

SUITE ARTICULATE 360

Articulate StoryLine - Prise en main

REF : MEAR002

DUREE : 14h

Présentiel Classe virtuelle

PUBLIC

Cette formation Articulate StoryLine - Prise en main est destinée aux formateurs, enseignants, responsables pédagogiques, responsables de centre de ressources, responsables de formation et consultants en formation.

Modalités et délais d'accès : les inscriptions sont fermées 24h avant la 1ère journée de formation.

Accessibilité : Si vous avez des contraintes particulières liées à une situation de handicap, veuillez nous contacter au préalable afin que nous puissions, dans la mesure du possible, adapter l'action de formation.

PREREQUIS

Cette formation Articulate StoryLine - Prise en main nécessite de connaître l'environnement Windows.

MODALITES PEDAGOGIQUES

1 poste et 1 support par stagiaire

8 à 10 stagiaires par salle

Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique pendant le stage

La formation est constituée d'apports théoriques, d'exercices pratiques, de réflexions et de retours d'expérience

MODALITES D'EVALUATION

Auto-évaluation des acquis par le stagiaire via un questionnaire en ligne

Attestation de fin de stage remise au stagiaire

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Cette formation Articulate StoryLine - Prise en main a pour but de vous initier à la création de modules e-learning interactifs. Cette création passe par les objectifs opérationnels suivants :

- Organiser logiquement son projet en scènes
- Construire un écran avec divers objets fixes ou multimédia
- Animer les objets et les synchroniser avec de l'audio
- Mettre en place une activité pédagogique interactive
- Créer une simulation logicielle démonstrative ou interactive

PROGRAMME

Créer un projet

- Découvrir l'environnement de travail
- Organiser les diapositives et les scènes
- Définir l'apparence générale : thèmes, jeux de polices et jeux de couleurs

Travailler avec les objets

- Insérer des objets et les animer
- Utiliser la timeline pour gérer leur apparition à l'écran
- Insérer des objets multimédia
- Créer un effet de zoom

Concevoir un questionnaire

- Créer une question de type « QCM »
- Créer une question de type « Saisie libre »
- Créer une question de type « Association »
- Paramétrer un tirage aléatoire
- Configurer un écran de résultats

Paramétrer le player

- Choisir et organiser les fonctionnalités du player
- Gérer le sommaire, les ressources et le glossaire
- Personnaliser l'apparence du player
- Paramétrer la navigation

Concevoir des écrans interactifs

- Créer un QCM avec des images
- Manipuler les états d'un objet interactif
- Créer une activité de type « glisser / déposer »
- Insérer des marqueurs
- Insérer des boutons
- Gérer les calques
- Paramétrer les déclencheurs

Optimiser la mise en forme des diapositives

- Configurer les masques
- Appliquer une disposition

Publier le projet

- Publier pour le Web et pour un LMS
- Editer une version papier du projet



