

Erste Schritte
mit
Articulate
Storyline

Inhalt

Erstellen des ersten Projekts	4
Optimieren der Folien	8
Hinzufügen interaktiver Elemente	12
Aufnehmen einer Softwaresimulation	20
Einfügen eines Quiz	26
Veröffentlichen Ihres Kurses	35
Informationen zu weiteren großartigen Funktionen	39
E-Learning Heroes – die Community	42

Willkommen zu Articulate Storyline! Dieses Handbuch führt Sie schnell zum Ziel und zeigt Ihnen, wie Sie mit Storyline in kurzer Zeit hervorragende E-Learning-Kurse erstellen. Es ist ganz einfach. Wenn Sie danach noch Fragen haben, hilft Ihnen die Articulate-Community weiter: Posten Sie einen Beitrag im [E-Learning Heroes-Forum](#), oder lesen Sie unsere [ausführlichen Produkttutorials](#). Wir sind für Sie da!

In diesem Handbuch lernen Sie, wie Sie:

- Ihr erstes Projekt erstellen
- Folien durch Multimedia-Elemente und Sprechtext optimieren
- mit Schaltflächen, Zuständen, Triggern und Ebenen interaktive Komponenten einbinden
- eine Softwaresimulation aufnehmen
- ein Quiz hinzufügen
- den Kurs veröffentlichen

[Articulate Storyline](#) ist ein leistungsstarkes Werkzeug zur Erstellung von E-Learning-Umgebungen und gleichzeitig so einfach aufgebaut, dass man auch ohne Vorkenntnisse problemlos damit arbeiten kann. Die Anwendung ermöglicht die Erstellung von Folien mithilfe einer vertrauten und intuitiven Benutzeroberfläche. Nun aber zu Ihrem ersten Projekt. Sie werden überrascht sein, wie schnell Sie es mit Storyline erstellt haben.

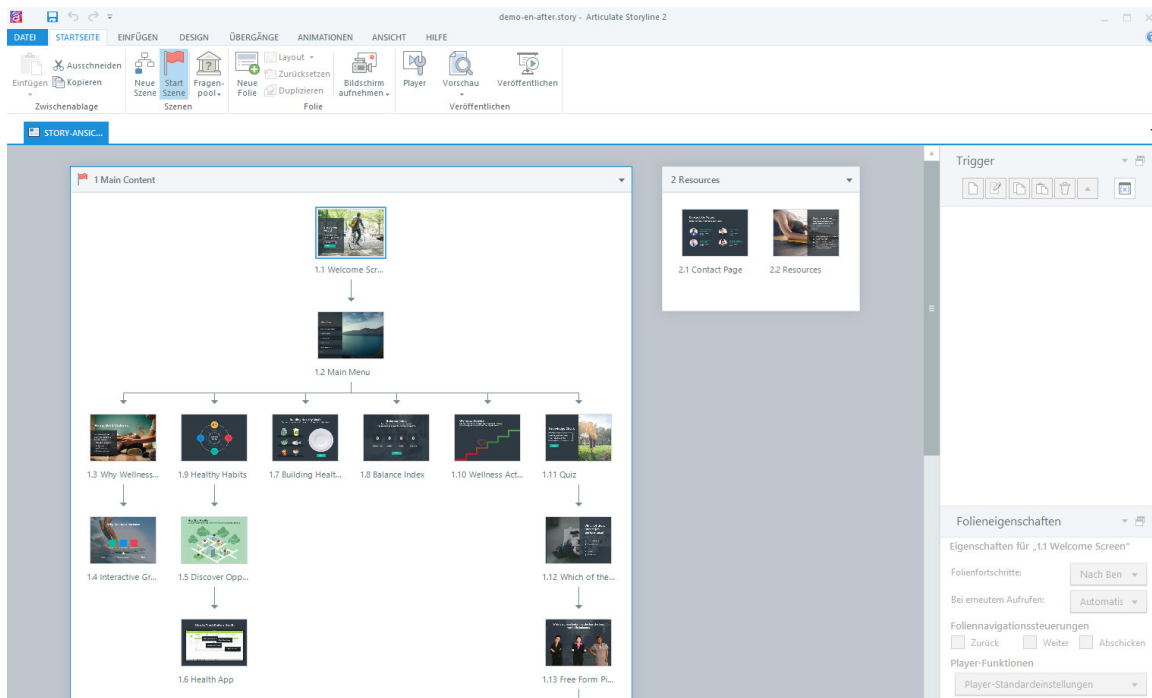
Erstellen des ersten Projekts

Starten der Software

Zunächst öffnen Sie Storyline, indem Sie auf dem Desktop auf das Storyline-Symbol klicken.

