

Démarrer
avec
Articulate
Storyline

Table des matières

Créer votre premier projet	4
Améliorer vos diapositives	8
Ajouter de l'interactivité	12
Enregistrer une simulation logicielle ou didacticiel	19
Insérer un quiz	24
Publier votre module	32
Fonctionnalités supplémentaires à découvrir	35
Communautés : Les essentiels du e-learning et E-Learning Heroes	37

Vous avez choisi de travailler avec Articulate Storyline et nous vous en remercions ! Ce guide est là pour vous aider à prendre en main le logiciel et vous apprendre à créer rapidement et facilement des modules e-learning efficaces. Pour toute question à laquelle ce guide ne répondrait pas, appuyez-vous sur l'expertise de la communauté Articulate en lançant une discussion sur le blog [Les essentiels du e-learning](#), sur les [forums E-Learning Heroes](#) (en anglais) ou tirez profit de nos [tutoriels produit avancés](#) (en anglais). Nous sommes là pour vous aider !

Dans ce guide, vous allez apprendre à :

- Créer votre premier projet
- Améliorer vos diapositives avec du contenu multimédia et une voix-off
- Créer des interactions avec des boutons, des états, des déclencheurs et des calques
- Enregistrer une simulation logicielle (appelée aussi didacticiel)
- Ajouter un quiz
- Publier votre module

[Articulate Storyline](#) est un outil auteur e-learning simple d'accès pour les débutants. Cette application à base de diapositives fonctionne à l'aide d'une interface intuitive qu'on a immédiatement l'impression de connaître. Voyons comment vous pouvez rapidement et aisément créer votre premier projet Storyline.

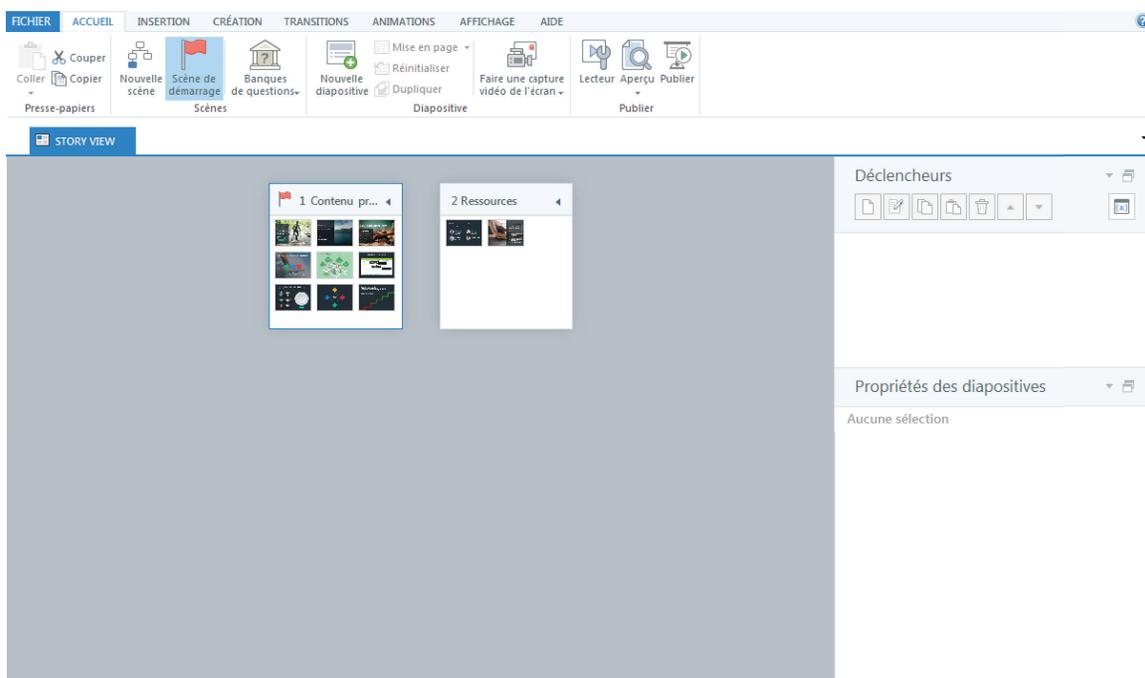
Créer votre premier projet

Lancer le logiciel

Pour commencer, vous devez lancer Storyline en double-cliquant sur l'icône située sur votre bureau.

Tour d'horizon du logiciel

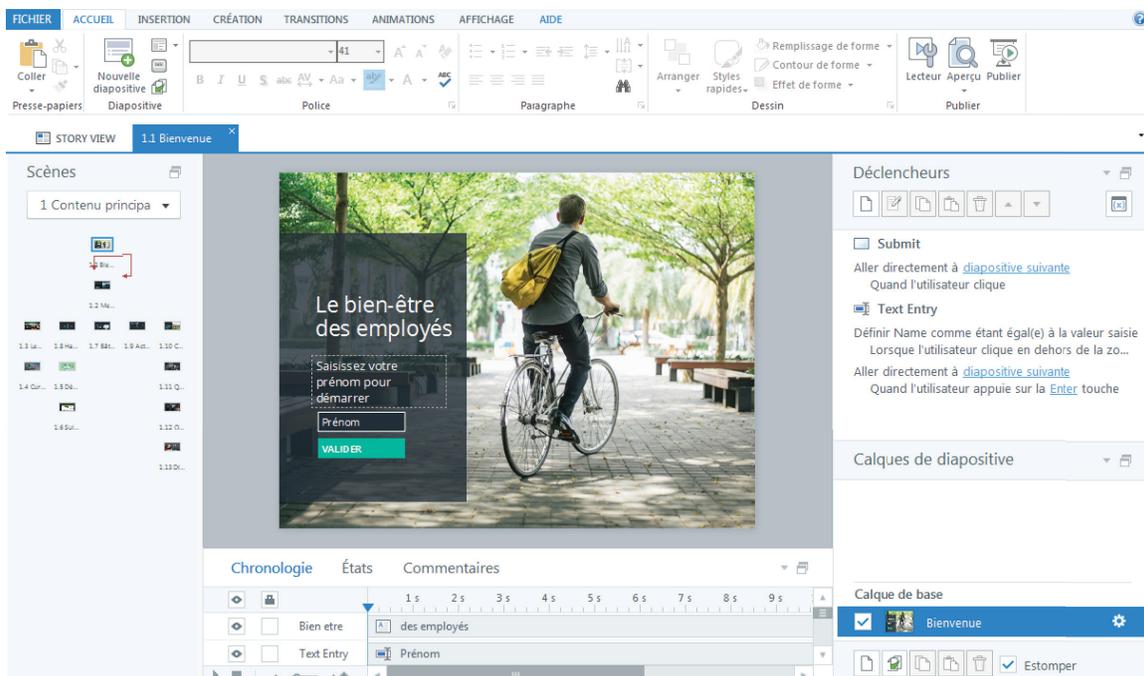
Plusieurs options s'offrent à vous lorsque vous lancez Storyline. Cliquez sur le lien **Nouveau Projet** afin de lancer un nouveau projet de présentation depuis **Story View**. Dans Story View, vous pouvez voir toutes les diapositives de votre module, organisées dans ce qu'on appelle des Scènes.



