

# **1. Introducción**

## **1.1 Presentación**

Durante mucho tiempo, los educadores han estado preocupados por las deficientes calificaciones de los escolares en matemáticas y lenguaje, pero ahora están comenzando a darse cuenta de que existe una carencia mucho más apremiante, el analfabetismo emocional.

El aumento de la violencia juvenil, un aumento de embarazos no deseados, el consumo de drogas, los trastornos de la conducta alimentaria, son una serie de ejemplos que nos confirman que algo está fallando en la educación de los jóvenes.

Uno de los motivos por los cuales no se imparten asignaturas con esta temática es la falta de recursos y tiempo de los docentes. Aquí es donde las aplicaciones multimedia on-line pueden llegar a ser de gran utilidad y especialmente la web 2.0.

Esta web educativa va dirigida a alumnos de 3º y 4º de ESO con el objetivo de que adquieran unos conocimientos y puedan reflexionar sobre la educación emocional mediante una herramienta informática, de una forma amena y autosuficiente.

Para un buen enfoque de los contenidos he estado en contacto con dos profesores, un psicólogo y una pediatra de Cataluña, Navarra y Valencia, los cuales me han proporcionado todo tipo de documentación y asesoramiento al respecto.

### **1.2 Definición de proyecto**

Esta web pretende ayudar a la introducción de la educación emocional en las escuelas. La aplicación tiene como objetivo enseñar educación emocional de una forma autodidacta, ya que el número de horas impartidas en las escuelas está ya destinado a otro tipo de materias. Cabe recordar que los educadores están sobre cargados de trabajo y se hace muy complicada la introducción de nuevas asignaturas. Por esta razón una herramienta que posibilite su uso de manera autónoma facilitaría su introducción en los centros educativos.

El proyecto que se ha llevado a cabo es una primera versión de una web educativa multimedia de segunda generación, dirigida a alumnos de 3º y 4º de E.S.O. Es una primera versión, sobre todo a nivel de contenidos. La realización de una versión completa conllevaría un esfuerzo demasiado grande a nivel de documentación, por lo que se ha pretendido darle mayor importancia a la parte técnica la cual está desarrollada al completo.

Este es un proyecto multimedia que utiliza como estructura para presentar sus apartados el gestor de contenidos Drupal. Al mismo tiempo se beneficia de algunas de sus funcionalidades mediante la instalación de sus módulos. La metodología de trabajo que se ha llevado a cabo durante todas las fases del mismo han sido las propias de un proyecto multimedia, aunque las funcionalidades utilizadas con Drupal se han especificado mediante casos de uso.

La web dispone de explicaciones breves y concisas en formato texto para facilitar su comprensión e intentar llegar a un público con habilidades bajas de lectura. A su vez cuenta con imágenes, ejercicios y diversas actividades para hacer atractiva la web a sus potenciales usuarios.

El proyecto se divide en dos partes principales, una parte donde se localizan todos los contenidos y otra parte administrativa la cual supervisa todos los comentarios que se puedan realizar, tanto mediante de la funcionalidad “comentar página” como los realizados en el Foro de debate.

Por lo que cuenta con dos perfiles de usuario, el perfil de usuario anónimo que puede acceder a todos los contenidos de la web sin necesidad de registrarse, y el perfil de usuario administrador, el cual supervisa los comentarios realizados.

La parte pública de la web se divide en seis apartados principales y varias funcionalidades comunes en las web de segunda generación. Los apartados son los siguientes: *¿Cómo soy?*, *El Bullying*, *Emociones*, *Actividades*, *Ocio*.

Y las funcionalidades con las que cuenta son; *Foro de debate*, *comentar página* y *enviar a un amigo*.

### *¿Cómo soy?*

La función de este apartado es que el alumno obtenga unos conocimientos sobre su personalidad de una forma sencilla. Puede ser un primer paso para que el alumno adquiera conciencia de si mismo, factor fundamental para gozar de una vida saludable.

Consta de una serie de test con los siguientes temas; conociendo la autoestima, conociendo tus emociones y conociendo tus habilidades comunicativas.

Estos test no quedan registrados ni guardados por la aplicación. Cada test cuenta con una serie de preguntas y al final de cada uno el usuario puede conocer un poquito más sobre su personalidad.

### *El Bullying*

En esta sección se aborda uno de los problemas más preocupantes de carácter emocional que están dando en centros educativos y centros de trabajo, el acoso escolar o también denominado Bullying.

A través de una historia real de acoso y un video sobre un caso existente se intentará sensibilizar al usuario con la materia. Se explica el tema de una forma amena mediante textos. Cuenta con una serie de consejos para poder abordar el acoso, tanto para

#### *4 Introducción*

acosadores como para acosados. Se representa mediante una historia real interactiva una situación de acoso, en la que el usuario ayuda al protagonista de la historia a resolver la situación. En este apartado se puede encontrar un test de autoconocimiento personal donde el usuario puede reconocer si existen en sus acciones o actitudes rasgos de acosador. También se facilita la dirección web de una organización sin ánimo de lucro que trabaja el acoso escolar y proporciona ayuda de forma personalizada.

#### *Emociones*

Esta es una sección teórica con el objetivo de que el usuario adquiriera unos conocimientos sobre las emociones. Sólo se han tratado las emociones negativas por dos razones fundamentales. Primera, esta es una primera versión de lo que podría ser un trabajo más extenso sobre educación emocional, y segunda aprender el manejo de las emociones destructivas es fundamental para contar con una buena educación emocional.

Cuenta con una instancia de la unidad de contenido Situación Real, donde el usuario mediante una historia representada en una aplicación Flash ayuda al protagonista del cuento a resolver sus problemas emocionales. De esta forma tan amena se pretende presentar a los alumnos una parte de la teoría.

#### *Actividades*

En esta sección toma como tema de trabajo la Ira. Se trabaja con esta emoción mediante una serie de ejercicios los cuales pretenden hacer reflexionar al alumno sobre el tema. Se pretende que el usuario pueda mejorar sus reacciones emocionales frente a una situación de Ira real. Aprender a reconocer esta emoción en su persona y en la de los demás, porque se da y como encontrar una manera saludable de poder superarla.

### *Ocio*

En la sección de ocio se encuentra el juego titulado “Un día cualquiera”. Es una aplicación desarrollada en Flash, Action Script, Php y MySql.

Cuenta con dos personajes de ambos sexos y razas diferentes como protagonistas de la historia. Los personajes se mueven por un decorado y van encontrando preguntas y situaciones que se ajustan su género las cuales deben resolver.

Todas las preguntas y situaciones son cotidianas y tienen un carácter emocional. No es un juego con respuestas buenas o malas, tampoco cuenta con ningún tipo de puntuación. Lo que se pretende no es juzgar a los usuarios por sus respuestas, sino mostrarles que dependiendo de una respuesta u otra podrán avanzar más o menos en la vida.

Este es el objetivo principal del juego, dar un mensaje educativo a sus usuarios, mediante la elección de un personaje de distinta raza y el planteamiento de preguntas y situaciones emocionales.

### *Foro*

Este es un espacio abierto para el debate entre los diferentes usuarios de la aplicación. Como en toda la aplicación los usuarios anónimos no necesitan registrarse para su utilización. Será el propio administrador de la aplicación quién propondrá los diferentes temas a debatir. Él mismo controlará y revisará los comentarios realizados tanto en el foro como los comentarios realizados a cualquier noticia.

## 6 *Introducción*

## **2. Objetivos**

El objetivo principal del proyecto a nivel técnico ha sido adquirir un conocimiento general en algunas de las tecnologías Web que se están utilizando en la actualidad por los principales creadores de software.

Utilizar esta oportunidad para obtener conocimientos sobre estas nuevas tecnologías, con la intención de desarrollar una tarea similar a la llevada a cabo en el proyecto en un futuro a corto plazo. Estos motivos fueron los que me llevaron a elegir las herramientas utilizadas para desarrollar el proyecto.

Poder complementar mi portafolio con una aplicación Web de segunda generación y unos contenidos sociales comprometidos.

A continuación se detallan los requerimientos funcionales necesarios para llevar a cabo el proyecto.



### **3. Análisis de requerimientos**

#### **3.1 Requerimientos funcionales**

Uno de los requisitos más importantes del proyecto es que la aplicación esté disponible en internet, debe ser una aplicación online que permita su exploración de forma autónoma e independiente.

Ha de ser una aplicación abierta que no incluya la identificación para poder utilizar cualquiera de sus apartados. La idea es que el administrador de la web sea un educador del centro escolar en la que esté ubicada, pudiendo personalizar los temas de debate del Foro entorno a su centro educativo.

Los apartados de la web son: *¿Cómo soy?*, *El Bullying*, *Las Emociones*, *Trabaja tu inteligencia*, *Ocio* y *El Foro*.

Las funcionalidades son; Identificarse, Solicitar una contraseña nueva, Gestionar tópicos en el foro de debate, Supervisar los comentarios realizados, añadir un comentario.

*¿Cómo soy?*; ha de proporcionar la oportunidad de obtener una pincelada sobre la personalidad del usuario mediante la realización de pruebas de autoconocimiento personal.

*Bullying*; Apartado sobre el acoso escolar o también denominado con el término anglosajón de “Bullying”. Explica lo que es el acoso y cuenta con una serie de ejemplos y consejos ilustrativos.

*Las emociones*; se divide en dos sub apartados, las emociones positivas y las emociones negativas, en esta primera versión de la web sólo se explican las emociones negativas.

*Actividades* se proponen varios ejercicios para trabajar la inteligencia emocional y profundizar en el autoconocimiento personal. Estos ejercicios se organizan por emoción. En esta primera versión se trabaja con la emoción negativa de la Ira.

## 10 Introducción

*Un día cualquiera*; es el título del juego desarrollado en flash que se presenta en el apartado de ocio. En este juego se plantean preguntas y situaciones de una forma amena y entretenida sobre complejos típicos de los adolescentes.

### Funcionalidades

#### *Foro de debate*

El foro es un apartado abierto para el debate sobre cualquier tema relacionado con la educación emocional. La idea es proporcionar a los usuarios un espacio donde puedan debatir sobre todos aquellos temas que les interesen a nivel emocional. Este foro estará gestionado por el administrador de la web que será el encargado de proponer tópicos de debate y de supervisar los comentarios realizados por los usuarios anónimos. No es necesario registrarse en ninguno de los apartados de la web para poder participar.

#### *Identificarse*

El administrador ha de poder identificarse mediante un nombre de usuario y una clave de acceso.

#### *Solicitar una contraseña nueva*

El administrador tiene que poder solicitar una nueva contraseña de acceso.

#### *Añadir un comentario nuevo*

Se tienen que poder añadir comentarios a las páginas que se crea conveniente y en el foro de debate.

#### *Enviar página a un amigo*

Se tiene que poder enviar páginas a un receptor mediante un formulario.

#### *Aprobar un comentario.*

Se tienen que poder aprobar un comentario realizado.

#### *Crear un foro nuevo*

Se tiene que poder crear un foro nuevo.

### **3.2 Requerimientos no funcionales**

Se ha de guardar una coherencia estética con todas las pantallas de la aplicación. La web ha de ser atractiva y fácil de utilizar, hay que tener en cuenta que los adolescentes tienen muy poca paciencia y habilidades muy bajas de lectura. Facilitar una interactividad entre los diferentes usuarios para poder captar su atención mediante acciones concretas como añadir comentarios.



## **4. Elección de las herramientas de desarrollo**

### **4.1 Razones técnicas y funcionales**

El entorno tiene que ser flexible, atractivo y usable para poder alcanzar uno de los objetivos principales, que no es otro que captar la atención de los usuarios para conseguir una implicación de estos en el proyecto.

### **4.2 Tecnología web 2.0 y Flash**

Uno de los requisitos es la disponibilidad de los contenidos en internet para que puedan ser consultados y trabajados de forma autosuficiente. Hacerlos atractivos mediante la utilización de la tecnología web 2.0, permitiendo una interacción a los usuarios. Otra tecnología muy recomendable para llevar a cabo estos propósitos es el programa de animación Flash.

### **4.3 Razones sociales y de licencia**

Dada la temática y los objetivos de la aplicación había que encontrar una tecnología que fuese coherente con los principios de la misma, una tecnología de uso libre y gratuito. Por otro lado uno de los factores críticos de éxito es que los contenidos sean atractivos al tipo de usuario, por lo que se decide utilizar el programa de animación Flash y Adobe Photoshop, por esta razón queda justificada la compra de las licencias.

## **4.4 Drupal**

### **4.4.1 El gestor de contenidos Drupal**

Drupal es un sistema de gestión de contenidos modular con que dispone de una gran flexibilidad. Es una aplicación de código libre y abierto, con licencia GNU/GPL, desarrollada en PHP, creado y mantenido por una activa comunidad de usuarios.

Destaca por la calidad de su código y de las páginas generadas, el respeto de los estándares de la web, y un énfasis especial en la usabilidad y consistencia de todo el sistema.

El diseño de Drupal es especialmente idóneo para construir y gestionar comunidades en Internet. No obstante, su flexibilidad y adaptabilidad, así como la gran cantidad de módulos adicionales disponibles, hace que sea adecuado para realizar cualquier tipo de sitio web.

### **4.4.2 Características de Drupal**

El código fuente de Drupal está disponible de forma libre bajo los términos de la licencia GNU/GPL. Su soporte cuenta con un potente sistema de ayuda online tanto para los administradores como para los usuarios. Todo el contenido en Drupal es totalmente indexado en tiempo real y se puede consultar en cualquier momento. La comunidad de Drupal ha contribuido con muchos módulos que proporcionan diferentes funcionalidades.

Un robusto entorno de personalización está implementado en el núcleo de Drupal. Tanto el contenido como la presentación pueden ser individualizados de acuerdo las preferencias definidas por el usuario. Drupal usa el mod\_rewrite de Apache para crear URLs que son manejables por los usuarios y los motores de búsqueda.

### **4.4.3 Módulos del gestor de contenidos**

Esta es la parte de Drupal que más éxito ha tenido y que ha hecho que muchos desarrolladores se decantaran por este gestor de contenidos.

Una de las características que hace que un aplicativo web sea atractivo para chicos/as adolescentes es que la aplicación cuente con módulos de interacción. Factor crítico de éxito de las web de segunda generación, ofrecer la posibilidad de interactuar con otros usuarios.

### **4.4.4 ¿Por qué confiar en Drupal**



### **¿Por qué un Gestor de Contenidos?**

Para construir un motor de búsqueda web que sea escalable, se ha de utilizar un sistema de gestión de contenido, más que la construcción de sitios con páginas HTML o plantillas de Dreamweaver.

Un sistema de gestión de contenido:

- Generalmente almacena su contenido en una base de datos
- Mantiene el diseño del sitio separado del contenido

Esto hace que los sistemas gestores de contenido sean altamente escalables.

Al mismo tiempo, los sistemas de gestión de contenido permiten a los usuarios que carecen de perfil técnico añadir y editar el contenido sin necesidad de conocer HTML o tener conocimientos sobre diseño web.

### **4.4.5 Ejemplos de sitios web realizados con Drupal**

Existen otros gestores de contenido como WordPress, Joomla, y Plone. Pero Drupal es excelente para construir webs basadas en contenido que cuenta con un motor de búsqueda.

Drupal es una herramienta muy potente que puede ser usada para construir grandes y complejos sitios webs, como los ejemplos siguientes:

- The United Nations
- AOL
- Yahoo
- The New York Observer

## **4.5 Flash**

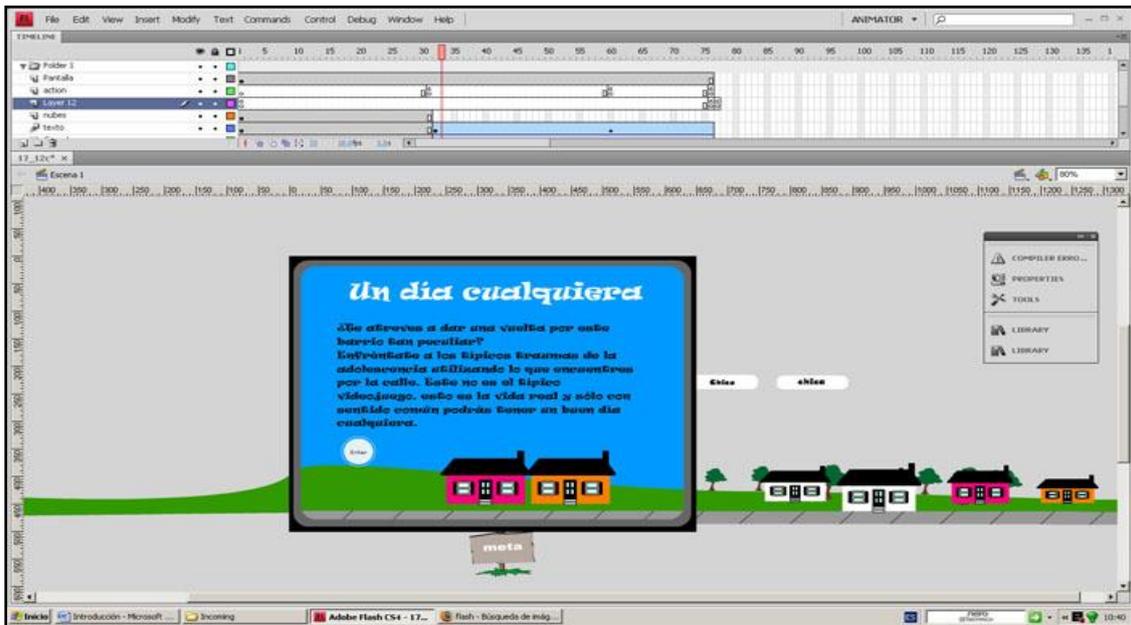
Flash es un entorno para la creación de aplicaciones multimedia distribuido por Adobe Systems, está dividido en dos ámbitos de trabajo. El primero, en forma de estudio de animación, el cual trabaja sobre fotogramas y el segundo, una interfaz de programación que utiliza el lenguaje de programación Action Script.

