

Carrot E-Learning Software Training für Articulate Storyline Agenda



Carrot Business Solutions
Ralf Baum, Axel Moser GbR

Brückenstraße 30
69120 Heidelberg
Germany

info@carrot-solutions.de
+49 (0)6221 751 725 2

Inhalt

1	Ablauf Tag 1	3
1.1	Begrüßung	3
1.2	Modul 1: Einführung	3
1.3	Modul 2: Schnelle Projekterstellung als Überblick	3
1.4	Modul 3: Anordnung der Features	3
1.5	Modul 4: Aufnehmen, Einfügen und Editieren von Audio-Dateien	3
1.6	Modul 5: Illustrationen und Slide	3
1.7	Modul 6: Slides und Scenes	3
1.8	Modul 7: Interaktivität	4
1.9	Modul 8: Weitere Interaktivitätselemente	4
1.10	Modul 9: Screenrecordings	4
1.11	Modul 10: Projekt auf PowerPoint-Basis	4
1.12	Modul 11: Schlussübung des ersten Tages	4
2	Ablauf Tag 2	5
2.1	Einstiegsrunde	5
2.2	Modul 12: Die verschiedenen Quizarten	5
2.3	Modul 13: Template und Master	5
2.4	Modul 14: Publishing	5
2.5	Modul 15: Der Player	5
2.6	Modul 16: Einfügen Video und Webobjekt	5
2.7	Modul 17: Variablen	5
2.8	Modul 18: Verwendung bereits bestehender Inhalte	5
2.9	Modul 19: Überblick über die Projekterstellung	5
2.10	Modul 20: Abschlussprojekt	5

1 Ablauf Tag 1

1.1 Begrüßung

Kurze Gesprächsrunde: Was erwarten Sie von Storyline?

1.2 Modul 1: Einführung

Was ist Storyline? Was kann man damit erstellen?

1.3 Modul 2: Schnelle Projekterstellung als Überblick

Übung

- | Gemeinsames Erstellen von 4 Folien
- | Einfügen von 2 PowerPoint-Folien

Kurze Gesprächsrunde: Erster Eindruck

PAUSE

1.4 Modul 3: Anordnung der Features

Schneller Überblick über die Anordnung der Features in Storyline

1.5 Modul 4: Aufnehmen, Einfügen und Editieren von Audio-Dateien

Übung: Aufnehmen von 30 Sekunden Audio, editieren und einfügen

Verwendung von Audios - Tipps zu Audioaufnahme

Q&A

MITTAGSPAUSE

1.6 Modul 5: Illustrationen und Slide

Übungen

- | 1: Einfügen von Illustrationen - freies Üben
- | 2: Einfügen von Illustrationen und Audio-Synchronisation

1.7 Modul 6: Slides und Scenes

Übung : Schnelles Erstellen von mehreren Folien und Slides

1.8 Modul 7: Interaktivität

Übungen

- | 1: Sprünge zwischen Folien
- | 2: Navigation mit Trigger
- | 3: verzweigtes Szenario
- | 4: Analysieren von 2 Template-Dateien
- | 5: Nachbauen der Template-Dateien

Besprechung: Verwendung von Trigger

Übung : Freies Üben

PAUSE

1.9 Modul 8: Weitere Interaktivitätselemente

Übung: Verwendung von Buttons und Markern

1.10 Modul 9: Screenrecordings

Übung: Aufzeichnen einer nicht-interaktiven Simulation

1.11 Modul 10: Projekt auf PowerPoint-Basis

Übung: Importieren einer PowerPoint-Datei

1.12 Modul 11: Schlussübung des ersten Tages

Verwenden der bisher gelernten Features

2 Ablauf Tag 2

2.1 Einstiegsrunde

Wiederholung

Q&A

2.2 Modul 12: Die verschiedenen Quizarten

Übungen

- | 1 : Erstellen von unterschiedlichen Fragearten
- | 2 : Freies Üben
- | 3 : Erstellen eines Quizpools

PAUSE

2.3 Modul 13: Template und Master

Übungen

- | 1: Erstellen eines Templates mit Platzhaltern
- | 2: Erstellen eines Masters

2.4 Modul 14: Publishing

Übung: Publizieren eines Projekts

MITTAGSPAUSE

2.5 Modul 15: Der Player

Übung: Publizieren eines Projekts unter Verwendung der Einstellungsmöglichkeiten

2.6 Modul 16: Einfügen Video und Webobjekt

Übungen

- | 1 : Verwendung einer Videodatei
- | 2 : Verwendung von Webobjekten

2.7 Modul 17: Variablen

Übung: Erstellung einer „Eingabemaske“ mit Articulate Storyline-Dateien

2.8 Modul 18: Verwendung bereits bestehender Inhalte

Bestehende Inhalte, wie z.B. PDF-Dateien, in Articulate Storyline einlesen

PAUSE

2.9 Modul 19: Überblick über die Projekterstellung

Q&A

2.10 Modul 20: Abschlussprojekt