

## Cuentacuentos Digital: El Capitán de la Capa Roja Manual de Usuario y de Instalación



Fundación CENDITEL.  
Proyecto Maestro Virtual  
maestrovirtual@cenditel.gob.ve

Agosto 2013

## Índice General

1. Convenciones tipográficas adoptadas en este manual .....	3
2. Distribución de la aplicación en medios ópticos y unidades USB .....	3
3. Instalación .....	3
3.1. Requerimientos del sistema .....	3
3.2. Instalación en Linux .....	3
3.3. Desinstalación .....	4
4. Para iniciar la aplicación .....	4
4.1. El Menú Principal .....	5
4.2. Tutores e Identificación del usuario .....	5
4.3. Inicio del Cuento .....	6
4.4. Actividades .....	8
5. Algunas pantallas especiales .....	9
5.1. Continuar .....	9
5.2. Salvar .....	9
5.3. Configuración .....	10
6. Preguntas frecuentes .....	11
7. Licencia .....	12

## ***1. Convenciones tipográficas adoptadas en este manual***

Toda referencia a un botón, escena o pantalla se encuentra delimitada por comillas dobles. Por ejemplo: botón "Iniciar".

## ***2. Distribución de la aplicación en medios ópticos y unidades USB***

Para crear una distribución de la aplicación en medios ópticos y unidades USB, simplemente se copian los contenidos del directorio CCR-0.1.1-linux incluido en el archivo comprimido que se entregó acompañando a este documento.

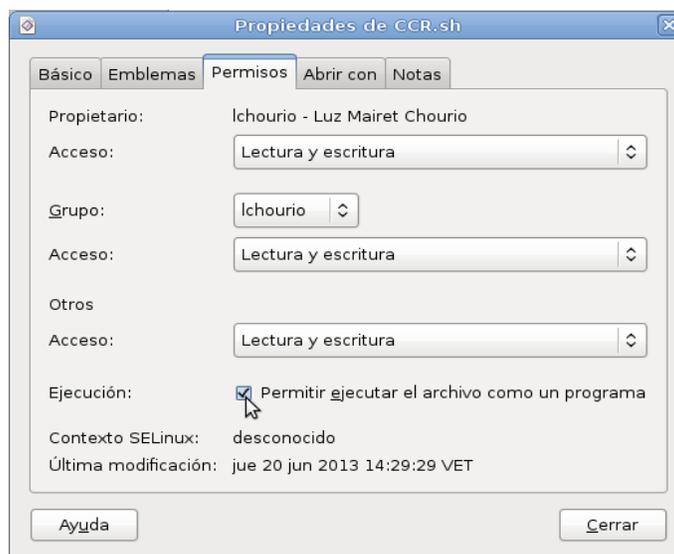
## ***3. Instalación***

### **3.1. Requerimientos del sistema**

Esta aplicación se ejecutará en prácticamente cualquier sistema de cómputo personal relativamente moderno. Estrictamente, se requiere que el sistema sea capaz de mostrar por lo menos 16 cuadros por segundo bajo OpenGL.

### **3.2. Instalación en Linux**

- Inserte el CD y copie el directorio CCR-linux.tar.bz2 en su disco duro.
- Luego descomprima o extraiga el contenido del directorio CCR-linux.tar.bz2 en su computador. Debe generarse la carpeta CCR-linux.
- Ingrese a la carpeta CCR-linux y asegúrese que el archivo CCR.sh tenga permisos de ejecución. Para esto presione el botón derecho del ratón sobre el archivo CCR.sh, entre en la opción "Propiedades" en la pestaña "Permisos" y active la casilla "Permitir ejecutar el archivo como un programa." Cierre la ventana.



### 3.2. Instalación en Windows

- Inserte el CD y copie el directorio CCR-win.zip en su disco duro.
- Luego descomprima o extraiga el contenido del directorio CCR-win.zip en su computador. Debe generarse la carpeta CCR-win.

### 3.4. Desinstalación

Simplemente elimine el directorio donde copió la aplicación.

## 4. Para iniciar la aplicación

Para comenzar a usar el Cuentacuentos Digital en linux solo debe hacer doble clic sobre el archivo CCR.sh que se encuentra en el directorio CCR-linux. En el caso de Windows, haga doble clic sobre el archivo CCR.exe que se encuentra en el directorio CCR-win.