### **4.5.1 Flash Player**

Flash es el entorno y el Flash Player es el programa de máquina virtual utilizado para ejecutar los archivos generados con Flash. Un archivo Flash tiene una extensión (ejemplo fla) y cuando se compila genera un archivo con extensión (ejemplo swf). Los archivos compilados de flash requieren el Flash Player para poder ser ejecutados en un entorno determinado. En un navegador su formato es el de “plug-in” u objeto ActiveX y en un sistema operativo tienen el formato de aplicación del sistema.

## 4.5.2 ActionScript

Flash utiliza como lenguaje de programación ActionScript, el cual está basado en JavaScript, pero no sólo es un lenguaje de programación estructurado como este último sino que desde la versión 2.0 es también un lenguaje orientado a objetos.



## 4.5.3 Elementos principales

**Fotograma:** Un fotograma representa el contenido de la película en un instante de tiempo. Por tanto, una animación no es más que una sucesión de fotogramas. Todo esto se puede controlar desde la línea de tiempo, pero no todos los fotogramas tienen el mismo comportamiento ni se tratan igual.

**Línea de Tiempo:** representa una forma de ver los fotogramas de modo simplificado.

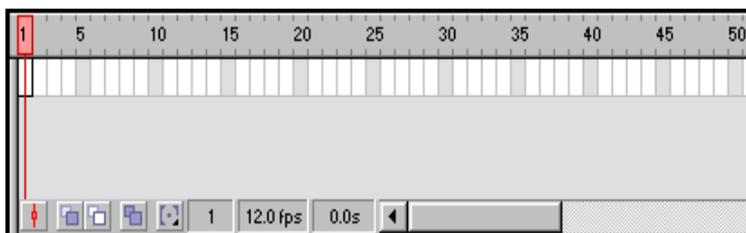
Consta de 2 partes.

- 1) Los Fotogramas que vienen delimitados por líneas verticales (formando rectángulos).
- 2) Los Números de Fotograma que permiten saber qué número tiene asignado cada fotograma, cuánto dura o cuándo aparecerá en la película.

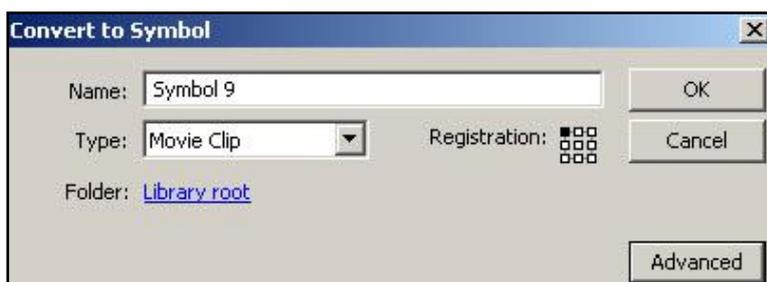
## 18 Introducción

Además, en la parte inferior hay herramientas para trabajar con Papel cebolla e información sobre el Número de Fotograma actual (1 en la imagen), la Velocidad de los Fotogramas (12.0 en la imagen) y el Tiempo de película transcurrido (0.0s en la imagen).

A nivel conceptual, la Línea de Tiempo representa la sucesión de Fotogramas en el tiempo. Es decir, la película Flash no será nada más que los fotogramas que aparecen en la Línea de tiempo uno detrás de otro, en el orden que establece la misma Línea de tiempo.



**Símbolo:** Un símbolo es una representación gráfica de un objeto en el ámbito de la animación. Estos pueden ser del tipo Movie Clip, Botón o Gráfico. Cualquier gráfico representado en Flash se puede convertir en un símbolo y ser codificado por ActionScript.



**Movie Clip:** Son objetos para Action Script y símbolos durante el manejo de la película. Tienen líneas temporales propias y por ello pueden actuar independientemente de los frames de la película principal.

**Botones:** Los botones como las Movie Clips son objetos para Action Script y símbolos para el ámbito de animación. Este tipo de objetos cuenta con un patrón de estados por defecto con las siguientes situaciones:

*Estado Reposo:* Situación de reposo, el puntero no está situado sobre el botón.

*Estado Sobre:* Cuando el puntero del ratón pasa sobre la superficie del símbolo.

*Estado Presionado:* Cuando se hace Click al botón.

*Estado Zona Activa:* Es la zona sensible al puntero del ratón que tiene el botón, esta zona no es visible.

**Gráficos:** símbolos que permiten representar objetos estáticos y animaciones sencillas. Un símbolo gráfico está ligado a la línea de tiempo de la película en la que se encuentre. Es decir, la animación se reproducirá siempre y cuando la película original también se esté reproduciendo. Esto hace que, pese a tener su propia línea de tiempo, no puedan contener sonidos, controles ni otros símbolos gráficos.

**Niveles o Capas:** Cada capa es, por tanto, un nivel en el que podemos dibujar, insertar sonidos, textos... con independencia del resto de capas. Hay que tener en cuenta que todas las capas comparten la misma Línea de Tiempos y por tanto, sus distintos fotogramas se reproducirán simultáneamente.

**Herramientas:** contiene todas las Herramientas necesarias para el dibujo

## **4.6 Hoja de estilo CSS**

Este sistema de hoja de estilo funciona mediante un mecanismo simple que describe cómo se va a mostrar un documento en la pantalla. Esta forma de descripción de estilos posibilita el control total sobre el estilo y formato de sus documentos. CSS se utiliza para dar estilo a documentos HTML y XML, separando el contenido de la presentación.

Los *Estilos* definen la forma de mostrar los elementos HTML y XML. CSS permite controlar el estilo y el formato de múltiples páginas Web al mismo tiempo. Cualquier cambio en el estilo marcado para un elemento en la CSS afectará a todas las páginas vinculadas a esa CSS en las que aparezca ese elemento.

En definitiva se trata de que exista una coherencia estética entre todas las pantallas de las unidades de contenido y que se alcance un estilo común para toda la aplicación.

## **4.7 MySql**

MySQL es un sistema de gestión de base de datos relacionadas, multihilo y multiusuario con más de seis millones de instalaciones. MySQLAB —desde enero de 2008 es una subsidiaria de Sun Microsystems — desarrolla MySQL como software libre en un esquema de licenciamiento dual.

Por un lado y por el otro se ofrece bajo la GNU GPL para cualquier uso compatible con esta licencia, pero las empresas que quieran incorporarlo en productos privativos pueden comprar a la empresa una licencia específica que les permita este uso. Está desarrollado en su mayor parte en ANSIC.

Al contrario que proyectos como Apache, donde el software es desarrollado por una comunidad pública y el copyright del código está en poder del autor individual, MySQL es propiedad y está patrocinado por una empresa privada, que posee el copyright de la mayor parte del código.

Esto es lo que posibilita el esquema de licenciamiento anteriormente mencionado. Además de la venta de licencias privativas, la compañía ofrece soporte y servicios. Para sus operaciones contratan trabajadores alrededor del mundo que colaboran vía Internet.

## **4.8 Php**

PHP es un lenguaje de programación interpretado, diseñado originalmente para la creación de páginas web dinámicas. Es usado principalmente en interpretación del lado del servidor (server-side scripting) pero actualmente puede ser utilizado desde una interfaz de línea de comandos o en la creación de otros tipos de programas incluyendo aplicaciones con interfaz gráfica usando las bibliotecas Qt o GTK+.

PHP es un acrónimo recursivo que significa *PHP Hypertext Pre-processor* (inicialmente PHP Tools, o, *Personal Home Page Tools*). Fue creado originalmente por Rasmus Lerdorf en 1994; sin embargo la implementación principal de PHP es producida ahora por The PHP Group y sirve como el estándar de facto para PHP al no haber una especificación formal. Publicado bajo la PHP License, la Free Software Foundation considera esta licencia como software libre.

PHP es un lenguaje interpretado de propósito general ampliamente usado y que está diseñado especialmente para desarrollo web y puede ser embebido dentro de código HTML.

Generalmente se ejecuta en un servidor web, tomando el código en PHP como su entrada y creando páginas web como salida. Puede ser desplegado en la mayoría de los servidores web y en casi todos los sistemas operativos y plataformas sin costo alguno.

PHP se encuentra instalado en más de 20 millones de sitios web y en un millón de servidores, aunque el número de sitios en PHP ha compartido algo de su preponderante sitio con otros nuevos lenguajes no tan poderosos desde agosto de 2005. Este mismo sitio web de Wikipedia está desarrollado en PHP. Es también el módulo Apache más popular entre las computadoras que utilizan Apache como servidor web. La más reciente versión principal del PHP fue la versión 5.2.8 del 08 de diciembre de 2008.4.9

## **4.9 Photoshop**

Adobe Photoshop (Ps) es una aplicación en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un *"lienzo"* y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits o conocidos en Photoshop como gráficos rasterizados, elaborado por la compañía de software Adobe Systems inicialmente para computadores Apple pero posteriormente también para plataformas PC con sistema operativo Windows.

## **5. Guión**

### **5.1 Introducción**

El guión multimedia es un documento escrito que contiene una descripción detallada de todas y cada una de las escenas del producto audiovisual.

Un guión, por lo tanto, no es otra cosa que una historia contada en imágenes. Es una estructura altamente útil para desarrollar una aplicación de forma óptima ya que permite estimar recursos técnicos y humanos.

Es un documento o documentos que orquestan, organizan y dirigen la estructura y los contenidos de una aplicación interactiva multimedia con la finalidad de llevar a buen fin el desarrollo de esta aplicación.

Al igual que en el guión "clásico", el guión para una aplicación multimedia interactiva es un documento clave para su producción

### **5.2 Casos de uso**

A continuación se describirán unas de las funcionalidades concretas que la aplicación ofrece, se explican aquellas que se diferencia claramente. Es un aplicativo que cuenta con dos perfiles de usuarios, anónimo y administrador.

- a) Crear un nuevo tópico en el Foro de debate (perfil Administrador)

El Administrador ha de tener la posibilidad de crear, modificar y eliminar tópicos de debate en el foro

- b) Publicar Comentario (perfil Administrador)

El usuario ha de tener la posibilidad de leer, y si es el caso de eliminar los comentarios realizados por los usuarios tanto en las páginas habilitadas como en el foro de debate.

Partiendo de los requerimientos expuestos se pasará a desarrollar los casos de uso necesarios, aquellos que muestren una diferenciación importante de otros casos con funcionalidad similar.

<b>Caso de uso</b>	<b>Crear un nuevo tema en el foro</b>
Actor	Administrador
Descripción	La aplicación tiene que permitir añadir nuevos temas de debate al foro.
Condiciones previas	El usuario ha de estar identificado en la aplicación y hacer clic en la opción enviar un nuevo tópico del fórum dentro del apartado Foro.
Condiciones posteriores	La aplicación muestra el nuevo tópico y es guardado en la base de datos del sistema.
Flujo normal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 La aplicación muestra el formulario.</li> <li>2 El Administrador introduce los datos.</li> <li>3 El Administrador presiona el botón de enviar.</li> <li>4 La aplicación comprueba los datos.</li> <li>5 Los datos son mostrados y se guardan en la base de datos.</li> <li>6 La aplicación se posiciona de donde partía el usuario.</li> </ol>
Flujo alternativo	<ol style="list-style-type: none"> <li>4.1 La aplicación detecta que falta información.</li> <li>4.2 La aplicación vuelve al punto 1.</li> <li>3.1 El administrador presiona el botón pre visualizar.</li> <li>3.2 La aplicación hace una visualización previa.</li> <li>3.3 El administrador presiona el botón enviar.</li> </ol>

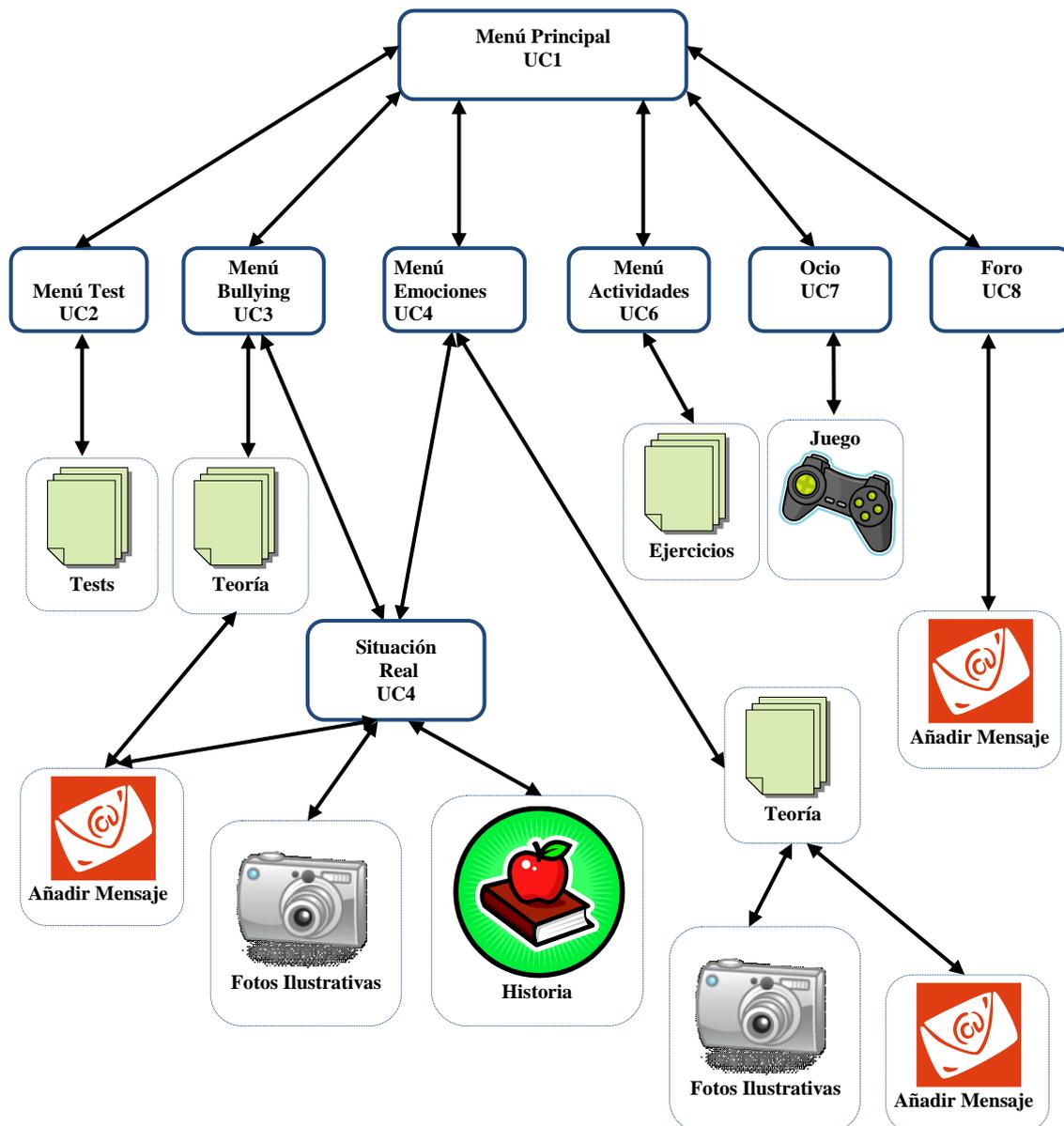
<b>Caso de uso</b>	<b>Publicar Comentario</b>
Actor	Administrador
Descripción	El Administrador ha de poder revisar los comentarios realizados en la aplicación por parte de los usuarios anónimos.
Condiciones previas	El Administrador ha de estar identificado en la aplicación, posicionado en el apartado para revisar los comentarios realizados dentro de la opción cola de Aprobación.
Condiciones posteriores	1 Los comentarios son publicados en la aplicación.
Flujo normal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Se lee el comentario haciendo clic en su título.</li> <li>2 Se retorna al apartado de revisión de comentarios mediante la función de retorno del navegador.</li> <li>3 Se selecciona el mensaje en cuestión.</li> <li>4 Se selecciona la opción de publicar comentarios seleccionados.</li> <li>5 Se presiona sobre el botón actualizar.</li> <li>6 Se visualiza un listado con todos los comentarios publicados.</li> </ol>
Flujo alternativo	<ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 Se presiona el botón de borrar.</li> <li>2.2 La aplicación pregunta si se desea borrar el comentario en cuestión.</li> <li>2.3 Se selecciona el botón borrar.</li> <li>2.4 La aplicación borra el comentario.</li> </ol>

## 5.3 Grafo de navegación

Para indicar las posibles trayectorias de navegación y dibujar la estructura utilizaremos grafos.

