

Anexar ficheiros no eXe (versão 1.0x)

UOe-L | 27 Fevereiro 2008





Ficha Técnica

Autor: Helder Caixinha | UOe-L | CEMED | UA

Versão: 2.0

Data de criação: 1/Março/2007

Data da última revisão: 29/Fevereiro/2008



Anexar ficheiros no eXe (versão 1.0x)

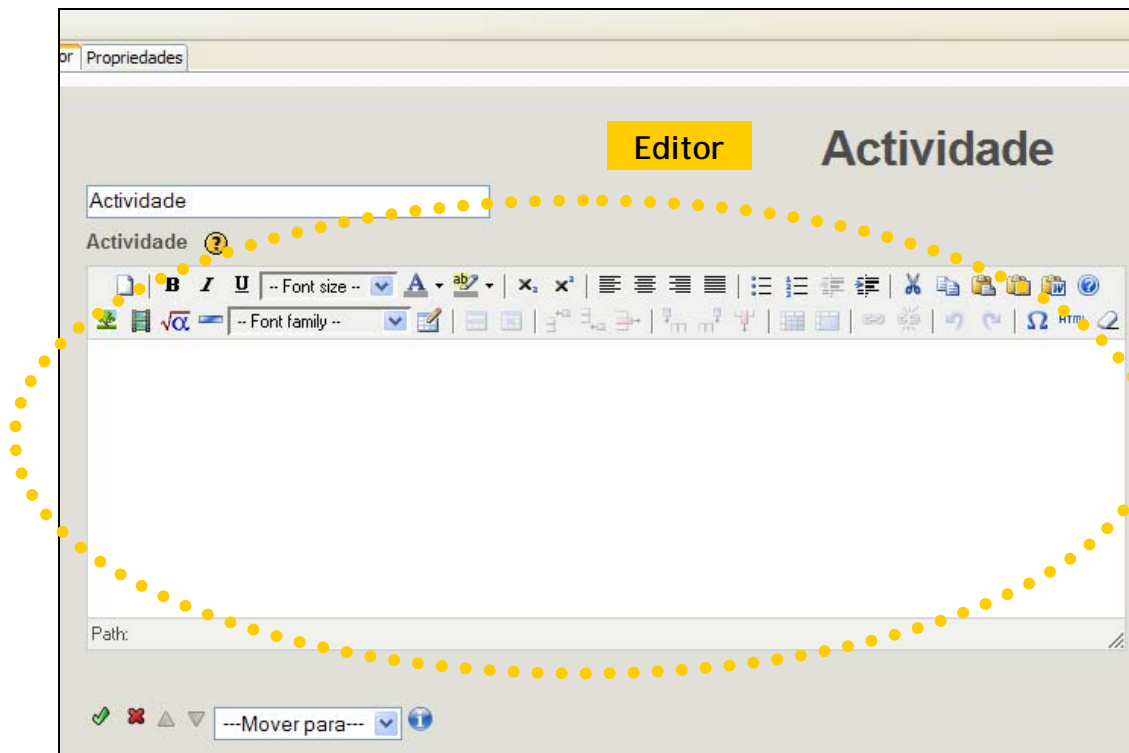
Tópicos a abordar

- Como anexar ficheiros?
- Como inserir hiperligações (ligações a conteúdos na Internet)?
- Como inserir vídeos e sons?

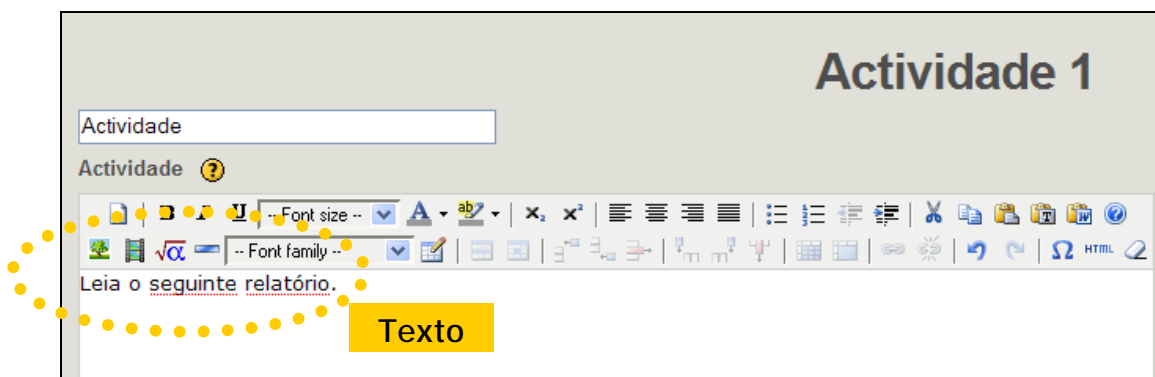
Anexar um ficheiro

Por **ficheiro em anexo**, entenda-se qualquer ficheiro **que exista no computador local e não na Internet**, que se queira anexar como recurso duma actividade num objecto de aprendizagem.

1. O anexar dum ficheiro pode ser feito em qualquer iDevice, bastando que exista neste último, um editor do tipo mostrado abaixo.