Orientierung

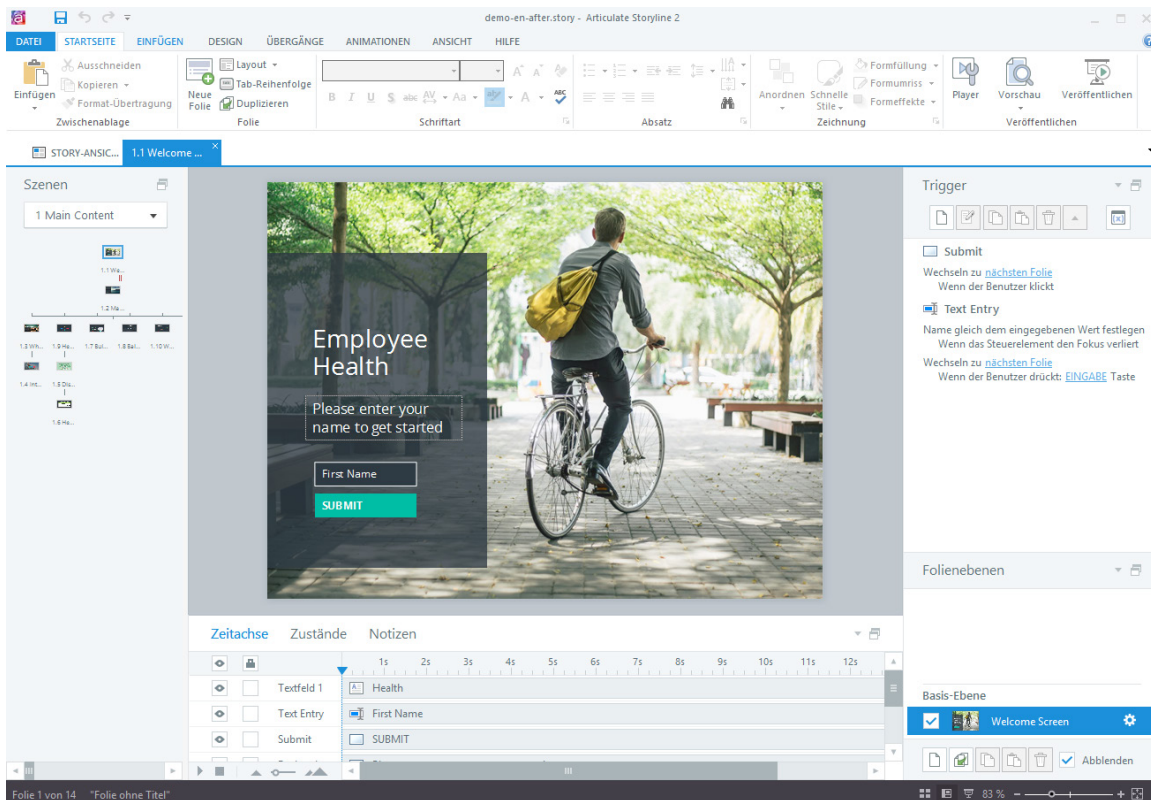
Nach dem Programmstart von Storyline haben Sie verschiedene Möglichkeiten. Klicken Sie auf **Neues Projekt**, um in der **Story-Ansicht** ein neues .story-Projekt anzulegen. In der Story-Ansicht sehen Sie alle Folien eines Kurses geordnet nach sogenannten Szenen.



Die Story-Ansicht zeigt Ihre Folien organisiert in Szenen an.

Doppelklicken Sie auf eine Folie, um sie in der Folienansicht zu öffnen. In dieser Ansicht erledigen Sie den Großteil der Arbeit mit Storyline.

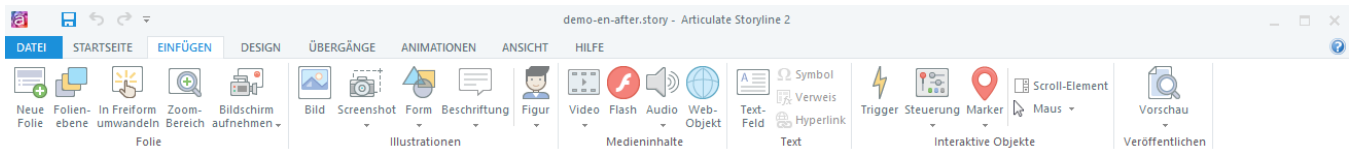
In der Folienansicht werden oben ein Menüband mit vertrautem Aufbau sowie rechts und unten verschiedene Panels angezeigt. Die Panels sind andockbar, d. h. Sie können Ihren Arbeitsbereich anpassen, indem Sie die Panels an die gewünschte Stelle verschieben – sogar auf einen anderen Bildschirm. So können Sie die Bildschirmfläche optimal zur Anzeige und Bearbeitung Ihrer Folien nutzen.



In der Folienansicht verrichten Sie den Großteil Ihrer Arbeit.

