

Tutorial Udutu (editor e publicador de Curso Online)



O Udutu é um site que possibilita criar e publicar cursos sem grandes conhecimentos de programação ou de desenvolvimento de aplicações web. Através da ferramenta Myudutu, de uso livre, é possível criar cursos online num processo descomplicado e relativamente rápido.

O curso criado pode também ser extraído gratuitamente para utilização no seu servidor ou num CD, pendrive, HDD ou qualquer outra forma de suporte.

Cadastro

1. Acesse o endereço: <http://www.myudutu.com/myudutu/login.aspx>.
2. Escolha a língua e clique no botão verde onde diz “click here to sign up to use myUdutu for free”. Você será direcionado a página onde pode-se fazer o cadastro. Após o envio do cadastro você receberá por e-mail uma confirmação.

myUdutu - sign in - Windows Internet Explorer

http://www.myudutu.com/myudutu/login.aspx

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Favoritos Sites Sugeridos HotMail gratuito Galeria do Web Slice

myUdutu - sign in

myudutu

Collaborative Course Authoring, made easy!

Already registered?

email address*

password

language English

Log In

Forgot your password?

click here to sign up to use myUdutu for FREE

Learn more about our Udutu Guru memberships!

myUdutu requirements:

- internet explorer 5+ / firefox 1+
- macromedia flash player 8+
- minimum screen resolution: 1024 x 768

* For older accounts created with a username, continue using your username in the email address field above.

myUdutu Free Account

Why choose the learning software platform before you begin to create your course? With the myUdutu authoring tool you can build, test, and extract your courses for free. No need to involve IT. No need to secure a budget. Just [sign up here](#) and build your course!

Internet 105% 18:13

Iniciando a montagem do seu curso

Toda vez que você se logar no myUdutu verá primeiro a página de boas-vindas, na qual existem 3 guias no alto da tela: Workplace (área de trabalho), Library (biblioteca) e Administration (administração).

Automaticamente, a guia Workplace (área de trabalho) já estará aberta para você. É ali que você provavelmente começará a criar um curso novo, ou vai modificar, copiar ou publicar um curso já aberto.

The screenshot displays the myUdutu user interface. At the top left is a 'HELLO my name is' banner with the myUdutu logo. A navigation bar contains three tabs: 'Workspace' (blue), 'Library' (green), and 'Administration' (orange). Below this, a secondary navigation bar shows three numbered tabs: '1 create' (highlighted in red), '2 author', and '3 distribute'. The main content area is divided into two options:

- OPTION A: start a new course** - Features a text input field for 'Your course name' and a 'create new course' button.
- OPTION B: select an existing course** - Shows three course cards: 'Course 1', 'Help', and 'New Course'. Each card has buttons for 'author', 'preview', 'distribute', 'delete', and 'copy'.

On the right side, there are two informational panels:

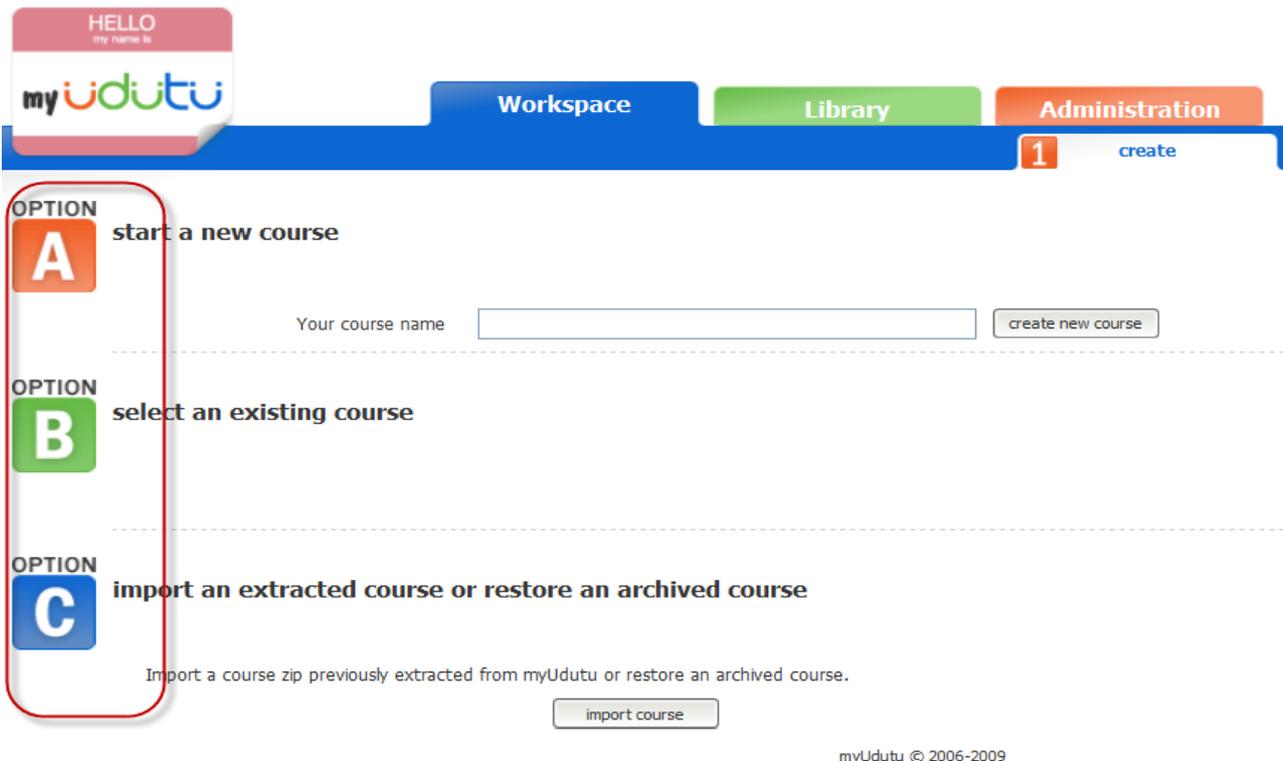
- Guru Memberships!** - A 'NEW' badge with text: 'Introducing our new Udutu Guru Memberships! Looking to host your course on our servers? To learn more about becoming a Udutu Guru [click here](#).' and a 'click here' link.
- getting started** - A question mark icon with text: 'To get you started, here's a printable guide and two courses. One course on **using myudutu** and the other on building **effective courses**. You can copy either course as a template for your own courses.' Below this are three links: 'getting started guide', 'how to use myUdutu' (with a '+ copy' button), and 'effective courses' (with a '+ copy' button). At the bottom, it says: 'For more information visit the tutorials page of the Udutu website: [tutorials](#)'.

No canto inferior direito você verá mais três guias intituladas Create (criar), Author (autorar) e Distribute (distribuir).

Quando você se logar, apenas a guia Create (criar) estará em destaque. As outras guias se ativarão se você estiver na Área de Trabalho do curso.

Criando um novo curso:

Observe no lado esquerdo da página de Boas-vindas as opções "A", "B" e "C".



