

ARTICULATE STORYLINE 360 • PARA PRODUCTORES DE CONTENIDO

Duración: 72 Horas

Modalidad: eLearning

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

Objetivos:

- Crear diversos formatos eLearning.
- Crear flujos de trabajo propios en la producción de formación online.
- Adquirir los conocimientos necesarios para el desarrollo de eLearning avanzado.
- Adquirir las destrezas avanzadas para trabajar con Articulate Storyline.
- Crear formatos de formación en vídeo
- Crear evaluaciones.
- Emplear las animaciones y transiciones en procesos didácticos.
- Publicar y configurar contenido formativo responsive y adaptative

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
Ejecutando el instalador de Drupal
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 11 – 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

UNIDAD 12 – ¿QUÉ SON LAS VARIABLES?

Naturalez y objeto de las variables
Tipos de variables (texto, numéricas, etc)
Creación y modificación de variables
Conceptos de gamificación
Creación de interactividad con variables
Creación de juegos

UNIDAD 13 – VARIABLES CONDICIONALES

Uso de las variables condicionales
Conceptos de algoritmia
Aplicación de las variables condicionales

UNIDAD 14 – ¿QUÉ ES EL SCORM?

Analizando la publicación de Articulate Storyline 360
Cómo funciona el seguimiento de un curso
El XML
Creación de imsmanifest

UNIDAD 15 – RISE 360

El mobile Learning
Responsive vs Adaptative
Diseño dentro de Rise 360
Componentes interactivos
Enriqueciendo nuestra producción
Plantillas
Compartir y publicar

UNIDAD 16 – CONTENT LIBRARY 360

El uso de la biblioteca
Los personajes
Planteamiento gráfico de la producción eLearning

UNIDAD 17 – REVIEW 360

Flujos de producción
Ordenado y gestión de versiones
Conceptos de publicación
Panel de control de Review 360

UNIDAD 18 – STUDIO 360

Creando formación dentro de Powerpoint
Diseño gráfico y didáctico en Powerpoint
Interactividad
Agregando grabaciones de entorno
El reproductor
Objetos web
Gestión de escenarios

UNIDAD 19– REPLAY 360

Webminar vs Streaming
Naturaleza de la formación en vídeo
El tutorial
Conceptos de edición en Replay 360
Transiciones
Incorporación de gráficos
La edición creativa
Recursos complementarios
Edición de audio
Publicación

UNIDAD 20 – PEEK 360

Las grabaciones de entorno
Extracción de URL's
Flujo de trabajo entre Peek 360 y Replay 360
Librería en Articulate.com

UNIDAD 21 – OTRAS HERRAMIENTAS EXTERNAS

Grabadores de entorno opensource
Ezvid vs Quicktime
Sobre las plataformas LMS opensource
Recursos online