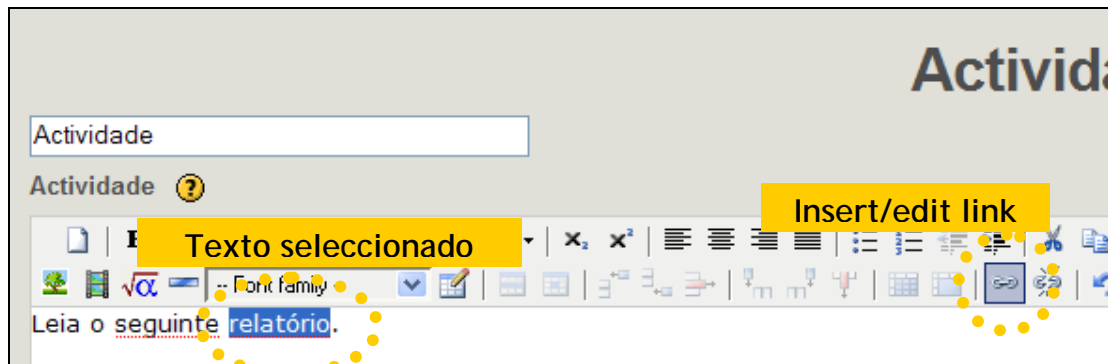


2. Escreva o texto que irá conter a ligação ao ficheiro que quer anexar. No exemplo mostrado será a seguinte frase - **Leia o seguinte relatório.**

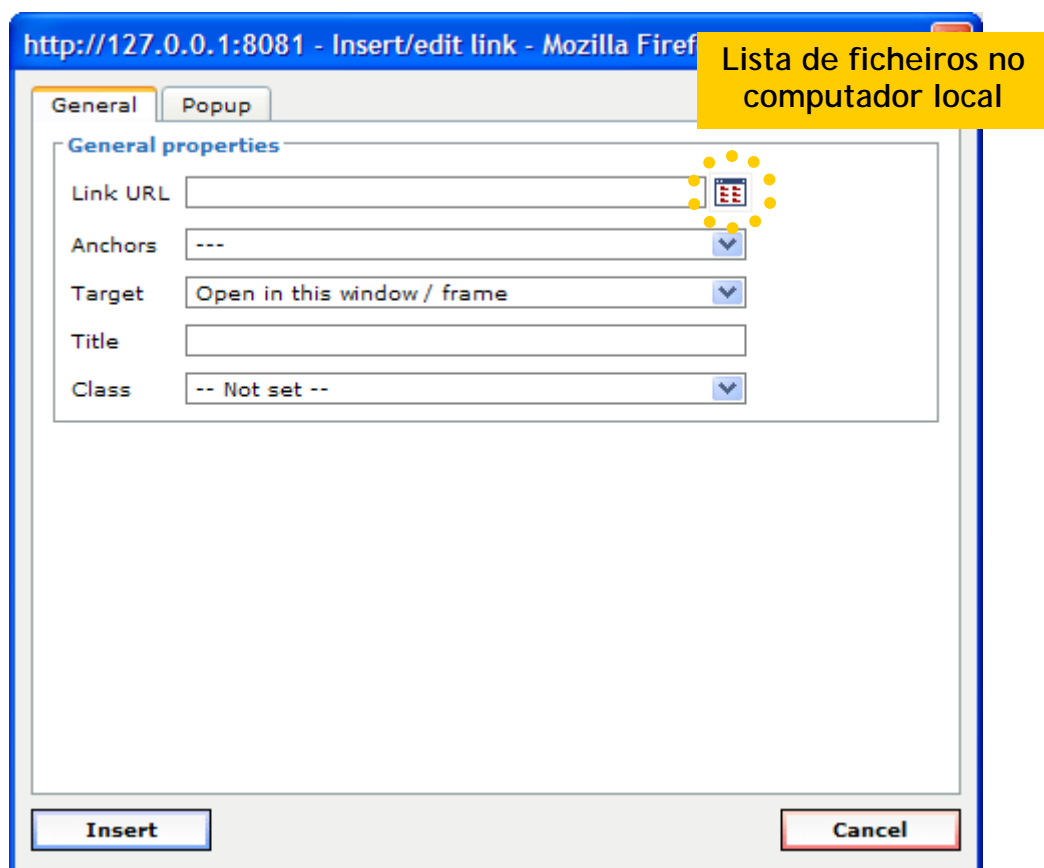




3. Vamos agora inserir a ligação ao ficheiro. Para isso seleccione a(s) palavra(s) que irá(ão) constituir essa ligação (neste exemplo, a palavra relatório) e clique no botão Insert/edit link.

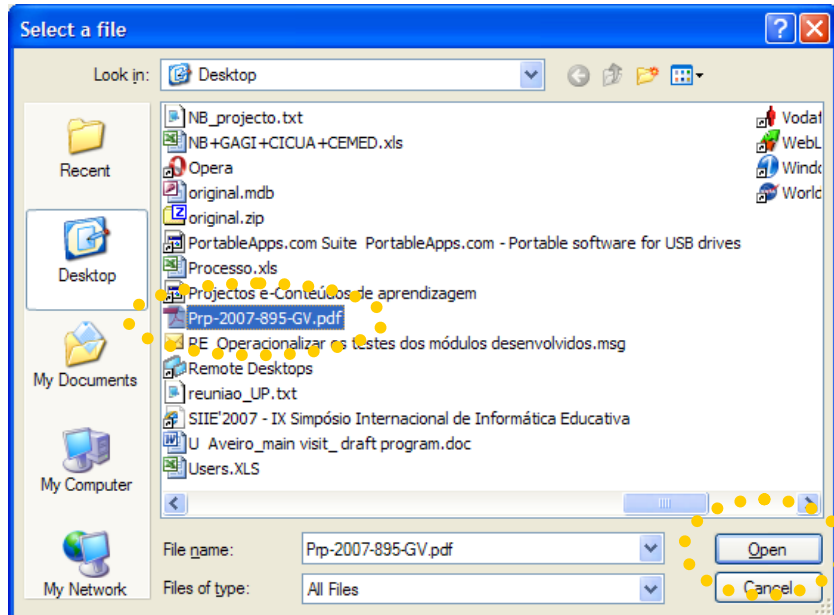


4. Na janela que surge, escolha o ficheiro a anexar (da lista de ficheiros no computador local). Clique para tal, no botão que permite abrir essa lista.