Erstellen eines Projekts

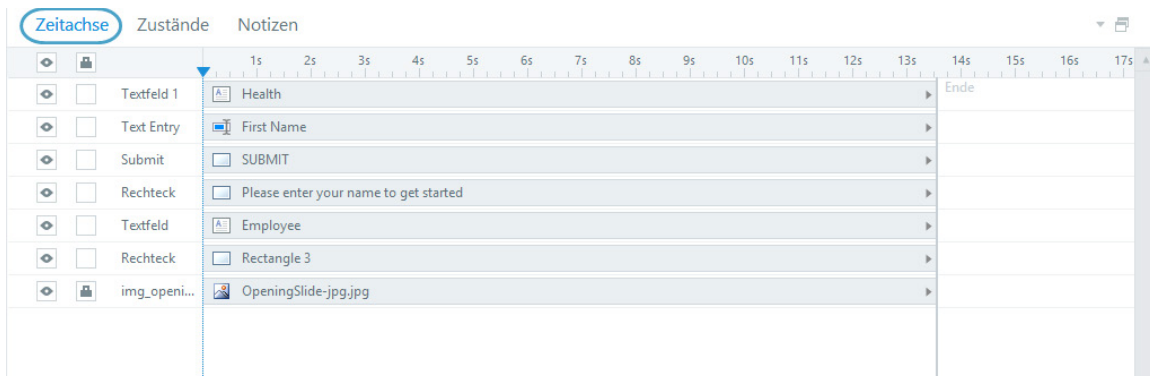
Der erste Schritt beim Anlegen eines Storyline-Projekts besteht darin, mit den Grundfunktionen der Schaltfläche **Einfügen** und Elementen wie Textfeldern, Bildern und Formen die Folien zu erstellen. Eine gute Starthilfe für einen überzeugenden Look sind die im Produkt enthaltenen Layoutvorlagen oder die kostenlosen Vorlagen von den [E-Learning Heroes](#).



Verwenden Sie die Registerkarte „Einfügen“, um Bilder, Formen, Beschriftungen und mehr hinzuzufügen.

Jedes Objekt, das Sie Ihrer Folie hinzufügen, wird unten im Bildschirmfenster als Objekt auf einer Zeitachse angezeigt. Die Zeitachse ist eine wichtige Funktion: Sie dient dazu, die Objekte auf dem Bildschirm in der richtigen zeitlichen Abfolge anzuordnen, und steuert die Reihenfolge der Objekte.

Die Objekte auf der Zeitachse werden in der Reihenfolge dargestellt, in der sie auch auf den Folienebenen sortiert sind. Die Elemente auf der obersten Ebene befinden sich am Beginn der Zeitachse. Um die Reihenfolge der Ebenen zu ändern, wählen Sie ein Element aus und verschieben es in der Liste nach unten oder oben.



Die Zeitachse steuert das Timing und die Anordnung von Objekten auf einer Folie.

Bitte speichern Sie die erstellten Folien auf der lokalen Festplatte. Die Speicherung in einem Netz- oder externen Laufwerk (z. B. USB) kann zu Fehlfunktionen beim Projekt führen.

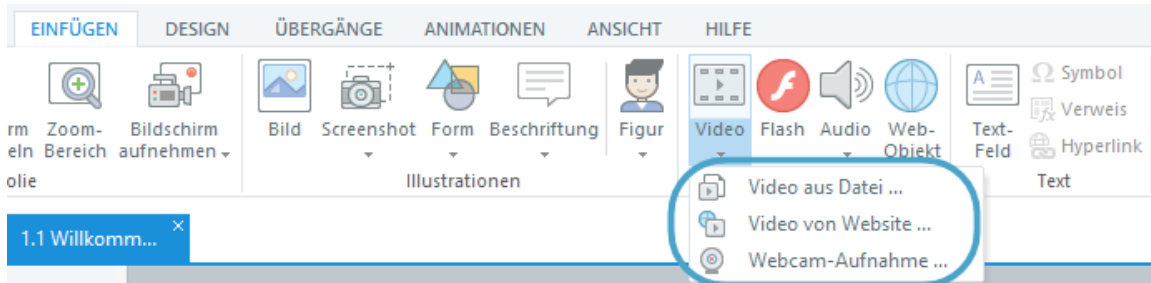
Optimieren der Folien

Nachdem Sie den Grundaufbau der Folien erstellt haben, können Sie nun vielfältige E-Learning-Elemente hinzufügen. Zunächst eine kurze Einführung dazu, wie Sie Videos, Sprechtexte, Figuren und interaktive Elemente in Ihre Folien integrieren.

Einfügen eines Videos

Videos sind eine ausgezeichnete Methode, um den Lernenden zu zeigen, wie etwas gemacht wird: Dies gilt für das Erlernen eines neuen Programms ebenso wie für die Auswahl der richtigen Sicherheitsausrüstung am Arbeitsplatz. Außerdem gestalten Sie Ihren Kurs dadurch persönlicher. Jemandem zuzuschauen, zu dem Sie einen Bezug herstellen können, ist in der Regel interessanter, als eine Aufzählungsliste zu lesen.