### 5.3.1 Grafo Exhaustivo

Es el que describe al detalle una zona concreta del grafo general de escenas. Se emplea para visualizar el comportamiento a nivel de escena y de los elementos que la integran.



## **5.4 Diseño**

### **5.4.1 Diseño de las pantallas**

El diseño de las pantallas es un factor crítico de éxito para cualquier aplicación informática. En un sentido estético, es muy importante para atraer la atención del público a la que va dirigida. Pero el objetivo más importante de un buen diseño es conseguir una aplicación usable.

La aplicación se ha diseñado con dos objetivos fundamentales, alcanzar una web usable y que al mismo tiempo sea atractiva para sus usuarios. Se ha utilizado una tonalidad oscura como fondo de toda la web para intentar darle un aspecto más innovador. Intentando diferenciarla de la tendencia los últimos años (que tendía a utilizar fondos blancos), y buscar algo diferente para así poder atraer la atención. A su vez se ha querido continuar con la buena práctica de crear aplicaciones web cada vez más usables, una de las razones por lo que se ha elegido el gestor de contenidos Drupal, el cual permite la creación de sitios web que cumplen con los estándares de usabilidad.

En la aplicación existen tres tipos de diseño de pantallas para tres unidades de contenido diferentes. Esta diferenciación de diseños por unidad de contenido se justifica al querer comunicar un mensaje diferente para cada unidad de contenido. Estas tres unidades de contenido son Teoría, Situación Real y el Juego. Todas ellas guardan una coherencia estética para dar una imagen de unidad y representar una sola aplicación. Las otras tres unidades de contenido; Test, Actividades y Foro comparten el diseño de pantalla con la Teoría.

## **5.5 Guión Técnico**

A continuación se pasa describir el guión técnico de dos unidades de contenido multimedia. Se han elegido estas dos unidades por ser las más representativas de la aplicación. La escena nº 6 es una instancia de la unidad de contenido Situación Real y la escena nº 8 pertenece al juego de la aplicación.

### **5.5.1 Escena nº 6**

**Título: ¿Qué hacer cuando estamos tristes?**

**Descripción textual:**

Esta escena actúa siempre del mismo modo en todas las pantallas, aparecen dos textos en todas ellas, uno el texto del título y otro el texto explicativo de la pantalla. En el centro de la pantalla siempre aparece una imagen representativa de la situación que describe la pantalla que cuenta con una chica adolescente como protagonista de la escena. Esta chica aparece en diferentes situaciones a lo largo de la escena.

En la parte inferior de la escena se muestra un menú en forma de texto con las diferentes opciones que tiene el usuario para poder moverse de una pantalla a otra. Este es el texto del menú: “Hablar con un adulto”, “Tratar de arreglarlo”, “Hablar con un amigo”, “¿Qué hacer?”, “No hacer nada”, “Hablar con alguien”, “Salir y pasarlo bien” y “Olvidarlo”. Todas ellas tienen un círculo de color en su parte izquierda. Este menú es común a todas las pantallas de la escena.

BMP: fondonegro.swf

TXT: “Que hacer cuando estamos tristes”

ICN: “QueHacerCuandoEstamosTristes.jpeg”

TXT: “Sentirse triste o estar deprimido puede ser algo muy duro.

Comprueba las diferentes opciones que tiene Sara, recomiéndale que hacer y averigua la mejor forma de remediar la tristeza.”

**Zonas sensibles:**

- 1) RAT: Botón del menú “Hablar con un adulto”

CLIC: TXT: “Hablar con un adulto”

ICN: “HablarConAdulto.jpeg”

TEXT: Hablar con un adulto puede ayudarte a resolver los problemas que te hacen sentirte triste o deprimido. También podría ayudarte a ver el problema de una manera diferente. Lo mejor es hablar con personas de tu confianza como tus padres, amigos o profesores. Muchos profesores y algunos adultos tienen una formación especial para hablar con la gente acerca de sus sentimientos.

- 2) RAT: Botón del menú “Tratar de arreglarlo”

CLIC: TXT: “Tratar de arreglarlo”

ICN: “TratarDeArreglarlo.jpeg”

TEXT: Uno no siempre puede solucionar totalmente las cosas que le ponen triste. Sin embargo, hacer algo al respecto puede ayudar. La mejor forma para dejar de sentirse triste es intentar solucionar el problema, incluso si no se puede solucionar completamente intentar algo al respecto puede hacer que te sientas más fuerte y más feliz. Una forma de resolver tus problemas puede ser hablar con las personas que

causaron el problema, hacer nuevos amigos, comenzar actividades nuevas para ocupar tu tiempo o trabajar más duro en la escuela.

3) RAT: Botón del menú “Hablar con un amigo”

CLIC: TXT: “Hablar con un amigo”

ICN: “HablarConUnAmigo.jpeg”

TEXT: Hablar con tus amigos puede darte otro punto de vista de tus problemas y puede hacer que tus problemas parezcan menos importantes de lo que pensabas. Si no tienes un amigo con el cual hablar sobre lo que te preocupa, o realmente tienen grandes problemas o te sientes muy deprimido es mejor que hables con un adulto, el podrá ayudarte mejor.

4) RAT: Botón del menú “¿Qué hacer?”

CLIC: TXT: “¿Qué hacer?”

ICN: “QueHacerCuandoEstamosTristes.jpeg”

TEXT: “Sentirse triste o estar deprimido puede ser algo muy duro. Comprueba las diferentes opciones que tiene Sara, recomiéndale que hacer y averigua la mejor forma de remediar la tristeza.”

5) RAT: Botón del menú “No hacer nada”

CLIC: TXT: “No hacer nada”

ICN: “NoHacerNada.jpeg”

TEXT: Cuando estás deprimido/a o triste parece que nada merece la pena e intentar cualquier cosa puede parecer demasiado esfuerzo. Es muy fácil sentarse en casa y no hacer nada, especialmente si piensas que a nadie le importa. ¡No hacer nada no cambia nada! Quedarte en casa sólo te hará sentirte mucho peor.

6) RAT: Botón del menú “Hablar con alguien”

CLIC: TXT: “Hablar con alguien”

ICN: “HablarConAlguien.jpeg”

TEXT: Comentarle a alguna persona de confianza tus problemas puede ser útil. Esta persona puede ayudarte a solucionar el problema el cual te hace estar triste. Sin embargo, incluso si no pueden hacer esto, simplemente hablar con alguien del problema puede ayudarte a verlo de otra manera y también hacer que te sientas menos sola/o. Puedes hablar con tus amigas/os o con un adulto de tu confianza.

7) RAT: Botón del menú “Salir y pasarlo bien”

CLIC: TXT: “Salir y pasarlo bien”

ICN: “SalirYPasarloBien.jpeg”

TEXT: Cuando estas triste, la gente a menudo te dirá; 'olvídate de todo y disfruta la vida' para que te sientas mejor. Olvidarse de todo y disfrutar de la vida puede hacerte sentir mejor, simplemente viendo a tus amigos o haciendo algo de ejercicio puede mejorar tu humor. No significa que tus problemas desaparezcan, pero te puede ayudar a pensar con más claridad.

8) RAT: Botón del menú “Olvidarlo”

CLIC: TXT: “Olvidarlo”

ICN: “Olvidarlo.jpeg”

TEXT: Cuando alguien está triste o deprimido, la gente suele decir; "tienes que tirar para adelante" o "Olvídalo". ¿Esta forma de pensar funciona? A veces sí, pero sin embargo, no siempre es fácil olvidar un problema importante y no importa lo duro que lo intentemos. Convencerte a ti mismo de que te has olvidado de tu problema puede hacerte parecer feliz por fuera, cuando en realidad dentro de ti no te sientes bien, lo que puede empeorar la situación.

## ¿Qué hacer cuando estamos tristes?



Sentirse triste o estar deprimido puede ser algo muy duro. Comprueba las diferentes opciones que tiene Sara, recomiéndale que hacer y averigua la mejor forma de remediar la tristeza.

- 1) ● Hablar con un adulto 2) ● Tratar de arreglarlo 3) ● Hablar con un amigo ● ¿Qué hacer? 4) ●  
5) ● No hacer nada 6) ● Hablar con alguien 7) ● Salir y pasarlo bien 8) ● Olvidarlo

### 5.5.2 Escena nº8

**Título:** “Un día cualquiera”

**Descripción textual:**

Al entrar en la escena aparecen unas nubes que cubren un texto, las nubes se desplazan hacia los lados de la pantalla y dejan ver el texto. El texto dice, ¿Te atreves a dar una vuelta por este barrio tan peculiar? Enfréntate a los típicos traumas de la adolescencia utilizando lo que encuentres por la calle. Este no es el típico videojuego, esto es la vida real y sólo con sentido común podrás tener un buen día cualquiera. El texto del título de la pantalla es un día cualquiera. Si se hace clic sobre un botón en forma circular se pasa a la pantalla de elección de perfil. En esta pantalla aparecen dos adolescentes de sexos diferentes. Un chico de color situado en la parte izquierda de la pantalla, vestido de forma casual con unos auriculares sobre la cabeza. Una chica de raza blanca situada en la parte derecha. A su lado, a la altura de sus hombros se muestran dos cilindros de color blanco con texto dentro de ellos. El texto del chico dice Ahmed y el de la chica dice Cristina. La pantalla cuenta con dos textos más, uno que dice “Un día cualquiera” y otro por debajo de este que dice “¡Elige tu perfil!”.

BMP: introducción.swf

ICN: “Casas.ICN”, “Cera.ICN”, “Monte.ICN”

TXT: “Un día cualquiera”, ¿Te atreves a dar una vuelta por este barrio tan peculiar? Enfréntate a los típicos traumas de la adolescencia utilizando lo que encuentres por la calle. Este no es el típico videojuego, esto es la vida real y sólo con sentido común podrás tener un buen día cualquiera.

WAV: intro.wav

**Zonas sensibles:**

1) RAT: “Enter”, Puerta de entrada a la pantalla de elección de perfil.

CLIC: TXT: “¡Elige tu perfil!”

a) RAT: “Ahmed” Puerta de entrada a la escena 9 (d)

ICN: “Chico.ICN”

b) RAT: “Cristina” Puerta de entrada a la escena 9 (d)

ICN: “Chica.ICN”



### **5.5.3 Escena nº 9**

#### **Título: “Zona de juego”**

#### **Descripción textual:**

Al entrar en la escena aparece una pantalla dividida en tres zonas principales. En la zona más grande, situada en el centro de la pantalla aparece el perfil seleccionado dentro de un decorado que simula una calle de una población. Se puede observar una cera donde se sitúa el personaje y sobre la cual se encuentran diferentes tipos de objetos que el protagonista irá recogiendo a medida que va desplazándose por la cera. En el ángulo superior derecho aparecen tres cuadrados formados con líneas discontinuas, dentro de cada cuadrado se sitúa un carácter de interrogación. La función de estos cuadrados es mostrar los objetos que el personaje va recogiendo a medida que va avanzando en el juego.

Situado por debajo de esta zona en la parte izquierda se sitúa la zona de los dados. Esta se compone de la imagen de un dado, una caja de texto la cual muestra el resultado del lanzamiento de los dados y el botón que activa el lanzamiento de los mismos. El resultado obtenido con el lanzamiento será el número de casillas que el personaje avanzará.

En la parte derecha a la misma altura de la zona de dados se sitúa el mapa de situación. Este está compuesto por un camino con un inicio y un final y un punto de situación móvil. Cuando el personaje va avanzando el punto se va progresando al mismo tiempo e informa de la situación global en la que se encuentra el jugador.

Al progresar el personaje por el juego va recogiendo los objetos con los que coincide en la misma posición. Estos los utiliza para resolver las situaciones planteadas. Cuando no coincide con un objeto aparece una pantalla azul que cubre la zona principal donde se plantean las preguntas. Esta pantalla transparente se introduce en la zona principal desplazándose horizontalmente de izquierda a derecha.

Cuando coincide con una señal de stop y previamente se ha recogido algún objeto se plantea una situación a resolver que ha de solucionar con uno de los objetos recogidos. Estas situaciones se presentan con una pantalla similar a la de las preguntas.

Al llegar al final de la escena aparece una pantalla de color azul transparente que entra desplazándose horizontalmente de izquierda a derecha, con un texto que dice, ¿Te apetece jugar otra partida? y botón que tiene un texto que dice, jugar.

El jugador va avanzando por el escenario a medida que se van haciendo lanzamientos con el dado. Si el jugador choca con un objeto distinto a una señal de stop aparece la pantalla de recogida de objetos. Si choca con una señal de stop y ha recogido un objeto previamente aparece la pantalla de situaciones. Si no coincide ninguna de estas situaciones aparece la pantalla de preguntas. Por último al llegar al final de la escena aparece la pantalla final.

BMP: Escena2.swf

TXT: “Un día cualquiera”

SCO: Zona que muestra los objetos recogidos por el personaje.

ENTRADA: WAV: Desarrollo.wav

**Zonas sensibles:**

1) RAT: Lanzar

CLIC: TXT: “1”, “2”, “3”, “4”, “5”, “6”

WAV: dados.wav

2) RAT: Instrucciones.

CLIC: TXT: Instrucciones del Juego

Se trata de llegar de un lado a otro del juego a medida que vas respondiendo a las preguntas y a las situaciones. El juego se compone de preguntas y situaciones a las cuales has de responder con criterio. Para moverte por el juego hay que lanzar los dados y el resultado obtenido es el número de casillas que moverá tu personaje.

**Preguntas:**

Son preguntas sobre tu vida cotidiana, cosas que te pueden pasar cualquier día en cualquier momento. Estas se plantearán a lo largo del juego y has de elegir una sola respuesta para poder seguir avanzando.

Situaciones:

Para que una situación se plantee se tienen que cumplir dos requisitos. Que hayas recogido con anterioridad al menos un objeto y que después de un lanzamiento te sitúes al lado de una señal de stop. Para resolver la situación deberás elegir uno de los objetos recogidos.

Hay dos tipos de objetos que se encuentra en el juego. La señal de stop, que plantea situaciones y la caja de pañuelos, lata de refresco y pastilla de jabón que te ayudan a resolver las situaciones.

¡Disfruta de la aventura!

3) ICN: SeñalStop.ICN

\$1

4) ICN: LataDeRefresco.ICN

\$2

5) ICN: CajaDePañuelos.ICN

\$3

6) ICN: PastillaDeJabon.ICN

\$4

7) (Sin \$1 Sin \$2 Sin \$3 Sin \$4)

\$5

8) Cuando el personaje llega al frame 720

\$6



- 9) FLI: P, El personaje del juego camina moviendo los brazos y las piernas coordinadamente, y cuando se para si obtiene \$5:

(Con \$5) Aparece una pantalla que entra en escena desplazándose horizontalmente de izquierda a derecha.

TXT: Pregunta que se proporcionan mediante una selección aleatoria en un banco de preguntas.

TEXT: Respuesta uno proporcionada por un banco de respuestas.

TEXT: Respuesta dos proporcionada por un banco de respuestas

TEXT: Respuesta tres proporcionada por un banco de respuestas.