Story View affiche vos diapositives, organisées en scènes.

Double-cliquez sur une diapositive pour l'ouvrir dans l'Affichage diapositive. C'est ici que vous allez réaliser l'essentiel de votre travail dans Storyline.

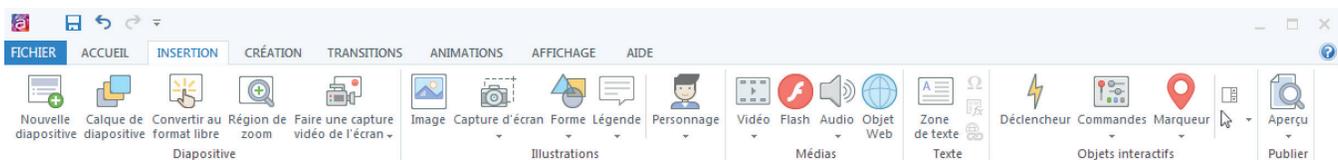
Une fois en vue Diapositive, vous verrez un ruban familier tout en haut de l'application, ainsi que plusieurs panneaux sur le côté droit et en bas de l'application. Les panneaux sont ancrables, ce qui signifie que vous pouvez personnaliser votre espace de travail en les plaçant là où vous le souhaitez, et même sur un second moniteur. Ceci vous permet de libérer plus d'espace pour afficher vos diapositives et gérer votre contenu.



Cette vue vous permettra de réaliser l'essentiel de votre travail.

Créer un projet

Pour créer un projet Storyline, commencez par créer vos diapositives à l'aide de toutes les options de base disponibles dans l'onglet **Insertion** du ruban, telles que les zones de texte, les images et les formes. Pour mettre toutes les chances de votre côté et obtenir un rendu visuel convaincant, vous pouvez vous appuyer sur un thème ou télécharger des modèles gratuits sur [E-Learning Heroes](#).



Utilisez l'onglet Insertion pour ajouter des images, des formes, des légendes, etc.

Vous remarquerez que chaque objet que vous ajoutez à votre diapositive apparaît en tant qu'objet dans le panneau de Chronologie, au bas de l'application. La Chronologie est un élément essentiel : elle permet d'ajuster l'arrivée et la sortie des objets à l'écran et également de contrôler l'ordre d'apparition de ceux-ci.

Dans la Chronologie, les objets apparaissent dans l'ordre où vous les avez disposés dans votre diapositive. Les éléments situés tout en haut apparaissent en premier plan ou dans le calque supérieur de la diapositive. Pour modifier l'ordre de vos calques, sélectionnez un élément dans la Chronologie et faites-le glisser vers le haut ou vers le bas de la liste.



La chronologie contrôle le minutage et l'ordre des objets d'une diapositive.

Prenez soin d'enregistrer régulièrement votre travail sur votre disque dur local. Travailler sur un disque réseau ou sur un disque externe (tel qu'une clé USB) est susceptible de provoquer des comportements instables.

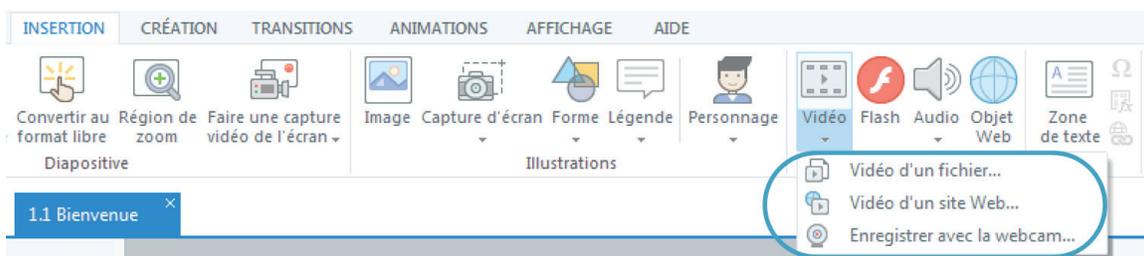
Améliorer vos diapositives

Une fois vos diapositives dotées de leur contenu basique, vous pouvez les enrichir de fonctionnalités e-learning. Examinons comment vous pouvez facilement améliorer vos diapositives en leur ajoutant de la vidéo, un personnage, une voix-off et des fonctions interactives.

Insérer une vidéo

Les vidéos sont idéales pour apprendre comment faire aux apprenants, qu'il s'agisse de prendre en main un nouveau logiciel ou de choisir le bon équipement de sécurité au travail. Elles donnent par ailleurs du « peps » à votre module. Regarder quelqu'un à qui vous pouvez vous identifier est généralement plus intéressant que de lire une liste à puces.

Vous pouvez ajouter une vidéo existante à votre projet Storyline à partir d'un fichier vidéo ou d'un site Web. Pour ajouter un fichier vidéo (quasiment tous les formats sont supportés), cliquez sur le bouton **Vidéo** dans l'onglet **Insertion** du ruban, puis sélectionnez **Vidéo d'un fichier**, cherchez la vidéo que vous souhaitez utiliser puis cliquez sur **Ouvrir**. La vidéo est insérée dans votre diapositive.



L'ajout d'une vidéo à partir d'un site comme Vimeo est tout aussi simple. Tout d'abord, il vous faut le code d'intégration. Pas d'inquiétude, il est très facile à trouver. Voici comment procéder :

- **Vimeo** : Cliquez sur le bouton **Partager** qui apparaît lorsque vous survolez le lecteur vidéo, puis copiez le code disponible dans la fenêtre pop-up.

Muni(e) du code d'intégration, cliquez une nouvelle fois sur le bouton **Vidéo** du ruban **Insertion** et choisissez cette fois **Vidéo d'un site Web**. Puis, collez le code d'intégration dans la zone **Insérer une vidéo à partir d'un site Web** et cliquez sur **Insertion**.