HELLO
my name is

myudutu

Workspace Library Administration

1 create

OPTION A start a new course

Your course name create new course

OPTION B select an existing course

OPTION C import an extracted course or restore an archived course

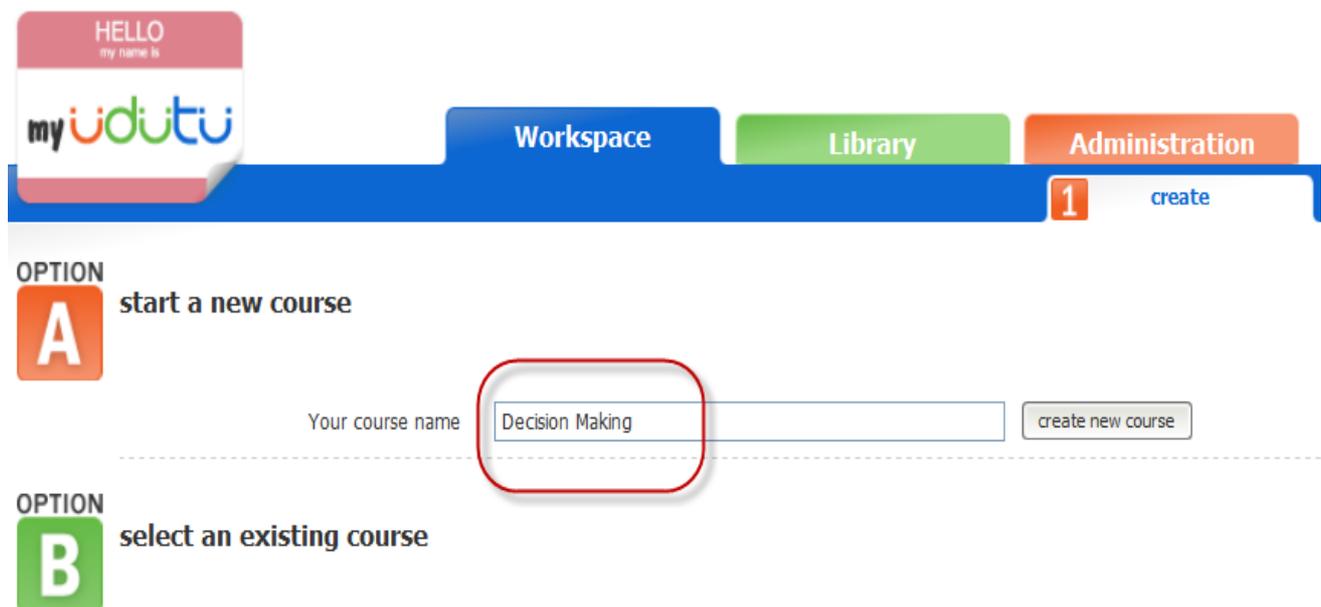
Import a course zip previously extracted from myUdutu or restore an archived course.

import course

myUdutu © 2006-2009

A opção "A" é para quando cria um curso totalmente novo. A opção "B" é para quando seus cursos anteriormente abertos serão listados e acessados, e "C" quando você quer importar um curso compatível com SCORM.

Já que estamos começando do zero, supomos que você deseja criar um curso novo. Assim, use a opção "B", insira o nome de seu curso e clique no botão Create new course (criar novo curso). Neste exemplo, criaremos um curso chamado "Decision Making" (tomada de decisões).



HELLO
my name is

myudutu

Workspace Library Administration

1 create

OPTION A start a new course

Your course name create new course

OPTION B select an existing course

Desenvolvendo ou modificando um curso existente

Quando você cria um novo curso usando a opção "A" na página de Boas-vindas, o programa automaticamente conduz você à aba ?Author (autorar) assim que você clica em "Create new course" (criar novo curso).

The screenshot shows the myodutu interface for editing a course. The top navigation bar has 'Workspace', 'Library', and 'Administration' tabs. Below it are three numbered tabs: '1 create', '2 author', and '3 distribute'. A toolbar contains various icons for adding content like 'basic screen', 'assessment screen', 'advanced screen', 'group', 'add scenario', 'import powerpoint', and 'edit glossary'. The main area is split into 'course outline' on the left and 'edit course' on the right. The 'edit course' section is titled 'Decision Making' and includes fields for 'course name', 'theme', and 'course map type'. It also has a 'description' text area, 'SCORM extraction options' (radio buttons for SCORM 2004 and SCORM 1.2), and 'links to' sections with 'home' and 'readings' icons. A 'save' button is at the bottom.

Agora você já pode começar a produzir seu novo curso. Você já poderia até mesmo divulgá-lo (distribua) aos usuários, neste ponto, acessando a aba localizada no canto superior direito, mas sem conteúdo nenhum não seria um curso muito útil.

Observe que toda vez que você sai e entra novamente, o programa volta para a página de Boas-vindas (Welcome). Os cursos que você criou anteriormente serão listados ali, na opção "B". Nessa lista haverá em cada curso a opção de "author" (autorar), "preview" (visualizar), "distribute" (distribuir) ou "copy" (copiar). Selecionando o botão "Author", você será levado novamente para essa página de autoriação.

OPTION A start a new course

Your course name

OPTION B select an existing course

Decision Making

author preview distribute

delete copy

OPTION C import an extracted course or restore an archived course

Na página de produção, você observará que as três abas no alto - Workspace (área de trabalho), Library (biblioteca) e Administration (administração) - permanecem constantes assim como as abas "Create", "Author" e "Distribute" (no canto superior direito).

Está começando a entender?

Circulando:

A navegação "Main" (principal)

No topo da tela existem os botões de navegação Main ("principais"), que incluem:

- Workspace (área de trabalho): Este botão conduz à Área de Trabalho (Workspace), onde você pode produzir seu curso e passará a maior parte do tempo.
- Library (biblioteca): Esta sessão lhe permite gerenciar os objetos da biblioteca (textos, áudios, animações, vídeos, telas). Você pode acrescentar, editar ou apagar conteúdos da biblioteca.
- Administration (administração): Esta sessão tem todos elementos "ocultos" dos seus cursos. Em "Administration" você pode:
 - Gerenciar usuários;
 - Monitorar atividades;
 - Modificar temas;
 - Alterar senhas;
 - Acrescentar atribuições de convidados, etc.

Workplace:

Bom... Você já entrou na ferramenta, criou um novo curso ou selecionou um curso existente clicando no botão "Author". Agora você está olhando para o seu curso na página de produção. Observe que o que muda são o A, B e C. Agora eles se relacionam com os passos que você vai tomar na hora de produzir o curso. Nesse momento, como estamos selecionando um grupo - neste caso nosso grupo/pasta geral do curso -, só há as opções A e B, enquanto no "modo autorar" a opção A é para ADICIONAR uma "basic screen" (tela básica), "assessment screen" (tela de avaliações) ou "advanced screen" (tela avançada), "group" (grupo) "scenário" (cenário), "import PowerPoint" (importar PowerPoint) ou "edit glossary" (editar dicionário). Quando uma pasta é selecionada, a opção B servirá para personalizar as propriedades dessa pasta. Neste lugar, você poderá colocar, por exemplo, uma descrição e outros parâmetros para a pasta selecionada. No caso de ser selecionada a "Course Introduction" ou outra tela do curso, é na opção B que você escolherá o modelo de sua preferência e a personalização mudará para C. Na maioria das telas, aparecerá também o passo "D" para conteúdo, "E" para narração ou feedback e até um passo "F" para narração quando "E" for para feedback. O mais importante aqui é que o myUdutu guia você durante todo o processo de criação de um curso, variando os níveis de acordo com o item em que você está trabalhando. Se você sabe o alfabeto, você certamente vai conseguir prosseguir.