WAV: Pregunta.wav

Zonas sensibles

10) RAT: Opción uno

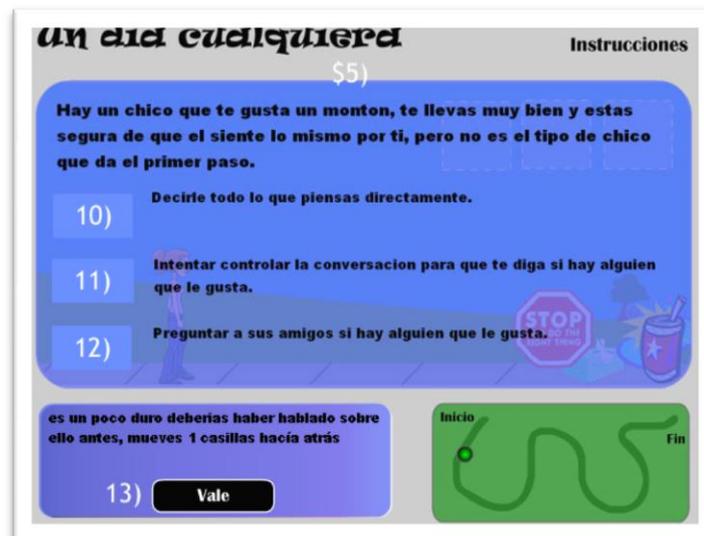
CLIC: TXT: Muestra un mensaje a la respuesta elegida y posiciones a mover en relación a la respuesta elegida.

11) RAT: Opción dos

CLIC: TXT: Muestra un mensaje a la respuesta elegida y posiciones a mover en relación a la respuesta elegida.

12) RAT: Opción tres

CLIC: TXT: Muestra un mensaje a la respuesta elegida y posiciones a mover en relación a la respuesta elegida.



13) RAT: Vale

CLIC: La pantalla desaparece y el personaje avanza o retrocede las posiciones obtenidas.

## 42 Introducción

(Con \$2 o Con \$3 o Con \$4) Entra una pantalla de color azul transparente en escena desplazándose horizontalmente de izquierda a derecha.

TXT: Si deseas este objeto haz clic sobre él, sino haz clic sobre pasar.

Zonas sensibles

14) RAT: El icono alcanzado se muestra con mayor tamaño.

ICN: Pañuelo.ICN o Lata.ICN o Jabón.ICN

CLIC: El objeto seleccionado pasa al marcador situado en el ángulo superior derecho.

15) RAT: Botón “Pasar”

CLIC: La pantalla desaparece.



(Con \$1): (Con \$2 o Con \$3 o Con \$4) Aparece una pantalla en escena desplazándose horizontalmente de izquierda a derecha.

TXT: Plantea una situación cotidiana proporcionada por un banco de situaciones.

TXT: ¿Que utilizarías para resolver el problema? Haz clic en un objeto de tu colección o continúa.

Zonas sensibles

16) RAT: Pañuelo.ICN o Lata.ICN o Jabón.ICN

CLIC: Se obtiene una puntuación y un mensaje desde el banco de datos.

17) RAT: Continuar

CLIC: La pantalla desaparece y el personaje avanza o retrocede las posiciones obtenidas.



## 44 Introducción

(Con \$6)

TXT: ¿Deseas jugar otra partida?

Zonas sensibles

18) RAT: Jugar

CLIC: La secuencia vuela a comenzar desde el principio.



## 5.6 Descripción del contenido

### 5.6.1 Introducción

El menú principal de la aplicación se divide en seis secciones principales; ¿Cómo Soy?, Bullying, Emociones, Actividades, Ocio y Foro.

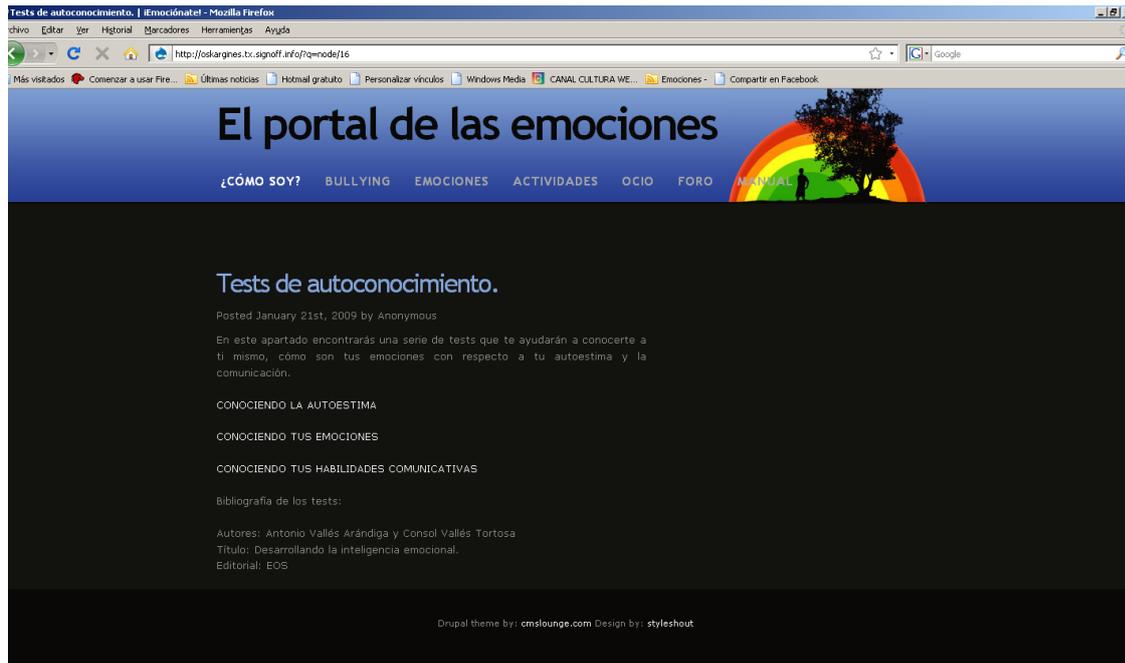
El menú se sitúa dentro del banner de la aplicación, que tiene un fondo azul con el logotipo de la web en la parte derecha. Las opciones del menú cambian de color al pasar el puntero del ratón sobre ellas y permanecen en una tonalidad diferente al resto cuando se selecciona una de ellas, con este efecto el usuario sabe en sección se encuentra.

El logo se compone de un arcoíris y las siluetas de un árbol y de una persona. Se quiere comunicar una sensación de bienestar con los colores del arcoíris y la silueta del árbol. La silueta de la persona representaría al usuario de la web, e intentaría comunicarle tranquilidad y sosegó.



## 5.6.2 Unidad de Tests

Esta unidad cuenta con una serie de test de autoconocimiento. Estos test están compuestos por una serie de preguntas sobre la personalidad. Al finalizar el test el usuario obtiene una descripción de su personalidad dependiendo de las respuestas que ha dado.



### 5.6.3 Unidad de Teoría

En la unidad de teoría de la aplicación se explica lo que son las emociones negativas y como llevarlas de una manera saludable. Se explican utilizando un lenguaje apropiado para el público objetivo de la aplicación. Son mensajes cortos y directos fáciles de entender y que hacen muy rápida su lectura. Sólo se han querido mostrar las emociones negativas y crear una primera versión de la web con el objetivo de emplear más tiempo y esfuerzo en la parte técnica del proyecto.



### 5.6.4 Unidad de Situación Real

La unidad propone una situación emocional cotidiana representada mediante una historia y unos personajes. El protagonista del relato se encuentra en una situación emocional difícil, bien porque no sabe qué hacer cuando se siente triste o bien porque está siendo víctima del acoso de sus compañeros/as.

**¿Qué hacer cuando estamos tristes?**



Sentirse triste o estar deprimido puede ser algo muy duro. Comprueba las diferentes opciones que tiene Sara, recomiéndale que hacer y averigua la mejor forma de remediar la tristeza.

<input type="checkbox"/> Hablar con un adulto	<input type="checkbox"/> Tratar de arreglarlo	<input type="checkbox"/> Hablar con un amigo	<input type="checkbox"/> ¿Qué hacer?
<input type="checkbox"/> No hacer nada	<input type="checkbox"/> Hablar con alguien	<input type="checkbox"/> Salir y pasarlo bien	<input type="checkbox"/> Olvidarlo

Se presentan de la misma forma las posibles opciones que el usuario puede elegir, se utiliza un menú situado en la parte inferior para poder acceder a estas alternativas.

El texto se enfoca de tal forma que el usuario del juego se convierte en amigo del protagonista y le ayuda resolver sus dificultades indicándole una u otra opción.

Al visitar las posibles alternativas se va mostrando mediante el relato como el protagonista se siente emocionalmente en cada una de las opciones elegidas. Se construye un orden diferente dependiendo de cómo van siendo elegidas las alternativas.

El objetivo educativo de la unidad es mostrar a los usuarios situaciones emocionales cotidianas en la cuales se pueden ver envueltos. Mostrarles las diferentes alternativas con las que pueden contar para resolver estas situaciones de una forma saludable.

Esta unidad ha sido desarrollada en Flash y Photoshop. Las pantallas están compuestas por una fotografía, un texto explicativo y un menú de navegación. Las imágenes y el texto van representando la historia, y el menú hace de puente entre una alternativa y otra.

Uno de los objetivos de esta unidad es alcanzar que el usuario de la aplicación se sienta identificado con la historia. Por lo que se hacía imprescindible que los personajes de la historia tuvieran características similares a los usuarios finales.

Para lograr este propósito la historia se representa mediante fotografías con modelos reales. Las fotografías fueron tomadas con modelos adolescentes con edades similares a la de los usuarios objetivo del aplicativo. Se cuenta con la respectiva autorización legal de los padres para hacer uso público de la imagen de estas modelos.

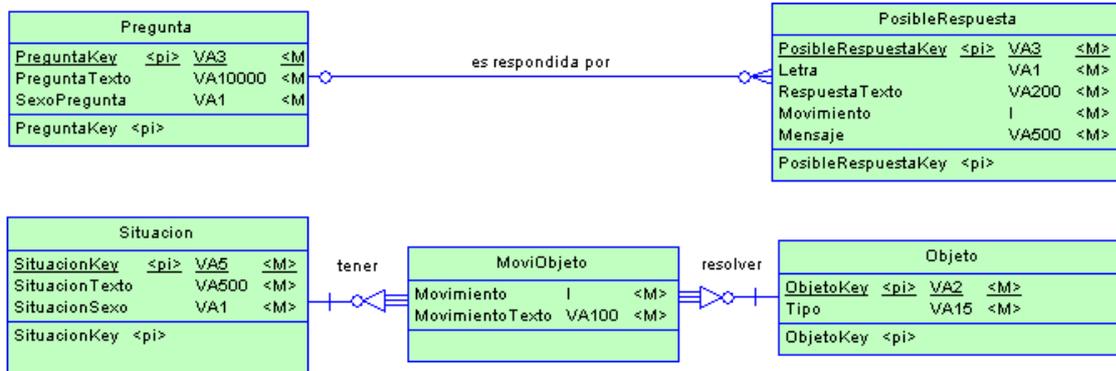
### 5.6.5 Unidad de Ocio

El juego de la aplicación cuenta con un estilo gráfico diferenciado del resto de la aplicación. De esta forma se persigue captar una atención perceptiva y cognitiva al mismo tiempo y que el usuario se sienta más relajado.

Las fuentes utilizadas en esta unidad son Ravie y Britannic Bold. Con Ravie se busca dar una imagen de juego, es una fuente inspirada en el cómic con formas irregulares que le da un aspecto desenfadado y juvenil. Britannic Bold es una fuente consistente y cómoda de leer que pretende hacer fácil la lectura de los mensajes.

Este juego ha sido desarrollado con Flash, Action Script y Php, a su vez cuenta con una base de datos en MySQL, que se utiliza para proporcionar las preguntas y situaciones que se plantean en el juego.

Diseño conceptual de la base de datos:



Como se puede observar el campo sexo se repite en las entidades Pregunta y Situación. No se ha creído necesario crear una entidad jugador que tuviera un solo campo, sexojugador, así se consigue que las consultas sean más rápidas y eficaces.

La idea general de esta unidad transmitir un mensaje educativo al usuario mediante el planteamiento de preguntas y situaciones cotidianas de la vida de un adolescente. Mostrarlo de una forma atractiva y entretenida a los usuarios a los que va dirigida la aplicación.

No se trata del típico juego donde gana el jugador que acumula más puntos. No existen las respuestas buenas o malas, lo que si hay son respuestas más y menos acertadas, con lo que se pretende transmitir un mensaje educativo.

## **Sonidos**

Hay cuatro tipos de sonidos en el juego que intentan captar la atención del usuario y que pretenden que el juego sea más ameno.

Los sonidos están presentes en las siguientes acciones; presentación del juego, desarrollo normal del juego, lanzamiento de dados y planteamiento de preguntas y situaciones.

## **Como funciona**

El juego se desarrolla en una calle comprendida por una serie de casillas, en esta calle el personaje va caminando a medida que el usuario va lanzando los dados que se encuentran en la parte inferior.

Cuando se lanzan los dados el personaje avanza el número de casillas correspondiente al resultado obtenido en el lanzamiento.

Al llegar a una casilla después de un lanzamiento el jugador puede obtener tres tipos de resultados; Pregunta, Situación u Objeto.

Recibirá una pregunta si en la casilla donde se sitúa no existe ningún objeto. Si hay un objeto de la clase stop se planteará una situación, y si se encuentra un objeto de otra clase se le preguntará si desea recogerlo.

Si el usuario recibe una pregunta aparece una pantalla donde se muestra la pregunta y sus tres posibles respuestas. Tanto las preguntas y sus respuestas como las situaciones están almacenadas en una base de datos y son mostradas mediante una función aleatoria. Sólo se puede elegir una de las tres respuestas, al elegir una de las tres respuestas las otras dos quedan inhabilitadas. Dependiendo de la respuesta el personaje avanza o retrocede.

Si el personaje después de lanzar los dados coincide en una casilla con una señal de stop y ha recogido con anterioridad algún objeto se le planteará una situación para resolver. Aparecerá una pantalla que le planteará una situación cotidiana en la vida de cualquier adolescente y le ofrecerá los objetos recogidos para resolver dicha situación.

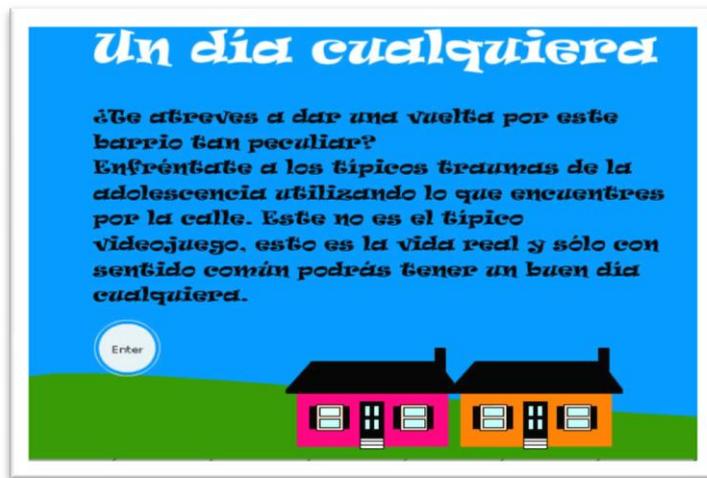
El mensaje que recibirá dependerá de la combinación entre situación planteada y objeto elegido para resolverla. Para poder dar una respuesta adecuada a esta situación la base de datos cuenta con una entidad relacional.

Existen cuatro tipos de objetos, tres que resuelven situaciones y uno que las plantea. Los objetos de clase Refresco, Jabón y Caja de Pañuelos ayudan a resolver las situaciones, y los objetos de la clase señal de stop plantean las situaciones.

El juego consta con seis tipos de pantallas diferentes.

## **Pantalla de inicio**

La primera pantalla da la bienvenida al usuario y explica brevemente en consiste el juego. Con el botón situado en la parte derecha se inicia el juego.



## **Pantalla de elección de perfil**



A continuación se muestran los dos personajes con los cuales se puede iniciar el juego. El personaje masculino es un adolescente de raza negra y el personaje femenino es una chica adolescente de raza blanca. Estos dos personajes muestran la diversidad racial con la que cuenta la sociedad actual, se busca dar un mensaje integrador y educativo, objetivo principal del proyecto.

Las preguntas y las situaciones planteadas serán diferentes para cada uno de los personajes, y se centrarán en aspectos propios de cada género.

## Pantalla principal



La pantalla principal del juego se divide en tres zonas. La zona principal, la más amplia es donde se desarrolla el juego. Esta zona simula una calle por la que pasea el personaje de la aplicación. Es un decorado que cuenta con objetos representativos de una calle cualquiera, casas, arboles, etc. A lo largo de la calle se sitúan una serie de objetos con los que el personaje interactúa.

