

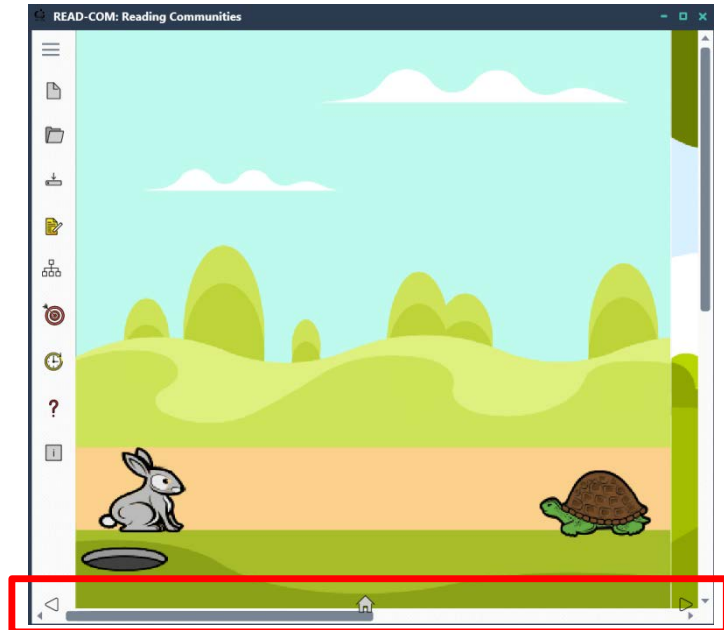


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## READCOM APP MANUAL

Reacom - Comunidades de Lectura es una aplicación para crear historias, mini-games y actividades. Se basa en la idea de una tira cómica, en la que hay varias páginas que cuentan una historia. Como en un cómic, puedes navegar hacia adelante y hacia atrás en esas páginas (ver las flechas en la parte inferior de la captura de pantalla aquí)

Hay otros tipos de historias/actividades que puedes crear con la aplicación, como emparejar letras con imágenes, etc. ¡Seguro que tienes muchas más ideas!



Este manual está destinado a las personas que quieren crear nuevas actividades o mini-games, editar o traducir actividades existentes. No es para los usuarios que simplemente jugarán con las actividades, ya que las instrucciones están dentro de las actividades mismas.

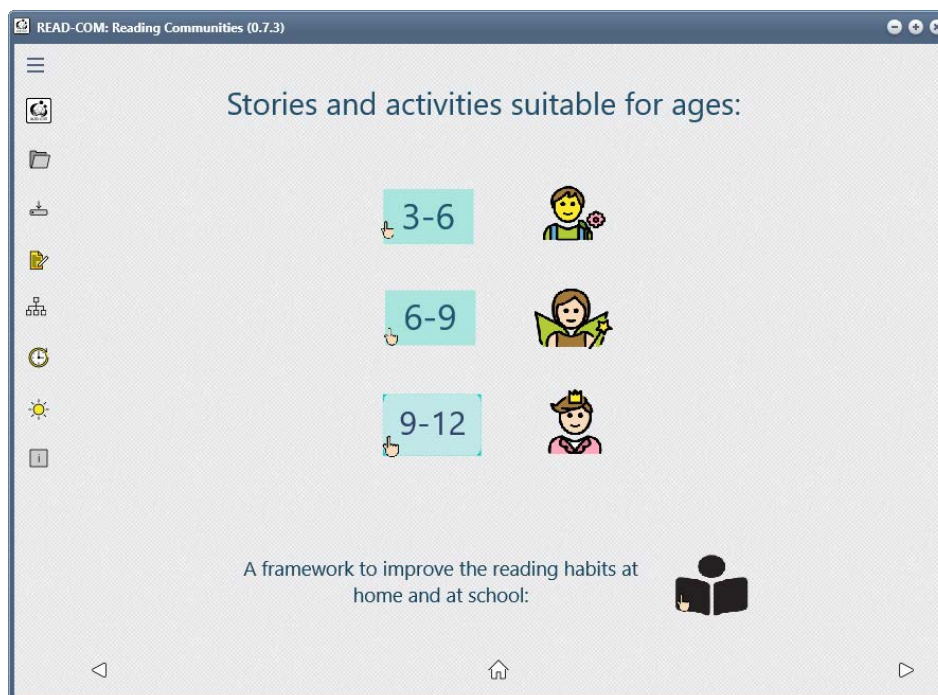
### Preparar antes de usarla por primera vez.