Ao clicar na pasta com o "course name" (nome do curso), aparecerá uma tela na qual podemos facilmente mudar o nome a qualquer momento, na sessão B. Por haver somente um grupo, há apenas dois passos (A e B) envolvidos, mas em outras pastas haverá todos os 6 passos (A, B, C, D, E e F).

Course Outline (esboço do curso):

O esboço do curso está localizado no lado esquerdo da tela.

Esta será uma parte importante na montagem do curso. Aqui, você pode definir a estrutura do curso com uma série de telas vazias e/ou grupo, pode arrastar e soltar telas e

grupos para reordenar um curso, pode colocar em marcadores de posição, ou pode incluir apresentações PowerPoint, documentos PDF e até um curso anterior.

Um hábito comum entre desenvolvedores de cursos é construir uma estrutura de "wireframe" (esqueletos) antes mesmo de começar a ocupar a tela com objetos. Os wireframes (ou esqueletos) fornecerá a estrutura para o curso, com uma série de telas vazias e/ou grupos. Você pode ir arrastando e soltando as telas e grupos até modelar um curso, e pode ir colocando em placeholders (marcadores).

Na hora de criar um curso, é importante que você tenha em mente estes três passos simples:

1. Defina os objetivos do curso - o que o aluno precisa saber ao final de cada módulo/sessão ou tópico?
2. Selecione uma avaliação - que tipo de avaliação servirá para verificar se os objetivos foram atingidos? Observação: Uma avaliação pode se constituir apenas de instruções (por exemplo: "Click next when you are ready to move on", ou "Clique 'Próximo' quando você se sentir pronto") ou pode ser algo mais formal com testes, notas e/ou monitoramento. Uma introdução, por exemplo, normalmente apresenta alguns objetivos (tais como "course navigation" (navegar pelo curso) ou "understanding course objectives" (compreender os objetivos do curso), mas eles também podem ser mais informais, e não solicitar nenhum tipo de teste.
3. Forneça o conteúdo - de que materiais (textos, vídeos, imagens, narração, animações etc.) o aluno precisaria para ser aprovado no "teste" ou para compreender suficientemente o tópico ou para ir para o módulo seguinte.

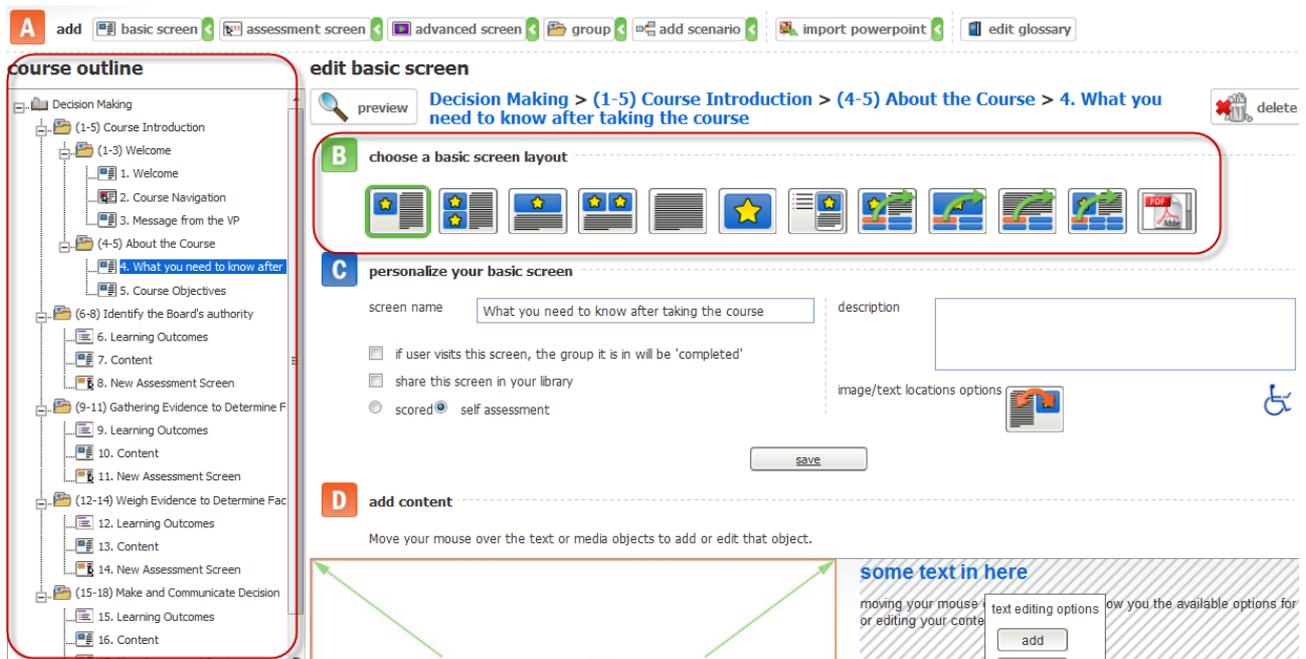
Com este processo em mente, a criação de um curso online se torna muito mais fácil!

A seguir, você verá um exemplo. (Não se preocupe; vamos falar sobre como adicionar grupos, telas etc. em seguida!)

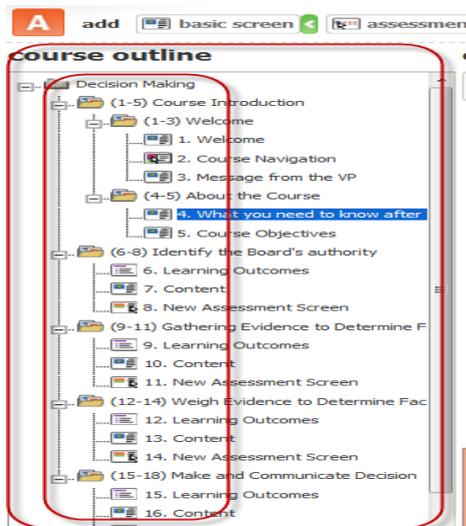
- 1) Se você definiu que cinco objetivos principais de aprendizagem devem ser atingidos com o curso, você pode começar colocando cinco "grupos" no mapa do curso que representa cada objetivo de aprendizagem.
- 2) Em cada objetivo de aprendizagem agora representado por uma pasta de grupo, considere a possibilidade de acrescentar uma tela vazia para avaliação (assessment screen). Por enquanto não importa qual deles. Lembre-se que nem todos os objetivos exigem uma avaliação (uma introdução que apresente como objetivo "navegar pelo curso", por exemplo). Você pode ainda acrescentar uma tela de avaliação como marcadores, lembrando que pode eliminá-la mais tarde.
- 3) Com isso, você saberá que seu planejamento terá cinco sessões (ou módulos) para o curso e possivelmente uma avaliação de algum tipo ao final de cada sessão. Você pode facilmente alterar ou mover qualquer objeto quando quiser, mas isso ajudará a organizar a estrutura ou "storyboard".
- 4) Agora você pode decidir se quer ocupar algum dos grupos com conteúdos que você já possui, ou talvez com um PowerPoint que você costuma usar na versão presencial do curso. Todos esses conteúdos devem ser focados em fazer o aluno ser aprovado na avaliação dentro do objetivo de aprendizado daquela pasta de grupo, ou pelo menos de estar em condições de avançar - se se trata de um tópico informal como os exemplos de "introdução" dados. Não há problema em acrescentar conteúdos que não sejam relacionados aos objetivos, mas você pode colocá-los como recursos adicionais ao final do curso, ou em "oculto". Permaneça

fiel aos objetivos, para que seu curso seja mais claro, mais rápido, mais leve e mais interessante.

