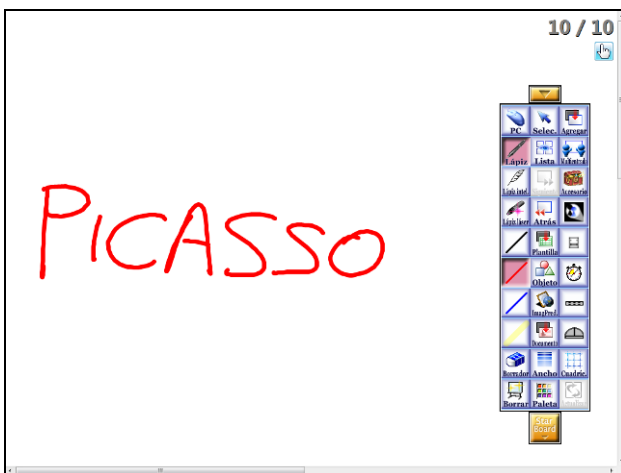
Mediante la opción [Ancho] podemos modificar el ancho de línea:



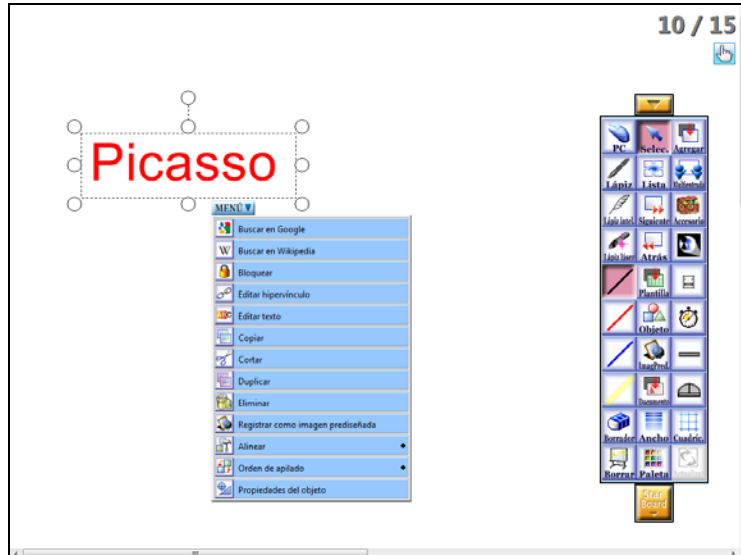
Entre las Herramientas encontramos también el [Lápiz Inteligente (icono de la pluma)], que nos va ayudar a hacer las figuras geométricas y [Lápiz Láser] con el que al escribir se borrará lo anteriormente dibujado con esta herramienta, de forma que sirve para marcar temporalmente, como un puntero láser.

Reconocimiento de Escritura:

Además, el software tiene un sistema de reconocimiento de escritura, que transforma las palabras en letra de PC. Para ello escribimos una palabra, por ejemplo, Picasso, con el botón [Selección] la seleccionamos. Aparece una pequeña ventana [Menú]. Al abrirla nos aparecerán varias líneas con lo que el software cree que hemos escrito.



Una vez escrita en letra PC el [Menú] nos ofrece la posibilidad de buscar esa palabra directamente en Google o Wikipedia.



Eliminar Objetos:

Para eliminar un objeto dibujado previamente tenemos varias opciones:

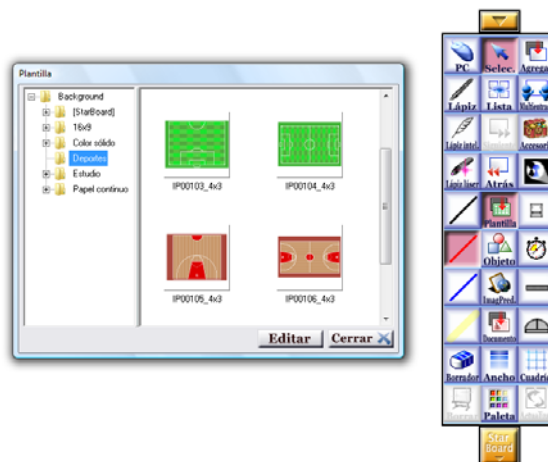
Herramienta [Borrador] de la botonera

Borrado Completo: Botón [Borrar] de la botonera

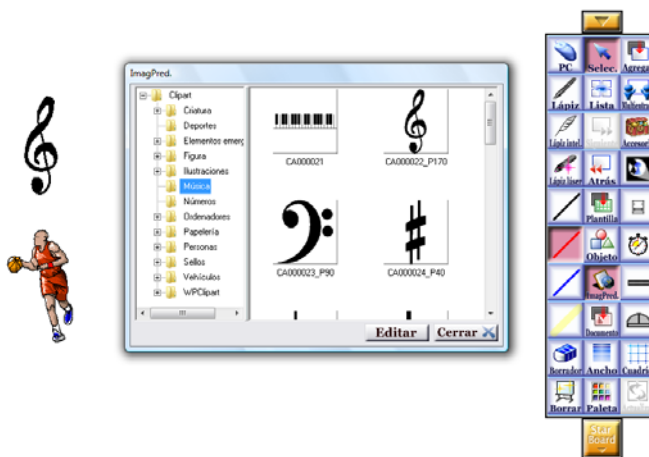
Seleccionar el objeto y pulsar [Menú> Eliminar]

Utilización de Plantillas:

El Software cuenta con una librería de imágenes, que nos va a dar la posibilidad de utilizar plantillas predeterminadas. Cuando apretamos en la opción [Plantilla] aparece una ventana con una serie de carpetas y subcarpetas agrupadas por temas. Si vamos por ejemplo a la carpeta de Deportes, podemos abrir la plantilla de un campo de fútbol.



De la misma forma cuenta también con una galería de [\[Imágenes Prediseñadas\]](#) que podemos utilizar.



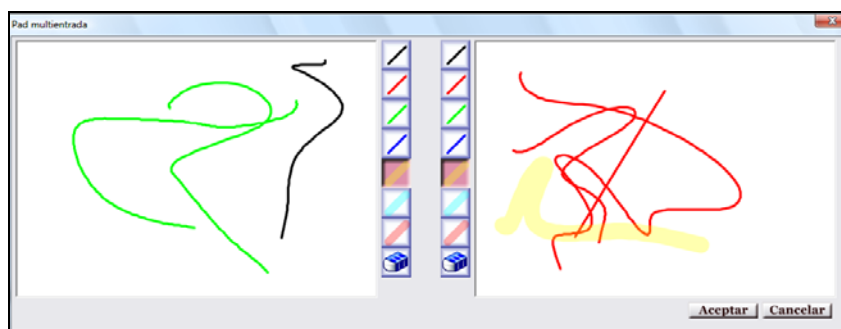
Importación de documentos:

El software nos da también la opción de importar cualquier documento que tengamos guardado en el PC. Si abrimos la función [\[Documento\]](#) nos aparecerá una ventana y podremos seleccionar el tipo de documento que queremos incorporar. Aunque no sea un documento Office, con la pestaña [\[Todos los archivos\]](#) podremos abrir un documento de cualquier formato.

Por ejemplo, si cogemos una presentación en Power Point el sistema hará la importación y nos abrirá todas las diapositivas. Luego podemos utilizar todas las aplicaciones para añadir notas, marcas aspectos importantes... Todas estas notas van a quedar guardadas en el sistema para poder ser luego guardadas o exportadas.