1. Primero necesitas material para incluir en la historia, así que tienes que descargar la Galería.
  - a. Visite [https://github.com/Zoomicon/READCOM\\_Gallery/](https://github.com/Zoomicon/READCOM_Gallery/)
  - b. Haga clic en el botón verde CÓDIGO > Descargar zip
2. También necesitarás una herramienta muy útil para visualizar los archivos svg en tu Explorador de Archivos.
  - a. Ir a <https://github.com/EtheaDev/SVGShellExtensions/releases>
  - b. Descargue y ejecute SVGShellExtensionsSetup.exe (ignore las notificaciones, la aplicación es segura).
3. Descargue la última versión de la aplicación READCOM. Hay varias maneras:
  - a. Si tienes Windows 10/11, consigue la aplicación en <https://www.microsoft.com/store/apps/9NVMOCHRN7PH>
  - b. Para versiones anteriores de Windows, vaya a [https://github.com/Zoomicon/READCOM\\_App/releases](https://github.com/Zoomicon/READCOM_App/releases) Haga clic en **Activos**. Descargue el primer archivo exe en una carpeta de su PC. Ve a la carpeta donde descargaste el archivo exe y ejecútalo. Ignora las notificaciones, ¡la aplicación es segura!

4. Abre la aplicación. Elija el idioma en el que desea ver las actividades disponibles.



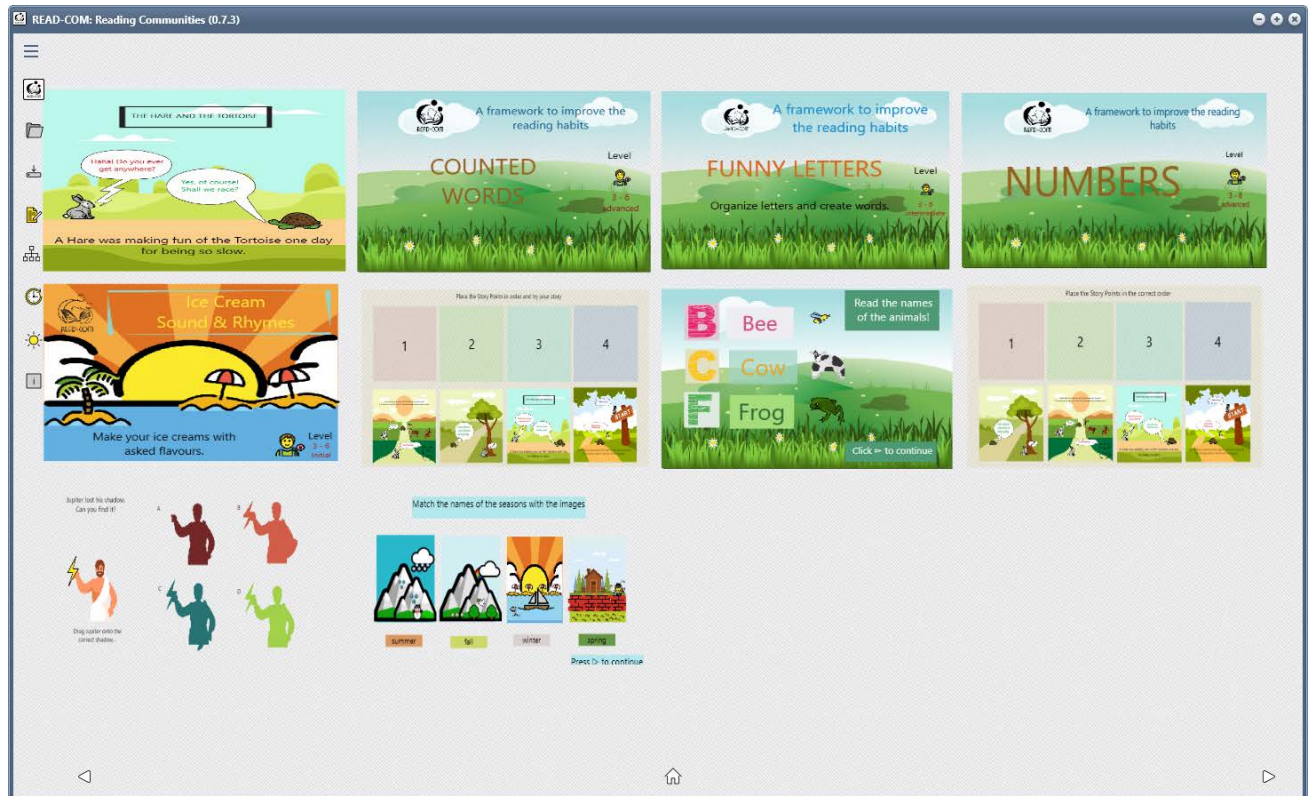
5. Los mini-games se clasifican por grupos de edad: 3-6, 6-9 y 9-12. En este ejemplo elegimos inglés, grupo de edad de 3 a 6 años





