

ARTICULATE STORYLINE 360 • ELEMENTAL

Duración: 24 Horas

Modalidad: eLearning

Público y requisitos: pedagogos, diseñadores gráficos, programadores y otros perfiles relacionados con la formación que quieran adentrarse en una nueva ocupación dentro del mercado laboral.

Objetivos:

- Conocer la utilidad directa del eLearning.
- Conocer todas las ventajas de la nueva ocupación de *productor de contenidos formativos*.
- Crear flujos de trabajo propios en la producción de formación online.
- Adquirir las destrezas básicas para trabajar con Articulate Storyline.
- Publicar y configurar contenido formativo para plataformas.

TEMARIO

UNIDAD 1 – INTRODUCCIÓN AL eLEARNING

Tipos de formación

Ventajas de la formación online

Tipos de formatos

El concepto de herramienta de autor

Conociendo el LMS

Empatía digital

Conceptos de accesibilidad

UNIDAD 2 – CONOCIENDO ARTICULATE STORYLINE

Las diferentes aplicaciones de Articulate

Entorno de trabajo de Articulate Storyline 360

Flujos de trabajo en Articulate Storyline 360

Resoluciones y salida HTML5

UNIDAD 3 – TIPOS DE DIAPOSITIVAS

Powerpoint y Articulate Storyline 360

Propiedades de las diapositivas

Trabajar con plantillas

La máster slide

Uso de las notas de diapositiva

Vías de creación gráfica

UNIDAD 4 – MULTIMEDIA

Trabajando con animaciones
Las transiciones
Trabajando con imágenes dentro de Articulate Storyline
El uso de personajes dentro de Articulate Storyline
Inserción de vídeos y sus parámetros.
Uso didáctico y técnico del audio.

UNIDAD 5 – PREGUNTAS Y EVALUACIONES

Autoevaluación vs Calificación
Uso del banco de preguntas
Tipos de preguntas dentro de Articulate Storyline
Página de resultados

UNIDAD 6 – LAS CAPAS

¿Qué son las capas?
Ventajas del uso de capas
Creación y duplicación de capas
Uso interactivo de las capas

UNIDAD 7 – INTERACTIVIDAD

Creación de botones y objetos interactivos
Otras funcionalidades interactivas
¿Qué son los triggers? (Disparadores)
La importancia de la interactividad
Agregar, editar y manipular disparadores

UNIDAD 8 – GRABACIONES DE ENTORNO

Cursos transversales y cursos técnicos
Conceptos de proporción y resolución
Creando grabaciones de entorno
Modos de grabación

UNIDAD 9 – SIMULACIONES

La importancia del aprendizaje en vivo
Articulate Storyline y los tiempos en plataforma
Trucos y consejos

UNIDAD 10 – EL PLAYER

Conociendo las ventajas de nuestro reproductor
Diseño y grafismo de nuestro reproductor
Ajustes del reproductor
Creación de índices (menús)
Idioma y etiquetas de texto
Creación de glosarios y recursos

UNIDAD 10 – PRODUCTO FINAL

Estándares eLearning

¿Qué es el scorm?

Plataformas eLearning

Conceptos de publicación

Configuración de una publicación

Incorporación de recursos

Rutas relativas y rutas absolutas