

Articulate Storyline, het maken van interactieve e-learning inhoud

Praktijkcursus van 2 dagen - 14h

Ref : ATI - Prijs 2025 : 1 360 excl. BTW

U leert hoe u effectief interactieve e-learning presentaties kunt maken en beheren met Articulate Storyline. U zult zien hoe u tekst, beeld, audio en video kunt combineren om rijk en geschikt multimediaal communicatie- of cursusmateriaal te ontwikkelen.

PEDAGOGISCHE DOELSTELLINGEN

Na afloop van de opleiding kan de cursist:

- Ontdekken van de beginselen van e-learning
- Creëren van interactieve e-Learning inhoud met de Articulate Storyline tool
- Ontwikkelen van interactieve presentaties met tekst, audio en video
- Creëren van interactieve quizzen met tekst, audio en video

PEDAGOGISCHE METHODEN

Demonstratieve pedagogie met praktijkopdrachten.

HET PROGRAMMA

laatste update: 02/2024

1) Introductie en starten van een Storyline-project

- Presentatie van de Storyline-tool.
- Storyline, een tool voor Rapid Learning.
- Andere e-learning tools.
- Aan de slag met Storyline.
- Kennis van de basis en Storyline-terminologie.
- De opties. Andere mogelijkheden om van start te gaan.

Aan de slag met de interface. Het creëren en instellen van een Storyline-project door een PowerPoint te importeren.

2) Dia's

- Dia's en scènes.
- De dia's ordenen. Aantekeningen.
- Eigenschappen en het op elkaar aansluiten van dia's.
- Dia-overgangen.

Creatie en beheer van dia's.

3) Een dia samenstellen en de montage ervan maken

- Afbeeldingen, screenshots en personages.
- Tekstvakken en -ballonnen.
- Invoegen en redigeren van een video.
- Invoegen en bewerken van geluidsmateriaal.
- Flash-inhoud en Web Objects.
- Animaties, zoomen en pannen.
- Montages bewerken met de tijdlijn.
- Schermopnames maken.

Media invoegen, samenstellen en bewerken.

DEELNEMERS

Iedereen die interactief communicatie- of cursusmateriaal wil produceren.

VOORAFGAANDE VEREISTEN

Goede kennis van de Windows-omgeving. Basiskennis van PowerPoint.

VAARDIGHEDEN VAN DE CURSUSLEIDER

De deskundigen die de cursus leiden zijn specialisten op het betreffende vakgebied. Zij werden geselecteerd door onze pedagogische teams zowel om hun vakken als hun pedagogische vaardigheden voor elke cursus die zij geven. Zij hebben minstens vijf tot tien jaar ervaring in hun vakgebied en oefenen of oefenden verantwoordelijke bedrijfsfuncties uit.

BEOORDELINGSMODALITEITEN

De cursusleider beoordeelt de pedagogische vooruitgang van de deelnemer gedurende de gehele cursus aan de hand van meerkeuzevragen, praktijksituaties, praktische opdrachten, ... De deelnemer legt ook van tevoren en naderhand een test af ter bevestiging van de verworven kennis.

PEDAGOGISCHE EN TECHNISCHE MIDDELEN

- De gebruikte pedagogische middelen en cursusmethoden zijn voornamelijk: audiovisuele hulpmiddelen, documentatie en cursusmateriaal, praktische oefeningen en correcties van de oefeningen voor praktijkstages, casestudies of reële voorbeelden voor de seminars.
- Na afloop van de stages of seminars verstrekt ORSYS de deelnemers een evaluatievragenlijst over de cursus die vervolgens door onze pedagogische teams wordt geanalyseerd.
- Na afloop van de cursus wordt een presentielijst per halve dag verstrekt, evenals een verklaring van de afronding van de cursus indien de stagiair alle sessies heeft bijgewoond.

TOEGANGSMODALITEITEN EN -TERMIJNEN

De inschrijving dient 24 uur voor aanvang van de cursus plaatsgevonden te hebben.

TOEGANKELIJKHEID VOOR MINDERVERVALDEN

Is voor u speciale toegankelijkheid vereist? Neem contact op met mevr. FOSSE, contactpersoon voor mindervaliden, via het adres psh-accueil@ORSYS.fr om uw verzoek en de haalbaarheid daarvan zo goed mogelijk te bestuderen.

4) Zorgen voor de grafische samenhang van het project

- Thema's gebruiken (kleuren, lettertypes, achtergronden, enz.).
- Slide Master.
- Feedback Master.

Een Storyline-thema maken.

5) Interactiviteit creëren

- Interactiviteit: wat, waarom, hoe?
- Knop, hotspot, marker en freeform.
- States, triggers en layers.
- Principe en voorbeelden van toepassing van variabelen.

Interactiviteit toevoegen aan een project.

6) Quizzen creëren.

- De principes van de quiz in Storyline.
- De verschillende type quizzen.
- Feedbacks en verbindingen.
- De vragenbank.
- Het resultaat in dia's.

Een quiz creëren en inzetten.

7) Een Storyline-project publiceren

- De elementen van de Player bepalen.
- De kleuren en lettertypes van de Player.
- Browserinstellingen.
- Taalinstellingen.
- Publicatie (op website, LMS, CD, enz.).

De Player personaliseren en het project publiceren.

DATA

KLAS OP AFSTAND

2025 : 27 nov.

BRUSSEL

2025 : 29 sept., 27 nov.