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

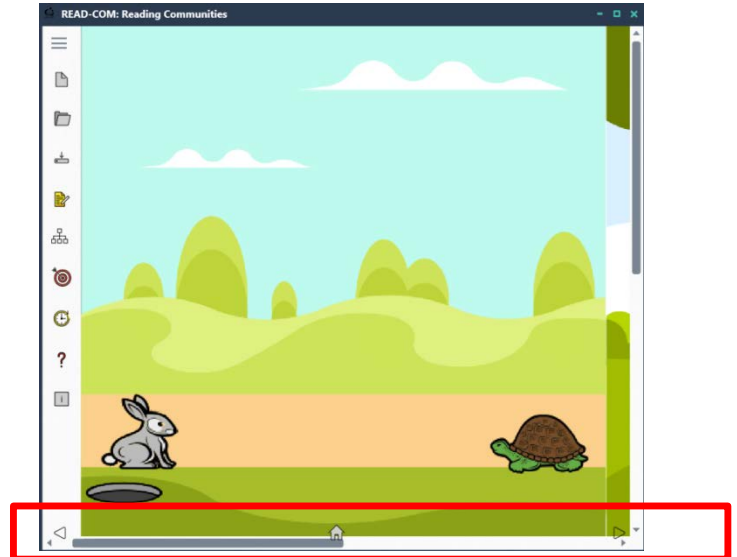
Aparecen las actividades incluidas en esta categoría. Como ejemplo para este manual, seleccionamos la primera que se llama "The Hare and the Tortoise".