A seguir, você verá uma captura de tela que mostra o exemplo acima, em que criamos cinco grupos principais, acrescentamos alguns subgrupos, e depois começamos a montar telas individuais para cada grupo. Por enquanto, as telas de avaliação são simplesmente marcadores de espaço, e não têm nem mesmo título. Aqui eles selecionaram uma tela básica chamada "What you need to know after taking the course" (O que você precisa saber ao final do curso).



Os ícones pequenos mostram que tipo de tela cada uma é, e você pode trocar o modelo de tela a qualquer tempo, com um toque, escolhendo um outro modelo na sessão "B". Você também pode reorganizar os grupos e/ou sessões ou a ordem em que eles aparecem, bastando arrastar e colar.



Enquanto esta tela básica é selecionada, você pode observar que é possível fazer algumas opções na sessão "C" relacionadas ao título e a outros parâmetros, mas

decisões que não sejam sobre título e descrição podem ser feitas depois.

preview Decision Making > (1-5) Course Introduction > (4-5) About the Course > 4. What you need to know after taking the course delete

B choose a basic screen layout

C personalize your basic screen

screen name: What you need to know after taking the course description: [empty]

if user visits this screen, the group it is in will be 'completed'

share this screen in your library

scored self assessment

image/text locations options [icon]

save

D add content

Move your mouse over the text or media objects to add or edit that object.

some text in here

moving your mouse over the text editing options will show you the available options for editing your content

Enquanto esta tela é visualizada, devemos fazer uma observação sobre dois itens. O primeiro item é o símbolo cadeira de rodas, localizado à direita da tela. Se este símbolo aparece numa tela, significa que a tela cumpre determinações da Section 508 - instituição que atesta a acessibilidade na web. Uma tela não compatível terá o mesmo símbolo, mas com um círculo vermelho cortado. Se você quer que seu curso seja aprovado pela Section 508, então provavelmente sabe o que isso significa, e quererá essa designação. Se você nem mesmo sabe a que se refere o termo Section 508, então talvez não lhe interessará saber mais do que as exigências dos modelos de compatibilidade presentes no myUdutu.

Se você quer obter mais informações sobre a Section 508, no link abaixo você encontra várias informações: <http://www.section508.gov>. (em inglês)

O segundo item é o botão de visualização que você encontra no canto superior esquerdo. Aposto que você não sabe para que ele serve. Você está certo! Ele permite que você visualize o curso a começar pelo item selecionado no modelo.

assessment screen advanced screen group add scenario import powerpoint edit glossary

edit basic screen

preview Decision Making > (1-5) Course Introduction > (4-5) About the Course > 4. What you need to know after taking the course

B choose a basic screen layout

C personalize your basic screen

screen name: What you need to know after taking the course description: [empty]

if user visits this screen, the group it is in will be 'completed'

share this screen in your library

scored self assessment

image/text locations options [icon]

save

D add content

No botão Preview (visualizar), você poderá saber exatamente o que seus alunos verão. Acaba sendo uma apresentação real de seu curso online. Você pode navegar para frente e para trás, explorando todo o curso, da mesma forma que seus alunos farão. Há algo que pode causar um pouco de confusão: você está no modo visualização e vê algo que precisa ser alterado; então altera com o cursor do programa, mas quando vai olhar, nada aconteceu. O motivo é que é preciso fazer uma atualização. Feche a janela de visualização e a reabra clicando no botão de visualização novamente, ou então atualize a Preview (visualização) aberta clicando F5 em seu teclado. No caso de você salvar alterações e ainda não vê-las no modo visualização, provavelmente versões antigas de seus arquivos estão guardadas na Internet em algum lugar entre seu computador e o nosso servidor de autoração. Se você aguardar alguns minutos, ou se "Publish" (publicar) seu curso, poderá ver o efeito de suas alterações. Se você vir as alterações em sua Workspace (área de trabalho), é porque elas foram salvas.

Flexível e fácil de usar...

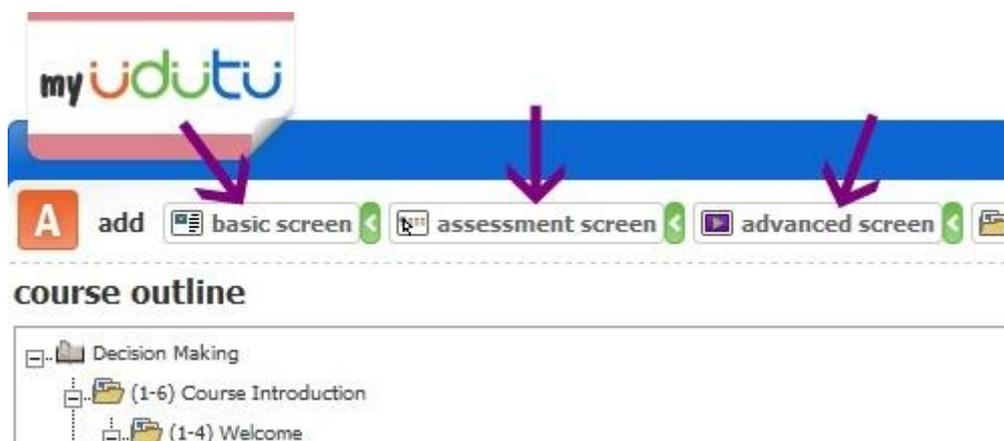
Se você ainda não percebeu, é importante saber que um aspecto muito importante do uso de myUdutu é saber que você tem condições de realizar alterações a qualquer momento sem precisar refazer tudo do zero. Esta ferramenta é extremamente flexível. À medida que você avança em seus cursos, ela faz você poupar muito tempo e evitar muita frustração, além de permitir que você "jogue as coisas na tela para ver no que dá", até que encontre o melhor design para seu curso. Não tenha medo de experimentar, de visualizar, de mudar, de tentar novamente, ver mais uma vez, mudar de novo, etc, etc, etc, de novo e de novo, até você conseguir o que está procurando.

Enfim...

Se você ainda não fez isto, está é uma boa hora para você explorar sozinho a ferramenta e tentar desenvolver um curso definindo objetivos, criando e nomeando grupos e talvez até mesmo telas de avaliação, algumas páginas de conteúdo com respectivos títulos e descrições. Se você ainda não sabe como adicionar esses itens ao seu esboço, não se preocupe, este é o nosso próximo tópico. E se já, parabéns. Você está indo muito bem!

Criando telas:

Todas as partes visíveis de seu curso serão formadas por "screens" (telas), quer elas sejam ou não parte de um cenário, grupo, avaliação, apresentação PowerPoint.



Há três tipos de telas:

- Basic Screen (telas básicas) - estáticas;
- Assessment Screen (tela de avaliação) - verificam se um objetivo de aprendizagem

- foi atingido;
- Advanced (avançado) - telas mais interativas.

Quando você quer saber como é um determinado modelo, basta mover o mouse sobre a imagem para que seja fornecida uma pequena descrição.

