

Agenda Vorschlag Articulate Storyline 3/360 Schwerpunkte: Interaktion

TAG 1

Begrüßung

Vorstellungsrunde Kurze Gesprächsrunde: Was erwarten Sie von Articulate Storyline?

- | | | |
|----------|--------------------|---|
| 1. Block | Theoretischer Teil | Was ist Articulate Storyline? Was wollen wir erstellen? |
| 2. Block | Praktischer Teil | Gemeinsamer Rundgang durch das Programm |

KURZE PAUSE

- | | | |
|----------|--------------------|-----------------------------------|
| 3. Block | Theoretischer Teil | Illustrationen, Layers und Slides |
| 4. Block | Theoretischer Teil | Interaktivität 1 |
| | Übung 1 | Sprünge zwischen Folien |
| | Übung 2 | Navigation mit Trigger |
| | Übung 3 | verzweigtes Szenario |

PAUSE

- | | | |
|----------|--------------------|---------------------------------|
| 5. Block | Theoretischer Teil | Zustände - Ändern von Zuständen |
| 6. Block | Theoretischer Teil | Interaktivität 2 |
| | Übung 1 | Aufklappen von Inhalten |
| | Übung 2 | Erstellung von Tabs |

KURZE PAUSE

und Besprechung

Verwendung von Triggern in Ihren Trainings

- | | | |
|----------|--------------------|--|
| 7. Block | Theoretischer Teil | Die verschiedenen Quizarten |
| | Übung 1 | Erstellen von unterschiedlichen Fragearten |
| | Übung 2 | Freies Üben |
| | Übung 3 | Erstellen eines Quizpools |
| | Übung 4 | Separate Auswertung mit Variablen |
| 8. Block | Theoretischer Teil | Interaktivität 3 |
| | Übung 1 | Schieberegler |
| | Übung 2 | Checkboxen |
| | Übung 3 | Drag & Drop |

9. Block Offener Block für Wiederholung und Fragen

TAG 2

1. Block Wiederholung und Fragen

2. Block Theoretischer Teil Wiederholung der Interaktivität
 Übung gemeinsames Umsetzen von 2 Ideen

KURZE PAUSE

3. Block Theoretischer Teil Template und Master
 Übung Erstellen eines Masters

4. Block Theoretischer Teil Der Publish
 Übung 1 Publizieren eines Projektes – Erstellung von SCORM-fähigen Dateien
 Übung 2

PAUSE

5. Block Theoretischer Teil Der Player
 Übung Publizieren eines Projektes unter Verwendung der Einstellungsmöglichkeiten

6. Block Theoretischer Teil Einfügen von Video und Webobjekt
 Übung 1 Verwendung einer Videodatei
 Übung 2 Verwendung von Webobjekten

KURZE PAUSE

7. Block Theoretischer Teil Variablen
 Übung Übungen zu Variablen

Fakultativ
 8. Block Theoretischer Teil Screenrecordings
 Übung 1 Aufzeichnen einer nicht-interaktiven Simulation
 Übung 2 Aufzeichnen einer interaktiven Simulation

9. Block Theoretischer Teil Projekt auf PowerPoint-Basis
 Praktischer Teil Übung Importieren einer PowerPoint-Datei