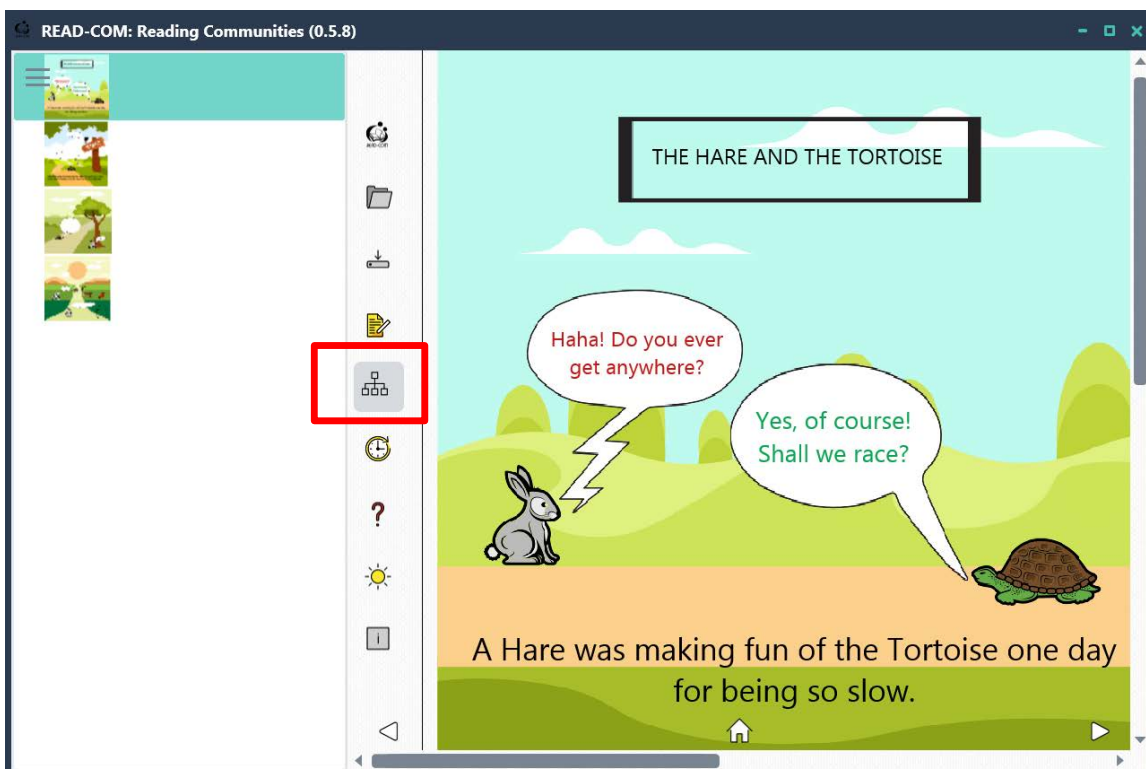
## Ver una historia

6. Para ver las "páginas" de la historia, **pulse la flecha de la derecha en la parte inferior derecha de la pantalla.**

**El botón de inicio** en el centro te lleva al principio de la historia. La **flecha de la izquierda** le lleva a la página anterior.



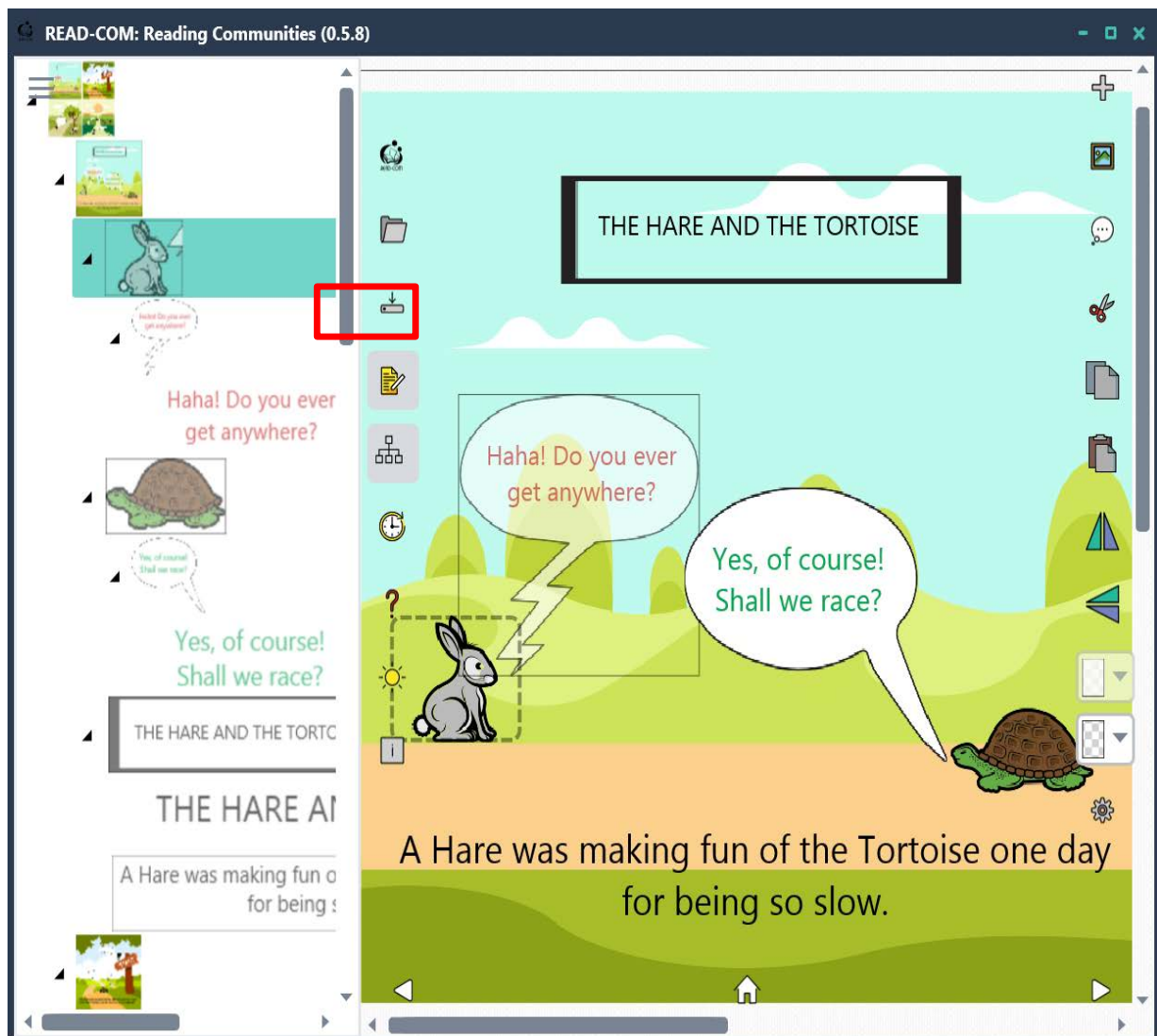
7. En el "mundo de la APP", no las llamamos páginas, sino **Puntos de Historia**. Para ver una lista de todos los puntos de la historia y su orden, haga clic en la "**Vista de la estructura**" en el menú de la izquierda. Ahora ves a la izquierda los cuatro puntos de la historia (páginas) de esta historia.





