

INSTRUCCIONES DE CARGA

DISCO: Inserte el disco en la unidad
teclee (RUN "REMX2") y pulse ENTER

ATENCION: No encienda o desconecte el
ordenador con el disco dentro de la unidad,
de lo contrario, podría resultar dañado.



Dilogic

N.I.F. A-58166653

Londres, 54

08036 BARCELONA

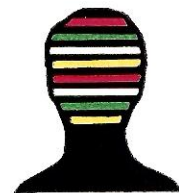
Tel. 230 94 47 - 230 93 21

Telex 99382 ODAF-E

España

AMSTRAD

SELLO DEL DISTRIBUIDOR



Dilogic

LABORATORIO
DE
INVESTIGACION
Y
DESARROLLO
DE
SOFTWARE
EDUCATIVO

Unidad lógica educativa
CONFIGURACION

AMSTRAD

CPC 6128

Este programa necesita la configuración mínima ofrecida por el AMSTRAD CPC 6128, pues aunque compatible con el resto de los componentes de la familia CPC, pueden presentarse problemas utilizando el AMSTRAD CPC 464 debido a la memoria RAM reservada para el disco.

Todo el proceso ha sido escrito bajo el control del sistema operativo AMS-DOS, y se han aprovechado los recursos que están disponibles en una de las versiones más conocidas del lenguaje BASIC; el Locomotive BASIC de microsoft.

El programa se ajusta a las necesidades de la nueva memoria ofrecida por AMSTRAD y al conocido microprocesador Z80A capaz de direccionar 64 Kilobytes.

Por otra parte, se han seguido los criterios de vanguardia en las técnicas de programación eligiendo un diseño modular para la estructura interna del programa, mediante la utilización de subrutinas acopladas adecuadamente. Con esto se consigue un tratamiento individualizado de la información y el acceso directo a cualquier parte del programa.

Una de las características principales del lenguaje BASIC es la de ser interactivo, facultad que el programa aprovecha al máximo estableciendo desde el principio un diálogo entre el operador y la máquina.

La participación del usuario es variada, ya que el programa permite respuestas del tipo afirmativo/negativo, la elección entre varias opciones (multiple choice), o bien sólo la introducción de la respuesta correcta.

El programa controla, mediante instrucciones estandars, la emisión de gráficos a través de la pantalla alfanumérica en formato de alta resolución (640 x 400 pixels).

Además y en apoyo a la explicación, en el dibujo aparecen bien diferenciados los elementos que son objeto de estudio, que se colorean de forma distinta del resto, o se les hace parpadear. En los casos en que la explicación del tema lo requiere, el programa se sirve de gráficos animados.

Para conseguir una mejor comprensión del tema tratado, el programa unas veces mezcla la pantalla gráfica con la del texto en cualquiera de sus tres formatos (0, 1 ó 2), y otras veces texto y dibujo comparten la misma pantalla.

Todas las pantallas, ya sean de texto gráficas o mixtas, se sirven de la gama de 27 colores que ofrece el sistema, para resaltar o para mantener la atención del operador en aquellos puntos de un interés especial.

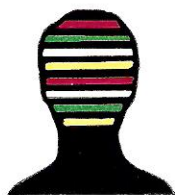
Además de los gráficos y explicaciones ya tratados anteriormente, el programa incluye curiosidades sobre aquello que se está estudiando, se detiene para tratar temas en profundidad (si el operador lo estima conveniente y da su consentimiento), y ofrece la posibilidad de volver sobre temas ya tratados con anterioridad y que a juicio del operador no han quedado suficientemente claros.

El programa combina alta y baja resolución, mediante la utilización de ventanas que permiten tratar indistintamente cada uno de los dos casos.

El programa maneja un archivo con organización secuencial, encargado de registrar al final del mismo datos tales como 100 nombres, fechas e idiomas utilizados y al cual se puede acceder mediante la utilización de la palabra clave, tras la cual se presenta un menú que permite la obtención de un listado o la búsqueda directa.

Durante la ejecución no se puede «escapar» del programa como normalmente sucede mediante la utilización de la tecla (ESC) porque la misma ha sido anulada para preveer que sea pulsada por error.

Cuando se ha terminado la ejecución, el programa prevee la reinicialización de la máquina para volver el ordenador a la situación inicial.