Existen dos tipos de objetos; los objetos de la clase señal de stop, los cuales están representados con una señal de stop similar a las señales de tráfico y los objetos que resuelven las situaciones. Estos están representados por una lata de refresco, una pastilla de jabón y una caja de pañuelos de papel.

Dentro de esta zona en el ángulo superior derecho aparecen tres cuadros con líneas discontinuas, estos cuadros muestran los objetos que el personaje ha recogido durante el transcurso del juego.

La zona de lanzamiento, es donde se encuentran los dados con los cuales el usuario puede mover al personaje a través del juego. Esta zona se representa mediante unos dados similares a los utilizados en los juegos de mesa.

Y por último el apartado de situación global, el cual representa la posición del personaje en un mapa. Este apartado pretende dar una visión global de la situación del personaje dentro del juego.

## **Pantalla recogida objetos**

Esta pantalla aparece cuando el personaje alcanza un objeto distinto a una señal de stop. En la zona principal de la pantalla general aparece el objeto alcanzado con un tamaño superior y ofrece la posibilidad al jugador de almacenarlo o no. Esta pantalla se compone por un fondo azul transparente y un mensaje de texto.





## **Pantalla de situación**

Esta pantalla se activa al alcanzar un objeto de tipo stop. Está compuesta por un fondo azul transparente y texto negro que presenta la situación la cual se debe resolver. Al mismo tiempo aparecen los objetos que han sido recogidos por el camino y los cuales se pueden utilizar para resolver esta situación. Los objetos se muestran en una pantalla de tamaño inferior que aparece al mismo tiempo pero por debajo de la pantalla de situación.



## **Pantalla final**

En esta pantalla el usuario tiene la posibilidad de volver a jugar una nueva partida o de abandonar la aplicación.



### **5.6.6 Foro de debate**

Este es un espacio abierto a la comunicación entre los diferentes usuarios de la web educativa, en el cual se proponen diferentes temas para su debate. Los temas a debatir serán propuestos por el administrador de la aplicación. Este foro es uno de los varios módulos con los que cuenta el gestor de contenidos Drupal.

### **5.6.7 Añadir nuevo comentario**

Esta es una de las funcionalidades con las que cuenta la web y que es proporcionada mediante un módulo de Drupal. Permite a los usuarios publicar un comentario sobre la página que están leyendo. Se accede a este módulo mediante el menú que aparece en el pie de las noticias publicadas, es un acceso libre sin necesidad de realizar un registro previo. El único campo obligatorio para enviar un comentario es el campo propio del comentario. Todos estos comentarios no son publicados hasta que son aprobados por el administrador de la web.

### **5.6.8 Enviar a un amigo**

Esta funcionalidad permite enviar la página que se está visitando a un contacto mediante un correo electrónico. Se accede a ella mediante un enlace situado a pie de página. Este enlace se situará en las páginas que tengan un contenido más interesante.

La idea de esta función es fomentar la participación activa de los estudiantes en la web, factor crítico de éxito cuando se trata de usuarios adolescentes. Este tipo de usuario requiere de funciones que como esta para captar su atención.

## **7. Planificación del proyecto multimedia**

### **7.1 Introducción**

En la realización de una aplicación multimedia pueden entrar en juego muchos tipos de tareas pertenecientes a diferentes especialidades, por lo que se deben tener nociones de todas ellas, es algo parecido a hacer una película.

La planificación temporal en un proyecto multimedia es fundamental. Algunas tareas no se pueden comenzar si otras no están prácticamente terminadas, y esta interdependencia complica mucho la elaboración de calendarios de actividades.

A continuación se pasa a describir las etapas que se han llevado a cabo durante el proyecto.

## **7.2 Etapas**

### **7.2.1 Análisis de requerimientos**

#### **Tormenta de ideas**

El primer reto de este proyecto fue encontrar una solución a la idea planteada, como crear una aplicación informática para enseñar educación emocional. Se barajan varias ideas iniciales y antes de comenzar a inventar la rueda se pasa a la fase de estudio y comparación.

#### **Etapa de estudio y comparación**

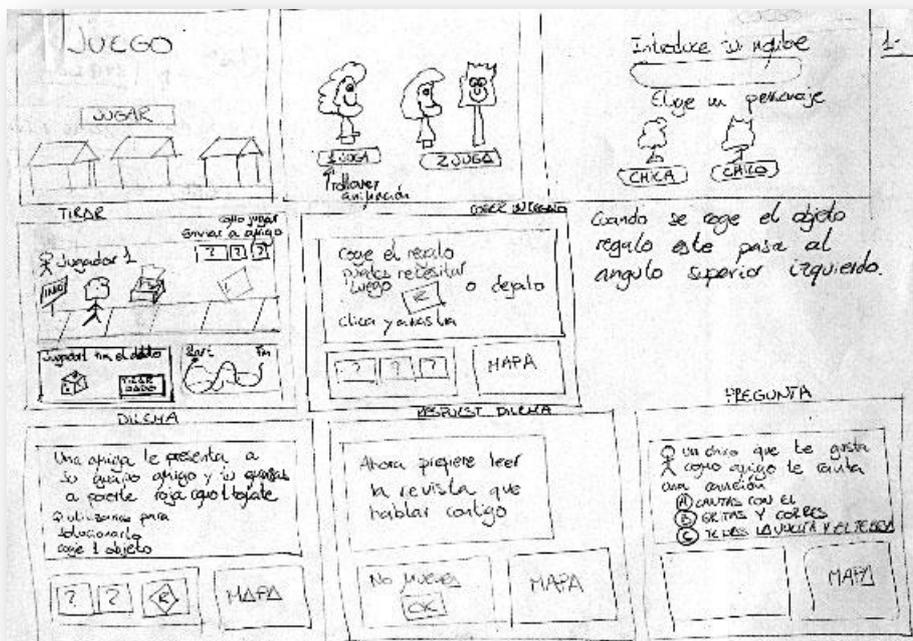
El primer paso antes de realizar cualquier tarea es hacer un estudio y comparación de los productos y proyectos similares existentes. No se puede comenzar el proyecto sin conocer lo que ya otros han desarrollado con anterioridad. La idea es que conociendo los trabajos que se han realizado nuestra aportación tenga un valor añadido a los proyectos ya existentes. El estudio se realizó a nivel internacional mediante internet, ya que uno de los requisitos del proyecto es que sea una aplicación online.

La conclusión es que a nivel estatal no existe un proyecto similar, si que existen sitios webs con contenidos similares pero que no ofrecen una interactividad con el usuario deseada. A nivel internacional se encuentran proyectos similares, sobre todo en Estados Unidos.

## Etapa de bocetos y prototipos

El primer paso es acotar el terreno del proyecto, todo esto se puede realizar mediante la elaboración de bocetos iniciales, los requisitos iniciales, características de los usuarios, edad, sexo, conocimientos informáticos, motivaciones para el uso de la aplicación, procedencia cultural, etc.

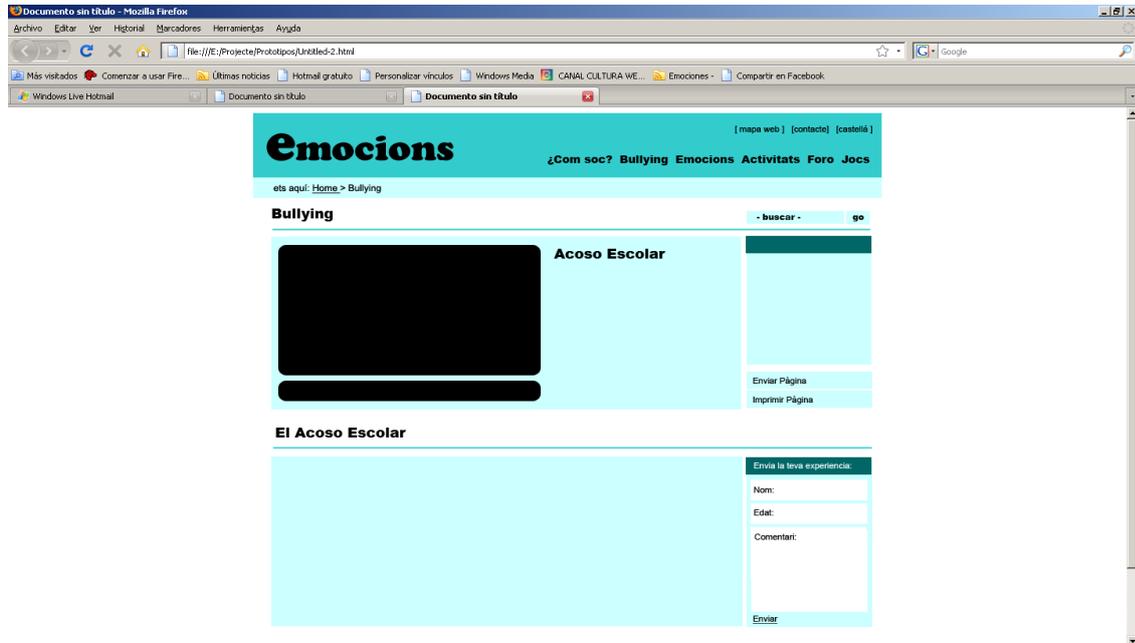
Imagen boceto juego.



## 64 Introducción

Conviene también cuestionarse la necesidad de que sea una aplicación multimedia (¿podría hacerse con tecnologías más sencillas?).

Esta es una imagen de uno de los prototipos que se diseñaron en esta fase.



## **Etapa de búsqueda de información**

Fase en la cual se recopila todo el material necesario y donde se concretan los elementos multimedia del proyecto. Son múltiples las fuentes que nos proporcionan material, libros de texto, software, artículos, publicaciones on-line, fotografías etc. Toda la documentación ha de tener el correspondiente permiso legal para poder ser utilizada, tanto si ya está creada como si se tiene que crear, como varias fotografías tomadas. Se solicita el correspondiente permiso indicando de que en ningún caso se hará un uso comercial de los contenidos.

En la unidad de teoría es donde se ha realizado el mayor esfuerzo a nivel de contenidos. El reto planteado era encontrar material educativo para poder enseñar educación emocional a adolescentes de 3º y 4º de E.S.O. Hacerlo de una forma amena y entretenida para ellos.

## **7.2.2 Etapa de reuniones**

### **Reuniones con profesores**

Se realizan varios encuentros con educadores de centros escolares y centros de apoyo extraescolar. Estas reuniones se realizan en Navarra y Cataluña coincidiendo los profesores de ambos territorios en dos puntos, la falta de recursos y de tiempo para poder tratar este tipo de temática. Se concretan los temas más interesantes a tratar y como se pueden enfocar. También proporcionan material didáctico.

### **Reuniones con la psicóloga**

Las reuniones durante todo el proyecto con la psicóloga se hacen muy necesarias, aconseja y facilita múltiple documentación. Se supervisan todos los contenidos y se comprueba si son adecuados para jóvenes de 3º y 4º de ESO.

### **Reuniones con la pediatra**

Las reuniones con la pediatra han servido sobre todo para crear y dar forma a las preguntas y situaciones que se encuentran en el juego. Se han revisado una por una y se les ha dado un estilo apropiado para el público objetivo. Al mismo la propia pediatra ha sugerido preguntas y situaciones reales con las que se encuentra a diario en la consulta del hospital.

## **7.2.3 Etapa de guionaje**

Esta es la etapa más importante en la creación de productos multimedia. Es el punto de partida de la producción de la aplicación. Se establece cómo será cada escena, se compone el guión perfectamente detallado, se complementa con comentarios adjuntos en documentos sobre cualquier información de interés. Se deciden los contenidos que aparecerán en el proyecto, texto, imágenes, sonidos, etc. Es el nexo común de la aplicación donde se decide que se va a realizar.

### **7.2.3 Etapa formateo de datos**

Esta fase es la que hace de puente entre la documentación y el montaje de la aplicación. Se le da forma a los datos, se establecen los formatos y especificaciones que se utilizarán en la aplicación, tamaño de las imágenes, formato, etc. Se realiza una homogenización de datos según lo establecido. Se realiza una traducción de los contenidos que están en inglés.

### 7.2.4 Etapa de montaje

Esta es la etapa de desarrollo donde se lleva a cabo la creación del producto. Se reúnen todos los elementos y se monta la aplicación definitiva. En esta etapa se consigue que todo se “mueva y esté enlazado”, se realiza el montaje final. Se tiene especial cuidado en la apariencia final, velocidad de acceso a los datos, buena usabilidad, comportamiento de la aplicación según establece el guión y se corrigen los posibles errores.

<b>Etapas</b>	<b>Tiempo dedicado</b>
Estudio y comparación	15/9/2008 - 21/9/2008
Bocetos	06/10/2008 - 12/10/2008
Búsqueda de información	13/10/2008 – 30/10/2008
Reuniones	26/10/2008 – 30/10/2008
Guionaje	01/11/2008 – 07/11/2008
Formateo de datos	08/11/2008 – 12/11/2008
Montaje	13/11/2008 – 02/01/2008
Documentación	20/12/2008 – 19/01/2009

## 8. Presupuesto

Se recogen todos los gastos relacionados con la elaboración del proyecto teniendo en cuenta la maquinaria utilizada, licencias de software, servicios de alojamiento y recursos humanos.

### Gastos de maquinaria

Maquinaria	Precio Total	Precio Proporcional
Ordenador Portátil Athect + Windows XP	1200 €	133,33 €
Cámara fotográfica Canon Ixus 860	400 €	44,44 €
<b>Precio Total Maquinaria</b>		<b>177,77 €</b>

### Gastos de licencias de software

Software	Precio Total	Precio Proporcional
Adobe Flash Professional	686 €	76,2 €
Adobe Photoshop CS4	445 €	49,4 €
Adobe Dreamweaver CS4	254 €	28,22 €
<b>Precio Total software</b>		<b>153,82 €</b>

### Gastos de Servicio de alojamiento web

Servidor	Precio Total por un año
Servidor virtual Linux	348 €

**Gastos en recursos humanos**

<b>Etapas</b>	<b>Horas</b>	<b>Precio / Hora</b>	<b>Precio Total</b>
Tormenta de ideas	5	30 €	180 €
Estudio y comparación	24	30 €	720 €
Bocetos iniciales	28	30 €	840 €
Búsqueda de información	48	30 €	1140 €
Reuniones con profesor y psicólogo	3	50 €	150 €
Guionaje	32	30 €	960 €
Formateo de datos	10	30 €	300 €
Montaje	205	30 €	6150 €
Documentación	28	20 €	560 €
Total gasto en RRHH	393		11.300 €

## Calculo total de gastos

Para calcular los costes de la maquinaria se ha dividido el precio total de compra sin I.V.A. entre el número de proyectos a realizar durante los tres años de amortización, que son 9 proyectos en tres años. La misma operación se ha realizado para calcular el precio proporcional del software imputado al proyecto.

Se incluyen los gastos de alojamiento web de la aplicación durante un año, optando por un paquete básico de servicios que incluiría un servidor virtual con un espacio en disco de 10 gb y 100 gb de transferencia mensual. Este servicio quedará adjudicado a una empresa externa.

El coste total del proyecto lo forma la suma de los gastos proporcionales de maquinaria, licencias de software, alojamiento web y recursos humanos.

<b>Gasto</b>	<b>Precio Final</b>
<b>Maquinaria</b>	177,77 €
<b>Licencias de software</b>	153, 82 €
<b>Licencias fotografías</b>	37,70 €
<b>Alojamiento web</b>	348 €
<b>Recursos Humanos</b>	11.000 €
<b>Coste total proyecto</b>	<b>11.717,29 €</b>



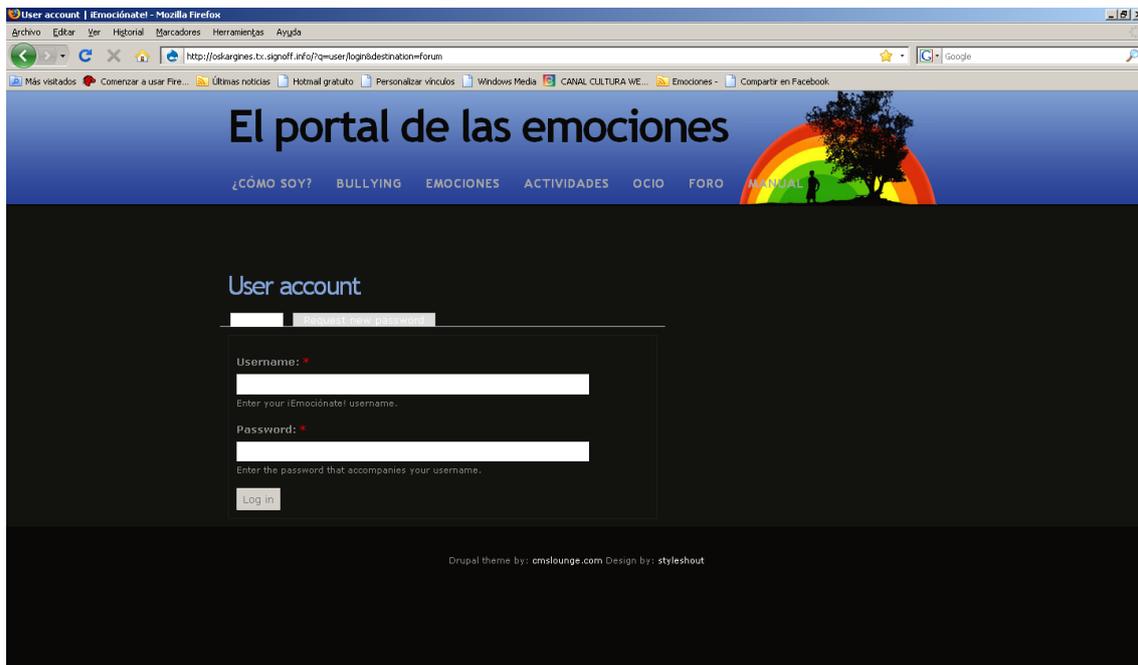
## 9. Manual de uso

A continuación se mostrará una pequeña guía de usuario para el perfil del administrador. Se mostrará como acceder al sistema de gestión de contenidos mediante imágenes ilustrativas y textos.