## Editar una historia

8. Si quieres modificar esta historia, haz clic en el "**Modo de edición**" del menú de la izquierda. Ahora ambos botones (vista de edición y de estructura) están "pulsados". En la parte izquierda puede ver todos los **elementos** de la historia incluidos en ella. Los artículos de la historia son todos los contenidos incluidos en una historia. Pueden ser imágenes, otras historias o textos.

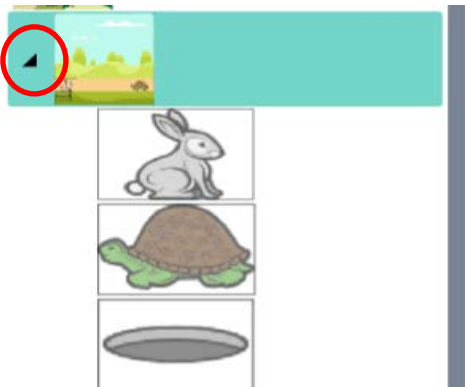


The screenshot shows the READ-COM: Reading Communities (0.5.8) interface. The main window displays the story "THE HARE AND THE TORTOISE" in a colorful, cartoonish style. The story text reads: "A Hare was making fun of the Tortoise one day for being so slow." The hare says, "Haha! Do you ever get anywhere?" and the tortoise replies, "Yes, of course! Shall we race?".

On the left side, there is a vertical menu with several items, including a red box highlighting the "Modo de edición" button. Below the menu, there are several text boxes and images related to the story, such as "Haha! Do you ever get anywhere?" and "Yes, of course! Shall we race?".












The interface also features a toolbar on the right side with various editing tools like a plus sign, a speech bubble, a scissors icon, and a document icon. At the bottom, there are navigation arrows and a home button.

9. También notarás que ahora hay un nuevo menú a la derecha. Todas las acciones de este menú afectan al elemento de historia activo, es decir, el elemento de historia seleccionado en la vista de estructura de la izquierda. En el ejemplo anterior, es la primera "página", el fondo con todos sus "hijos": el conejo, la tortuga y el agujero, en este caso.



¿Ves que hay una pequeña flecha negra a la izquierda del artículo seleccionado? Significa que tiene "hijos". En este caso, tres elementos de la historia: el conejo, la tortuga y el agujero.

A continuación, puede ver una explicación del menú de la derecha. Es el menú que aparece cuando hacemos clic a "Modo de edición". Utilizamos este menú para editar un elemento de historia activo, es decir, un elemento de historia que hemos seleccionado en la vista estructurada de la izquierda. Por ejemplo, si hace clic en "Copiar" en este menú, se copiará todo el elemento de la historia con sus hijos (paisaje con conejo, tortuga, diálogos, textos).