Insérer une vidéo à partir d'un site Web ×

Pour intégrer un lien vers une vidéo que vous avez mise en ligne sur un site Web, copier le code d'intégration à partir de ce site Web et coller-le dans la zone de texte ci-dessous :

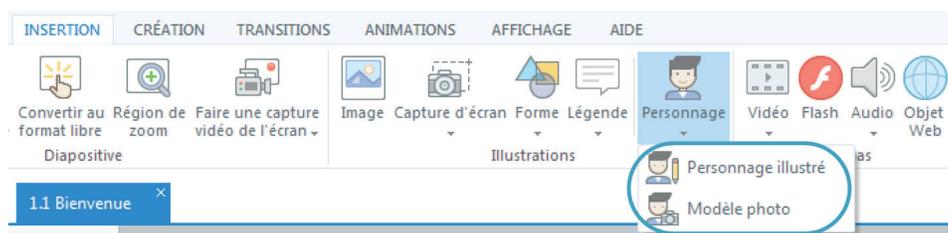
Coller le code d'intégration ici

ⓘ AIDE ET EXEMPLES INSÉRER ANNULER

Ajouter un personnage

Afin d'optimiser l'intérêt des apprenants pour votre module, pensez à utiliser des personnages car ils rendent le contenu plus attrayant. Les personnages sont particulièrement adaptés aux modules e-learning basés sur les compétences personnelles ou des scénarios. La bonne nouvelle, c'est que vous n'avez pas besoin d'en chercher sur Internet ; Storyline met à votre disposition plus de 45 000 modèles photo et personnages illustrés avec expressions et attitudes. Vous pouvez les insérer directement dans votre projet depuis l'onglet **Insertion** du ruban.

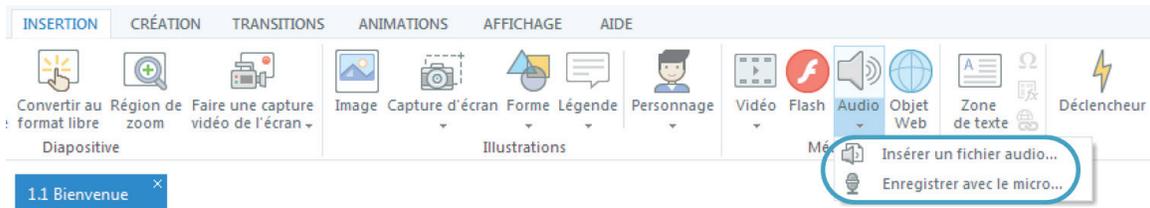
Cliquez sur le bouton **Personnage**, puis sélectionnez **Personnage illustré** ou **Modèle photo**.



Choisissez un personnage avec l'expression et l'attitude souhaitées, puis cliquez sur **Insertion**

Ajouter une voix-off

Vous souhaitez dynamiser votre contenu visuel et mieux capter l'attention de votre auditoire ? Dans Storyline, vous pouvez aisément enregistrer directement une voix-off. Pour cela, cliquez sur la flèche du menu déroulant **Audio** du ruban **Insertion** et choisissez **Enregistrer avec le micro**. Ceci déclenchera l'enregistrement avec le microphone.



Un fois prêt(e), cliquez sur l'icône **Démarrer l'enregistrement** et commencez à parler ! Storyline enregistre alors votre voix jusqu'à ce que vous utilisiez le bouton Arrêt. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Enregistrer** et l'enregistrement sera ajouté à la chronologie.

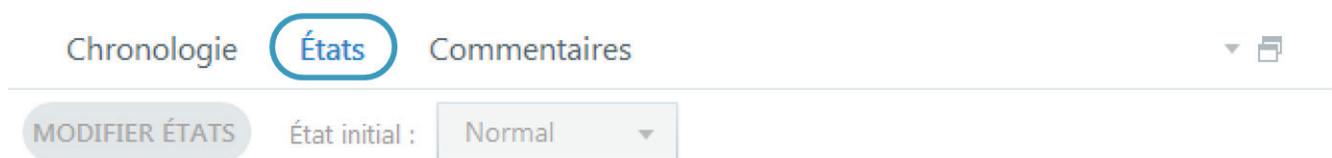
Ajouter de l'interactivité

Les meilleurs modules sont ceux qui impliquent les apprenants dans une participation active. Et le moyen le plus rapide d'y arriver consiste à intégrer de l'interactivité.

Storyline possède de nombreuses fonctionnalités qui permettent aisément d'intégrer de l'interactivité. Voyons comment les utiliser.

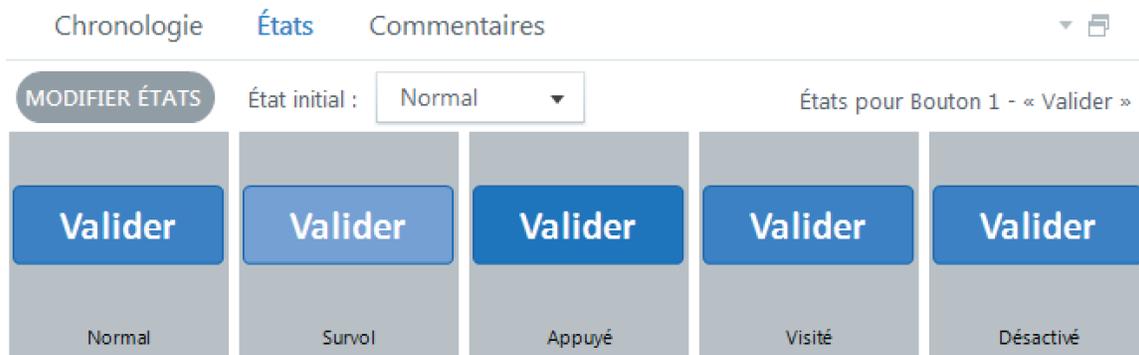
Créer un nouvel état

L'onglet États est situé en bas de l'écran, juste à côté de l'onglet Chronologie. Les états sont une fonction très puissante de Storyline et peuvent être ajoutés à de nombreux objets tels que les formes, les personnages et les boutons. Ils permettent d'obtenir différentes vues du même objet.



Sélectionnez une forme pour visualiser ses états.

Pour comprendre les états, intéressons-nous aux boutons de Storyline, qui possèdent des états prédéfinis. L'un de ces états est appelé Survol : il définit l'apparence du bouton lorsque la souris le survole. Les boutons possèdent également le statut Visité, qui correspond à l'apparence du bouton une fois que vous avez cliqué dessus.



Les boutons possèdent cinq états prédéfinis.

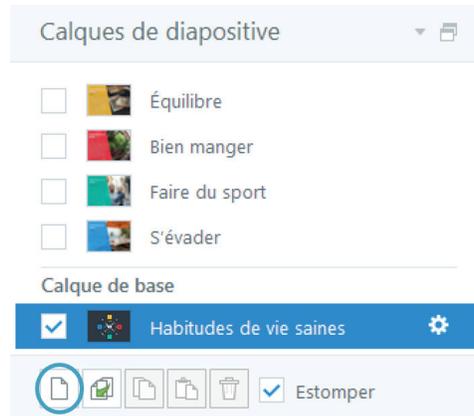
Afin d'ajouter un état à un objet sans états prédéfinis, par exemple un modèle photo, commencez par sélectionner l'objet. Dans l'onglet **États**, cliquez sur **Modifier états**, puis cliquez sur **Nouvel état**. Vous pouvez sélectionner un état prédéfini dans le menu déroulant ; dans cet exemple, vous allez créer un nouvel état personnalisé que vous nommerez « En colère ». Sélectionnez une attitude furieuse en double-cliquant sur votre modèle photo et en sélectionnant le bouton **Attitude** dans le ruban. Pour finir, cliquez sur le bouton **Modification des états terminée**. Bravo ! Vous venez d'ajouter un nouvel état à un objet.