### Identificación

El primer requisito para acceder a la zona de gestión de contenidos es estar identificado en el sistema.

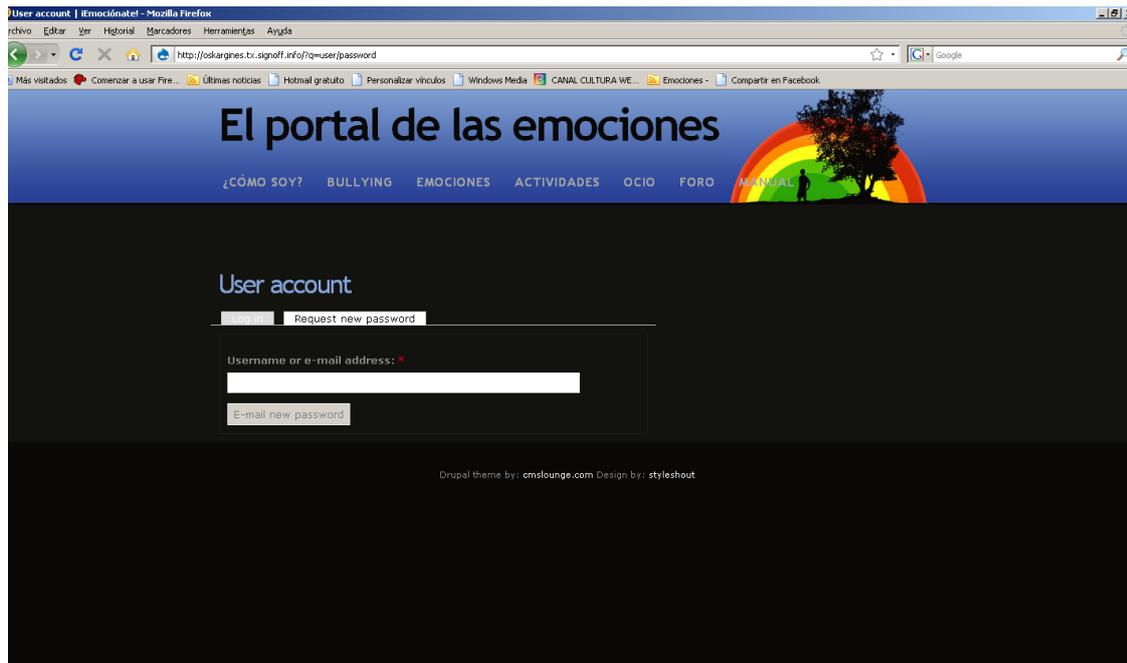
<http://oskargines.tx.signoff.info/?q=user/login&destination=forum>



## Solicitud de contraseña

Existe la posibilidad de solicitar una nueva contraseña mediante la opción solicitar nueva contraseña. Se introduce el nombre de usuario o el correo electrónico del mismo y la contraseña será enviada vía mail.

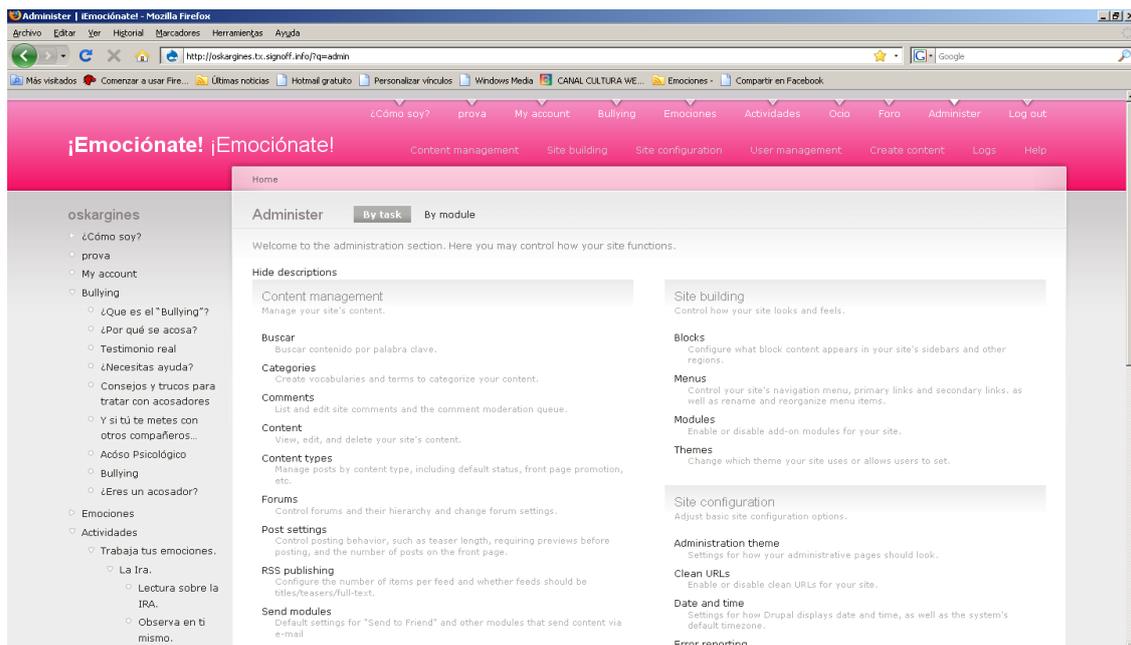
<http://oskargines.tx.signoff.info/?q=user/password>



## Administrador

Esta es la pantalla de inicio para la parte administrativa de la aplicación. Desde aquí se puede acceder a todas las pantallas de configuración de la aplicación. Se accede a la opción de comentarios.

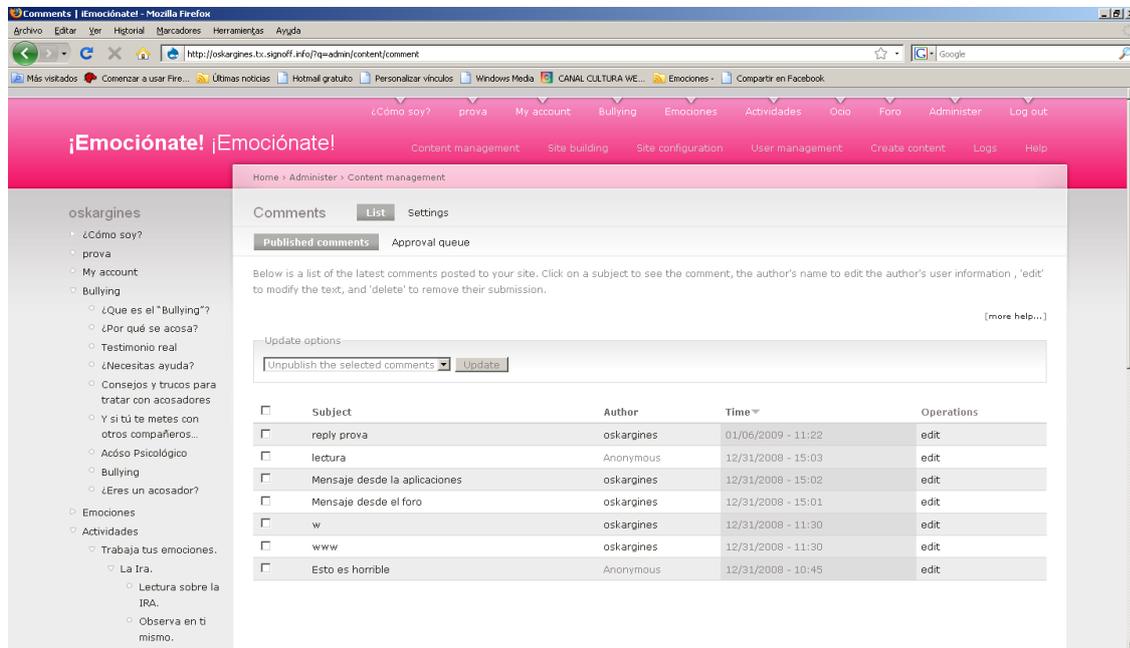
<http://oskargines.tx.signoff.info/?q=admin>



## Comentarios

En esta pantalla se pueden ver todos los comentarios que han sido publicados en el sistema, realizados mediante el fórum o mediante la funcionalidad de añadir comentario. Estos comentarios se pueden borrar o retirar de la publicación seleccionando el mensaje en concreto y utilizando la barra superior de actualización. También se pueden editar seleccionando la opción de edición que se encuentra situada a la derecha del nombre del mensaje.

<http://oskargines.tx.signoff.info/?q=admin/content/comment>



## Aprobación

En la opción de “cola de aprobación” se encuentran los comentarios realizados que todavía no han sido supervisados. Para aprobar o borrar un comentario primero es necesario acceder al comentario y leerlo. Para acceder al comentario se efectúa un doble clic sobre el nombre del comentario en cuestión. Se accede al mismo y se procede a su lectura.

Una vez leído se retorna a la página anterior utilizando la opción de volver a página, localizada en el navegador, se selecciona el mensaje con la opción tic y se procede a su publicación o borrado mediante las opciones que se encuentran en la parte superior de los mensajes.

El mensaje también puede ser publicado o eliminado sin necesidad de que sea leído, simplemente seleccionándolo y accediendo al menú superior para elegir la opción oportuna.

Una vez publicado el comentario pasa a la pantalla de comentarios publicados, desde esta pantalla los comentarios se pueden des publicar y eliminar siguiendo la misma forma de actuar que se ha descrito anteriormente.

<http://oskargines.tx.signoff.info/?q=admin/content/comment/list/approval>

¡Emocíonate! ¡Emocíonate!

Content management Site building Site configuration User management Create content Logs Help

Home » Administer » Content management

Comments List Settings

Published comments Approval queue

Update options

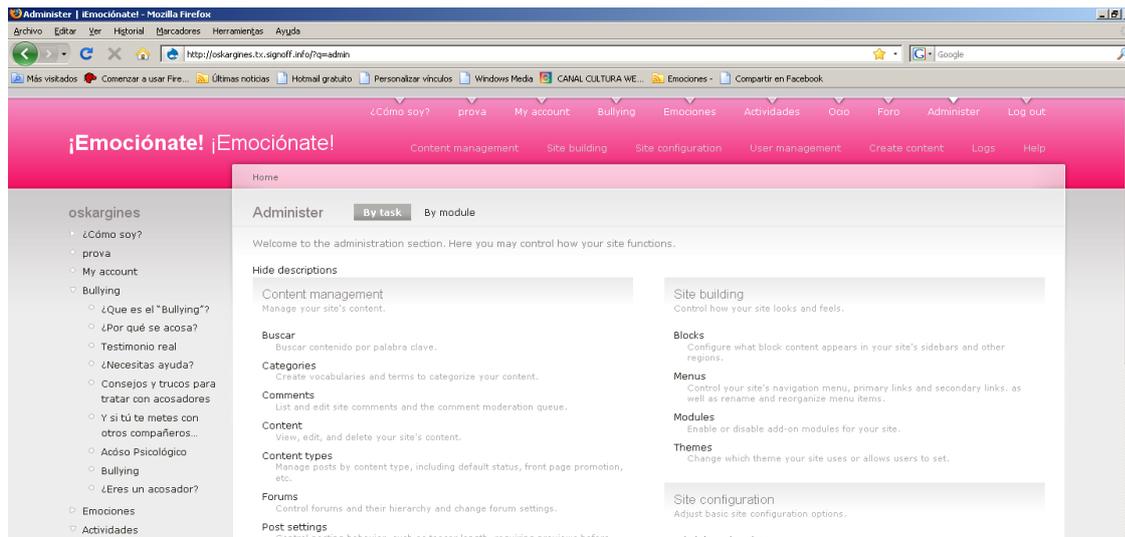
Publish the selected comments Update

<input type="checkbox"/>	Subject	Author	Time	Operations
<input type="checkbox"/>	soc Maria	Anonymous	01/14/2009 - 10:11	edit
<input type="checkbox"/>	hola	Anonymous	01/14/2009 - 09:59	edit
<input type="checkbox"/>	prova	Anonymous	01/07/2009 - 10:44	edit

## Crear un nuevo foro de debate

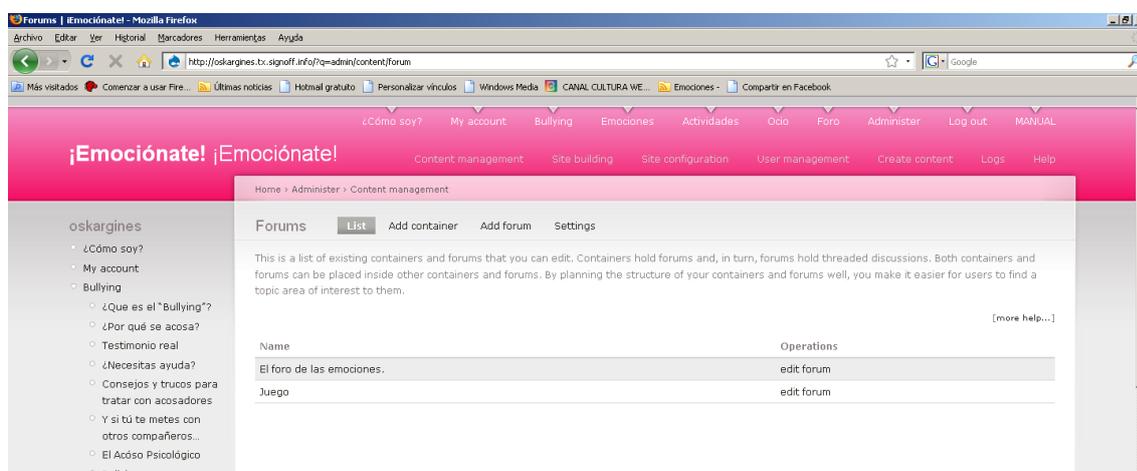
Paso1: Después de identificarse el siguiente paso es acceder a la parte administrativa mediante la opción “Administer”, se selecciona la opción de “Forums”.

<http://oskargines.tx.signoff.info/?q=admin>



Paso2: Desde esta pantalla se puede gestionar todo lo relativo a los foros .Mediante la opción “edit fórum” que se encuentra en la parte derecha del nombre del foro se puede modificar y borrar un foro. Se selecciona la opción de “Add forum”.

<http://oskargines.tx.signoff.info/?q=admin/content/forum>



Paso 3: Se procede a dar nombre a todos los campos del formulario. En la opción “parent” se puede elegir si el nuevo foro a crear se situará en la raíz, o bien si se quiere crear dentro de otro foro. Mediante la opción “weight” se selecciona el orden que tendrá dentro de la lista de foros. Se elige la opción “Submit”, una vez ya se ha cumplimentado el formulario y el foro se crea.