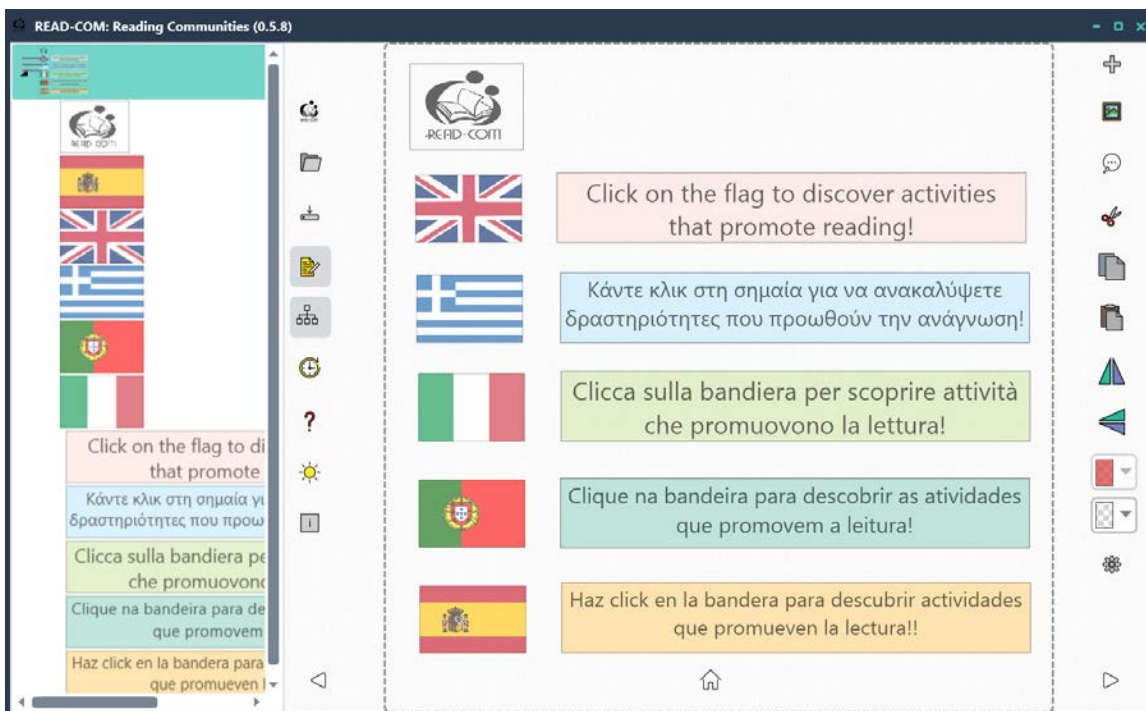
	Añadir artículo de historia, imagen (¡primero defina un área!)
	Añadir imagen (¡definir primero un área!)
	Añadir texto (¡definir primero un área!)
	Cortar (elemento de la historia activa. Queda en la memoria)
	Copiar (elemento de la historia activa)
	Pegar (el elemento de la historia previamente cortado)
	Voltear horizontalmente (elemento de la historia activa)
	Voltear verticalmente (elemento de la historia activa)
	Cambiar el color del texto (se activa sólo si se selecciona un elemento de <b>texto</b> )
	Cambiar el fondo
	Más opciones

## Empezar una historia desde cero

Antes de empezar una historia, hay que diseñarla primero. Tienes que visualizar lo que vas a crear y asegurarte de que tienes todo el contenido: Fondo, personajes, textos.


En este ejemplo tenemos una actividad en la que se pide a los usuarios que muevan las letras y las coloquen en los animales que parten de esas letras. Así que tenemos que encontrar un fondo bonito, algunas letras (por ejemplo C, F, R) y algunos animales (Vaca, Rana, Conejo). Lo mejor es que lo pongamos todo junto en una carpeta para localizarlo fácilmente cuando hagamos la historia.

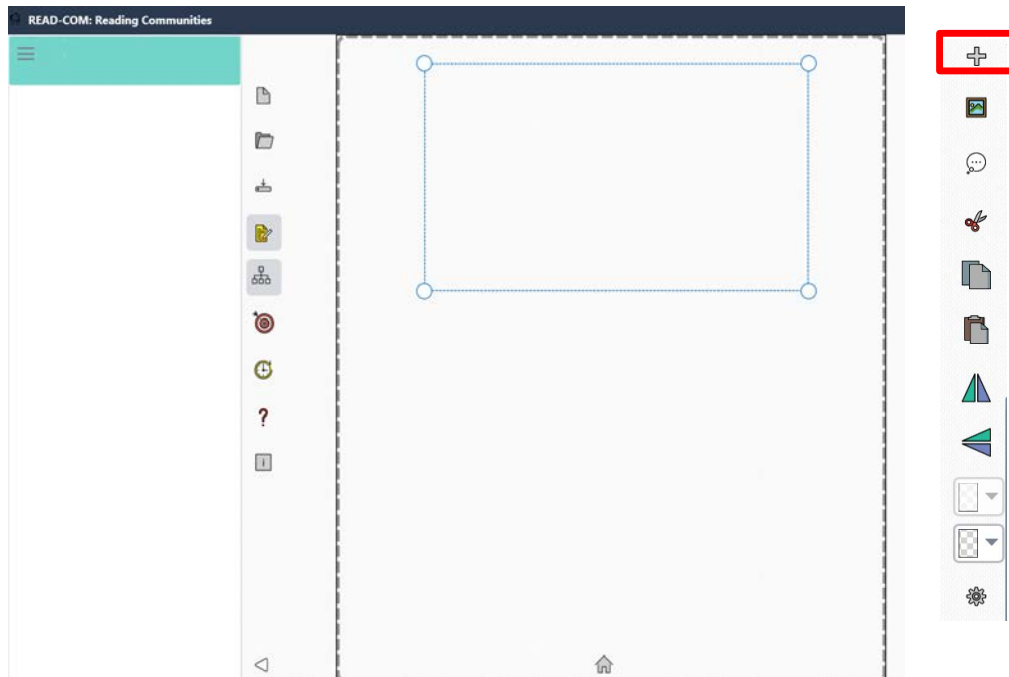
1. Ejecuta la aplicación. Haga clic en el botón amarillo "Modo de edición" y en el botón del diagrama "Vista estructurada" para ver los elementos de la historia a la izquierda.