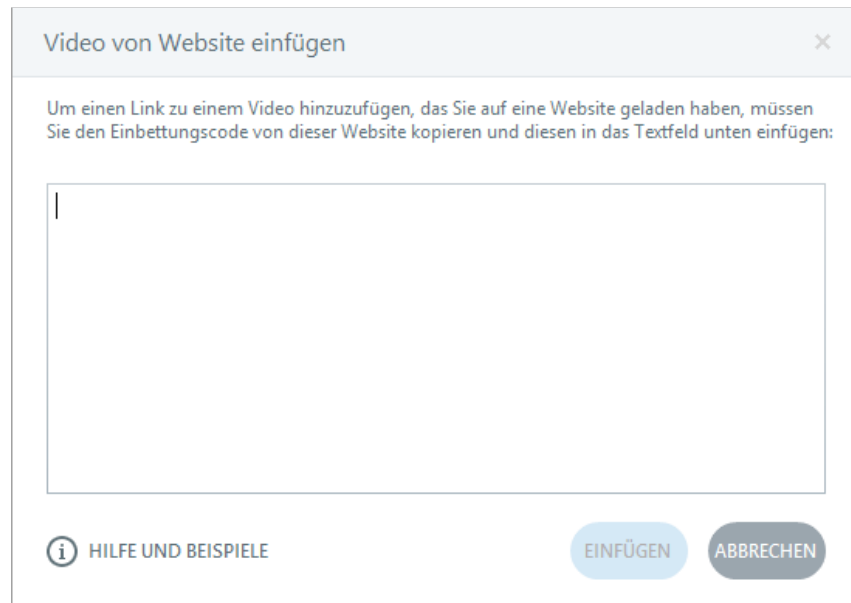
Sie können eine vorhandene Videodatei oder ein Video aus einer Website in das Storyline-Projekt einbinden. Um eine Videodatei einzufügen (unterstützt wird nahezu jedes Format), klicken Sie in der Registerkarte **Video** auf die Schaltfläche **Einfügen** auf dem Menüband. Wählen Sie **Video aus Datei** und die gewünschte Videodatei aus der Verzeichnisstruktur aus, und klicken Sie dann auf **Öffnen**. Das Video wird in die Folie eingefügt.



Ein Video aus einer Website wie Screenr oder Vimeo hinzuzufügen ist ebenso einfach. Dafür benötigen Sie zunächst den Einbettungscode. Keine Angst, der ist schnell gefunden. So funktioniert's:

- **Screenr:** Rechts vom Videobildschirm finden Sie die Schaltfläche „Video teilen“. Klicken Sie auf das Feld **Einbetten**, und kopieren Sie den Code, der im Pop-upfenster angezeigt wird.
- **Vimeo:** Klicken Sie auf die Schaltfläche **Teilen**, die angezeigt wird, wenn Sie die Maus über den Videoplayer führen, und kopieren Sie den Code im Pop-upfenster.

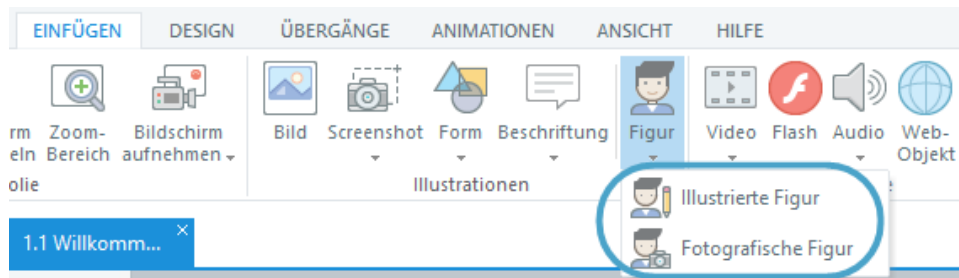
Mit dem Einbettungscode in der Zwischenablage klicken Sie erneut auf die Schaltfläche **Video** im Menüband **Einfügen**, wählen diesmal jedoch die Option **Video von Website einfügen**. Fügen Sie dann den Einbettungscode in das Feld **Video von Website einfügen** ein, und klicken Sie auf **Einfügen**.



Hinzufügen einer Figur

Figuren erleichtern es den Lernenden, einen direkten persönlichen Zugang zu den Kursinhalten zu finden. Schließlich sind wir soziale Wesen und interessieren uns für das, was andere sind und tun. Figuren eignen sich vor allem für E-Learning-Kurse, bei denen Soft Skills oder bestimmte Situationen/Szenarien im Vordergrund stehen. Der Vorteil bei Storyline: Sie müssen nicht im Internet auf die mühsame Suche nach geeigneten Figuren gehen. Storyline enthält eine Bibliothek mit mehr als 45 000 Fotografien und Illustrationen von Figuren, Gesichtsausdrücken und Körperhaltungen. Und Sie können sie direkt über die Registerkarte **Einfügen** auf dem Menüband in Ihre Folien einbinden.

