

Articulate Storyline, créer des contenus e-learning interactifs

Cours Pratique de 2 jours - 14h
Réf : ATI - Prix 2024 : 1 330CHF HT

Vous apprendrez comment créer et gérer efficacement des présentations e-learning interactives avec Articulate Storyline. Vous verrez comment associer du texte, de l'image, de l'audio et de la vidéo afin de développer des supports de communication ou de formation multimédia riches et adaptés.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

- Découvrir les principes de l'e-learning
- Créer du contenu d'e-Learning interactif avec l'outil Articulate Storyline
- Développer des présentations interactives avec texte, audio et vidéo
- Créer des quiz interactifs avec texte, audio et vidéo

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Pédagogie démonstrative avec travaux pratiques.

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 06/2021

1) Introduction et démarrage d'un projet Storyline

- Présentation de l'outil Storyline.
- Storyline, un outil de Rapid Learning.
- D'autres outils d'e-learning.
- Prise en main de Storyline.
- Les notions de base et la terminologie Storyline.
- Les options. Autres options de démarrage.

Travaux pratiques : Prise en main de l'interface. Créer et paramétrer un projet Storyline en important un PowerPoint.

2) Les diapositives

- Diapositives et scènes.
- Ordonner les diapositives. Les notes.
- Propriétés et branchement des diapositives.
- Transitions des diapositives.

Travaux pratiques : Création et gestion des diapositives.

3) Composer et faire le montage d'une diapositive

- Les images, les captures d'écran et les personnages.
- Les boîtes de texte et les bulles.
- Insérer et éditer une vidéo.
- Insérer et éditer de l'audio.
- Contenu Flash et Web Objects.
- Animations, zoom et panoramique.
- Réaliser le montage avec la timeline.

PARTICIPANTS

Toutes les personnes souhaitant réaliser un support de communication ou de formation interactif.

PRÉREQUIS

Bonnes connaissances de l'environnement Windows. Connaissances de base de PowerPoint.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques... Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

- Réaliser des enregistrements d'écran.

Travaux pratiques : Insérer des médias, composer et faire le montage.

4) Assurer la cohérence graphique du projet

- Utiliser les thèmes (couleurs, polices, fonds...).

- Slide Master.

- Feedback Master.

Travaux pratiques : Créer un thème Storyline.

5) Créer de l'interactivité

- L'interactivité : quoi, pourquoi, comment ?

- Bouton, hotspot, marker et freeform.

- States, triggers et layers.

- Principe et exemples d'application des variables.

Travaux pratiques : Ajouter de l'interactivité à un projet.

6) Créer des quiz

- Les principes du quiz dans Storyline.

- Les différents types de quiz.

- Les feedback et les branchements.

- La banque de questions.

- Les slides de résultat.

Travaux pratiques : Créer et paramétrer un quiz.

7) Publier un projet Storyline

- Définir les éléments du Player.

- Les couleurs et les polices du Player.

- Les paramètres du navigateur.

- Les paramètres linguistiques.

- La publication (sur site Web, LMS, CD...).

Travaux pratiques : Personnaliser le Player et publier le projet.

LES DATES

CLASSE À DISTANCE

2024 : 23 mai, 19 sept., 25 nov.