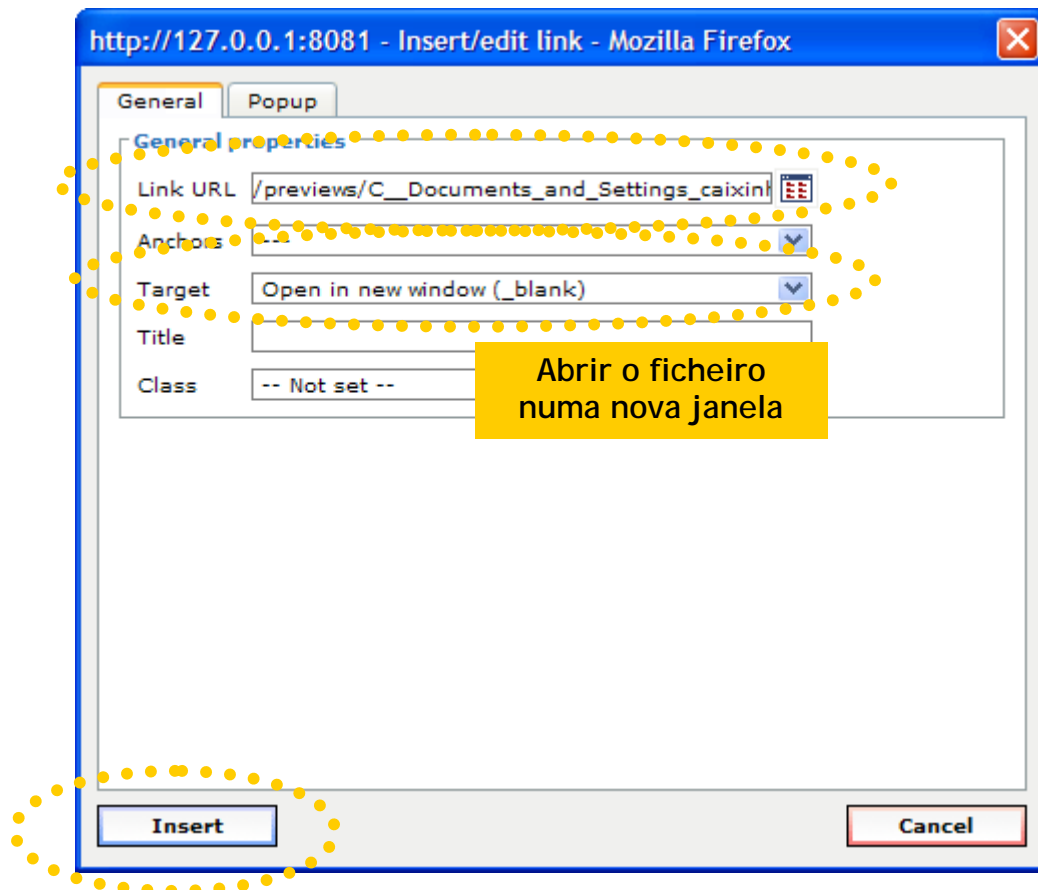


5. Seleccione o ficheiro a anexar. Tenha em atenção que o nome do ficheiro a anexar, não deve conter espaços, acentos, “ç” e outros caracteres estranhos.

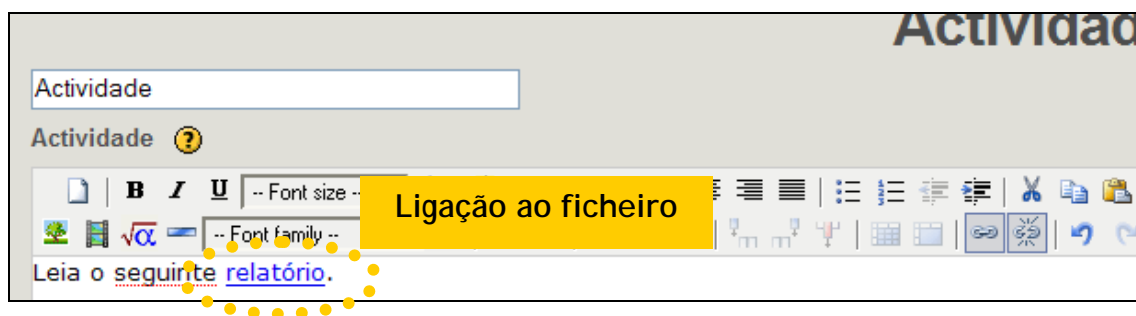




6. O ficheiro seleccionado aparecerá indicado no campo **Link URL**. Opcionalmente poderá indicar que o ficheiro deverá ser aberto numa nova janela do Browser seleccionando no campo **Target** a opção **Open in new window (_blank)**. Clique depois em **Insert**.

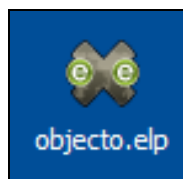


7. O texto mostra agora uma ligação na palavra seleccionada. Os alunos poderão clicar aí, para descarregarem/abrirem o ficheiro. Feche o modo de edição do iDevice.