Opción Multitáctil:

La FX DUO es la única pizarra del mercado que permite tener doble entrada de texto. Si seleccionamos "Multientrada" aparecerán dos subpantallas donde dos personas podrán escribir al mismo tiempo



Herramientas Foco y Screenlock:

Seleccionando [\[Foco\]](#) en la botonera aparecerá un foco en la pantalla para centrarse en una zona concreta. Podemos utilizar las opciones para aplicar un zoom y ampliar la zona mostrada hasta 3 veces. Podemos jugar también tanto con el tamaño del foco como con su transparencia.

Screenblock, se activa y desactiva en [[Accesorios> Screenblock](#)]. Esta opción hará aparecer una hoja gris que tapaná parte de la pantalla. Podemos ir moviéndola para esconder parte de la imagen. Haciendo clic sobre la hoja nos aparecen varias opciones. Podemos, por ejemplo, abrir un archivo de imagen, bloquear el screenblock para que solo se pueda mover de forma vertical u horizontal, o hacer cortes en la misma página.

Grabación de pantalla:

Con esta opción podremos grabar en vídeo (graba tanto imagen como voz, utilizando el micrófono del portátil) toda la sesión desde el momento en que apretamos el botón de grabar.

Para comenzar la grabación debemos pulsar [[Accesorios>Grabación de pantalla](#)].

[Cuando paramos la grabación nos pregunta donde queremos guardar el vídeo y nos lo guarda en formato Windows Media]

Captura de Imágenes:

Esta opción nos sirve para capturar cualquier imagen que tengamos en la pantalla pudiendo seleccionar una ventana concreta, una zona de la pantalla o la pantalla completa.

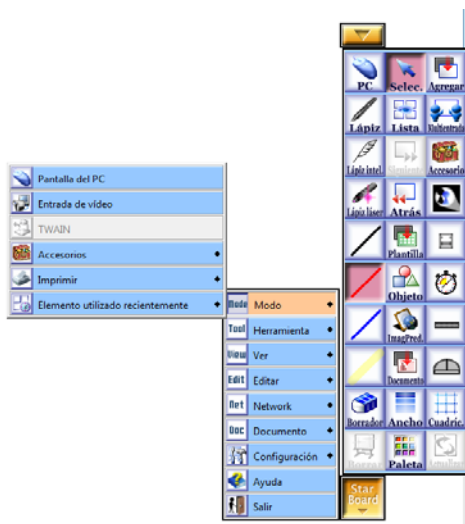
Para comenzar la grabación debemos pulsar [[Accesorios>ScreenCapture](#)]

Modo Vídeo:

Sirve para activar la Webcam del portátil de forma que se muestre la imagen que capta en la pizarra interactiva, con ello se puede enfocar un documento u objeto que quieran que se vea en la pantalla, o enfocar a una persona, etc.

















Para **activar y desactivar** el modo video debe pulsar: [[Menú StarBoard > Modo > Entrada de video](#)]

Para **salir** del modo video sólo debe pulsar [[Agregar](#)] para ir a una nueva página de la pizarra o [[PC](#)] para ver el escritorio del ordenador.



La botonera física de la pantalla:

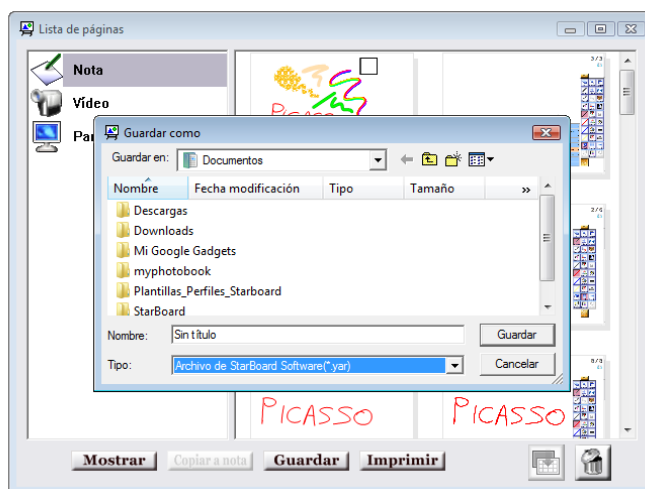
A ambos lados de la pizarra tenemos una serie de botones que replican parte de las opciones de la botonera del software Starboard:

	Conmutar entre utilizar el dedo o el puntero
	Pulsar como si fuera el botón secundario del ratón
	Visualizar u ocultar la botonera del software starboard
	Agregar una nueva página de trabajo
	Volver a la página anterior
	Ir a la página siguiente
	Abrir barra de notas
	Activar modo Pantalla Interactiva
	Lápiz Negro
	Lápiz Rojo
	Lápiz Azul
	Lápiz Verde
	Lápiz Rosa
	Herramienta Borrador
	Botón Configurable 1
	Botón Configurable 2

Guardar y Exportar las páginas creadas:

El software le da la posibilidad de guardar las páginas utilizadas en un formato propio llamado YAR, con extensión .yar y también exportar las páginas en formato PDF, HTML o Imagen (JPG, BMP, PNG)

Desde la opción [Lista] podemos guardar toda o parte de la sesión. Si le damos a [Guardar>Guardar] o [Guardar>Guardar como] el software nos pedirá que le demos un nombre y dejará el archivo, en formato YAR en la zona de [Datos Guardados] a la que se puede acceder más adelante pulsando [Menú Starboard>Documento>Datos guardados] Desde ahí podremos exportar el archivo a nuestro ordenador.



Para exportar todas o algunas de las páginas en diferentes formatos debe pulsar: [\[Lista>Guardar>Exportar a un Archivo\]](#) y elegir en tipo de archivo entre: **YAR, PDF o HTML**: le guarda una copia de las páginas en el formato elegido en la carpeta que le indique del portátil, luego puede guardarlo en una memoria USB extraíble o enviárselo por correo electrónico.

También tiene la opción de Exportar el tema seleccionado como una imagen o si tiene seleccionada una o varias páginas concretas exportar sólo estas como imagen [\[Lista>Guardar>Exportar el tema seleccionado como una Imagen\]](#) esta opción le permite guardar las páginas en formato de imagen a seleccionar entre JPEG, BMP y PNG en la carpeta que le indique del portátil, luego puede guardarlo en una memoria USB extraíble o enviárselo por correo electrónico.

Calibrar la Pizarra Interactiva:


En caso de que al escribir en la pizarra esta falle y no detecte correctamente donde está el dedo situado, puede recalibrar la pizarra pulsando el [\[Botón Configurable 1\]](#) y siguiendo las instrucciones de la pantalla.

Apagar la Pizarra Interactiva:

Para salir sólo debe pulsar: [\[Menú Starboard>Salir\]](#)

[El programa le preguntará si quiere guardar las páginas escritas (se guardarían en el portátil en formato .yar, formato propio del software Starboard) Si pulsa [\[Descartar\]](#) se borrarán las páginas del sistema]

Apagar el portátil de la forma usual en Windows.

Apagar el proyector pulsando la tecla de encendido/apagado 

Trabajamos para ayudarte en tu formación

Utiliza los servicios de tu Biblioteca

Jesús Fernández García

Técnico de Gestión de Recursos de Información

Biblioteca Campus Río San Pedro

Universidad de Cádiz

E-mail: jesus.fernandez@uca.es

Jesús Heredia Luque

Técnico Superior de Informática

CITI, Campus Río San Pedro

Universidad de Cádiz

E-mail: jesus.heredia@uca.es

Este documento debe citarse como:

Fernández García, Jesús; Heredia Luque, Jesús. *Guía de Utilización del Espacio de Aprendizaje. Biblioteca Campus Río San Pedro*. Cádiz: Universidad de Cádiz – Área de Bibliotecas, 2009.

Material Complementario a la Formación de Usuarios.
Biblioteca de la Universidad de Cádiz,
Revisado Curso 2009-2010.