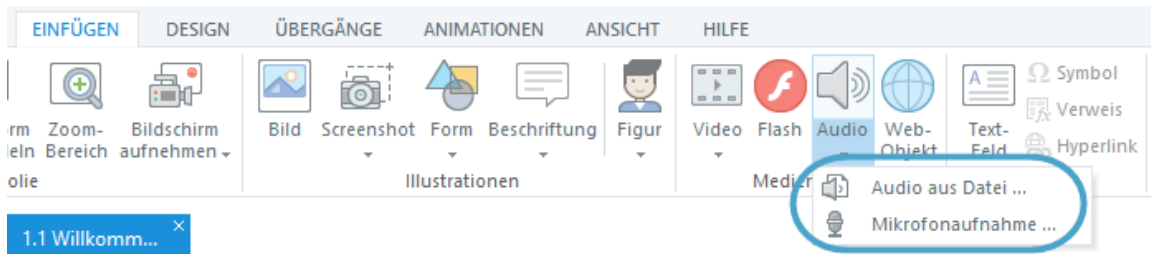
Klicken Sie auf **Figur**, und wählen Sie zwischen **Illustration** oder **Foto**.



Wählen Sie eine Figur mit dem gewünschten Ausdruck und der passenden Körperhaltung aus, und klicken Sie anschließend auf **Einfügen**.

Sprechtexte für die Folien

Möchten Sie auf einfache Weise visuelle Inhalte durch Sprechtexte ergänzen? Die Aufzeichnung von Sprechtext ist mit Storyline ganz einfach. Klicken Sie zur Aufzeichnung eines Sprechtexts auf den Dropdown-Pfeil **Audio** in der Registerkarte **Einfügen** auf dem Menüband, und wählen Sie anschließend **Mikrofon-Aufnahme**. Damit aktivieren Sie das Mikrofon für die Aufzeichnung.



Wenn Sie so weit sind, klicken Sie auf **Aufnahme** und beginnen zu sprechen. Storyline nimmt auf, bis Sie auf die Stopptaste klicken. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **Speichern**. Der Audioinhalt wird auf der Zeitachse angezeigt.

Hinzufügen interaktiver Elemente

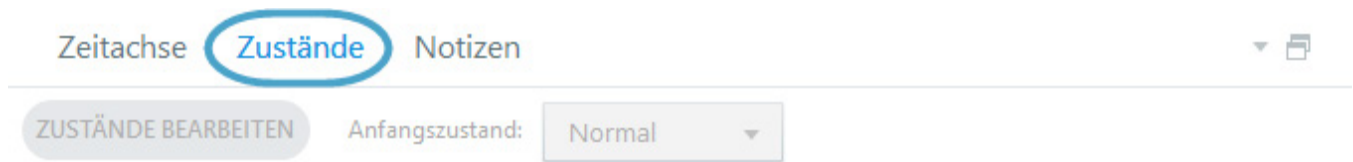
Die besten Kurse verwandeln die Lernenden von passiven Zuschauern in aktive Teilnehmer. Es gibt keinen besseren Weg dafür als den Einsatz interaktiver Elemente in Ihren Kursen.

Storyline verfügt über viele Funktionen zur einfachen Einbindung interaktiver Inhalte. Sehen wir uns an, wie man damit arbeitet.

Einen neuen Zustand erstellen

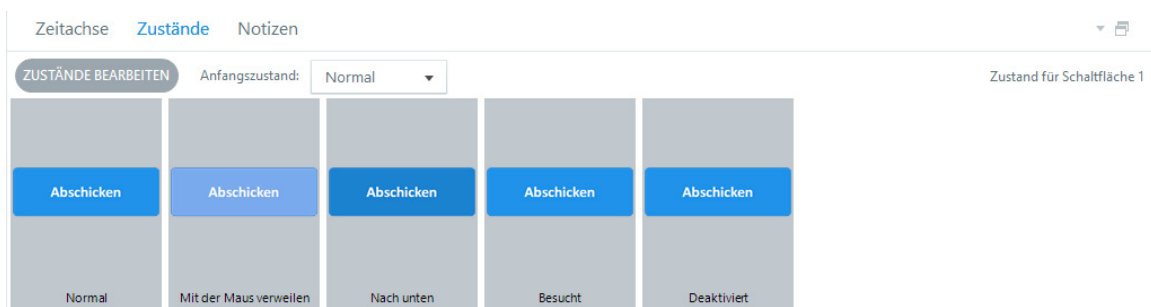
Sie finden die Schaltfläche **Zustände** unten auf dem Bildschirm rechts neben der Zeitachse. Zustände sind eine wichtige Funktion von Storyline und können verschiedenen Objekten, Formen, Figuren und

Schaltflächen zugeordnet werden. Je nach ausgewähltem Zustand wird ein Objekt unterschiedlich angezeigt.