Utilisez l'onglet États pour créer un état personnalisé pour un modèle photo.

Créer un nouveau calque

Le panneau des calques de diapositives est situé tout à droite, en bas de l'écran. Les calques permettent d'afficher du contenu supplémentaire sur une diapositive, à des endroits précis de votre module, ou en réponse aux interactions de vos apprenants avec votre contenu. Ils évitent ainsi de saturer l'apprenant d'informations en distillant les informations calque par calque.



Cliquez sur le bouton Nouveau calque.

Pour ajouter un calque, cliquez sur l'icône **Nouveau calque** située tout en bas du panneau **Calques de diapositive**. Une fois votre nouveau calque ajouté, double-cliquez sur le titre et saisissez votre texte pour le renommer.

Une fois votre nouveau calque sélectionné, cliquez sur l'onglet **Insertion** dans le ruban pour insérer quelques objets simples à votre calque, tels qu'une image, des formes et un paragraphe de texte. Et voilà ! Vous venez de créer un nouveau calque !

Ajouter des objets interactifs

Vous souhaitez ajouter rapidement et aisément de l'interactivité ? Grâce à Objets interactifs dans l'onglet Insertion, vous pouvez rapidement ajouter des marqueurs, des boutons, des curseurs, des cases à cocher, des panneaux de défilement et plus encore. Ajoutons-en quelques-uns afin que vous constatiez à quel point ils sont simples d'utilisation.



Ajoutez un marqueur en cliquant sur la flèche de menu déroulant **Marqueur** et en sélectionnant l'icône que vous souhaitez associer à votre marqueur. Cliquez pour ajouter le marqueur dans la diapositive et saisissez directement dans la zone de légende le titre et le texte que vous souhaitez ajouter. Vous pouvez cliquer sur la zone de légende et la faire glisser afin de choisir précisément sa position et également ajuster la couleur et la police. Ajouter de l'interactivité est aussi simple que ça !

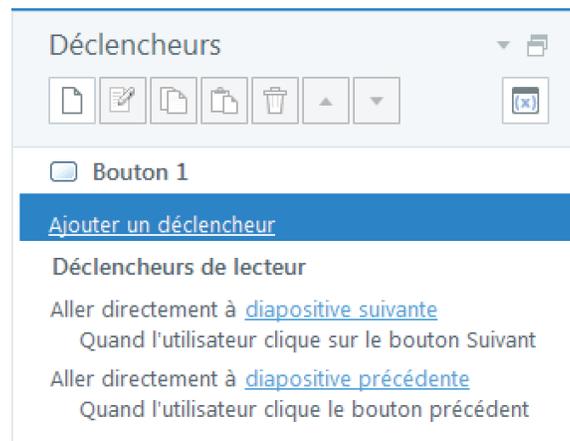
Les boutons permettent eux aussi de créer de l'interactivité. Cliquez sur la flèche de menu déroulant **Commandes** et insérez un bouton sur votre diapositive. Saisissez directement votre texte sur le bouton pour ajouter un intitulé et utilisez l'onglet **Création** du ruban pour personnaliser l'apparence du bouton.

Une fois le bouton ajouté, vous le verrez apparaître dans le panneau Déclencheurs à droite, en bas de l'écran. Partant du principe que vous souhaitez déclencher une action lorsque l'utilisateur clique sur le bouton (après tout, c'est bien ce qu'on attend d'un bouton), un déclencheur est automatiquement associé aux boutons. Intéressons-nous à la manière d'ajouter un déclencheur à un bouton.

Ajouter un déclencheur

Les déclencheurs permettent de lancer une action. Ainsi, si vous souhaitez afficher l'état « En colère » créé pour votre personnage, ou si vous souhaitez afficher le nouveau calque que vous venez de créer, il vous faut un déclencheur. Les déclencheurs peuvent être ajoutés aux boutons, aux formes, aux personnages, aux images... En fait, n'importe quel objet de votre diapositive peut avoir un déclencheur.

Pour ajouter un déclencheur au bouton que vous venez de créer, sélectionnez ce bouton puis cliquez sur l'hyperlien **Ajouter un déclencheur** dans le panneau **Déclencheurs**.



Cliquez sur Ajouter un déclencheur pour ajouter un déclencheur à un bouton existant.

Ceci lancera l'Assistant de déclencheur qui vous guidera pendant la procédure de mise en place du déclencheur. Utilisez l'assistant pour décider quelle action doit être déclenchée et à quel moment. Par exemple, pour ajouter un déclencheur affichant l'état « En colère » sur le personnage créé plus tôt, le déclencheur sera paramétré comme suit :

Assistant de déclencheur

Action : Modifier l'état de

Sur l'objet : Personnage 2

À l'état : En colère

Quand : L'utilisateur clique

Objet : Bouton valider

AFFICHER LES CONDITIONS

EN SAVOIR PLUS... OK ANNULER

Sélectionnez une action et son déclenchement.

Pour résumer, ce que dit le déclencheur c'est « Afficher l'état « En colère » du personnage lorsqu'on clique sur ce bouton ».

Enregistrer une simulation logicielle ou didacticiel

Créer une simulation logicielle interactive dans Storyline est un jeu d'enfant.

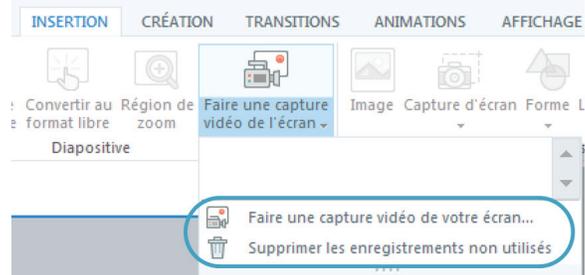
Préparer l'enregistrement

Une bonne préparation est la clé d'une simulation logicielle réussie et professionnelle. Voici quelques astuces :

- Rédigez un plan ou un script pour éviter de faire des erreurs lors de l'enregistrement.
- Trouvez un endroit calme, où vous ne serez pas distrait(e).
- Fermez tous les programmes inutiles tels que les applications de messagerie électronique et de messagerie instantanée, ainsi que tout logiciel susceptible d'ouvrir des fenêtres sur votre écran pendant l'enregistrement.
- Ouvrez toutes les applications que vous souhaitez capturer dans votre enregistrement avant de commencer.

