

CAPTIVATE (3 jours)

- *Connaître les diverses utilisations de Captivate.*
- *Créer plusieurs types de projet Captivate.*

Capsule 1 :

Concept du logiciel Captivate et types d'utilisation

- Description des formats de publication
- Types d'utilisation
 - Les capsules de simulation logicielle
 - Les capsules de formation
 - Les formations interactives et non linéaires
 - Les capsules de formation linéaires
 - Les questionnaires d'évaluation
- Les formats «Responsive»
- Les outils de support

Capsule 2 :

Les étapes de la conception d'un projet Captivate

- Conception du scénario (Storyboard)
- Analyse du contexte de diffusion
- Création d'un design (la signature graphique)
- Création des « diapositives Principales »
- Conception des diapositives
- Création des questionnaires
- Intégration des éléments audio
- Tester son projet et Publication

Capsule 3 :

L'environnement de travail

- Description des éléments de l'environnement de travail
- Tour des barres d'outils et des menus
- Modifier l'environnement de travail
- Adapter son environnement de travail

Capsule 4 :

Démarrer un nouveau projet

- Démarrer un projet de capsules : les options de la fenêtre de lancement
- Les types de projet
- Projet vide
- Simulation
- Convertir un diaporama Powerpoint
- L'importance du choix de la résolution

Capsule 5 :

La conversion d'une présentation PowerPoint

- Créer un projet à partir d'une présentation PowerPoint
- Les options de conversion
- L'ajout d'une diapositive PowerPoint dans Captivate
- Les corrections ou modifications

- *Créer des questionnaires Captivate.*
- *Publier un projet Captivate*

Capsule 6 :

La création d'un nouveau projet de simulation

- Description de la fenêtre d'accueil
- Créer un nouveau projet de simulation (saisie d'action)
- Ajuster les paramètres de saisie d'écran
- Lancer l'enregistrement
- Insérer des saisies d'écran successives
- Modifier les légendes de textes
- Bien préparer sa capture d'action écran : conseils
- Quels paramètres choisir : vidéo ou animé image par image
- Modifier les vidéos (mp4)
- Découper
- Ajouter des zooms
- Ajouter des effets de transition
- Ce qu'on peut modifier dans les captures animées image par image
- Tester la simulation

Capsule 7 :

Démarrage d'un projet vide

- Les préférences et les éléments du design de base du projet :
- Le choix de la taille du projet
- La qualité des images et du son
- Les options de publication
- Les options de lancement
- Les éléments visuels par défaut (gestionnaire de styles)
- Le choix de l'habillage visuel
- Les options de la Table des matières

Capsule 8 :

La gestion des diapositives

- Insérer une diapositive
- Dupliquer les diapositives
- Modifier les propriétés d'une diapositive
- Modifier l'ordre des diapositives
- Gérer les embranchements
- Regrouper des diapositives

Capsule 9 :

Créer des questionnaires (quiz)

- Définir les options des quiz
- Les options liées au système LMS
- Créer des questionnaires
- Modifier l'aspect visuel des questionnaires ainsi que l'affichage des résultats

Capsule 10 :

Création de contenu interactif

- Définir les boutons d'actions
- Utiliser les zones de clic pour créer des actions interactives
- Déclencher des effets spéciaux à l'aide des événements.

Capsule 11 :

Utilisation de la table de montage chronologique et de la bibliothèque

- Utiliser la table de montage chronologique pour gérer les temps d'exposition et la synchronisation des éléments d'une diapositive
- Contrôler l'affichage et le verrouillage des éléments au moyen de la table de montage chronologique
- Concept et utilisation de la bibliothèque pour faire la gestion des éléments de contenu
- Modifier un objet contenu dans la bibliothèque
- Nettoyer la bibliothèque

Capsule 12 :

- La création des éléments de contenu et leurs propriétés
- Aligner
- Créer du contenu
- Créer les éléments et déterminer leurs propriétés spécifiques
- Déplacer
- Gestion de couleurs
- Gestion des objets
- Gestion du texte
- Grouper
- Intégration d'un fichier vidéo
- La fenêtre Propriété et son utilisation générale
- La gestion du temps
- La table de montage chronologique
- Les animations .flw
- Les animations de texte
- Les boutons
- Les effets d'animation
- Les éléments interactifs
- Les éléments statiques
- Les formats
- Les formes dessinées
- Les images
- Les légendes de survol
- Les légendes de texte
- Les mini-diapositives de survol
- Les options
- Les propriétés en relation avec le temps
- Les Styles
- Les trajectoires de souris
- Les vidéos
- Les widgets
- Les zones de clic
- Les zones de surbrillance
- Les zones de texte
- Les zones de zoom

Capsule 13 :

Les paramètres des capsules, l'habillage et la table des matières

- Les préférences des capsules
- Les options de publication
- Les options: option de démarrage
- Préchargement
- Option d'ouverture et de fermeture
- Les éléments visuels par défaut
- La création d'un habillage personnalisé
- La création et la configuration d'une Table des matières

Capsule 14 :

La gestion audio (trame sonore et narration)

- Définir les options audio et comprendre leurs effets
- L'enregistrement d'un audio d'arrière-plan au projet
- L'enregistrement d'une narration pour une diapositive
- L'enregistrement et la synchronisation de l'audio pour les éléments de contenu (les légendes de texte)
- La modification et la correction audio (voix narrative)
- L'importation de fichiers audio

Capsule 15 :

Publier un projet Captivate

- Définir les options de publication en Html 5 ou Flash
- Utiliser les autres options de publication
- Réaliser une exportation ou une impression du texte d'un projet Captivate
- Les autres options de publication