Vamos conversar um pouco mais sobre cada tipo de tela.

edit basic screen



Uma **Basic Screen** (tela básica) é essencialmente uma apresentação com alguns recursos visuais e com texto, embora também possa haver funcionalidades como um "jump to" (pular para).

Coloque uma imagem, uma animação, ou um vídeo junto com um texto.

Você usa esses modelos de telas para acrescentar conteúdos, contar uma história ou fazer uma exposição didática direta - na tentativa de passar uma ideia - ou dar a opção de "pular para" outra tela.

A inserção de imagens e textos também podem ser desfeitas.



A tela **Advanced** (avançada) (veja abaixo) é uma tela em flash que permite um não desenvolvedor criar uma interação flash. Os usuários myUdutu sem nenhum outro conhecimento de web podem deixar seus cursos com a aparência de como se tivessem sido desenvolvidos por um profissional. Uma tela avançada permite que você apresente as informações de forma mais dinâmica, como uma apresentação de slides), que crie um exercício real que exigirá que o aluno faça escolhas que podem determinar qual será o próximo passo deles no curso - tais como um "pular para" ou um retorno para aprofundamento em alguma informação ou descrição, usando "roll overs". Um roll over é quando uma caixa de texto aparece ao se rolar o mouse sobre uma imagem ou uma área da tela. Tudo isso é fácil de fazer usando o myUdutu, e por isso nós o estimulamos a dar uma olhada nesses modelos!

advanced screen

preview Decision Making > (1-7) Course Introduction > (1-5) Welcome > 4. New Advanc

B choose an advanced screen layout



C personalize your advanced screen

screen name: _____ description: _____

Tipos de telas avançadas (em ordem da esquerda para a direita)



Slide show - Cria um slide show fazendo upload de imagens e acrescentando texto;



Slide show w/ jump (Slide show com pular) - Slide show que permite ao aluno;



Image Rollover - Faz o texto aparecer quando o aluno rola sobre uma imagem;



Image Rollover w/ jump (Image Rollover c/ pular)



Target Rollover (Rollover alvo) - Faz o texto aparecer quando o aluno rola sobre uma parte de uma imagem;



Target Rollover w/ jump (Rollover alvo com pular)



Animated List (lista animada) - O texto aparece na tela um item de cada vez



Animated List w/ jump (lista animada com pular)

Observações sobre avaliações:

- Cursos online não têm limitações de tempo e espaço;
- Todos devem ser capazes de persistir até ter total compreensão, sem que isso implique em carga adicional por parte do tutor;
- A única preocupação é mantê-los motivados para realizar isso;
- Você já percebeu como o aprendizado de um jogo pode estimular uma pessoa? A maioria das pessoas persistirá até jogar certo, e mesmo até dominar o jogo;
- Por isso, tenha certeza que suas avaliações não interrompem o processo de aprendizado nem desestimulam os alunos de perseverar por medo de parecerem maus alunos;
- O ideal é que a maioria das avaliações sejam autoavaliações, para que o aluno possa dimensionar sua própria compreensão;
- Se você quer verificar o nível de sucesso dos alunos e guardar um histórico de notas, recomendamos que você crie as avaliações como algo separado do curso, e permita que

eles usam o curso principal sempre e com a frequência que eles quiserem;

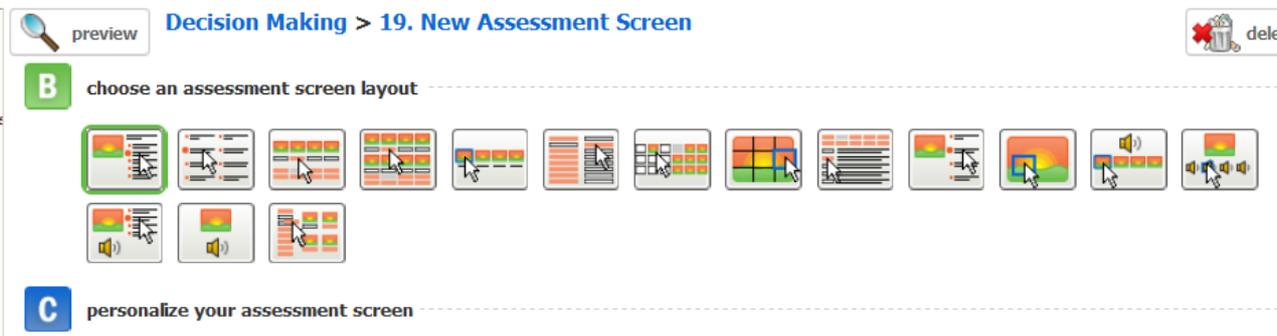
- Você pode limitar as avaliações separadas a uma única tentativa; desabilitar navegação retro ou o mapa do curso, etc.;
- Tente usar JPEG sempre que possível;
- HTML Flash is mais limitado;
- Prefira o formato MP3.

Tipos de Assessment Screens (telas de avaliação):

edit assessment screen

Decision Making > 19. New Assessment Screen delet

B choose an assessment screen layout



C personalize your assessment screen

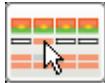
screen name: _____ description: _____



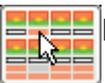
Multiple Choice w/ 1 Image (múltipla escolha com 1 imagem)



Multiple Choice (múltipla escolha)



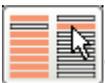
Label 4 Images (rótulo 4 imagens)



Label 8 Images (rótulo 8 imagens)



Multiple Choice w/ Images (múltipla escolha com imagens)



Order the Steps (ordenar os passos)



Prepare the Workspace (preparar a área de trabalho)



What's Wrong with this Picture (O que há de errado com esta figura)



Phrase Matching (ligar expressões)



Look (olhe) - O aluno deve ler a expressão, ouvir o áudio e escolher a imagem respectiva.



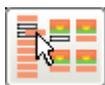
Hear (ouça) - O aluno deve selecionar o áudio que combina com a imagem.



Read (leia) - O aluno deve ver uma imagem, escutar o áudio e depois escolher a expressão correta.



Talk (fale) - O aluno deve ver uma imagem, escutar a expressão e depois tentar repetir a expressão.



Order the Images (organizar as imagens)

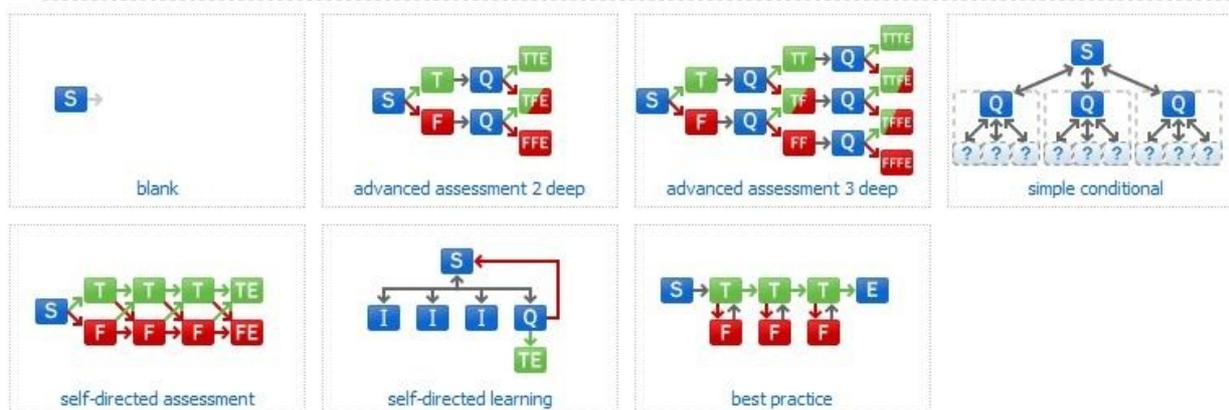
Pular para outras telas:

Com as Assessment Screens (telas de avaliação), e algumas Static Screens (telas estáticas) e Advanced Screens (telas avançadas), existem opções de pular para qualquer outro lugar no curso, a partir das escolhas do aluno, ou conforme as perguntas vão sendo corretamente respondidas. Este é um recurso muito importante, e permitirá a criação de estudos de caso complexos, cenários ou avaliações e lições corretivas. Este recurso permite que alunos de diferentes perfis (vários estilos de aprendizado, conhecimentos prévios e interesses) naveguem no mesmo curso com uma diversidade de caminhos. Uma pessoa pode ser capaz de completar o curso e cumprir os objetivos de aprendizagem em 15 minutos, enquanto outra pode necessitar de mais explicações e informações, durante um período maior de tempo. Como você pode imaginar, isto pode ser uma particularidade incrivelmente benéfica ou um enorme disastre se não for planejado corretamente. É a ciência e a arte por trás da profissão do designer educacional.

Acrescentando um Scenario (cenário)

 select scenario template

Choose a scenario template from those below to begin building your own scenario.



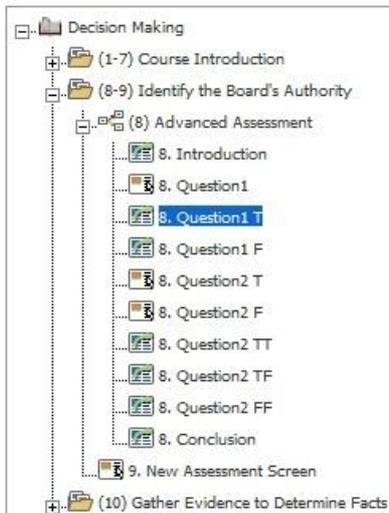
Quando você clica em Add Scenario (acrescentar cenário), na sessão "A" do programa, você vê a janela pop-up acima. O "Scenario builder" (construtor de cenário) é um recurso poderoso, mas normalmente é o que causa mais confusão. A construção de cenários, embora não seja tão difícil, pode ser uma forma mais complicada de começar a lidar com recursos de educação a distância, a não ser que você já tenha ideias definidas e um conhecimento mais ou menos estabelecido sobre plataformas.is

Usamos o termo "cenário" (cenário) para abranger elementos como estudos de caso, simulações ou mesmo um historybook. Essencialmente, quando você insere telas de lugar em um cenário, eles deixam de ser objetos independentes e passam a ser relacionados. O caminho em um cenário pode ser de várias formas definido pelas ações

do aluno.



course outline



Quando você escolhe um modelo de cenário, ele automaticamente ocupa o esquema do curso com a estrutura escolhida. Acima você vê um exemplo de como fica uma "advanced assessment 2 stage" (segundo item da imagem) depois de acrescentada. Observe que se trata simplesmente de várias telas-modelo em branco para que você insira conteúdos ou os mova, altere ou apague como quiser, enquanto for mantida a relação entre as telas.

Usando Assessments (avaliações) em um cenário:

Normalmente, seu cenário deve se constituir de modelos interativos básicos ou avançados, em que o caminho que o aluno vai percorrer baseia-se em seu sucesso em completar corretamente os exercícios avaliativos. Por exemplo, digamos que você quer usar um modelo de avaliação que exija que o aluno coloque uma lista na ordem correta, ou o faça retornar caso resolva a atividade apenas parcialmente, ou o conduza para outro módulo se ele errar a maioria dos itens ou todos eles. As opções só serão limitadas pela sua imaginação. Meio assustador, não? Mas realmente não devia ser. Na verdade, com um pouquinho de planejamento e entendimento, o construtor de cenários pode ser aquilo que vai dar o grande diferencial do seu curso!

Uma observação sobre os cenários:

- A barra de navegação é desabilitada por padrão;
- Não se esqueça de prover uma saída.

Importando PowerPoints:

Você tem 2 opções ao importar PowerPoints no myUdutu:

1. Importar como HTML usando o utilitário de importação do PowerPoint.
 - Cada slide do seu PowerPoint se torna uma tela no curso;
 - Todos os objetos do PowerPoint se tornam parte de sua biblioteca;
 - Retire todas as transições do PowerPoint.



2. Importar como flash (SWF)

- Libere o PowerPoint para conversores Flash disponíveis na web.

3. Rodando como filme, todos os efeitos do PowerPoint são mantidos.

Inserindo audiovisuais ou textos:

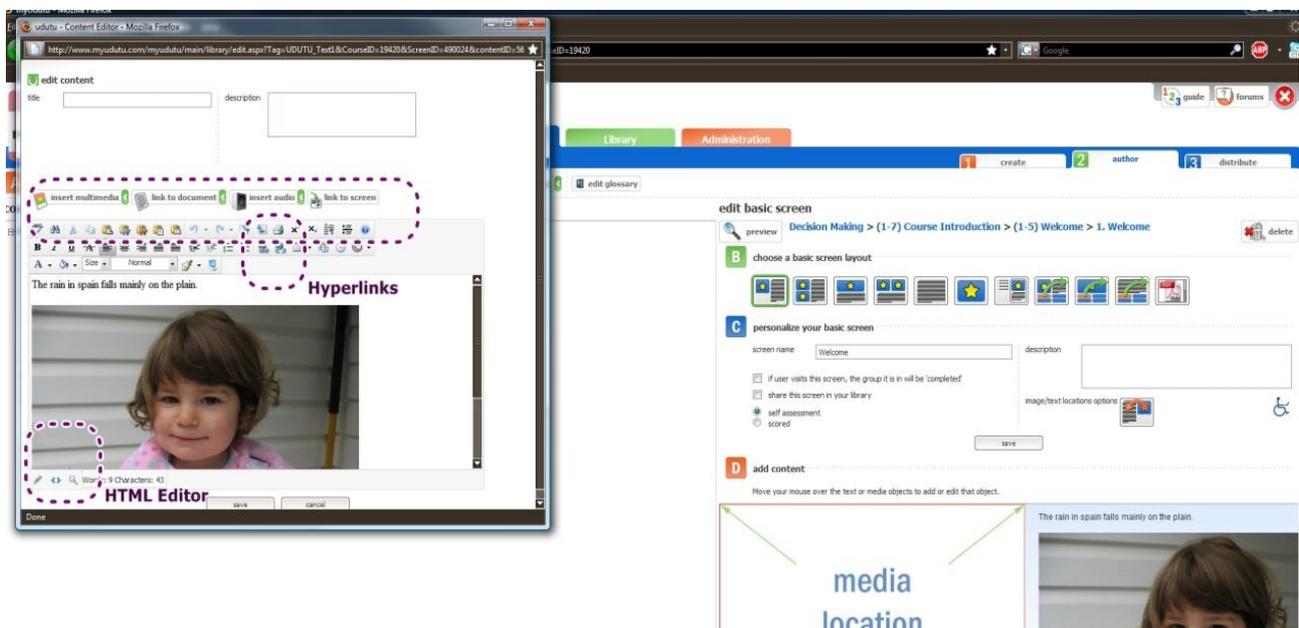
É muito simples. Se você já escolheu um modelo, você precisa inserir conteúdos. Em muitos casos, mover simplesmente o mouse sobre a área onde está o conteúdo que está na ferramenta de autoria será suficiente para acionar uma janela pop-up com algumas opções. Em outros casos, os botões já estarão lá, de modo estático. Se o que você está tentando inserir é totalmente novo você deve clicar em Add (adicionar/insertir). Se é algo já existe no modelo que você quer alterar, pressione "editar". E se é algo que você quer pegar da biblioteca myUdutu, clique em Library (biblioteca). Observe que myUdutu redimensiona todas as imagens que você carrega quando ela tem uma resolução de mais de 800 x 600. Isto acontece porque os modelos web não precisam de uma imagem maior do que isso, e muitas imagens que você tira com a câmera digital são grandes de mais para serem usadas de modo eficiente na web.