Ouvrir l'outil d'enregistrement

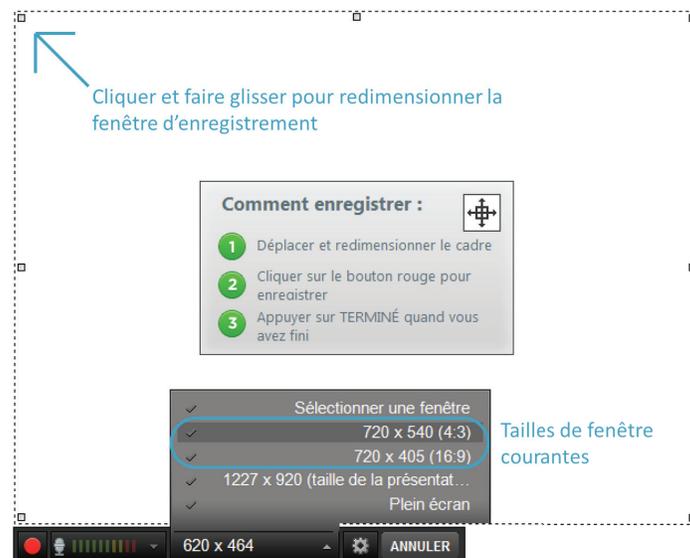
Pour lancer l'outil d'enregistrement, cliquez sur le bouton **Faire une capture vidéo de l'écran** dans le ruban.



Définir les options d'enregistrement

Une fois qu'apparaît la fenêtre Enregistrement, sélectionnez l'option Microphone, définissez la taille de la zone d'enregistrement et spécifiez une taille de capture pour votre webcam si vous comptez l'utiliser.

Storyline vous permet de définir rapidement la taille de la zone d'enregistrement en choisissant l'une des deux tailles standard proposées ou bien l'option de personnalisation. Dans la plupart des cas, les tailles standard fonctionneront pour la plupart des projets.

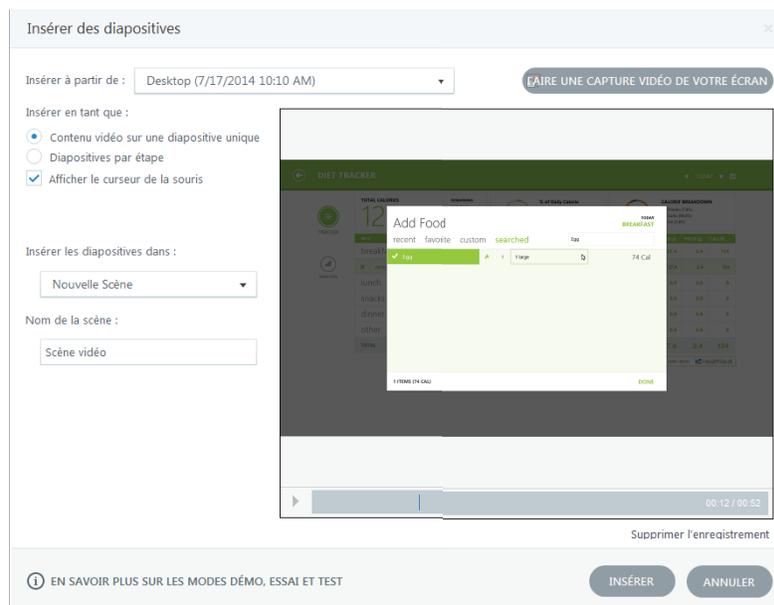


Si vous avez besoin d'enregistrer une zone de l'écran plus étendue que les dimensions par défaut, vous pouvez facilement redimensionner la zone d'enregistrement. Il vous suffit de faire glisser l'une des poignées de redimensionnement disponibles dans l'un des coins de la zone d'enregistrement.

Enregistrer une vidéo

Lorsque vous avez défini vos options et que vous êtes prêt(e) à enregistrer, cliquez sur le bouton rouge **Enregistrer**. Une fois l'enregistrement terminé, cliquez sur **Terminé**.

Le grand avantage de l'enregistreur Storyline est qu'une fois votre enregistrement terminé, vous pouvez choisir comment l'utiliser. Ceci signifie que vous pouvez réutiliser le même enregistrement à l'envi ; inutile de réenregistrer !

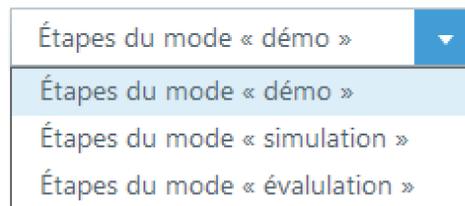


Votre enregistrement sera affiché dans cette fenêtre.

Une fois terminé, l'enregistrement apparaîtra dans une nouvelle fenêtre et vous pourrez choisir d'insérer votre vidéo complète dans une diapositive ou laisser Storyline fractionner automatiquement la vidéo pour une simulation pas à pas.

Insérer en tant que :

- Contenu vidéo sur une diapositive unique
- Diapositives par étape



A dropdown menu with a blue header bar containing a white downward arrow. The menu is open, showing four options: 'Étapes du mode « démo »', 'Étapes du mode « simulation »', and 'Étapes du mode « évaluation »'. The first option is highlighted with a light blue background.

Si vous souhaitez insérer votre enregistrement en diapositives par étape, Storyline ajoutera automatiquement les légendes, les zones de clic et les éléments interactifs correspondant au mode que vous avez sélectionné : mode démo, mode simulation ou mode évaluation

- **Mode démo** : Utilisez ce mode pour insérer votre capture vidéo de l'écran en tant que démo non interactive pour vos utilisateurs. Ce mode permet à vos utilisateurs de suivre l'exécution d'une procédure.
- **Mode simulation** : Ce mode vous permet d'insérer votre capture vidéo de l'écran en tant qu'évaluation sans notes, afin de donner aux utilisateurs la possibilité de tester leurs connaissances.
- **Mode évaluation** : Vous permet d'insérer votre capture vidéo de l'écran en tant que test noté.

Imaginons qu'après avoir inséré votre capture vidéo en tant que diapositives par étape, vous remarquez la présence d'une notification e-mail apparue durant l'enregistrement. Devez-vous tout effacer et réenregistrer votre procédure ? Bien sûr que non ! Une fonctionnalité très utile appelée Réglage précis des actions a été créée pour éviter ce cas de figure.

Faites un clic droit n'importe où sur la diapositive que vous souhaitez modifier et sélectionnez **Réglage précis des actions** à partir du menu. Vous pourrez ainsi régler les chronologies correspondant au début et à la fin de chaque clip vidéo apparaissant dans cette diapositive.

Faites glisser les marqueurs de début et de fin sur la chronologie jusqu'à la sélection du clip à conserver puis cliquez sur le bouton **Lire** pour visualiser vos modifications. Une fois terminé, cliquez sur **OK**. Modifier vos enregistrements dans Storyline est un jeu d'enfant.

