

Formation

Captivate

28 H

Objectifs

- Créer du contenu d'e-Learning interactif avec l'outil Adobe Captivate
- Développer des présentations interactives avec texte, audio et vidéo
- Créer des quiz interactifs avec texte, audio et vidéo

Pré-requis :

- Connaître l'environnement PC/Windows,
- Tout public familiarisé avec le micro-ordinateur,
- Techniciens ou futurs techniciens chargés des installations d'ordinateurs.

Méthodes pédagogiques :

Pédagogie démonstrative avec travaux pratiques

Modalités d'évaluation :

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des multiples exercices de travaux pratiques à réaliser (50 % du temps).

Programme

1) Introduction et démarrage d'un projet Captivate

- Présentation de l'outil Captivate.
- Captivate, un outil de Rapid Learning.
- D'autres outils d'e-learning.
- Prise en main de Captivate.
- Les notions de base et la terminologie Captivate.
- Les options. Autres options de démarrage.

Travaux pratiques

Prise en main de l'interface.

Créer et paramétrer un projet Captivate en important un PowerPoint.

2) Les diapositives

- Diapositives et scènes.
- Ordonner les diapositives. Les notes.
- Propriétés et branchement des diapositives.
- Transitions des diapositives.

Travaux pratiques

Création et gestion des diapositives, directement sur Captivate

3) Composer et faire le montage d'une diapositive

- Les images, les avatars, les captures d'écran et les personnages.
- Les boîtes de texte et les bulles.
- Insérer et éditer une vidéo.
- Insérer et éditer de l'audio.
- Contenu Flash et Web objects.
- Animations, zoom et panoramique.
- Réaliser le montage avec la timeline.
- Réaliser des enregistrements d'écran.

Travaux pratiques

Insérer des médias, composer et faire le montage.

4) Assurer la cohérence graphique du projet

- Utiliser les thèmes (couleurs, polices, fonds...).
- Slide Master.
- Feedback Master.

Travaux pratiques

Créer un thème Captivate.

5) Créer de l'interactivité

- L'interactivité : quoi, pourquoi, comment ?
- Bouton, hotspot, marker et freeform.

- Synchroniser des éléments visuels et sonores .
- States, triggers et layers.
- Principe et exemples d'application des variables.

Travaux pratiques

Ajouter de l'interactivité à un projet.

6) *Enregistrement de démonstrations et de simulations logicielles*

- Créer une simulation étape par étape
- Créer une simulation en continu
- Modifier ou corriger une simulation logicielle

Travaux pratiques

Créer une simulation succincte d'un logiciel de traitement de texte

7) *Créer des quiz*

- Les principes du quiz dans Captivate.
- Les différents types de quiz.
- Les feedback et les branchements.
- La banque de questions.
- Les slides de résultat.

Travaux pratiques

Créer et paramétrer un quiz.

8) *Publier un projet Captivate*

- Définir les éléments du Player.
- Les couleurs et les polices du Player.
- Les paramètres du navigateur.
- Les paramètres linguistiques.
- La publication (Sur site Web, LMS, CD...).

Travaux pratiques

Personnaliser le Player et publier le projet.