Si la ejecución es correcta, debería aparecer la pantalla de presentación de CENDITEL, y algunos segundos después debería ver la pantalla con el Menú Principal:



#### 4.1. El Menú Principal

Esta pantalla agrupa una serie de botones con funcionalidades muy específicas:

- a. Iniciar: Como el nombre sugiere, presionar este botón conduce al usuario hacia el inicio del contenido.
- b. Continuar: Este botón muestra la pantalla de "Continuar" que permite recuperar una sesión guardada y continuarla.
- c. Configuración: Muestra la pantalla de "Configuración", en la cual es posible alterar algunos parámetros de la aplicación, como por ejemplo, el volumen de la música y las voces.
- d. Créditos: Presenta la lista de todas las personas involucradas en el desarrollo del cuentacuentos y la licencia de la aplicación.
- e. Salir: Simplemente, cierra la aplicación. Cuando el cuentacuentos se ejecuta en una ventana, también puede salirse presionando el botón con la "X" en la esquina superior de la ventana, en

cualquier momento.

#### 4.2. Tutores e Identificación del usuario

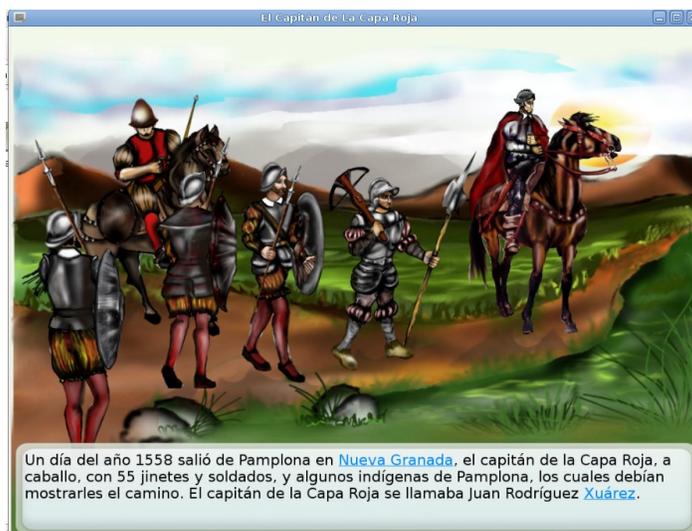
Cuando se presiona el botón "Iniciar" en el menú principal, aparecen los tutores. Los tutores son dos representaciones gráficas (de una niña y un niño, Carmencita y Miguelito respectivamente), que acompañarán al usuario durante el desarrollo del relato y la realización de actividades dentro del cuento. Después de esta presentación, el usuario debe ingresar su nombre como una forma de identificación:



El cuentacuentos no admitirá nombres con una longitud superior a 30 caracteres.

#### 4.3. Inicio del Cuento

Luego de la identificación del usuario, inicia la narración del cuento mostrando la siguiente pantalla:



La transición entre escenas es controlada por el usuario. Para avanzar a la siguiente escena, es necesario hacer clic con el botón izquierdo del ratón en cualquier parte de la pantalla, o alternativamente, presionar la tecla Enter. Para retroceder a una página anterior del cuento se debe presionar el botón (flecha azul) ubicado en la parte superior izquierda de la pantalla o la tecla para retroceder página “RePág”.



En la parte superior derecha de la pantalla encontrarás un botón que te permitirá acceder a las siguientes secciones:

- Logros:
  - Ubicación actual.*
  - Porcentaje leído.*
  - Ir a una sección del juego, Solo puedes ir a escenas que ya has leído.*
- Menú Principal:
  - Salvar juego*
  - Cargar juego*
  - Configuración*
  - Créditos*
  - Salir del juego*



Desde este punto, hasta que termina el cuento, las escenas que se muestran son de dos tipos:

a. Escenas de narración: éstas son las escenas en las cuales se relata, a través de textos, imágenes y animaciones, el cuento de Jacqueline Clarac, Tania Villamizar y Yanet Segovia: El Capitán de la Capa Roja.

b. Escenas de actividades: Después que se muestran algunas escenas de narración, el relato se

suspende para presentarle al usuario algunas escenas de actividades. Estas escenas plantean al usuario alguna clase de explicación o juego.