Insérer un quiz

Pour savoir si les apprenants ont correctement assimilé votre formation, rien de tel qu'un contrôle de connaissances. Outre sa banque de questions, Storyline comprend 25 modèles de diapositives de quiz afin de vous permettre de créer facilement une évaluation sur mesure.

Créer un nouveau quiz

Pour insérer une diapositive de quiz, cliquez sur le bouton **Nouvelle diapositive** dans l'onglet **Insertion** dans le ruban. Cliquez sur l'onglet **Quiz** où les diapositives Notées, Enquête et Format libre sont disponibles.

Insérer des diapositives

Modèles

Mises en page basiques

Questions

Captures vidéo de l'écran

Importer

Notées Enquête Format libre Tirage de la banque de questions Diapositives des résultats

T/F

Vrai / Faux

Choix multiples

Réponses multiples

Texte à trous

Sélectionner-déplacer

Appariement : glisser...

Appariement : menu...

Ordonner : glisser-d...

Ordonner : menu dér...

Numérique

Zone de clic

Appariement : glisser-déposer

« Appariement : glisser-déposer » est une question notée dans laquelle l'utilisateur doit relier les éléments de la seconde colonne aux éléments correspondants de la première colonne. Il y a un maximum de 10 paires. Tous les éléments de la colonne d'association doivent être correctement reliés aux éléments dans la colonne de choix pour que la question soit considérée comme correcte.

INSÉRER ANNULER

Insérer une question à « Choix multiples »

Voyons comment nous pouvons créer l'un des items les plus utilisés dans les quiz d'évaluation, à savoir la question à choix multiples.

Pour ajouter une nouvelle question à choix multiples dans votre quiz, cliquez sur l'onglet **Notées**, sélectionnez **choix multiples** puis cliquez sur le bouton **Insertion**.

Dans l'[Affichage Formulaire](#), saisissez votre question dans l'espace prévu à cet effet et sélectionnez vos choix de réponses en dessous. Au bas de l'écran, près du texte de Retours, allouez des points pour les réponses proposées. Vous pouvez même utiliser des notes négatives et soustraire des points pour les réponses négatives afin de décourager les réponses approximatives et obtenir une meilleure idée des résultats des apprenants.

Saisir la question

Ceci est la question.

Saisir les choix

	Correct	Choix
A	<input type="radio"/>	Cliquer pour saisir votre choix
B	<input type="radio"/>	
C	<input type="radio"/>	
D	<input type="radio"/>	

Définir les retours et les embranchements

	Retours	Points
Correct	Bravo! Vous avez sélectionné la bonne réponse. <input type="button" value="PLUS..."/>	10
Incorrect	Vous n'avez pas sélectionné la bonne réponse. <input type="button" value="PLUS..."/>	-10
Révision	<input type="button" value="PLUS..."/>	-

L’affichage formulaire vous guide dans la procédure de création d’un quiz.

Veillez à sélectionner le bouton radio associé à la bonne réponse et cliquez sur **Enregistrer et fermer** lorsque vous avez terminé.

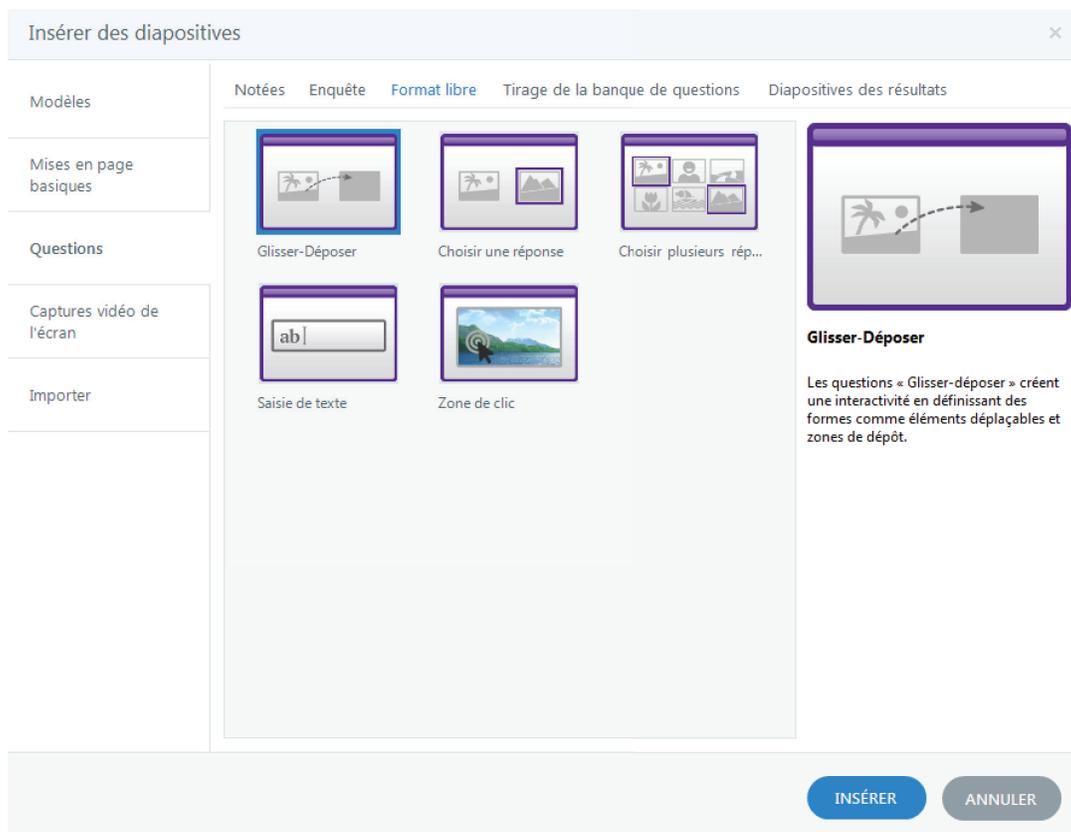
Insérer une question au format libre de type « Choisir une réponse »

Les questions au format libre sont un fantastique moyen de convertir du contenu de diapositive ordinaire en questions interactives. Nous allons nous intéresser ici aux questions « Choisir une réponse », mais nous

vous conseillons d'étudier également les autres types de [questions au format libre](#), dont les questions de type « Glisser-déposer », « Choisir plusieurs réponses », « Saisie de texte » et « Zone de clic ».

Une question au format libre de type « Choisir une réponse » est similaire à une question à choix multiples, à ceci près qu'elle peut faire usage d'objets tels que des images, des personnages, des formes ou encore des légendes, comme choix de réponse.

Pour ajouter une question au format libre de type « Choisir une réponse » dans votre quiz, cliquez sur **Format libre**, sélectionnez le type de question **Choisir une réponse** puis cliquez sur le bouton **Insertion**.