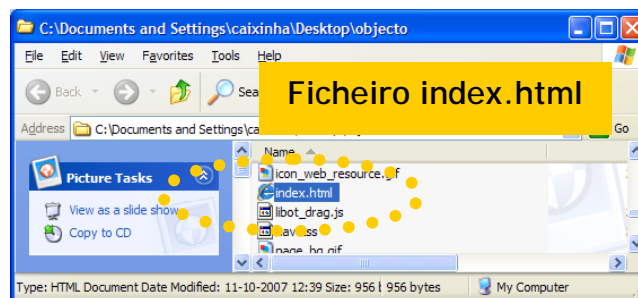




8. Grave o objecto de aprendizagem, utilizando a opção Gravar do menu Ficheiro. O ficheiro anexado será incluído no ficheiro ELP gravado.

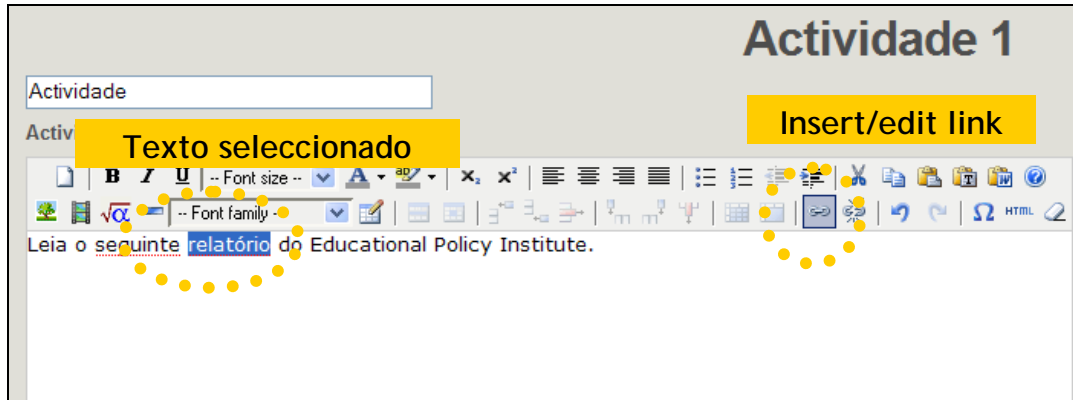


9. Para testar a ligação criada ao ficheiro em anexo poderá exportar o objecto no formato SCORM (Ficheiro > Exportar > SCORM 1.2), publicando-o em seguida no Blackboard ou outra plataforma semelhante. Uma alternativa rápida e simples será exportar o objecto no formato Sítio Web (Ficheiro > Exportar > Sítio Web > Pasta com conteúdo incorporado). Deverá clicar depois no ficheiro index.html contido na pasta criada.





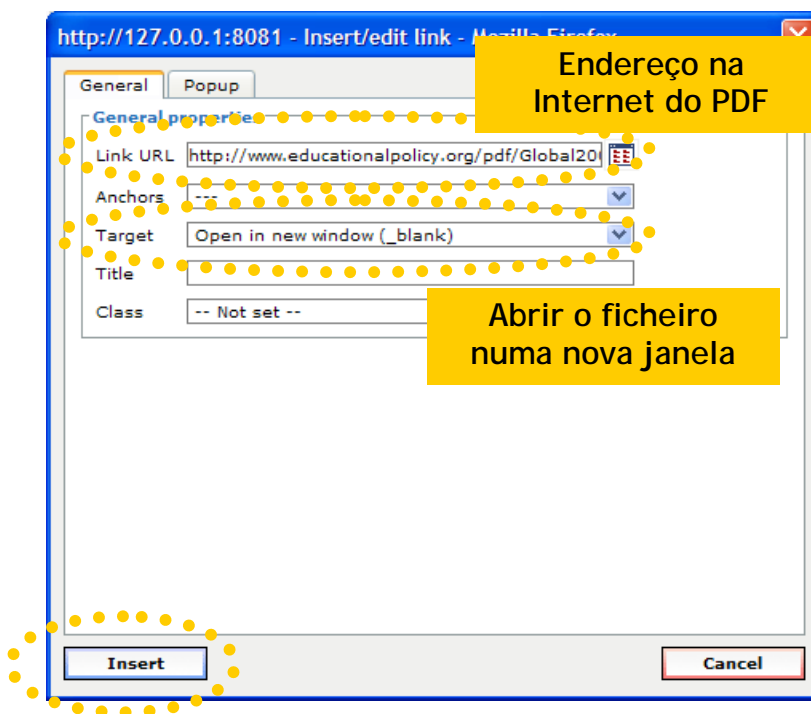
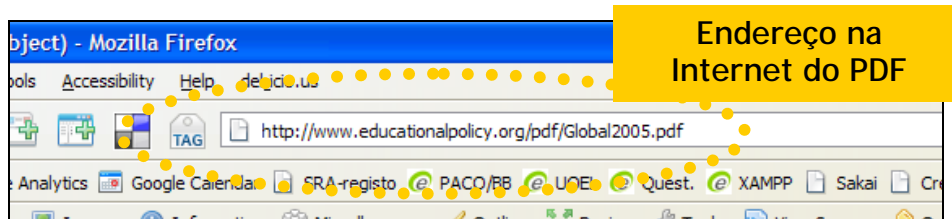
3. Vamos agora inserir as hiperligações pretendidas. Para isso seleccione a(s) palavra(s) que irá(ão) constituir a primeira hiperligação (neste exemplo, a palavra relatório) e clique no botão **Insert/edit link**.





