

Agenda Schulung Grundlagen Adobe Captivate Classic Schwerpunkt: Interaktivität | 2-tägige Schulung

TAG 1

Begrüßung

Vorstellungsrunde Kurze Gesprächsrunde: Was erwarten Sie von Adobe Captivate Classic?

1. Block Theoretischer Teil Was ist Adobe Captivate Classic? Was wollen wir erstellen?
Gemeinsamer Rundgang durch das Programm

2. Block Theoretischer Teil Software-Simulation
Praktischer Teil Aufzeichnen von Software-Simulationen

KURZE PAUSE

3. Block Theoretischer Teil Die wichtigsten Standard-Objekte (Highlight, Clickbox, Audios
und Text Caption)
Praktischer Teil Editieren und Einfügen der Standard-Objekte

4. Block Praktischer Teil Interaktivität
Nachbau von vier typischen Interaktionsarten

PAUSE

5. Block Theoretischer Teil Zustände - Ändern von Zuständen

6. Block Praktischer 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

TAG 2

- | | | |
|----------|-------------------------|---|
| 1. Block | Wiederholung und Fragen | |
| 2. Block | Theoretischer Teil | Besprechung der am Vortag erarbeiteten Folienideen
Übung gemeinsames Umsetzen von 2 Ideen |

KURZE PAUSE

- | | | |
|----------|--------------------|---|
| 3. Block | Praktischer Teil | Interaktivität 3
Die Verwendung von Variablen und Trigger |
| 4. Block | Theoretischer Teil | Interaktivität 4
Übung 1 Schieberegler
Übung 2 Checkboxes
Übung 3 Drag & Drop |

PAUSE

- | | | |
|----------|--------------------|---|
| 5. Block | Theoretischer Teil | Template und Master
Übung Erstellen eines Masters |
| 6. Block | Theoretischer Teil | Der Publish
Übung Publizieren eines Projekts |

KURZE PAUSE

- | | | |
|----------|--------------------|--|
| 7. Block | Theoretischer Teil | Der Player
Übung Publizieren eines Projekts unter Verwendung
der Einstellungsmöglichkeiten |
| 8. Block | Theoretischer Teil | Einfügen Video und Webobjekt
Übung 1 Verwendung einer interaktiven Videodatei
Übung 2 Verwendung von Webobjekten |