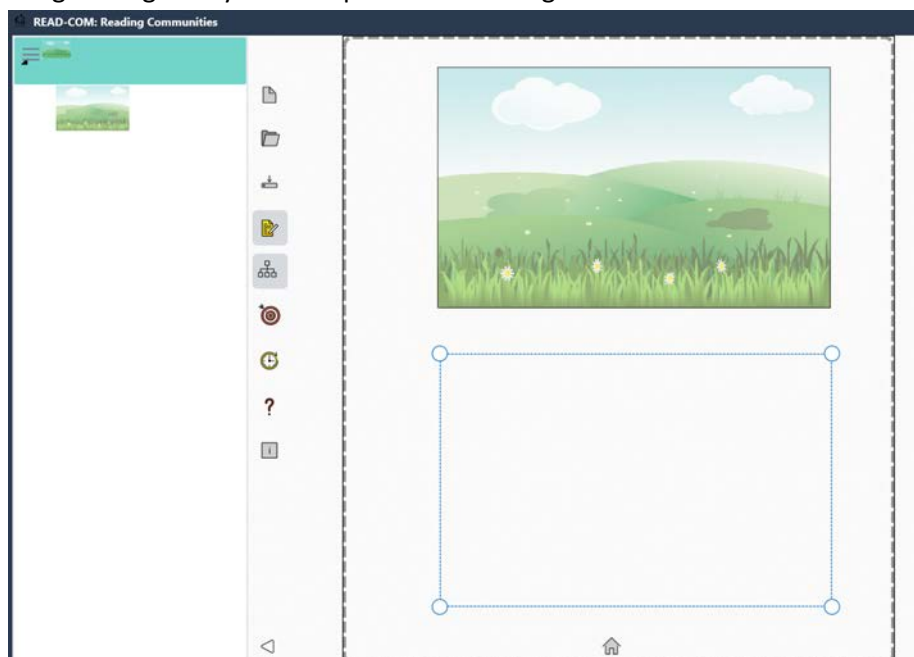
2. Se elige el primer Punto de Historia (la página que contiene todos los artículos).
3. Utiliza cortar (el icono de las tijeras en el menú de la derecha) para eliminarlo. (Permanece en la memoria temporal del PC, pero no lo utilizaremos).
4. Aparece un cuadro de diálogo "Limpieza de la historia: ¿Está seguro?", haga clic en sí. Ahora tienes un lienzo limpio sobre el que trabajar.