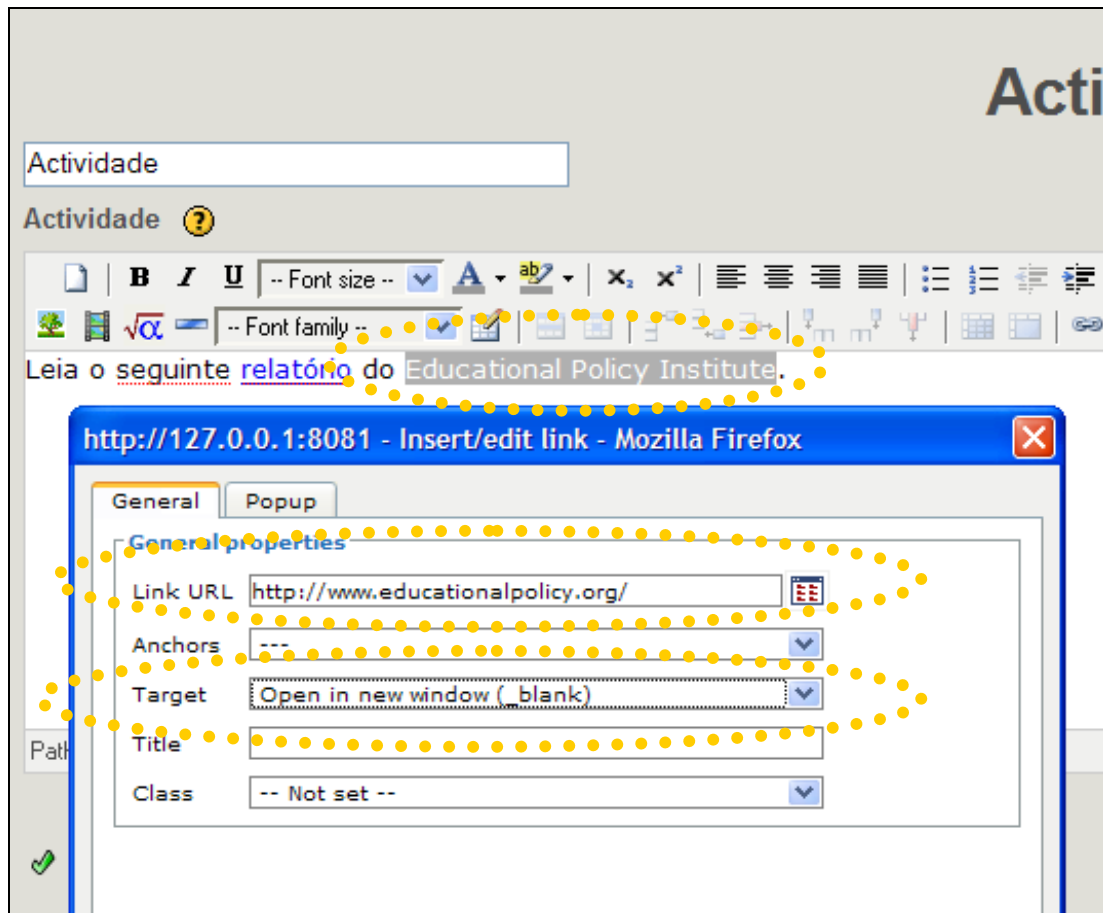
4. Na janela que surge coloque o endereço dum ficheiro PDF existente na Internet. (**Sugestão:** abra uma janela do seu Browser, navegue na Internet até ao PDF desejado e copie o respectivo endereço. Cole depois esse endereço no campo **Link URL**).

Opcionalmente poderá indicar que o ficheiro PDF deverá ser aberto numa nova janela do Browser, seleccionando no campo **Target**, a opção **Open in new window (_blank)**. Clique depois em **Insert**.

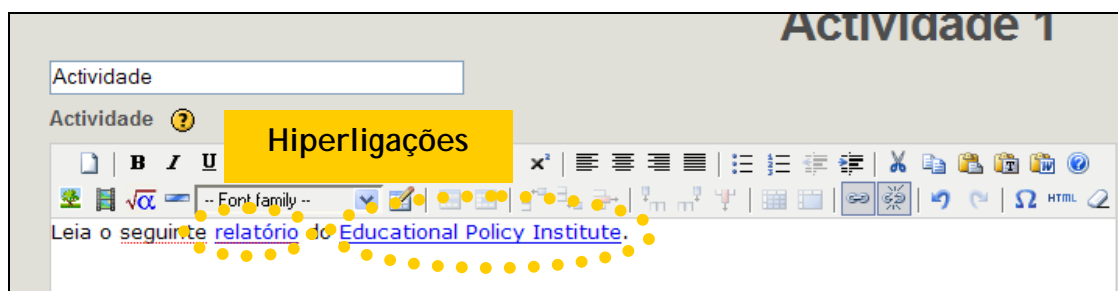




5. Repita agora os passos 3 e 4 para a segunda hiperligação. O texto seleccionado foi Educational Policy Institute e o endereço na Internet copiado foi <http://www.educationalpolicy.org/>.




