

TÉCNICO DE EMERGENCIAS SANITARIAS

SIMULADOR 132 EVACUACIÓN Y TRASLADO DE PACIENTES

TÉCNICO EN EMERGENCIAS SANITARIAS

Manual del Programador - Administrador



DOCUMENTACIÓN TÉCNICA PARA EL PROGRAMADOR

Requisitos para la visualización de los simuladores:

Para el usuario final (profesor o alumno), los simuladores funcionan sobre un navegador de páginas Web estándar, como Internet Explorer, Mozilla Firefox u otros. Se debe tener instalado el Adobe Flash Player v8 o superior, que viene instalado por defecto en algunos navegadores. JavaScript debe estar activado (también lo está por defecto). No es necesario instalar ningún otro software.

Se recomienda disponer de una tarjeta de sonido y de una resolución de pantalla mínima de 1280x 960 píxeles.

Los simuladores incluyen 8 idiomas: castellano, catalán, gallego, vasco, inglés, francés, alemán y portugués. El cambio de idioma lo puede realizar el usuario una vez dentro del contenido.

La pantalla del simulador incorpora un botón de ayuda que explica el significado de cada uno de los botones de las barras de navegación y de los contenidos.

El simulador puede ejecutarse tanto fuera como dentro de un LMS, es decir, en local o en Internet, sin que el usuario deba especificar nada, puesto que el desarrollo detecta automáticamente dónde se está ejecutando.

Para ejecutarlo fuera de un LMS simplemente se abrirá el archivo "sim.html" ubicado en el directorio raíz de la carpeta que contiene el simulador.

Para su instalación en un LMS, se creará un recurso o herramienta de tipo SCORM en la plataforma en cuestión, se cargará el .zip en el LMS y se configurará la herramienta SCORM de la forma más adecuada en función de las preferencias de los administradores. Es aconsejable asignar un área de visualización para los contenidos de unos 1000 x 900 píxeles y no mostrar el menú de navegación que incorpora el LMS, puesto que el desarrollo contiene su propio sistema de navegación.

En el .zip, se ha realizado el empaquetado en SCORM 2004 (v1.3) con la aplicación AGREGA OFFLINE, según las recomendaciones del ISFTIC. Por tanto, el LMS deberá ser compatible con este estándar. Igualmente se han incluido los metadatos para su catalogación según las normas LOM que implementa la aplicación AGREGA OFFLINE. El catalogado de las imágenes contenidas en el desarrollo no es posible llevarlo a cabo puesto que éstas están incluidas en las películas Flash y por tanto no pueden ser localizadas directamente desde un buscador, como sucede en las páginas Web con imágenes vinculadas.

ESTRUCTURA DEL DESARROLLO

Al programador le puede resultar necesaria la siguiente información para la posible continuidad del desarrollo.

En el archivo FICHEROS_FUENTE se incluyen los ficheros fuente del simulador. Los archivos .fla están creados con la versión Macromedia Flash 8. Cada uno de ellos tiene en la versión ejecutable su correspondiente compilación en un archivo .swf .

Cada simulador contiene una carpeta llamada “trad” en la que están, para cada pantalla, los textos de traducción a los distintos idiomas. Modificando en estos archivos se reflejará el resultado en los contenidos. Estos archivos están en formato .xml. También existen archivos para la traducción de la interfaz gráfica común a los contenidos y para el glosario de términos.

La carpeta “scripts” de cada simulador contiene tres archivos necesarios para la ejecución en un LMS compatible SCORM. Estos archivos están escritos en lenguaje JavaScript.

La carpeta de videos contiene 8 carpetas, una para cada uno de los idiomas. En éstas se encuentran las vídeo-locuciones en el formato .flv.

El archivo “estructura.xml” de cada simulador contiene la definición de la navegación por los contenidos: nombre o código de la pantalla (coincide con el nombre del archivo .fla sin la extensión), formato (puede ser “nobarras” para que no se carguen las barras inferior y superior, “nobarrasup” para que sólo se cargue la barra inferior o “general” en cuyo caso se cargan las barras superior e inferior), tipo (puede ser “normal” si la pantalla no intercambia información de seguimiento con el LMS, o bien “test” si se intercambia información), “anterior” (nombre o código de la pantalla anterior en la navegación”) y “siguiente” (nombre o código de la pantalla posterior en la navegación”).