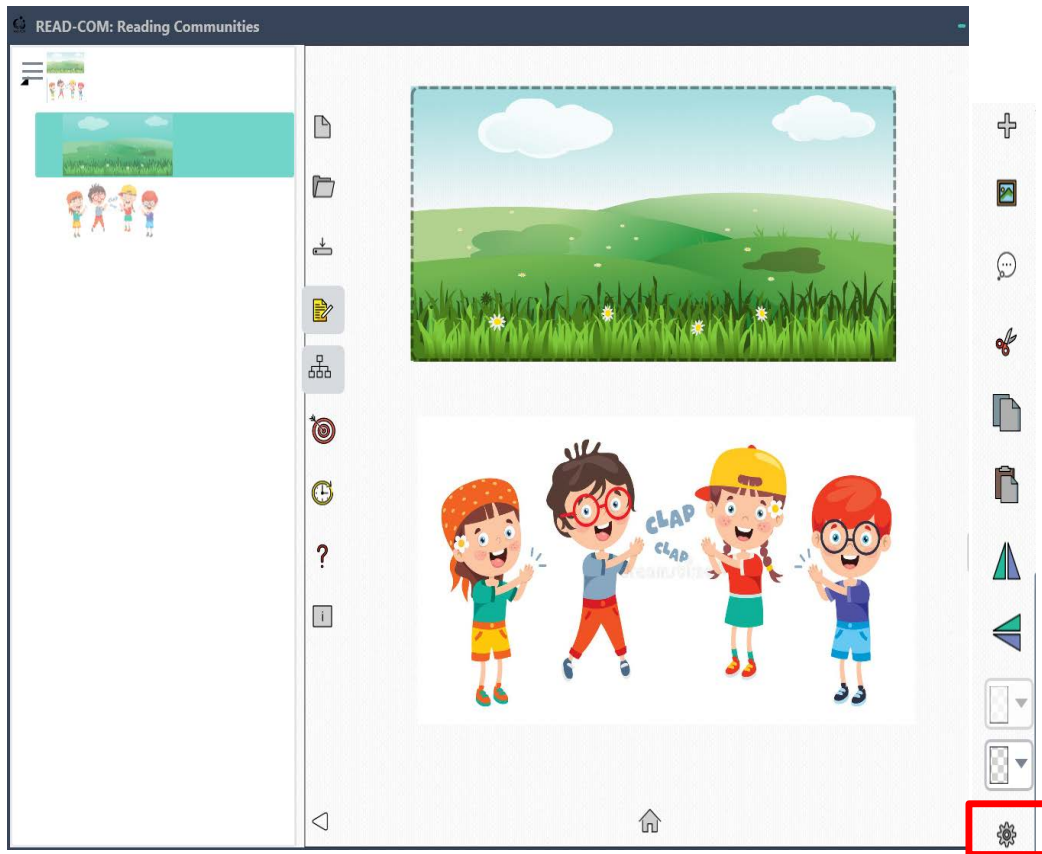
5. DEFINIR UN ÁREA. Haga clic y arrastre para definir el área donde insertará el contenido. Haga clic en el  botón + "Añadir activos multimedia". Seleccione en el Explorador de Archivos la imagen que necesita.




6. Queremos una historia con dos páginas, así que definiremos otra área para añadir una segunda imagen. Haga clic y arrastre para definir la segunda área



7. Y haz clic en el  botón + para insertar la imagen.



8. Queremos que estas dos páginas se conviertan en los puntos de nuestra historia. Para establecer cada página como un Punto de Historia, seleccione la primera página, haga clic en las opciones del menú de la parte inferior derecha y seleccione el botón  "signpost". Haz lo mismo con la siguiente página (los niños aplauden).

9. Vamos a insertar más elementos de la historia en la primera página. Tenemos que hacer clic en esta página para que se active en la vista estructurada de la izquierda. De nuevo, definimos un área, hacemos clic en el botón + y elegimos la imagen del Explorador de Archivos del ordenador. A continuación puede ver que hemos añadido seis elementos de la historia que aparecen como "hijos" de la primera página: tres letras y tres animales.



10. Veamos qué son "**más opciones**". Si hace clic en él, aparece otro menú. Todos los botones de este menú son botones de conmutación, es decir, cuando se "pulsan" fijan la función y cuando se "pulsan" la desactivan. Atención: Afectan a la partida de historia activa



1. Botón de inicio: Establece el elemento activo de la historia como inicio, es decir, la primera página que se ve al cargar la historia/actividad.
2. Botón de punto de historia: Establece el elemento de historia activo como un punto de historia, es decir, una de las "páginas" que se ven al hacer clic en "siguiente".
3. Botón de anclaje: Desactiva el arrastre del elemento de la historia. Si lo desactiva, el usuario puede arrastrar (mover) el elemento de la historia en la página.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

4. Etiquetas a topeon: Define las etiquetas. Utilizamos etiquetas para emparejar los artículos de la historia no anclados (móviles). Si los elementos de la historia coinciden correctamente, el usuario puede pasar a la siguiente página.
5. Botón de cargar contenido. Reemplaza el contenido del artículo de la historia.
6. Botón de guardar. Guarda el artículo de la historia.