6. O texto mostra agora as hiperligações nas palavras seleccionadas. Feche o modo de edição do iDevice.





Actividade 1



Actividade

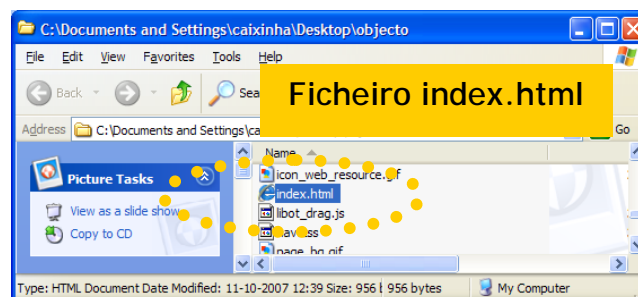
Hiperligações

Leia o seguinte [relatório](#) do Educational Policy Institute.

7. Grave o objecto de aprendizagem, utilizando a opção Gravar do menu Ficheiro.



8. Para testar as hiperligações criadas poderá exportar o objecto no formato SCORM (Ficheiro > Exportar > SCORM 1.2), publicando-o em seguida no Blackboard ou outra plataforma semelhante. Uma alternativa rápida e simples será exportar o objecto no formato Sítio Web (Ficheiro > Exportar > Sítio Web > Pasta com conteúdo incorporado). Deverá clicar depois no ficheiro `index.html` contido na pasta criada.





Inserir um ficheiro de vídeo ou de som

Por **ficheiro de vídeo ou de som**, entenda-se qualquer ficheiro com esses conteúdos, **que exista no computador local e não na Internet**, que se queira anexar como recurso numa actividade num objecto de aprendizagem.

O eXe permite incluir **directamente** num objecto de aprendizagem, os seguintes formatos de vídeo e de som:

ShockWave Flash (SWF)

- Para animações e vídeos em Flash
- Ficheiros com a extensão SWF
- Exige que os alunos tenham o **Flash Player** instalado nos seus computadores/browsers

Quicktime

- Para vídeos
- Ficheiros com a extensão MOV
- Exige normalmente que os alunos tenham o **Apple Quicktime** instalado nos seus computadores/browsers

Windows Media

- Para vídeos e sons
- Ficheiros com a extensão WMA, WMV ou AVI
- Exige normalmente que os alunos tenham o **Windows Media Player** instalado nos seus computadores/browsers

Real Media

- Para vídeos e sons
- Ficheiros com a extensão RM
- Exige normalmente que os alunos tenham o **Real Player** instalado nos seus computadores/browsers

MP3

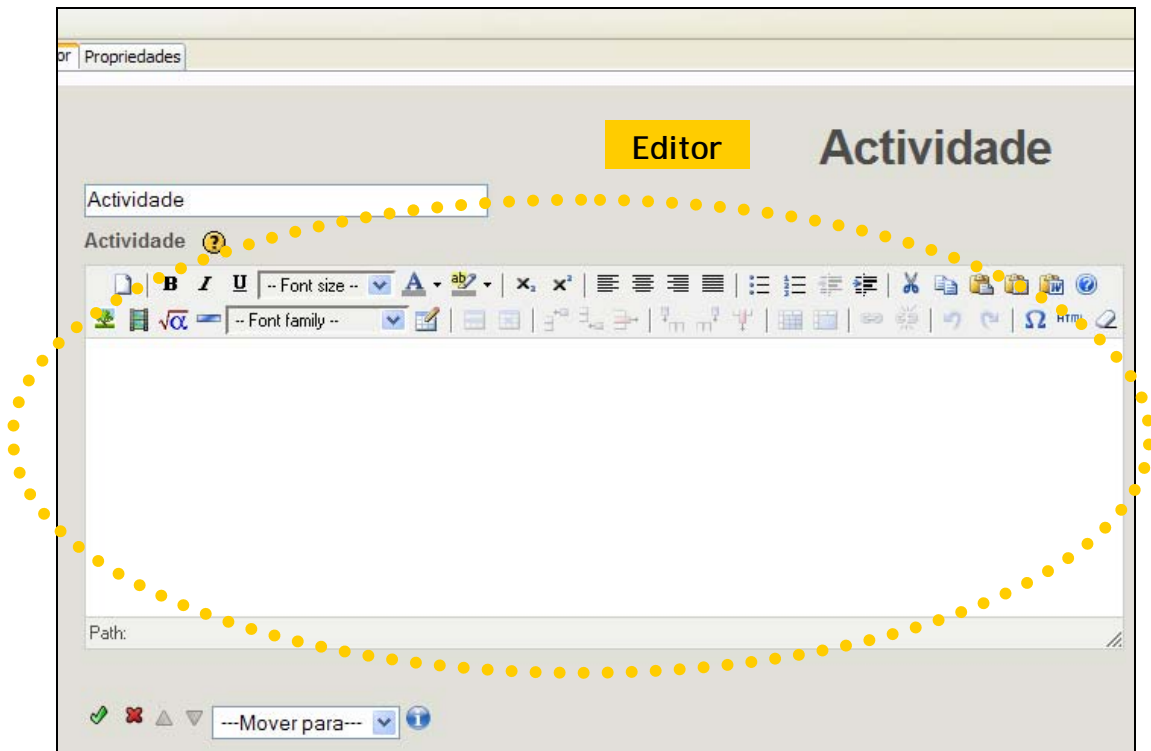
- Para sons
- Ficheiros com a extensão MP3
- Exige que os alunos tenham o **Flash Player** instalado nos seus computadores/browsers