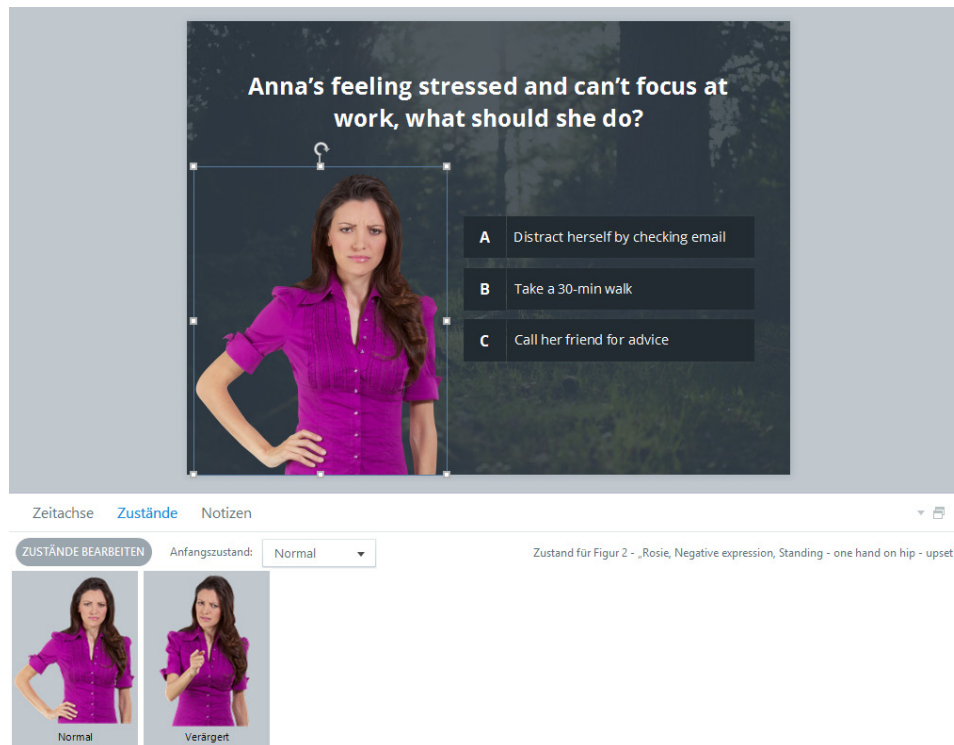
Wählen Sie eine Form aus, um ihre Zustände anzuzeigen.

Die Storyline-Schaltflächen etwa haben verschiedene vordefinierte Zustände. Einer davon ist der sogenannte Hover-Zustand: Er definiert, wie die Schaltfläche aussieht, wenn Sie mit der Maus darüber fahren. Darüber hinaus haben die Schaltflächen einen Zustand „Besucht“, der nach dem Klick auf die Schaltfläche aktiviert wird.



Schaltflächen verfügen über vordefinierte Zustände.

Um einem Objekt ohne vordefinierten Zustand (z. B. einer Foto-Figur) einen Zustand zuzuordnen, müssen Sie zunächst das gewünschte Objekt auswählen. Klicken Sie hierzu in der Registerkarte **Zustände** auf **Zustände bearbeiten** und anschließend auf **Neuer Zustand**. Sie können einen vordefinierten Zustand aus der Dropdown-Liste auswählen. In unserem Beispiel erstellen wir aber einen benutzerdefinierten neuen Zustand „Verärgert“. Wählen Sie dazu eine passende Körperhaltung aus, indem Sie doppelt auf die Foto-Figur klicken, und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **Körperhaltung** im Menüband. Klicken Sie abschließend auf **Bearbeitung der Zustände fertig**. Sie haben jetzt einem Objekt einen neuen Zustand zugewiesen.

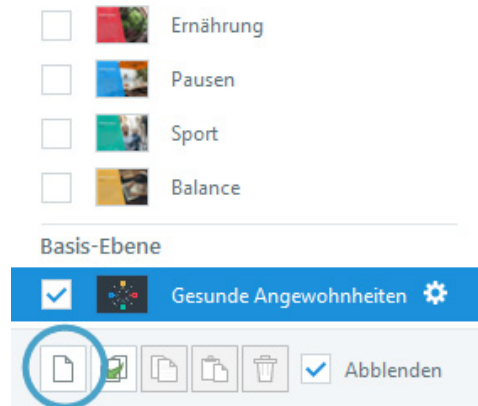


Verwenden Sie die Registerkarte „Zustände“, um einen benutzerdefinierten Zustand für eine Foto-Figur zu erstellen.

Erstellen einer neuen Ebene

Das Panel „Folienebene“ befindet sich rechts unten auf dem Bildschirm. Ebenen ermöglichen die Anzeige zusätzlicher Inhalte auf einer Folie zu bestimmten Zeitpunkten im Kursablauf oder in Abhängigkeit von der Interaktion der Teilnehmer mit den Inhalten. Mit Ebenen lassen sich viele Informationen auf einer einzigen Folie zusammenführen, ohne

jedoch den Teilnehmer zu überfordern, weil die Informationen Ebene für Ebene bzw. nacheinander abgerufen werden.



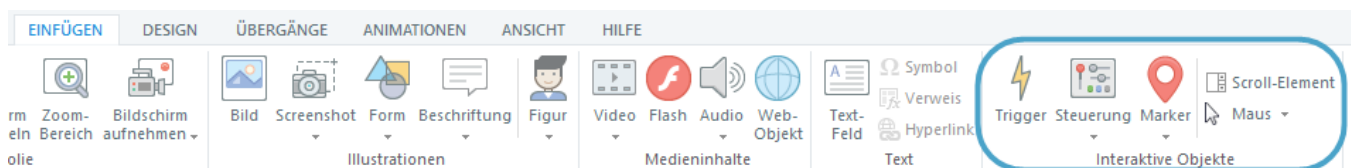
Klicken Sie auf die Schaltfläche „Neue Ebene“.