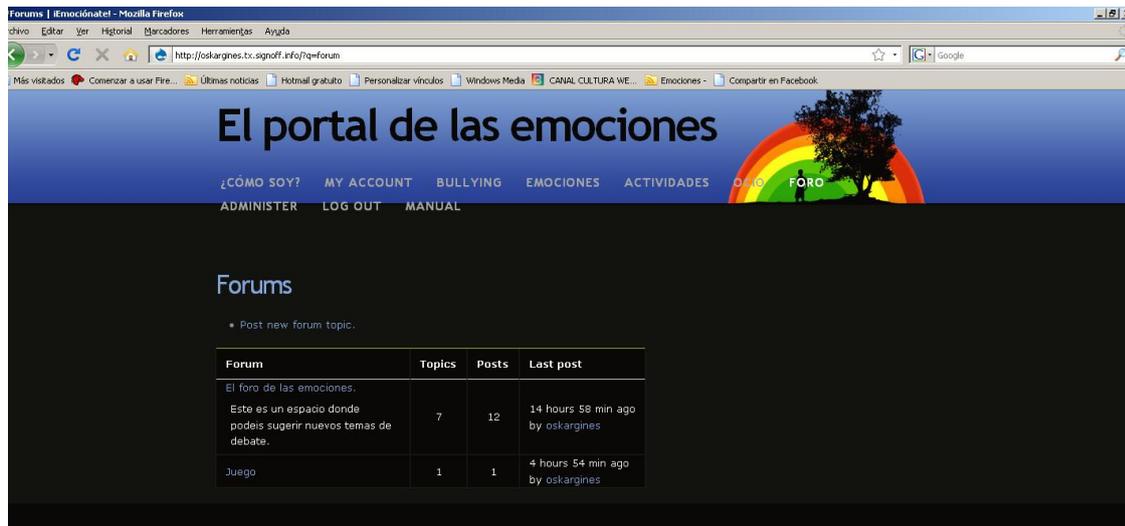
<http://oskargines.tx.signoff.info/?q=admin/content/forum/add/forum>

The screenshot shows a web browser window displaying the 'Add forum' form in the '¡Emociónate!' administration interface. The browser's address bar shows the URL: <http://oskargines.tx.signoff.info/?q=admin/content/forum/add/forum>. The page title is 'Forums | ¡Emociónate! - Mozilla Firefox'. The interface includes a navigation menu with options like '¿Cómo soy?', 'My account', 'Bullying', 'Emociones', 'Actividades', 'Ocio', 'Foro', 'Administer', 'Log out', and 'MANUAL'. Below the navigation menu, there are links for 'Content management', 'Site building', 'Site configuration', 'User management', 'Create content', 'Logs', and 'Help'. The main content area is titled 'Home > Administer > Content management' and 'Forums'. It contains a form with the following fields: 'Forum name' (with a value of 'El estrés'), 'Description' (a large text area), 'Parent' (a dropdown menu with '<root>' selected), and 'Weight' (a dropdown menu with '0' selected). A 'Submit' button is located at the bottom of the form. The left sidebar contains a list of categories and sub-categories, including 'oskargines', '¿Cómo soy?', 'My account', 'Bullying', 'Emociones', and 'Actividades'.

## Crear un nuevo tema de debate en el foro

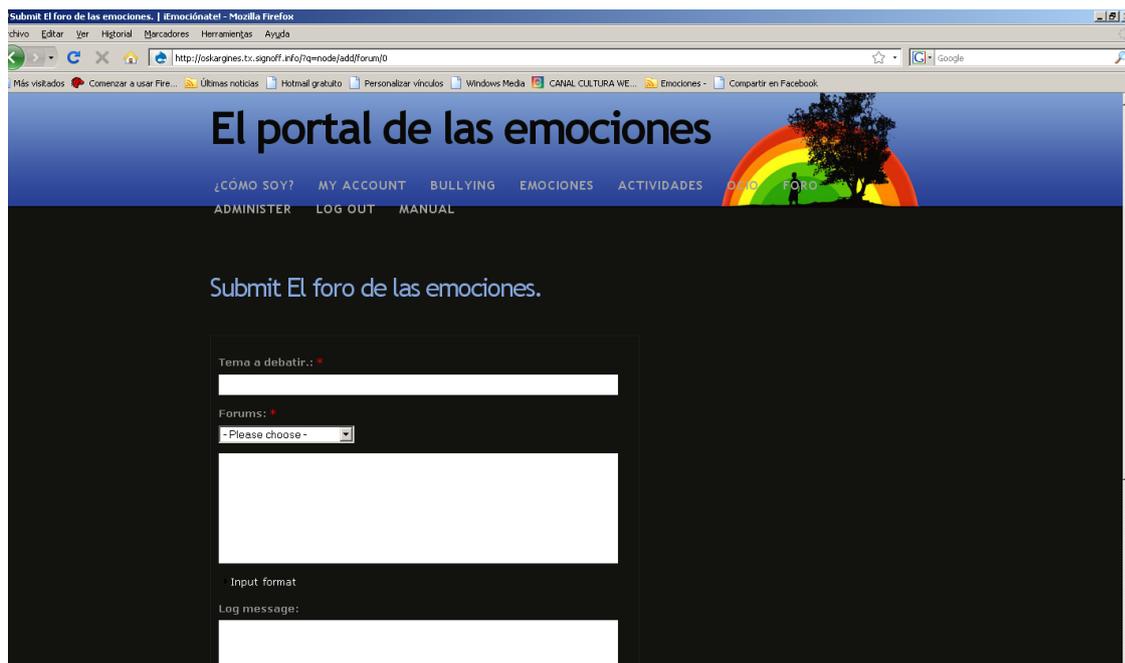
Paso1: Se selecciona la opción “Post new fórum topic”.

<http://oskargines.tx.signoff.info/?q=forum>



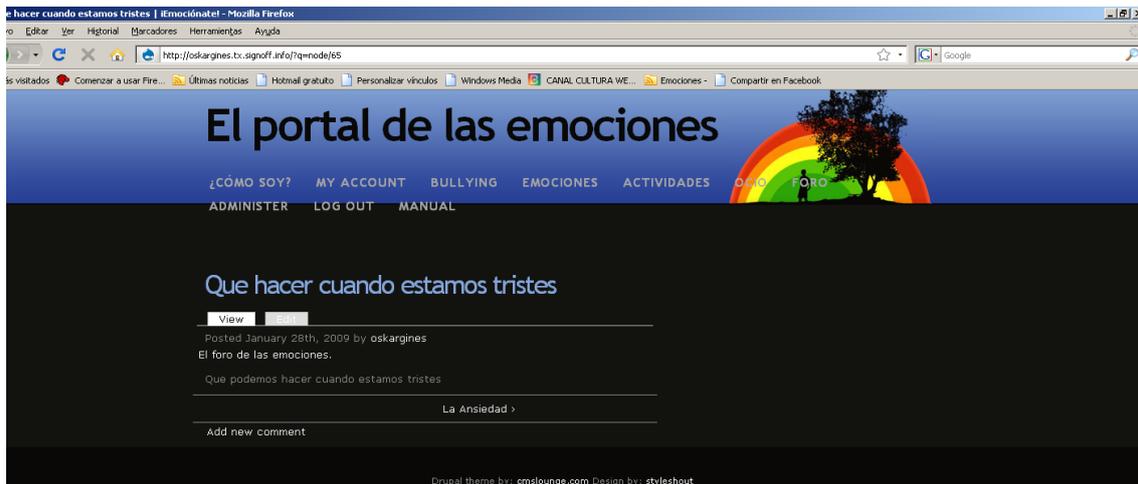
Paso2: cumplimentar el formulario, no olvidando las que son obligatorias y elegir la opción “Submit”.

<http://oskargines.tx.signoff.info/?q=node/add/forum/0>



## Borrar un tema de debate en el foro

Paso 1: es necesario posicionarse en el tema que se desea borrar y se selecciona la opción de edit. Dentro de la opción de “edit” en la parte inferior se sitúa la opción de “Delete”, se selecciona.



Se selecciona la opción de borrar.





## **10. Conclusiones**

Se puede afirmar que los requerimientos propuestos y los objetivos planteados para la realización del proyecto se han llevado a cabo con éxito.

Este proyecto se inició con dos grandes retos, uno a nivel de concepto de aplicación y otro reto de carácter más técnico a nivel personal.

El primero de ellos fue crear un nuevo concepto de aplicación, una aplicación web que contara con unos contenidos y unas funcionalidades las cuales ayudaran al conocimiento emocional de las personas. Por lo que se hizo un trabajo importante de investigación, documentación y aprendizaje de nuevas tecnologías, para poder llevar a cabo esta empresa.

El otro reto fue como plasmar esta idea en una aplicación informática, como llevar a cabo unos requisitos y objetivos de una forma exitosa. Para ello he tenido la oportunidad de conocer y adquirir conocimientos de siete tecnologías diferentes; Flash, Action Script, Photoshop, Php, MySql, Drupal y CSS. Por lo que la experiencia ha sido muy satisfactoria tanto a nivel profesional como a nivel personal.

A nivel profesional he tenido la oportunidad de llevar a cabo un proyecto en su totalidad, desde la gestación de la idea hasta la presentación del mismo.

A nivel personal me ha servido para conocer el tipo de proyecto del que me gustaría formar parte en el futuro, empresas de orientación social donde pueda colaborar con mis conocimientos técnicos.



## **11. Posibles ampliaciones**

Idiomas:

Selección de idiomas en todas las lenguas oficiales del estado español, la lengua inglesa y árabe. Dar un mensaje de integración con todos estos idiomas.

Contenidos:

En la sección ¿Cómo soy? añadir más tests similares a los existentes. En la sección de emociones se podrían explicar todas las emociones tanto positivas como negativas. Añadir más ejercicios en el apartado de Actividades, tanto para emociones negativas como para emociones positivas para trabajar todas las emociones.

Juego:

Nuevos objetos para resolver situaciones, nuevas preguntas y nuevas situaciones en la base de datos. Opción de juego con dos personajes una misma partida.



## Anexo I: Casos de uso y Grafos generales

a) Identificarse (perfil Administrador)

El usuario ha de poder identificarse mediante un nombre de usuario y una contraseña de acceso

b) Solicitar una nueva contraseña (perfil Administrador)

El usuario tiene que poder solicitar una nueva contraseña de acceso.

Caso de uso	Identificarse
Actores	Administrador
Descripción	El administrador tiene que poder identificarse mediante un nombre de usuario y una contraseña.
Condiciones previas	Tiene que estar registrado en el sistema y no haber sido registrado con anterioridad.
Condiciones posteriores	Una sesión es iniciada con los datos del usuario y su rol.
Flujo normal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 El administrador accede a la aplicación web mediante el formulario de acceso.</li> <li>2 Introduce sus datos y hace clic en “Entrar”.</li> <li>3 La aplicación comprueba la validez de los datos.</li> <li>4 La aplicación determina el rol de usuario.</li> <li>5 La aplicación se posiciona en la página inicial.</li> </ol>
Flujo alternativo	<ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 La aplicación detecta que los datos son incorrectos o incompletos.</li> <li>3.2 La aplicación se posiciona en el punto 1 advirtiendo del error.</li> </ol>

<b>Caso de uso</b>	<b>Solicitar una nueva contraseña de acceso</b>
Actor	Administrador
Descripción	El administrador ha de poder solicitar una nueva clave de acceso para la aplicación mediante un formulario habilitado para esta función utilizando su nombre de usuario o correo electrónico.
Condiciones previas	Tiene que estar registrado y disponer de su correo electrónico o nombre de usuario.
Condiciones posteriores	La aplicación facilita mediante un correo electrónico el cambio de contraseña por una nueva.
Flujo normal	<p>1 El administrador accede a la página de acceso.</p> <p>2 El administrador selecciona la opción para solicitar una nueva contraseña.</p> <p>3 El administrador introduce su nombre de usuario o email.</p> <p>4 La aplicación comprueba si los datos son correctos.</p> <p>5 La aplicación envía un correo electrónico con los datos correspondientes.</p> <p>6 El administrador recibe el mail y sigue las instrucciones.</p> <p>7 La aplicación proporciona la página de edición del perfil del administrador.</p> <p>8 El administrador introduce la nueva contraseña de acceso.</p> <p>9 La aplicación comprueba la validez de la nueva clave.</p> <p>10 La aplicación se posiciona en la página de inicio con la sesión de usuario iniciada.</p>
Flujo alternativo	<p>4.1 Los datos introducidos no son correctos.</p> <p>9.1 La validez de la nueva clave no es aprobada.</p>

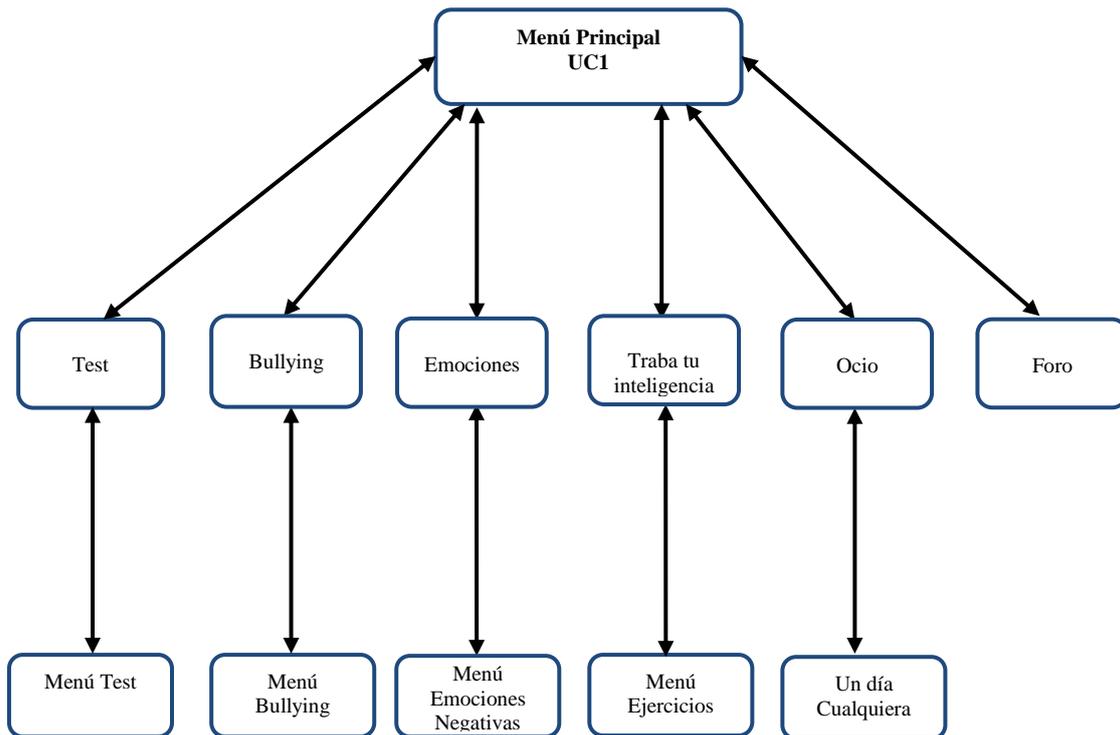
<b>Caso de uso</b>	<b>Editar un t3pico en el foro</b>
Actor	Administrador
Descripci3n	La aplicaci3n tiene que permitir editar t3picos de debate en el foro.
Condiciones previas	El t3pico ha de estar publicado.  El usuario ha de estar identificado en la aplicaci3n, situado en el Foro, dentro del t3pico a editar y seleccionar la opci3n editar.
Condiciones posteriores	La aplicaci3n muestra el t3pico modificado y es guardado en la base de datos del sistema.
Flujo normal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 La aplicaci3n muestra el formulario.</li> <li>2 El Administrador modifica los datos.</li> <li>3 El Administrador presiona el bot3n de enviar.</li> <li>4 La aplicaci3n comprueba los datos.</li> <li>5 Los datos son mostrados y se guardan en la base de datos.</li> <li>6 La aplicaci3n se posiciona de donde partía el usuario.</li> </ol>
Flujo alternativo	<ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 El Administrador presiona el bot3n pre visualizar.</li> <li>3.2 La aplicaci3n hace una visualizaci3n previa.</li> <li>3.3 El Administrador presiona el bot3n enviar.</li> <li>4.1 La Aplicaci3n detecta que falta informaci3n.</li> <li>4.2 La Aplicaci3n vuelve al punto 1.</li> </ol>

<b>Caso de uso</b>	<b>Eliminar un tópico en el foro</b>
Actor	Administrador
Descripción	La aplicación tiene que permitir eliminar tópicos de debate en el foro.
Condiciones previas	El tópico ha de estar publicado. El usuario ha de estar identificado en la aplicación, situado en el Foro, dentro del tópico a eliminar y seleccionar la opción editar.
Condiciones posteriores	La aplicación muestra el tópico modificado y es guardado en la base de datos del sistema.
Flujo normal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 La aplicación muestra el formulario.</li> <li>2 El Administrador presiona el botón de borrar.</li> <li>3 La aplicación pregunta si se desea borrar el tópico y muestra dos botones borrar y cancelar.</li> <li>4 El Administrador presiona el botón borrar.</li> <li>5 La aplicación borra el tópico.</li> <li>6 La aplicación se posiciona en la página principal.</li> </ol>
Flujo alternativo	<ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 El Administrador presiona el botón cancelar.</li> <li>3.2 La aplicación se posiciona de donde partía el usuario.</li> <li>2.1 El administrador presiona el botón pre visualizar.</li> <li>2.2 La aplicación hace una visualización previa. <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1.1 El Administrador presiona el botón enviar.</li> </ol> </li> </ol>

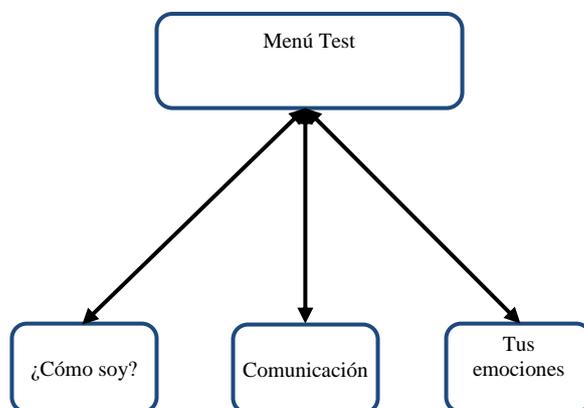
## Grafo general

El grafo general ofrece una visión global de la aplicación. Indica el flujo entre unidades de contenido. La navegación es libre, se puede comenzar por cualquier apartado.

