TRAINING CAPTIVATE

Entwicklung

Dauer

2 Tag

Zielsetzung

Am Ende des Trainings ist der Teilnehmer in der Lage, die erweiterten Funktionalitäten und komplexen Interaktionen zu beherrschen, um fortgeschrittene E-Learning-Module zu erstellen

Zielgruppe

Trainer, E-Learning-Designer, E-Learning-Projektmanager, jeder, der einen E-Learning-Kurs erstellt

Voraussetzungen

Die Grundlagen von Captivate kennenlernen

PROGRAM

ZUSAMMENFASSUNG DER GRUNDFUNKTIONALITÄTEN

Schneller Überblick über die Grundfunktionen von Captivate

DIE VARIABLEN

- Darstellung der verschiedenen Systemvariablen und deren Funktion
- Erstellen einer Benutzervariablen
- Einer Benutzervariablen einen Wert zuweisen
- Inkrementieren einer Benutzervariablen
- Abrufen von Informationen aus einem Textfeld, um sie einer benutzervariablen zuzuweisen.
- Erstellen Sie eine Formel, indem Sie Variablen Variablen zuweisen.
- Anzeigen einer Variablen

DIE AKTIONEN

- Die verschiedenen möglichen Aktionen
- Die verschiedenen Ereignisse, denen Aktionen zugeordnet sind.
- Die verschiedenen Möglichkeiten, Schaltflächen zu erstellen
- Erstellen eines nichtlinearen Moduls
- Das Branchenfenster

ERWEITERTE AKTIONEN

- Erstellen einer erweiterten Aktion
- Ändern einer erweiterten Aktion
- Umbenennen, Löschen, Duplizieren einer erweiterten Aktion
- Zuweisen einer erweiterten Aktion zu einem Ereignis

BEDINGTE ERWEITERTE AKTIONEN

- Testen einer Bedingung in einer erweiterten Aktion
- Mehrere Bedingungen in einer erweiterten Aktion erstellen
- Testen Sie mehrere Bedingungen in einer erweiterten Aktion.
- UND und ODER bei logischen Tests von erweiterten Aktionen

FORTGESCHRITTENE QUIZFRAGEN

- ErstelleneinesPre-Tests
- Einrichten eines Pre-Tests mit Systemvariablen
- Erstellen von Zweigen in einem Quiz
- Einrichten der Aufnahme von Zweigen in das Quiz-Ergebnis
- Erstellen Sie eine Fragengruppe, aus der das Modul nach dem Zufallsprinzip auswählen wird.
- Importieren, Exportieren einer Fragengruppe
- Das GIFT-Mikroformat in Captivate. Die Interaktion Klicken und Ziehen in ein Quiz
- Erstellen einer benutzerdefinierten Ergebnisfolie

REAKTIVE PROJEKTE

- Prinzip des Responsive Design
- Fluid-Layout und Medienabfragen
- Kaskade bei den Ausfallenden von Medienanfragen
- Ein Objekt von der Anzeige ausschließen
- Objektgröße: absolut oder relativ
- Positionierungsobjekte: absolut oder relativ
- Intelligente Position