FLV

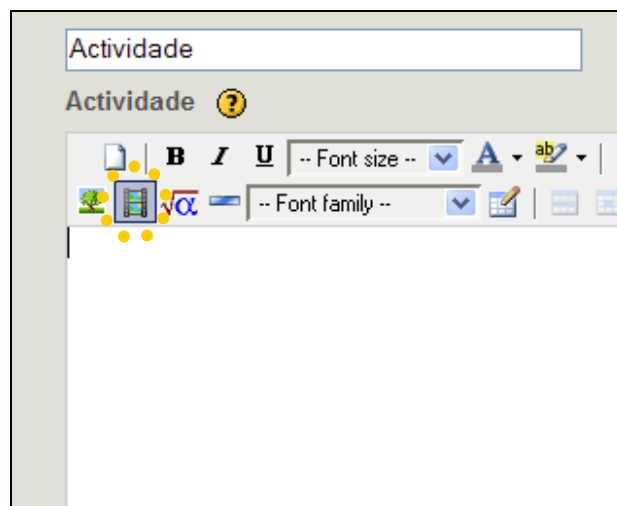
- Para vídeos
- Ficheiros com a extensão FLV
- Exige que os alunos tenham o **Flash Player** instalado nos seus computadores/browsers

Outros formatos de vídeo e de som poderão ser incluídos como ficheiros em anexo (ver a primeira secção deste documento).

1. O ficheiro de vídeo ou de som pode ser colocado em qualquer iDevice, bastando para tal que aí exista, um editor do tipo mostrado abaixo.