Klicken Sie zum Hinzufügen einer Ebene auf das Symbol **Neue Ebene** unten im Panel **Folienebenen**. Klicken Sie nach dem Hinzufügen der neuen Ebene doppelt auf den Ebenennamen, und ersetzen Sie ihn durch den gewünschten Namen.

Wählen Sie die neue Ebene aus, und klicken Sie auf **Einfügen** im Menüband, um der Ebene einfache Objekte wie Bilder, Formen und Text zuzuordnen. Schon fertig! Jetzt können Sie mit der neuen Ebene arbeiten.

Hinzufügen interaktiver Objekte

In Storyline können Sie schnell und einfach interaktive Elemente einbinden. Verwenden Sie die interaktiven Objekte der Registerkarte „Einfügen“, um Schaltflächen, Marker, Schieberegler, Kontrollkästchen, Scroll-Panels und mehr zu integrieren. Probieren Sie es aus, und sehen Sie, wie einfach es funktioniert.



Fügen Sie einen Marker hinzu, indem Sie auf den Dropdown-Pfeil **Marker** klicken und dann das Symbol für Ihren Marker auswählen. Klicken Sie darauf, um den Marker in die Folie einzufügen, und tippen Sie den Titel und ggf. zusätzlichen Text einfach direkt in das Beschriftungsfeld. Sie können die Größe des Beschriftungsfelds an seiner Anzeigeposition durch Klicken und Ziehen anpassen sowie die Farben und Schriftarten für Ihre Marker-Animation auswählen. Interaktive Kurse erstellen kann tatsächlich so einfach sein!

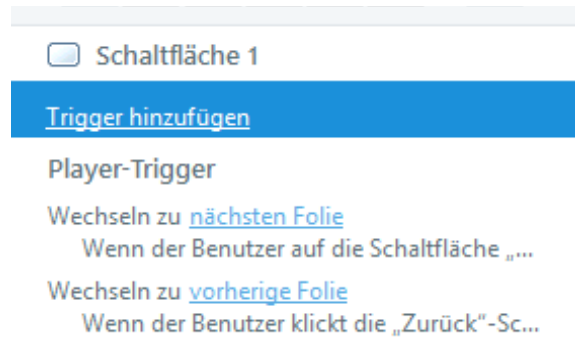
Eine weitere wichtige interaktive Funktion sind Schaltflächen. Klicken Sie auf den Dropdown-Pfeil **Steuerung**, und fügen Sie eine Schaltfläche auf Ihrer Folie ein. Geben Sie direkt auf der Schaltfläche ein Etikett ein, und verwenden Sie die Registerkarte **Design** des Menübands, um das Aussehen der Schaltfläche festzulegen.

Wenn Sie eine Schaltfläche hinzufügen, werden Sie bemerken, dass sie im Panel **Trigger** rechts auf dem Bildschirm eingeblendet wird. Schaltflächen wird automatisch ein Trigger zugeordnet, da angenommen wird, dass beim Klicken auf die Schaltfläche eine Aktion stattfinden soll – dafür sind Schaltflächen schließlich da. Jetzt sehen wir uns genauer an, wie Sie einer Schaltfläche einen Trigger hinzufügen.

Hinzufügen eines Triggers

Durch Trigger werden Aktionen ausgelöst. Wenn Sie zum Beispiel den für Ihre Figur erstellten Wütend-Zustand oder die neu erstellte Ebene anzeigen möchten, muss dies über einen Trigger erfolgen. Trigger können Schaltflächen, Formen, Figuren, Bildern usw. hinzugefügt werden: Fast alle Objekte auf Ihrer Folie können einen Trigger haben.

Um der gerade erstellten Schaltfläche einen Trigger hinzuzufügen, wählen Sie die Schaltfläche aus und klicken auf den Hyperlink **Trigger hinzufügen** im Panel **Trigger**.



Klicken Sie auf „Trigger hinzufügen“, um einer vorhandenen Schaltfläche einen Trigger hinzuzufügen.

Dadurch wird der Trigger-Assistent gestartet, der Sie durch die Einrichtung Ihres Triggers leitet. Verwenden Sie den Assistenten, um zu bestimmen, welche Aktion wann auftritt. Um beispielsweise einen Trigger hinzuzufügen, der den Verärgert-Zustand der zuvor erstellten Figur anzeigt, würden Sie den Trigger folgendermaßen einrichten: Dieser Trigger besagt im Prinzip: „Zeige den Verärgert-Zustand der Figur an, wenn auf diese Schaltfläche geklickt wird.“ So mühelos können Sie mit Storyline-Triggern eine einfache Interaktivität in Ihren Kurs einbauen.