Para acrescentar textos, funciona quase da mesma maneira que no caso de outros objetos, só que quando você clica para adicionar texto, aparece uma janela pop-up com editor de texto. Se você já usou algum editor de texto, o uso deste editor será totalmente autoexplicativo. Porém, se você quer criar um modelo mais personalizado, então você deve pensar em fazer o seguinte:

Dicas para importar e editar textos:

- Tente usar o tema para todas as formatações;
- Ajustes no texto através do editor anularão seus critérios para efeitos sobre o texto;
- Retire sempre a formatação dos conteúdos importados;
- A existência de vários usuários pode criar inconsistências com relação ao texto (fontes e cores);
- Tenha um cuidado especial para retirar tags DIV e SPAN (ao copiar e colar textos do editor);
- Use o ícone de editor HTML (ícone <>) para solucionar problemas ou customizar;
- Você pode importar outra página web para o editor.



Além das imagens, links, etc., que você pode inserir nos modelos, o editor de texto permitirá que você insira uma imagem, flash, vídeo ou um link diretamente no espaço de texto - como você faria num documento Word. Você pode inclusive usar o editor para inserir códigos HTML, hiperlinks e muitos tipos de objetos e audiovisuais (até links do Youtube!). Isto significa que além dos layouts disponíveis dos modelos existentes, você pode customizá-los ainda mais, melhorando a área de texto, no modelo. Deseja criar um modelo totalmente customizado? Você pode usar o modelo de texto básico, que você encontra entre os modelos mostrados. Você tem total flexibilidade com este modelo, especialmente se você conhece de HTML (e mesmo que você não conheça!).

Formatos de arquivo para audiovisuais:

Imagens - Podem ser dos formatos JPEG, PNG, GIF ou bitmap, as são sempre convertidas para JPEG, com tamanho máximo de 800 x 600. Se a imagem já é menor do que isso, não será convertida. Os modelos ajustarão a proporção de tela, salvo em alguns

modelos interativos antigos Flash 7, em que a figura deve permanecer com proporção de aproximadamente 4:3 para não ficar distorcida.

Animações - Devem estar em formato Flash (SWF). Se seu filme Flash contém vários arquivos, você pode zipá-los (preservando a estrutura da pasta) e carregar o arquivo ZIP. Você terá de escolher o arquivo "principal" SWF ou HTML que compacte seu SWF.

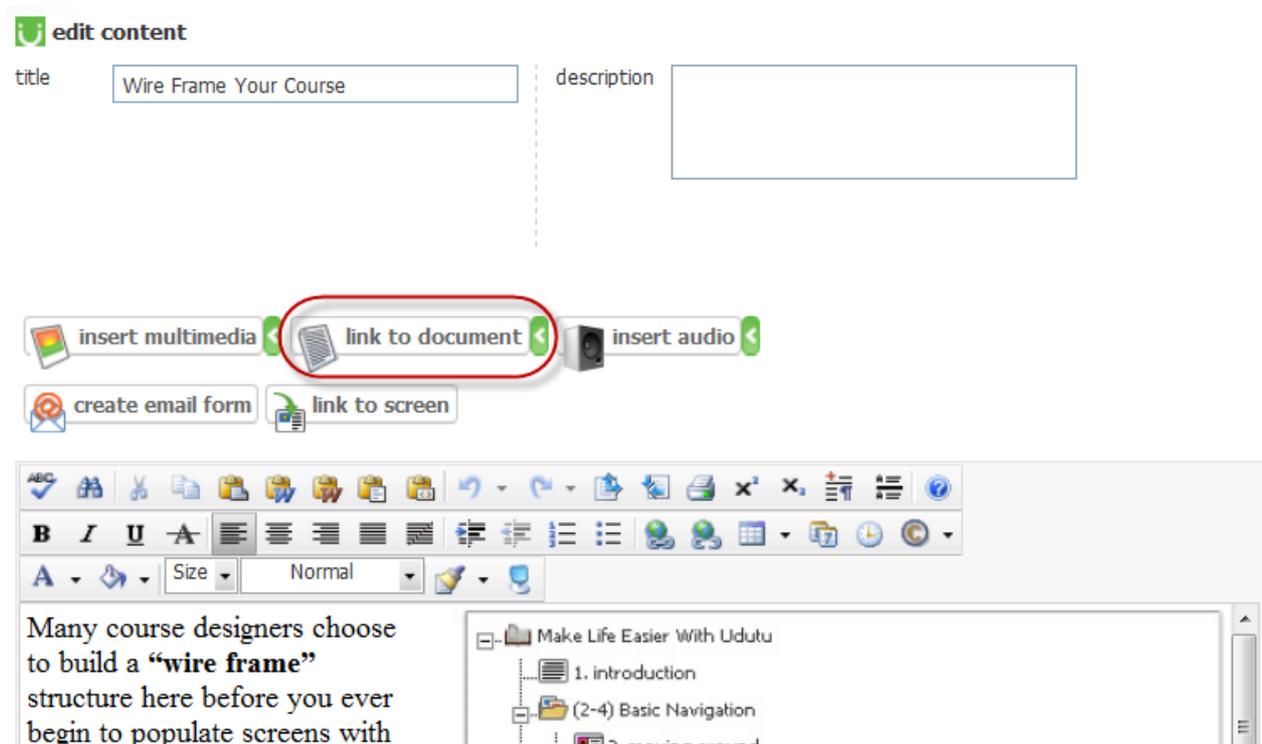
Filmes - Podem ser carregados em formato MOV, AVI, MPG, WMV ou FLV. Todo vídeo carregado é convertido para FLV e otimizado para web. Se você subir um vídeo em FLV, ele não será alterado ou otimizado, e vai para a biblioteca "como está" (para quem prefere mais controle sobre a qualidade e performance do vídeo). Observe que vídeos tendem a ser maiores e por isso exigir mais tempo para upload; e por isso pode ser mais rápido subir vídeos que você já comprimiu e converteu para FLV.

Áudios e narrações - Devem ser arquivos WAVE ou MP3. Caso você carregue um arquivo WAVE, o programa automaticamente o converterá para MP3, para customizá-lo para a web. O formato ideal para subir áudios é MP3.

PDF - Pode ser inserido no curso uma tela, ou você pode criar um link neles para uma tela em particular, no editor de texto. Para isso, use o botão "link to document" (conduzir ao documento).



