

STORYLINE - AVANCÉ - PROGRAMMATION ET INTÉGRATION LMS

Durée

3 jours

Référence Formation

2-ST-AVAN

Objectifs

Définir les différents éléments utilisables pour mettre en place un projet.
Comprendre la programmation dans un projet STORYLINE.
Construire un projet intégrable sur un LMS.

Participants

Développeur Web, Responsable Formation

Pré-requis

Connaissances de base sur Storyline requises

Moyens pédagogiques

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée d'un vidéo projecteur, tableau blanc et paperboard ainsi qu'un ordinateur par participant pour les formations informatiques.
Positionnement préalable oral ou écrit sous forme de tests d'évaluation, feuille de présence signée en demi-journée, évaluation des acquis tout au long de la formation.
En fin de stage : QCM, exercices pratiques ou mises en situation professionnelle, questionnaire de satisfaction, attestation de stage, support de cours remis à chaque participant.
Formateur expert dans son domaine d'intervention
Apports théoriques et exercices pratiques du formateur
Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle des participants
Réflexion de groupe et travail d'échanges avec les participants
Pour les formations à distance : Classe virtuelle organisée principalement avec l'outil ZOOM.
Assistance technique et pédagogique : envoi des coordonnées du formateur par mail avant le début de la formation pour accompagner le bénéficiaire dans le déroulement de son parcours à distance.

PROGRAMME

- Introduction sur l'outil Articulate Storyline

- Mise en place d'un projet

Organiser son projet correctement
Taille de la présentation
Présentation du STORY VIEW
Les "Propriétés des diapositives"
Les scènes

- Les composants

Insérer des composants dans une diapositive
Images, formes
Vidéo, Audio
Objet Web
Les différents objets interactifs

CAP ÉLAN FORMATION

www.capelanformation.fr - Tél : 04.86.01.20.50
Mail : contact@capelanformation.fr
Organisme enregistré sous le N° 76 34 0908834
[version 2023]

Le Texte

- **Définir les propriétés d'un composant**

Nommer, visualiser, verrouiller

Définir les états d'un composant

- **Les variables**

Définir une variable

Utiliser les références dans les diapos

- **Les déclencheurs de diapositive**

Comprendre les actions courantes, média et player

Bien choisir l'objet à écouter

Les différents états de mon objet

Les événements

Les conditions de déclenchement

- **Les light box**

Construire une light box

Définir les propriétés des light box

Les événements liés

Créer un questionnaire

- **Publier un projet intégrable sur une plateforme de formation**

Définition d'un LMS

Les options de rendu

Définition de la norme SCORM 2004

Empaqueter un projet pour le partager avec un LMS

- **Mise en pratique** □ **Mise en place d'un questionnaire intégrable sur un LMS**