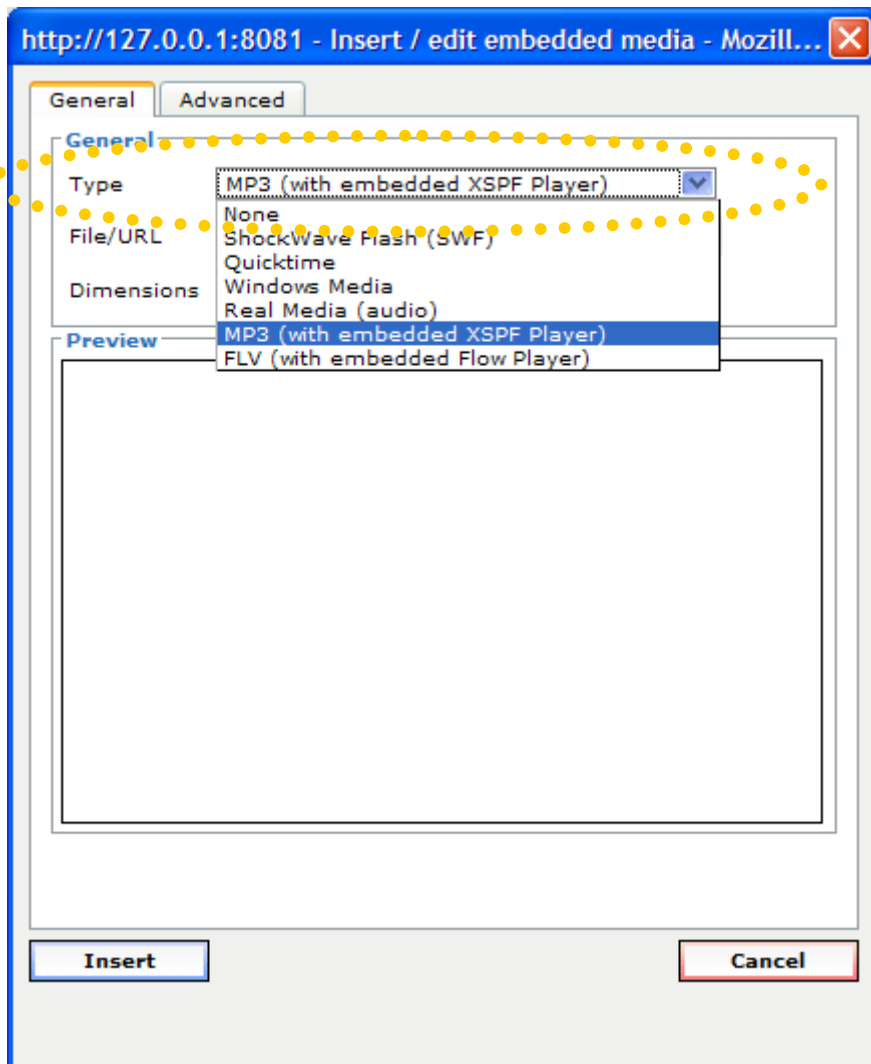


2. Clique no botão Insert/edit embedded media.

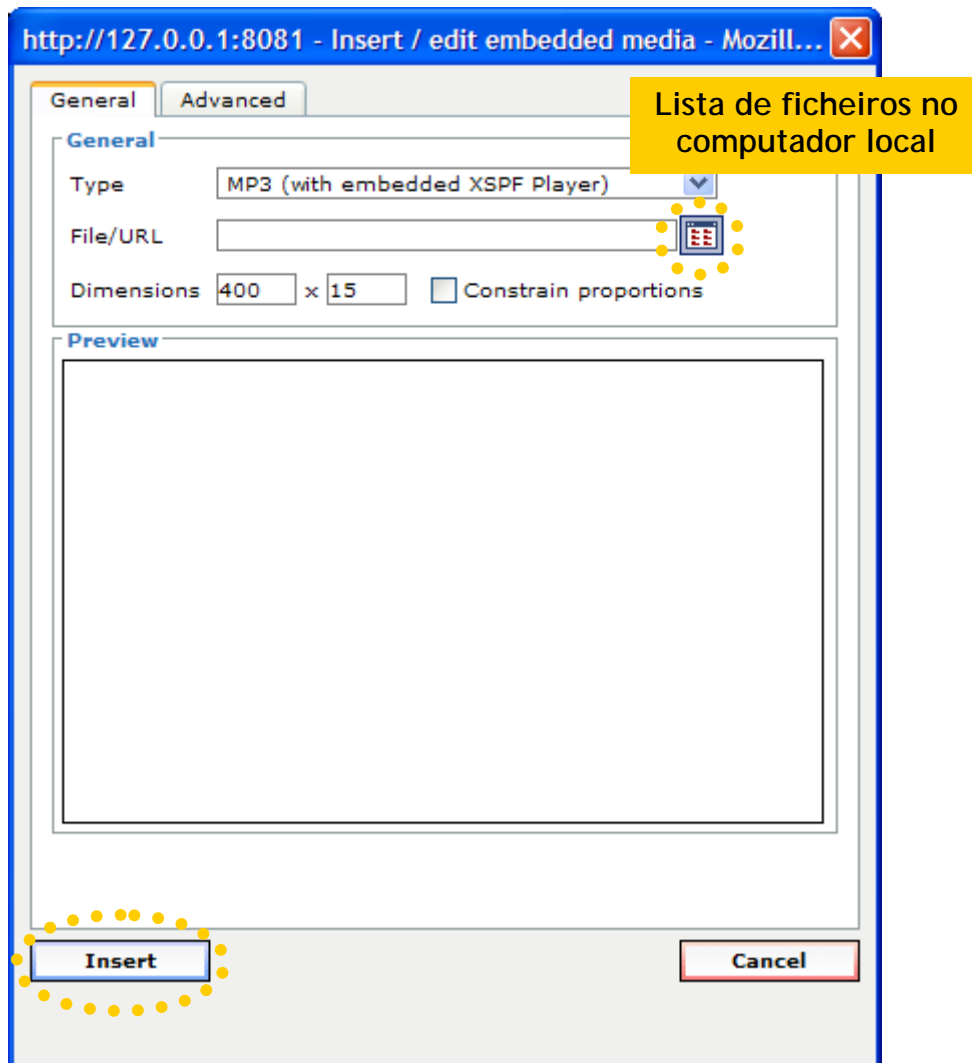




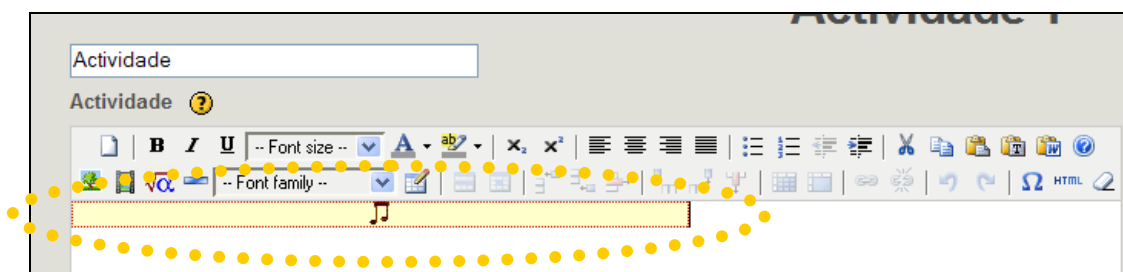
3. Na janela que surge seleccione o tipo de ficheiro a inserir no campo Type. Neste exemplo será utilizado um ficheiro de som do tipo MP3.



4. Procure agora no computador local o ficheiro a inserir. Tenha em atenção que o nome do ficheiro a anexar, não deve conter espaços, acentos, "ç" e outros caracteres estranhos. Clique depois em Insert.



5. No editor aparecerá um espaço indicando o ficheiro de som inserido. Pode agora e se necessário, introduzir um texto ou quaisquer elementos adicionais.

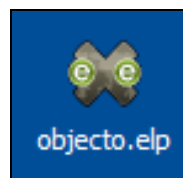




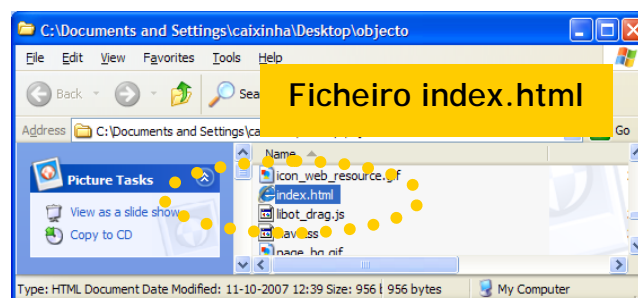
6. Fechando o modo de edição do iDevice, aparecerá um leitor de MP3 onde a reprodução do som pode ser controlada.



7. Grave o objecto de aprendizagem, utilizando a opção Gravar do menu Ficheiro. O ficheiro de som estará incluído no ficheiro ELP gravado.



9. Para testar a ligação criada ao ficheiro de som poderá exportar o objecto no formato SCORM (Ficheiro > Exportar > SCORM 1.2), publicando-o em seguida no Blackboard ou outra plataforma semelhante. Uma alternativa rápida e simples será exportar o objecto no formato Sítio Web (Ficheiro > Exportar > Sítio Web > Pasta com conteúdo incorporado). Deverá clicar depois no ficheiro index.html contido na pasta criada.





UOe-L Unidade Operacional para o e-Learning
Universidade de Aveiro

Sítio da UOe-L: <http://www.cemed.ua.pt/uoel>

Plataforma de e-Learning: <http://e-Learning.ua.pt>

e-Mail/MSN Messenger: uoel@ceded.ua.pt

Telef.: **234 370 075** | Ext.: **22875**