Dilogic

LABORATORIO
DE
INVESTIGACION
Y
DESARROLLO
DE
SOFTWARE
EDUCATIVO

AMSTRAD

CPC 6128

UNIDAD LOGICA EDUCATIVA EL CUERPO HUMANO

TEMAS

Sistema Circulatorio - El Corazón

Organos Reproductores

Sistema Reproductor - (Ovulación - Mestrución - Fecundación)

Sentidos

Sistema Respiratorio

Las Celulas

La Sangre

Aparato Digestivo

Hígado - Vesícula Biliar y Páncreas

Aparato Urinario

Sistema Oseo - Huesos

Sistema Muscular

Sistema Nervioso

Sistema Endocrino 1.º

Sistema Endocrino 2.º

El Cerebro

El Crecimiento

El Embarazo

Las Infecciones

La Energía del Organismo

INSTRUCCIONES DE CARGA

DISCO: Inserte el disco en la unidad
teclee (RUN "REMX2") y pulse ENTER

ATENCION: No encienda o desconecte el
ordenador con el disco dentro de la unidad,
de lo contrario, podría resultar dañado.



Dilogic

N I.F. A-58166653

Londres, 54

08036 B A R C E L O N A

Tel. 230 94 47 - 230 93 21

Telex 99382 ODAF-E

España



Dilogic

LABORATORIO
DE
INVESTIGACION
Y
DESARROLLO
DE
SOFTWARE
EDUCATIVO

REMX 2
ESTRUCTURA LOGICA

AMSTRAD

CPC 6128

INTRODUCCION

Durante estos últimos años, un hecho marca toda la actividad desarrollada por el hombre: La Técnica Informática. Por sus múltiples cualidades y ventajas, la enseñanza y la cultura en general, deben aprovechar también sus peculiares características con el fin de utilizarla eficazmente a su servicio. Ello obliga a una nueva reconsideración sobre las técnicas educativas empleando la informática en su desarrollo, extensión y modernización.

Programadores expertos del Laboratorio DIALOGIC, en colaboración con profesionales del COLEGIO UNIVERSITARIO DE ALAVA (C.U.A.), han desarrollado tras varios años de continuas experiencias, trabajos e investigaciones, un completo catálogo de SOFTWARE que constituye la colección denominada «El Cuerpo Humano». En ella se engloban todos los temas que ayudan a conocer y comprender todo lo relativo a la constitución, funcionamiento, forma y comportamiento de cada uno de los órganos y aparatos que integran nuestro organismo.

ERGONOMIA DEL PROGRAMA

Los programas que forman parte de esta colección tienen como primera y gran ventaja, la particularidad de que no es necesario saber informática para manejarlos, ya que, paso a paso, el mismo programa aporta en cada momento unas sencillas instrucciones que hacen posible su funcionamiento, por el que basta con saber leer para que cualquier niño o adulto pueda utilizarlo.

SOPORTE ACADEMICO

Por otra parte, la redacción de un programa de una disciplina científica como es «El Cuerpo Humano», requiere un conocimiento profundo, no sólo de su contenido, sino también de las técnicas educativas, y esto sólo se adquiere con la experiencia y madurez que caracterizan al personal docente. Esto se cumple plenamente en estos programas, al estar ideados, desarrollados y realizados por profesores universitarios de Medicina conocedores profundamente del significado, alcance actual, evolución y desarrollo de sus disciplinas. Sólo con este conocimiento y experiencia puede

un profesor transmitir a los alumnos, no sólo el detalle de unos hechos más o menos aislados y sus aplicaciones prácticas, sino el sentido y comprensión de los mismos.

La presente colección de «El Cuerpo Humano» ha sido elaborada atendiendo a las siguientes circunstancias:

a) La experiencia adquirida durante años de numerosos profesores universitarios de Medicina, lo que aporta a la misma una validez y eficacia innegable. De esta forma, por sus características, es sin duda, la más completa de todas las existentes hoy en día.

b) El deseo de ayudar a los jóvenes en la comprensión de las peculiaridades y caracteres del organismo.

c) La satisfacción en ofrecer a los padres, profesores y público en general, una obra de estudio y consulta para ellos, a la vez que les ayuda en la educación de sus alumnos e hijos.

No es ésta una colección al uso corriente, pues su objetivo es mucho más elevado, pero cualquier persona ha de encontrar necesariamente en ella un cauce normal y adecuado

a sus inquietudes científicas o culturales, cualquiera que sea la orientación y contenido que persiga.