En las escenas de narración, ocasionalmente se encontrarán algunas palabras escritas en color azul y subrayadas. Si se efectúa un clic sobre dichas palabras, se mostrará la definición de las mismas:



En general, el cuentacuentos alterna entre escenas de narración y escenas de actividades, hasta alcanzar el final de la historia.

#### 4.4. Actividades

Cada actividad explica su propia dinámica, la forma de jugar y el tipo de respuesta que se espera. Es necesario que el usuario complete cada actividad para continuar con la narración.

## 5. Algunas pantallas especiales

### 5.1. Continuar

Para continuar, se efectúa un clic sobre el espacio del cuentacuentos que se desea cargar. Los botones en la parte superior permiten desplazarse entre páginas de las sesiones guardadas; es un sistema de navegación entre todas las sesiones que se hayan salvado.



### 5.2. Salvar

Esta pantalla permite guardar el avance del usuario en la aplicación. El sistema de navegación permite desplazarse entre los espacios disponibles para salvar sesiones.

En los espacios con sesiones salvadas se muestra un pequeño botón con una “X”, a la izquierda. Este botón permite borrar permanente la sesión salvada.



### 5.3. Configuración

Ésta es la pantalla con las opciones de configuración (también conocida como ventana de preferencias u opciones). Concretamente, las opciones de la aplicación que pueden modificarse son:

#### *Pantalla*

Permite intercambiar entre el modo de ejecución en pantalla completa o en ventana. Durante la narración, se puede efectuar este intercambio presionando la tecla “F” (siempre y cuando no se encuentre en una actividad que esté esperando entrada desde el teclado).

#### *Velocidad del Texto*

Mediante esta opción puede establecerse la velocidad con la que se muestran los textos dentro de la aplicación.

#### *Actividades*

La opción de Actividades permite cancelar la presentación de las actividades del cuentacuentos, lo cual permitiría ver solamente las escenas de narración.



### *Volumen de la Música*

Permite establecer el volumen de la música de fondo.

### *Volumen del Sonido*

Permite establecer el volumen de los efectos de sonido. El botón "Comprobar" reproducirá un efecto de prueba para verificar el nivel del ajuste realizado.

### *Volumen de las Voces*

Permite establecer el volumen de las voces empleadas para la narración del cuento. El botón "Comprobar" reproducirá una grabación de prueba para verificar el nivel del ajuste realizado.

## **6. Preguntas frecuentes**

### *¿Cómo eliminar una sesión salvada?*

En la pantalla de "Salvar Sesión", ubique la sesión que desea eliminar, y presione el pequeño botón con la 'x' a la izquierda de la imagen.

Alternativamente, recuerde que también puede salvar una sesión en el espacio ya ocupado por previamente, y de esta forma reemplazaría la sesión salvada con anterioridad, eliminándolo efectivamente.

### *¿Cómo ejecutar el salvapantallas en modo de pantalla completa (o de ventana)?*

En la pantalla de "Configuración" hay una opción para esto. Sin embargo, puede alternar entre ambos modos de pantalla presionando la tecla "F" (siempre y cuando no se encuentre en una actividad que esté esperando entrada desde el teclado).

### *¿Cómo retroceder en el cuento?*

Para retroceder en el cuento puedes presionar la tecla "RePág".

### *¿Cómo salir de la aplicación?*

Hay varias maneras de salir de la aplicación:

- Cuando el cuentacuentos se ejecuta en una ventana, es suficiente con presionar el botón con la 'x' en la barra superior de la ventana.
- Alternativamente, en cualquier momento puede presionar la combinación de teclas Alt+F4.

## 7. Licencia

Fundación Centro Nacional de Investigación y Desarrollo en Tecnologías Libres (CENDITEL)  
Cuentacuentos Digital "El Capitán de la Capa Roja".

Derecho de Autor © 2013. Algunos Derechos Reservados – Copyleft"

La presente obra está liberada bajo una Licencia Creative Commons Atribución-Reconocimiento, No comercial, Sin obra derivada 3,0, sin Jurisdicción reportada para la República Bolivariana de Venezuela, que permite copiar, distribuir, exhibir y ejecutar la obra, no hacer obras derivadas y no hacer usos comerciales de la misma, bajo las condiciones de atribuir el crédito correspondiente a los autores y compartir las obras derivadas resultantes bajo esta misma licencia.

Más información sobre la licencia en: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>