Dans l'[Affichage diapositive](#), ajoutez au moins deux objets (images, personnages, formes, etc.) à votre diapositive, comme choix de réponse.

Ensuite, basculez dans l'affichage formulaire pour identifier les objets que vous souhaitez utiliser en tant que choix de réponse à l'aide des listes déroulantes de la colonne **Choix**. N'oubliez pas de sélectionner le bouton radio associé à la bonne réponse et cliquez sur **Enregistrer et fermer** lorsque vous avez terminé.

Éléments à déplacer et zones où ils doivent être déposés

	Élément déplaçable	Zone de dépôt
A	Cliquer pour saisir votre choix	
B		
C		

Définir les retours et les embranchements

	Retours	Points
Correct	Bravo! Vous avez sélectionné la bonne réponse. PLUS...	10
Incorrect	Vous n'avez pas sélectionné la bonne réponse. PLUS...	0
Révision	PLUS...	-

Utilisez l’Affichage formulaire pour identifier les choix de réponse.

Importer des questions à partir d'Excel

Lorsque vous créez un quiz, vous gagnerez beaucoup de temps en important dans Storyline des questions à partir d'un [Classeur Microsoft Excel](#) ou d'un [fichier texte](#).

Pour importer des questions à partir d'un classeur Excel, commencez par [télécharger ce modèle](#) et par le remplir avec vos questions et réponses (vous pouvez vous aider des [instructions de ce tutoriel](#)). Importez le classeur dans Storyline en choisissant **Fichier** dans le ruban, puis **Importer**, et en sélectionnant **Questions depuis un fichier**. Cherchez le classeur Excel (.xls ou .xlsx) et cliquez sur **Ouvrir**. Storyline affiche une liste de questions issues du classeur que vous avez sélectionné ; il ne vous reste plus qu'à indiquer celles que vous souhaitez importer.

Insérer des diapositives
×

Importer à partir de : ...

Tout sélectionner Aucune

	Importer	Question	Points
1	<input checked="" type="checkbox"/>	Choix multiples Question 1	10
2	<input checked="" type="checkbox"/>	Numérique Question 2	10
3	<input checked="" type="checkbox"/>	Champ à compléter Question 3	10
4	<input checked="" type="checkbox"/>	Sélectionner-déplacer Question 3	10

Insérer dans la scène :

Nouvelle scène

▼

Scène :

Évaluation

IMPORTER

ANNULER

Définir le score à atteindre pour réussir le quiz

Pour définir le score à atteindre pour réussir le quiz, vous devez ajouter une diapositive de résultat. Insérez une **Nouvelle diapositive** et dans **Quiz**, sélectionnez **Diapositive de résultat**. Cliquez sur **Résultats notés**, puis cliquez sur **Insertion**

Dans la fenêtre **Propriétés de la diapositive de résultats**, sélectionnez les diapositives de questions à inclure dans les résultats et réglez le pourcentage de bonnes réponses que les apprenants doivent obtenir pour réussir votre quiz. Cliquez sur **OK** pour insérer votre diapositive dans votre projet.

Sachez que votre projet Storyline peut contenir plus d'un quiz et plus d'une diapositive de résultat. Vous pouvez ainsi évaluer vos apprenants avant, pendant et après le module e-learning, si vous le souhaitez.

Propriétés de la diapositive de résultat ×

 Résultats Calculer les résultats pour : Questions sélectionnées ▼

 Options

Question	Inclure
<input type="checkbox"/> Contenu principal	
 Glisser-Déposer 1.7 Bâtir des repas sains	<input type="checkbox"/>
 Choix multiples 1.11 QCM	<input checked="" type="checkbox"/>
 Choisir une réponse 1.12 Question au format libre	<input checked="" type="checkbox"/>

Score à atteindre pour réussir le quiz : 80 %

Terminer le quiz au bout de : 60 minutes

Démarrer le chronomètre : Avec la première diapositive ▼

Format du chronomètre : Temps écoulé ▼

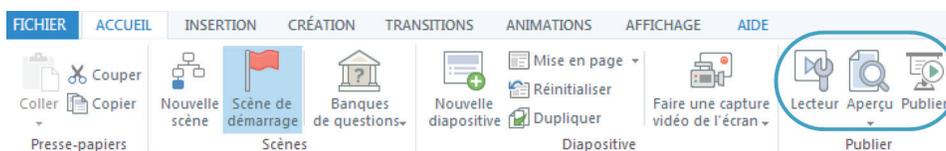
 EN SAVOIR PLUS SUR LES DIAPOSITIVES DE RÉSULTAT

OK **ANNULER**

Sélectionnez les questions à inclure et le score à atteindre pour réussir le quiz.

Publier votre module

Une fois votre module achevé, l'étape finale consiste à configurer le lecteur de module et à publier vos diapositives afin de permettre aux apprenants d'accéder à votre formation.