METODOLOGIA PEDAGOGICA

El plan de estos programas y la forma de exposición, constituyen un ponderado equilibrio entre los conceptos científicos y la metodología pedagógica. Las materias tratadas en esta colección siguen un orden lógico y de interés. Es fácil comprender que por razones pedagógicas, no será posible explicar todo el contenido en cada tema, pero sí se encuentra abundante información sobre los puntos más importantes y básicos que constituyen su estructura principal.

Cada uno de los programas contiene uno de los aparatos del organismo, su exposición se fundamenta en la aparición en pantalla de sucesivas imágenes esquematizadas y dotadas de movimiento, con sus comentarios o descripciones correspondientes, y todo ello en color y siguiendo una secuencia descriptiva lógica. En cada imagen se dan unas sencillas instrucciones para seguir operando con el

programa, pudiendo elegir el usuario distintas opciones en la exposición del mismo, según sus preferencias, aunque de una forma u otra, siempre se describe en su totalidad el aparato del organismo objeto de estudio.

Al mismo tiempo, y con el fin de fijar los conceptos y por supuesto la atención del usuario, se intercalan varias veces a lo largo del programa algunas preguntas sobre los conceptos más importantes comentados hasta aquel momento. En determinadas fases de la exposición, las imágenes, no sólo se acompañan de movimiento, sino también de sonidos musicales que centran aún más la atención del usuario.

Con cada tema se intercala una exposición de numerosas curiosidades o datos anecdóticos y científicos de interés, que alimentan la curiosidad de los jóvenes para seguir profundizando en el mismo. El programa está hecho de tal forma que desde el principio da la impresión de que se está dialogando con el ordenador, ya que hay una comunicación continua (a través de preguntas, comentarios, etc.) entre éste y el usuario.

INTERACCION IDIOMATICA

Además de su desarrollo lógico, estructurado, esquemático y pedagógico, estos programas tienen la gran ventaja de que desde su inicio se puede seleccionar su exposición en uno de los cinco idiomas para los que está preparado: CASTELLANO, CATALAN, EUSKERA, INGLES y FRANCES. Es decir, prácticamente la primera imagen que aparece en el programa hace referencia a la selección del idioma. El resultado es, por lo tanto, la exposición de unos temas de forma concisa, clara, lógica, atractiva y en la que además se pueden practicar diversos idiomas. Por último, la duración de los programas está calculada de tal manera que mantiene de forma continuada la atención del operador.

OBJETIVOS QUE SE CONSIGUEN

El objetivo de esta obra es el de conocer los principios teóricos fundamentales de los diversos aparatos del cuerpo humano, y no sólo conocerlos aisladamente sino adquiriendo una visión general y completa de nuestro organismo. Los programas están hechos de

forma clara y divertida, de manera que en realidad se juega y estudia al mismo tiempo sin necesidad de un profesor y además ¡en cinco idiomas! A través de numerosos dibujos y esquemas se conocen poco a poco los secretos del cuerpo. También el ordenador reta a contestar a sus preguntas.

La utilidad que prestan estos programas no se reduce a la formación inicial. Guárdelos y serán unos buenos amigos que habrán de servirle muchas veces en su vida.

El personal docente encontrará en esta obra una ayuda imprescindible en la educación individualizada, precisa y clara del alumno. Además, al final de cada uno de los programas hay una estadística pormenorizada de cada uno de los alumnos de la clase, donde se especifica el número de veces que ha empleado el programa cada uno de ellos, la fecha, y el idioma utilizado, lo que permite un seguimiento continuado del alumno.

Laboratorios DILOGIC le agradece su confianza y espera que disfrute con sus programas, estamos a su disposición y trabajamos para usted.

CONCLUSIONES

Los programas que ha desarrollado DILOGIC, correspondientes a la colección «El Cuerpo Humano», constituyen un instrumento de gran ayuda, no sólo en la formación cultural en temas tan importantes, básicos y permanentes en la actualidad como son los de la salud, sino que además facilitan notablemente la labor diaria del profesor.

También ayudan a los padres en la educación y comunicación con sus hijos y en general a la adquisición de nuevos conocimientos.

Con los programas DILOGIC se constituye una biblioteca, menos espaciosa pero no menos importante, y que nos introduce en una nueva y divertida forma de estudiar.

Esta colección contribuye a la realización coherente de la revolución informática en el área educativa, motora del progreso y la dignificación humana.