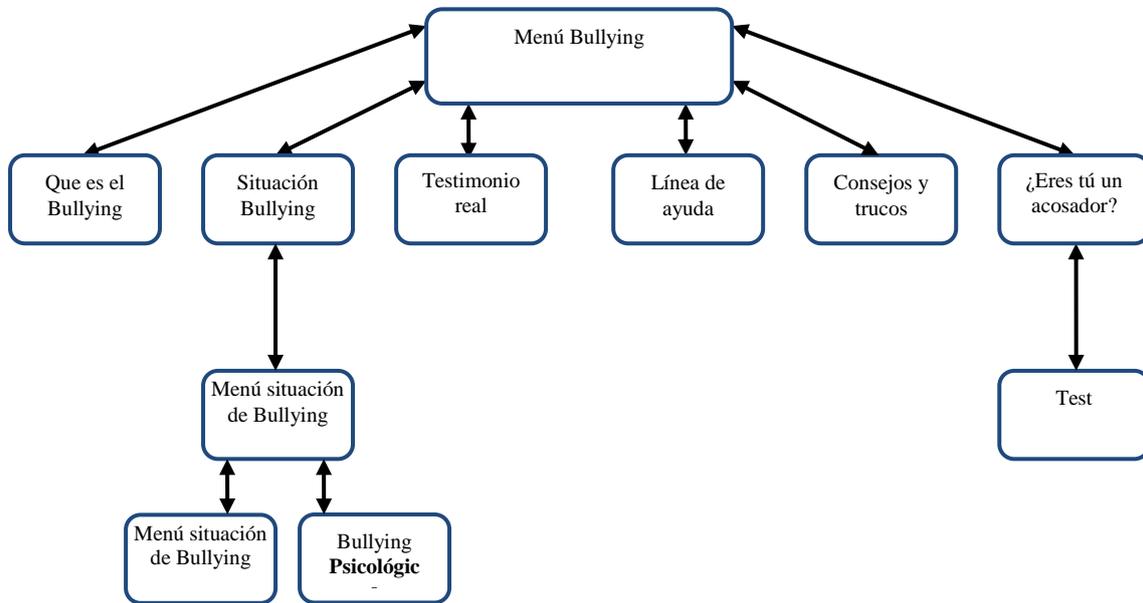
## Menú Principal



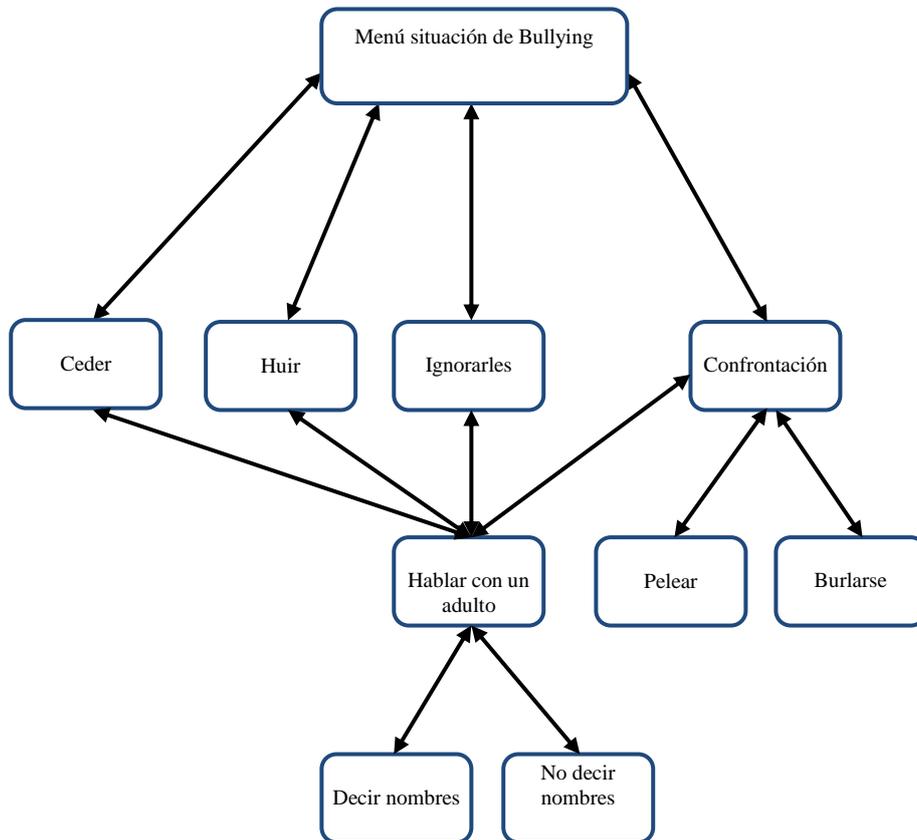
## Menú test



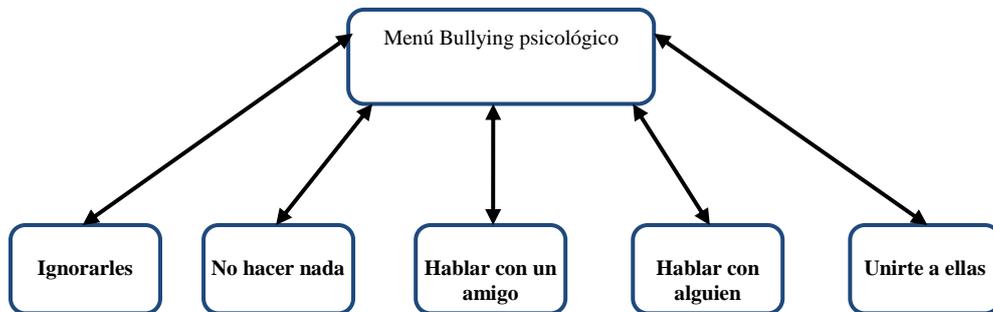
## Menú Bullying



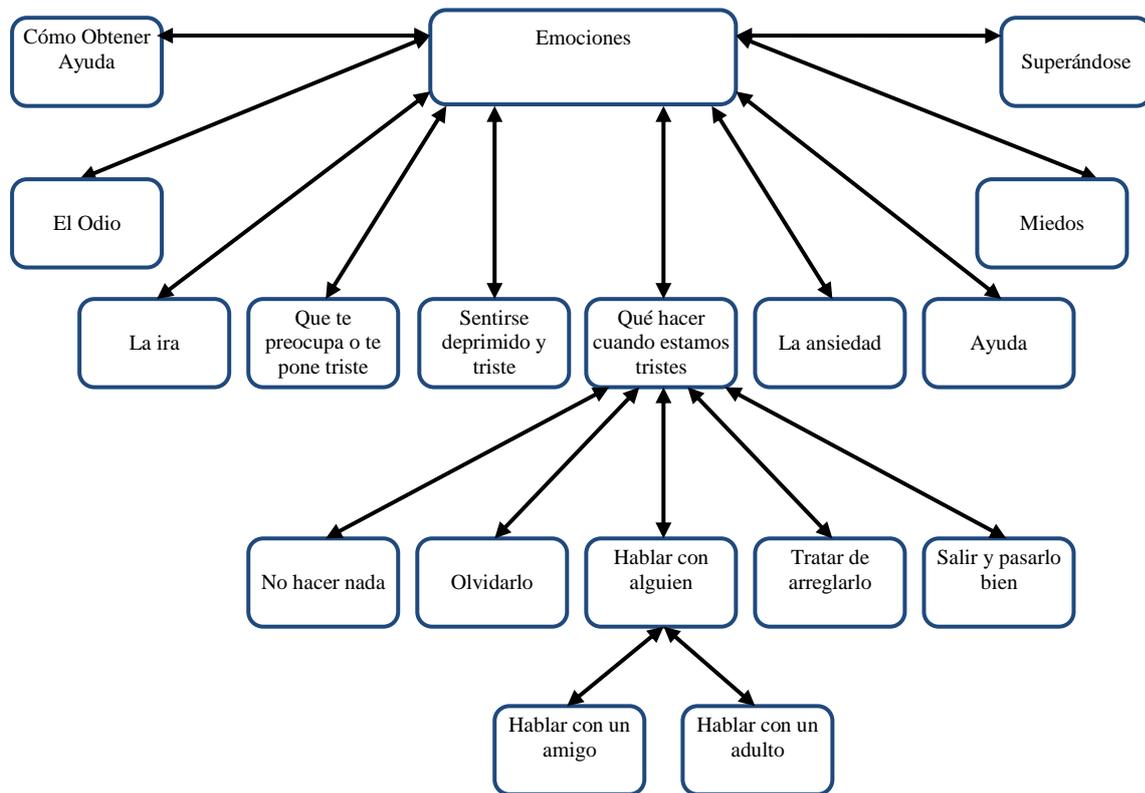
## Menú situación de Bullying



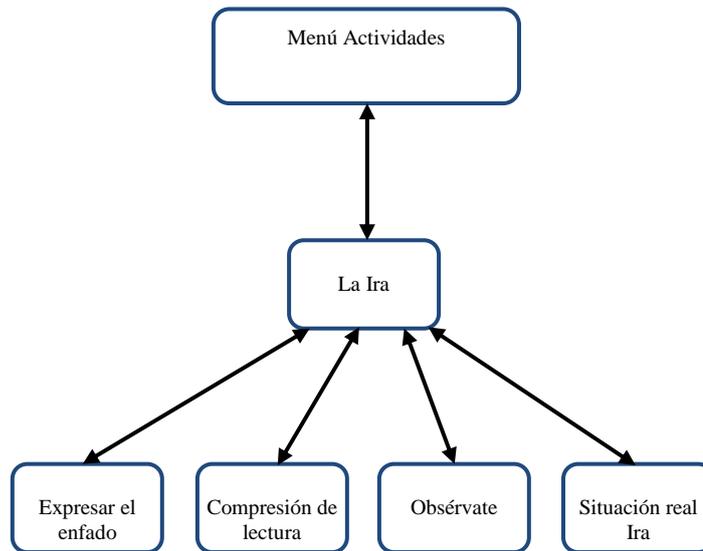
## **Menú Bullying Psicológico**



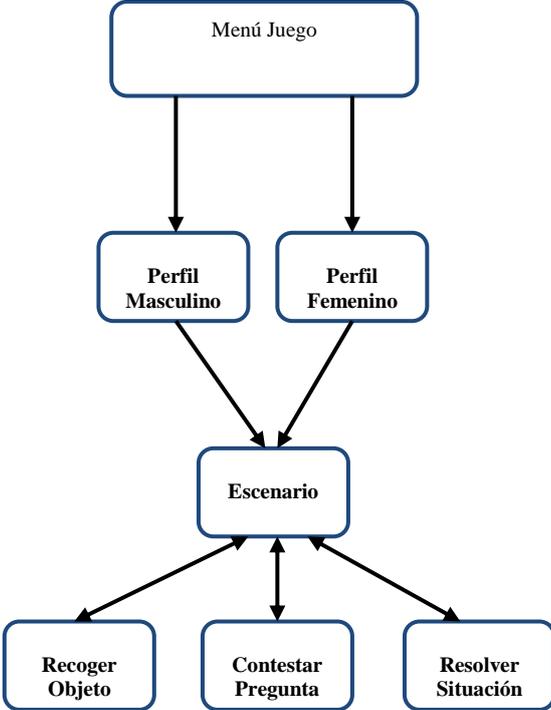
## Menú Emociones



## Menú Actividades



### **Menú Juego**



## **Anexo II: Autorizaciones**

### **Autorizaciones legales**

#### **[2] Desarrollando la Inteligencia Emocional III**

Re: Solicitud de autorización para la publicación de contenidos en un trabajo universitario

De: **Miguel Martínez García** (mmartinez@eos.es)

Enviado:jueves, 08 de enero de 2009 16:43:13

Para: Oskar Ginés Eleno (oskargines@hotmail.com)

Estimado Oskar:

No tenemos problema en autorizarte a utilizar imágenes o "ideas de nuestra publicación "Desarrollando la Inteligencia Emocional III" para los fines solicitados siempre que se cite correctamente la fuente, autor y editorial. Igualmente rogaría información del trabajo resultante.

Atentamente.

Miguel Martínez. Director General de EOS

## **Emotional Health**

### **[3] RE: Legal authorization for a university project**

De: **Lilli Chung** (lchung@core-learning.com)

Enviado: lunes, 12 de enero de 2009 15:53:12

Para: 'Oskar Ginés Eleno' (oskargines@hotmail.com)

Dear Oskar,

You have our permission to use excerpts from Emotional Health in your project.

Lilli Chung

Core Learning

4211 Yonge Street

Suite 619

Toronto, ON M2P 2A9

1-800-270-4643

416-512-1875 ext 25

lchung@core-learning.com

Publisher of the award winning **corefx** - Draw, Paint, Animate, Photo Edit, Create and Teach!

"All in all, this is the best consumer level drawing program on the market, for both children and adults". Children's Technology Review

### **[12] Imágenes**

Todas las imágenes de la web han sido adquiridas mediante la web IStockPhoto LP. Estas fotografías tienen la correspondiente autorización legal para ser incluidas en un proyecto de carácter universitario y sin ánimo de lucro.

## **Anexo III: Contenido del CD**

El cd contiene diversas carpetas con toda la información necesaria para la realización del proyecto.

- i. Memoria y artículo del proyecto (.doc) y (.pdf)
- ii. Instalables de Drupal y módulos añadidos.
- iii. Imágenes de la aplicación (.jpeg)
- iv. Juego
  - 1. Archivos Flash del juego (.swf) (.fla)
  - 2. Archivos Php del juego (.php)
  - 3. Espacio de trabajo Power Designer (.sws)
  - 4. Diseño conceptual Power Designer (.cdm)
  - 5. Diseño físico Power Designer (.pdm)
  - 6. Back up de la base de datos en archivo.psc
  - 7. Sonidos de juego (.wav)(.mp3)
- v. Teoría
  - 1. Archivos con todos los contenidos de la aplicación (.pdf) (.docx)
- vi. Unidad de Contenido Situación Real
  - 1. Archivos Flash de U.C. Situación Real (.swf) (.fla)
  - 2. Archivos con todas las imágenes de la unidad (.jpeg)
- vii. [3] Archivo ejecutable del programa Emotional Health
- viii. Back up de la base de datos del Drupal
- ix. NaviCat for MySQL



## **Bibliografía**

- [1] Daniel Goleman, *Inteligencia emocional*. Kairos.
- [2] Antonio Vallés Arándiga y Consol Vallés Tortosa, *Desarrollando la inteligencia emocional III*, EOS.
- [3] *Emotional Health* Core Learning
- [4] [www.acosoescolar.info/index.htm](http://www.acosoescolar.info/index.htm)
- [5] [el-refugio.net](http://el-refugio.net)
- [6] [www.drupal.org](http://www.drupal.org) Drupal community. Drupal handbooks, mailinlists and fórums
- [7] [www.apache.org](http://www.apache.org) Apache Software Foundation. Apache documentation.
- [8] [www.php.net](http://www.php.net) Php community. Php documentation.
- [9] [www.w3c.org](http://www.w3c.org) W3c consortium. XHTML, CSS documentation.
- [10] [www.mysql.com](http://www.mysql.com). MySql documentation.
- [11] [www.soundsxtras.com](http://www.soundsxtras.com) Librería gratuita de sonidos.
- [12] [espanol.istockphoto.com/index.php](http://espanol.istockphoto.com/index.php) banco de imágenes.
- [13] Galería de imágenes “Explosión Art”.