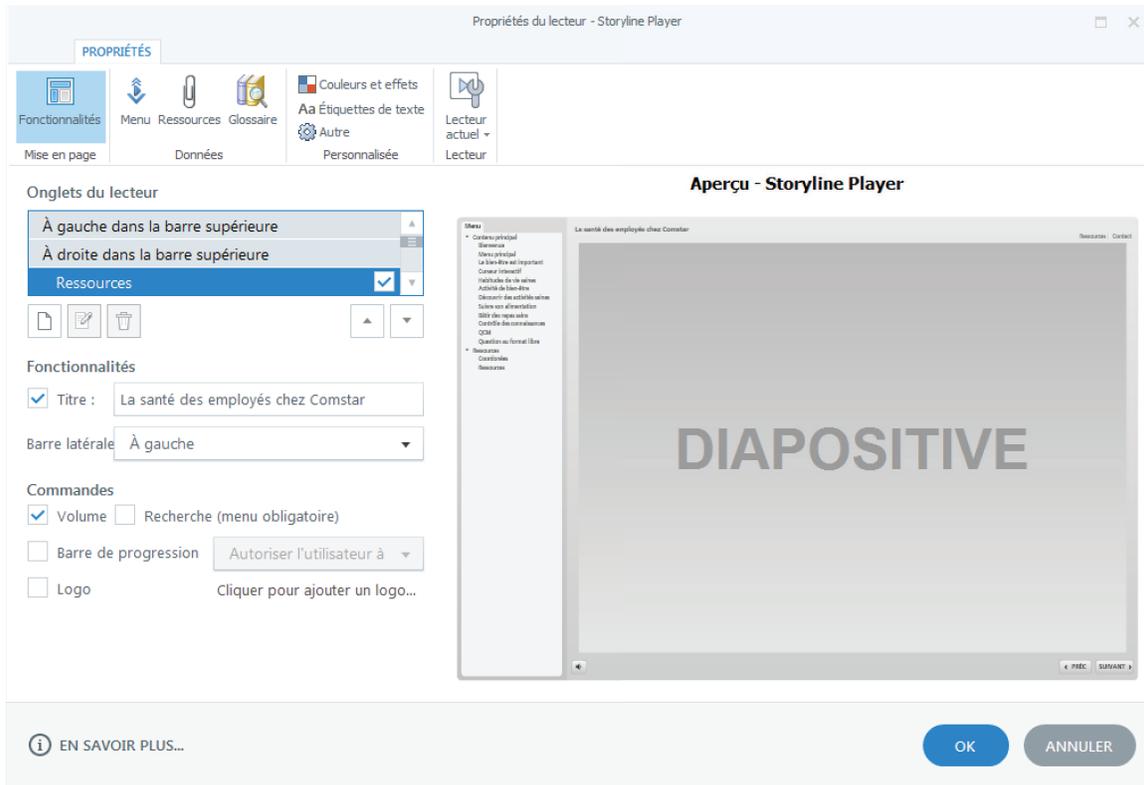


Personnaliser le lecteur

Votre contenu créé dans Storyline est lu dans un lecteur de module. Bien que la configuration par défaut du lecteur convienne parfaitement pour la plupart des projets, vous pouvez facilement personnaliser son interface afin de créer l'environnement de lecture idéal pour vos diapositives.

Dans Storyline, vous pouvez contrôler de nombreux aspects de votre lecteur, notamment la palette de couleurs, les paramètres de navigation, les paramètres d'affichage et l'emplacement des éléments du lecteur, et bien plus. Accédez à l'onglet **Accueil** du ruban, puis cliquez sur **Lecteur**.

Dans la fenêtre **Propriétés du lecteur**, vous pouvez personnaliser toutes les caractéristiques (ou presque) du lecteur, et même enregistrer vos modifications dans le but de les partager ou de les réutiliser par la suite dans un autre projet.



Utilisez Propriétés du lecteur pour personnaliser n'importe quelle partie du lecteur.

Prévisualiser votre module

Vous pouvez à tout moment prévisualiser vos diapositives pour avoir un aperçu des modifications que vous avez apportées à votre contenu, sans pour autant le publier. Si la plupart des contenus ont le même rendu en prévisualisation et en publication, notez que certains éléments tels que les objets Web, les vidéos insérées à partir de sites internet ou encore les liens hypertexte ne s'affichent pas en mode Aperçu.

Pour prévisualiser votre module, accédez à l'onglet **Accueil** et cliquez sur la flèche déroulante du bouton **Aperçu**. Puis, sélectionnez l'option de prévisualisation de votre choix.

Publier pour le Web

Si vous n'avez pas besoin de suivre la progression des apprenants, vous pouvez leur donner accès à votre module sur le Web.

Publier
×

- Web
- Articulate Online
- Plateforme LMS
- CD
- Word

Titre et emplacement :

Titre : ...

Description :

Dossier : ...

Publication au format HTML5 et sur les appareils mobiles

Inclure le rendu au format HTML5

Utiliser Articulate Mobile Player pour iOS ou Android

Autoriser le téléchargement pour un visionnage hors ligne

En savoir plus sur la publication au format HTML5 et sur les appareils mobiles

Propriétés

Lecteur : Storyline Player

Qualité : Optimisation personnalisée

i EN SAVOIR PLUS SUR LA PUBLICATION
PUBLIER
ANNULER

Si votre organisation dispose d'une plateforme de formation en ligne (LMS), adressez-vous à votre administrateur LMS pour obtenir des instructions afin de publier votre module.

Fonctionnalités supplémentaires à découvrir

Variables

Les variables permettent de stocker des informations comme le nom d'un apprenant ou une valeur numérique, puis de présenter du contenu dynamique basé sur ces informations. Elles sont également très utiles pour ajouter une interactivité conditionnelle à votre module. Storyline propose trois types de variables : Texte, Nombre et Vrai/Faux.

Les variables peuvent être utilisées de plusieurs manières. Par exemple, elles peuvent stocker des informations sous forme de texte, calculer un score, ou vérifier si une diapositive a été consultée ou pas. Pour en savoir plus sur les variables, vous pouvez consulter le tutoriel (en anglais) [Working with Variables \(Comment utiliser les variables\)](#).

Curseurs

Les curseurs offrent à vos apprenants une nouvelle manière de contrôler les interactions. Grâce aux curseurs, les apprenants peuvent explorer les rapports de cause à effet, manipuler des données et bien plus encore. Pour utiliser les marqueurs, vous aurez besoin des variables et des déclencheurs. Pour en savoir plus sur l'utilisation des curseurs, vous pouvez visionner le tutoriel (en anglais) [Adding Sliders \(Ajouter des curseurs\)](#).

Animations d'ouverture et de fermeture

Les animations sont très utiles pour donner du « peps » et du sens au contenu de votre module. Utilisées à bon escient et stratégiquement, les animations peuvent rendre votre contenu plus intelligible, plus attrayant et plus professionnel. Consultez le tutoriel (en anglais) [Applying Entrance and Exit Animations \(Ajouter des animations d'ouverture et de fermeture\)](#) afin d'en savoir plus sur ces fonctionnalités.

Transitions

Dans Storyline, les transitions de diapositives sont idéales pour peaufiner le style de votre module e-learning. Les transitions peuvent être appliquées aux diapositives et aux calques : elles ajoutent un bel effet d'animation entre deux diapositives ou deux calques. Découvrez comment apporter un fini très soigné à un module en consultant le tutoriel (en anglais) [Adding Transitions to Slides and Slide Layers \(Ajouter des transitions aux diapositives et calques de diapositives\)](#).

Trajectoires

Les trajectoires sont très utiles pour ajouter du mouvement et des animations à votre diapositive. Vous pouvez les utiliser pour déplacer des objets d'un endroit de l'écran à un autre ou pour créer des jeux et des activités ludiques. Les trajectoires permettent à vos apprenants de contrôler le mouvement des objets grâce à leurs actions. Le tutoriel (en anglais) [Adding Animations \(Ajouter des animations\)](#) vous aidera à comprendre comment utiliser les trajectoires.

Communautés : Les essentiels du e-learning et E-Learning Heroes

À présent que vous connaissez les bases, nous vous encourageons vivement à visiter régulièrement le blog [Les essentiels du e-learning](#) pour des astuces sur tout ce qui touche au e-learning ainsi que les forums en anglais de notre [communauté E-Learning Heroes](#). Sur ces sites, vous trouverez rapidement toutes les réponses à vos questions en matière d'e-learning, mais aussi des tutoriels pas à pas pour améliorer vos modules, des conseils et des avis d'experts du domaine, ainsi que de très nombreux téléchargements gratuits pour tous vos projets.

articulate®

Copyright © 2016 Articulate Global, Inc.
Tous droits réservés.
www.articulate.com