

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

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

Mise en place d'un projet

- Insérer des composants dans une diapositive
- Images, formes

- Vidéo, Audio
- Objet Web
- Les différents objets interactifs
- Le Texte

Les composants

- Nommer, visualiser, verrouiller
- Définir les états d'un composant

Définir les propriétés d'un composant

- Définir une variable
- Utiliser les références dans les diapos

Les variables

- 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 déclencheurs de diapositive

- Construire une light box
- Définir les propriétés des light box
- Les événements liés
- Créer un questionnaire

Les light box

- Définition d'un LMS
- Les options de rendu
- Définition de la norme SCORM 2004
- Empaqueter un projet pour le partager avec un LMS



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 2025