

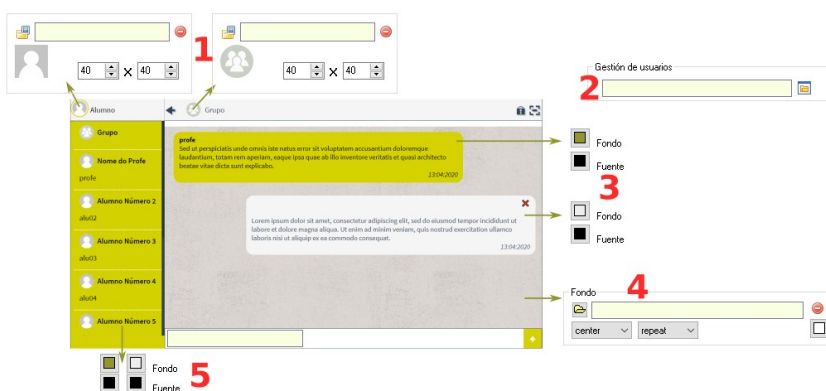
En este tipo de página en servidor podemos crear un servicio de mensajería instantánea con la que comunicarse docentes y alumnado.

Se pueden establecer “conversaciones” a nivel de todo el grupo o bien privadas entre todos los usuarios del sistema.

Para crear un sistema de mensajería tenemos las siguientes opciones:



PESTAÑA “Aspecto”:



1.- En estos dos apartado podemos seleccionar una imagen distinta de las que el programa pone por defecto tanto para los usuarios (después cada usuario puede personalizar su propio “avatar)

o el icono que identifica al propio grupo (recuadro de la derecha).

2.- Obligatorio. Aquí debemos de especificar los usuarios que podrán intervenir, para ello debemos de especificar una carpeta que contenga una gestión de usuarios que tenemos que crear con el mismo programa.

3.- Aquí especificaremos los colores de fondo y de la propia letra para los mensajes de otros usuarios (parte superior) así como los del propio usuario (parte inferior).

4.- Nos permite establecer un fondo sobre el que se verán las conversaciones.

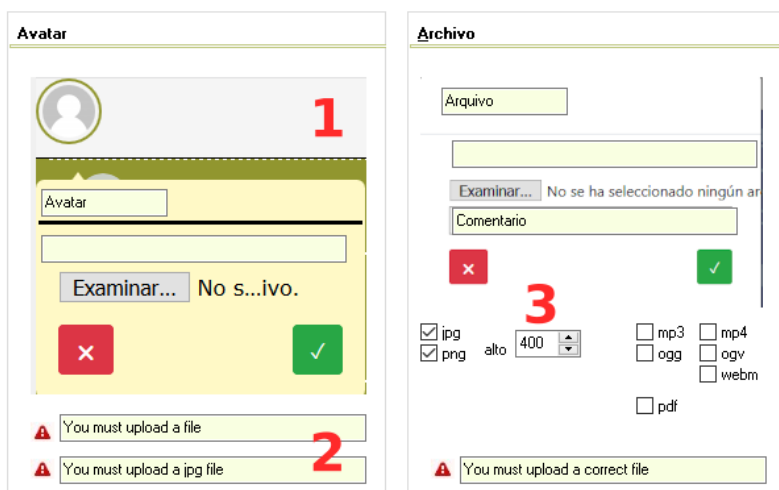
5.- Aspecto que tendrá el directorio de usuarios (izquierda) así como los colores que se usarán cuando el cursor se encuentra sobre alguno de los elementos del directorio.

PESTAÑA “Utilidades”:



El sistema de mensajería puede ser abierto y cerrado por el profesor cuando estime oportuno, para ello en 1 debemos de introducir las etiquetas que por defecto tendrá el sistema.

Por defecto, al publicar, el programa establecerá el servicio como “cerrado” (3), si el docente pulsa sobre el icono de las herramientas podrá ver algo parecido a lo mostrado en la imagen 2. Aquí podrá abrir/cerrar la mensajería (botón deslizante sobre fondo azul). También podrá establecer información que será visible mientras el sistema esté cerrado. En el último apartado (calendario) si se marca esa casilla estaremos indicando al sistema que borre todas las conversaciones cuya fecha sea anterior a la indicada en este calendario.



Los usuarios y usuarias pueden cambiar la imagen que los identifica (avatar) haciendo clic sobre esa imagen. En 1 debe de especificar las etiquetas que tendrá la ventana en la que se puede subir esa nueva imagen. En 2 debe de introducir los mensajes de error, el primero, en

el caso de que pulse en el botón verde y no haya seleccionado ningún archivo y el segundo en el caso de que el archivo seleccionado no sea un jpg.

3.- Por otra banda el sistema también puede permitir que además de texto, en cada mensaje se pueda “anexar” un archivo, aquí, además de las etiquetas que tendrá la ventana para subir esos archivos también debemos de indicar el tipo de archivos que queremos permitir. En el caso de las imágenes (ficheros jpg y png) también debemos de especificar el alto máximo que tendrán las imágenes subidas (el sistema las reduce proporcionalmente, si fuese necesario, al “alto” aquí indicado.