OU



Inserindo um Resource Button (botão de recursos) ou uma Home Page (página inicial):

- Estes botões não estarão ativos se não apontarem para outro local;
- Escolha a tela para a qual o botão levará;
- Os recursos podem ser uma repetição de um conteúdo que se ramifica no curso, mas que pode ser acessado a partir de qualquer tela;
- O botão "home" (página inicial) pode ser usado para criar um índice ou sumário com links;
- No exemplo da "Home Page" (página inicial), indica-se a tela destacada.

Glossário:

Você pode criar um glossário "core" (central) por sua conta. Para selecionar quais palavras estarão disponíveis em cada curso, clique no botão para editar glossário, em cada curso, e depois clique na caixa ao lado do termo e, depois, em salvar.

course glossary	
<input type="button" value="add to glossary"/> <input type="button" value="save"/>	
<input type="checkbox"/> Acid Test Ratio - Tells us how well cash plus receivables are serviced by the current liabilities.	<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="delete"/>
<input type="checkbox"/> Action - "A lawsuit brought in a court". Most actions to be discussed are civil actions, that is, "actions on behalf of persons to enforce their rights or obtain redress of wrongs in their relation to individuals", as opposed to criminal or penal actions, which are brought on behalf of the state against persons accused of a crime.	<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="delete"/>
<input type="checkbox"/> Activity Ratios - Assess how actively the company is using its assets and liabilities.	<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="delete"/>
<input type="checkbox"/> Age of Inventory - Are we carrying too much inventory?	<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="delete"/>
<input type="checkbox"/> Age of Payables - Are we paying our creditors on time?	<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="delete"/>
<input type="checkbox"/> Age of Receivables - Are we collecting our receivables on time?	<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="delete"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Agent - A person who has received the power to act on behalf of another, binding that other person as if he or she were actually making the decisions. The person who is being represented by the agent is referred to as the "principal".	<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="delete"/>

Publicar e hospedar:

Publicando o curso

Depois de terminar a montagem de seu curso, você pode publicá-lo e deixá-lo disponível para seus alunos. Se quiser, pode também deixá-lo aberto durante o processo de montagem, para receber retorno das pessoas para quem você queira dar privilégios de produção.

Para publicar o curso, clique (no modo de autoria) na aba mais à direita "Distribute"

(distribuir). Pode-se também fazer isso na principal janela de trabalho, com os pequenos botões "Distribute" (distribuir), existentes em cada listagem de cursos.

OPTION A  **publish and host your course**

 **preview (watermarked) course**

This allows you to have a free preview of the course in its current state, as a learner would see it, but with a watermark. This option allows you to share your course with various end users, stakeholders, and testers to view how the course will look when it is in a live hosted setting.

 **publish live (No watermark, requires Guru membership)**

Unlimited access to your live course on our server simply by clicking the "publish live" button below. Sign up for a **Guru membership** or contact **Udutu** to add more live hosting screens.

You currently have a total of **2500**(of which **2500 are free**) screens available for hosting. You are currently hosting **104** screens, leaving **2396** screens available. The total cost for these screens is **\$0.00** every **1 Month(s)**.

Você pode:

- Publish Preview (publicar visualização) - Permite ver o curso em seu estado atual como um aluno vê (com marca d'água).
- Publish Live (publicar em tempo real) - Gera um link que você pode compartilhar com outras pessoas, permitindo que as pessoas visualizem seu curso sem precisar estar no ambiente de autoria do myUdutu.
- Publish to Facebook (publicar no Facebook) - Permite que você importe seu curso no aplicativo da rede social. Para isso, é necessário ter o aplicativo UdutuTeach no Facebook.

Hospedagem

A publicação ao vivo sem marca d'água exige que você seja membro da Guru. Existem várias opções disponíveis para diferentes orçamentos e tamanhos (exige pagamento). Acesse <http://www.udutu.com/products-membership.html> para obter mais informações.

Para publicação gratuita, utilize o modo Preview (com marca d'água). Após clicar nesse botão, é gerada uma URL que você pode distribuir para seus alunos acessarem o curso.

Extraindo seu curso:

Se você não quer hospedar seu curso conosco, você pode extraí-lo gratuitamente. Basta clicar no botão "Extract" (extrair) e o myUdutu transformará seu curso em um arquivo ZIP.

**OPTION
B**



extract your course for free!



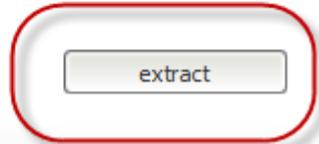
create a .zip file of your course (No watermark)

There's no catch! Extract your course for free and publish it yourself from your own web server, LMS, LCMS, CMS or simply from your PC. Distribute by CD ROM, memory stick or any other storage device. Archive your course for your records and upload back up into myUdutu any time you want to change the course. All for Free!!

You will get a confirmation message once your course has been extracted.

Make Life Easier With Udutu
screens **50**

previous extracted version 3/24/2010 [download here](#)



- Vem com os dois arquivos manifestos;
- Mantém a estrutura;
- Arquivo padrão é "lauch.html", mas você pode renomeá-lo;
- Arquivo lauch contém API e deve permanecer aberto;
- Descompacte-o primeiro;
- Roda melhor em uma pasta webroot (sem alertas de segurança).

Conclusão:

Assim concluímos a introdução passo a passo de myUdutu. Esperamos que você tenha compreendido como é fácil usar, experimentar e alterar a organização de seu curso.

Dicas adicionais:

Definindo um grupo: Se você planeja usar várias telas repetidamente, ou em outros cursos, você deve defini-las como um grupo e salvá-las em sua Library (biblioteca). Depois, pode simplesmente inscrever o grupo sempre que precisar criar aquela sequência.

Você pode definir um curso inteiro como um grupo. Pode, por exemplo, criar um curso autônomo como introdução a todos os seus cursos. Salve-o como um grupo e depois insira no começo de cada novo curso. Ou você pode ter um curso corretivo para alunos que tiveram dificuldades em uma avaliação. Você pode inserir esse grupo no final de um curso como uma opção para apenas os que não passarem na avaliação final.

Sua biblioteca de objetos de aprendizagem: Tudo que você subir ou criar se tornará parte de sua biblioteca. O mesmo acontece para grupos ou cenários definidos. Se você importa uma apresentação PowerPoint, não só a apresentação inteira se torna um objeto, como também todos os elementos de que ela é constituída, tais como imagens, blocos de texto etc.

Se você deletar um curso, os objetos da biblioteca permanecem intactos, mas não estarão mais associados àquele curso.

Cenários customizados: Você pode achar mais fácil construir um cenário, montá-lo com telas vazias primeiro, calculando o número aproximado de telas que precisará incluir depois. Depois, você pode sempre acrescentar outras, mudar os modelos ou arrastar e soltar. Isso facilita o mapeamento da estrutura do cenário, e poupa tempo quando você cria vários "pular".

Requerimentos do Sistema

- Navegador Internet Explorer 5 ou superior / Firefox 1 ou superior;
- Macromedia Flash player 8 ou superior;
- Resolução de tela mínima 1024 x 768

Traduzido pelo professor Aquias Valasco (aquiasvalasco@seed.pr.gov.br) e organizado pela professora Cristiane Rodrigues de Jesus (cristianerdj@seed.pr.gov.br) para divulgação em www.pedagogia.seed.pr.gov.br.