Aktion:	Zustand ändern von ▼
Auf Objekt:	Figur 2 ▼
Zu Zustand:	Verärgert ▼
Wenn:	Benutzer klickt ▼
Objekt:	Schaltfläche 1 ▼

BEDINGUNGEN ANZEIGEN

i MEHR INFOS ... OK ABBRECHEN

Wählen Sie aus, was wann geschehen soll.

Aufnehmen einer Softwaresimulation

Sie werden sich wundern, wie einfach eine interaktive Softwaresimulation mithilfe von Storyline erstellt werden kann.

Vorbereiten der Aufnahme

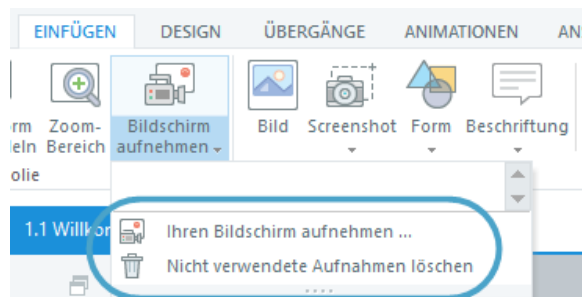
Mit ein wenig Vorbereitung ist die Erstellung einer professionellen Softwaresimulation schon fast geschafft. Es folgen einige Tipps:

- Erstellen Sie eine Gliederung oder ein Drehbuch für Ihr Thema, um Fehler während der Aufnahme zu vermeiden.
- Suchen Sie sich einen ruhigen, ablenkungsfreien Ort.

- Schließen Sie unnötige Programme wie Mailprogramme, Instant-Messaging-Apps oder Ähnliches, das während der Aufnahme plötzlich geöffnet werden könnte.
- Öffnen Sie vor dem Start der Aufnahme alle Anwendungen, die Sie aufnehmen möchten.

Starten des Aufnahmetools

Sie starten die Aufnahme, indem Sie im Menüband auf die Schaltfläche **Bildschirm aufnehmen** klicken.



Festlegen der Aufnahmeoptionen

Im eingeblendeten Fenster Aufnahme wählen Sie eine Option für das Mikrofon aus, legen die Größe des Aufnahmebereichs fest und wählen, falls Sie eine Webcam verwenden, die Aufnahmegröße aus.

Storyline macht es Ihnen leicht, eine Aufnahmegröße auszuwählen, da es die gebräuchlichsten Aufnahmegrößen sowie eine Option für eigene Definitionen anbietet. Für die meisten Projekte sind jedoch die Standardgrößen gut geeignet.

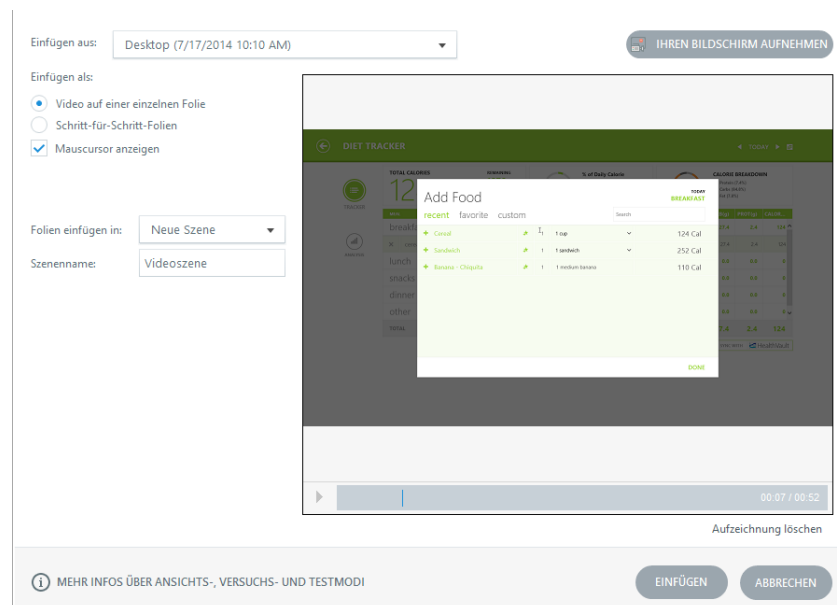


Wenn Sie einen Bildschirmbereich aufzeichnen müssen, der größer ist als die Standardformate, können Sie den Aufnahmebereich einfach vergrößern. Dazu klicken Sie auf den Ziehpunkt zur Größenänderung in einer der Ecken des Aufnahmebereichs und ziehen, bis die gewünschte Größe erreicht ist.

Aufnehmen eines Videos

Wenn Ihre Optionen festgelegt und Sie startbereit sind, klicken Sie auf die rote Schaltfläche **Aufnehmen**. Wenn Sie mit der Aufnahme fertig sind, klicken Sie auf **Fertig**.

Das Großartige an der Storyline-Aufnahme ist, dass Sie zuerst aufnehmen und dann auswählen, wie Ihre Aufnahme verwendet werden soll. Sie können also die gleiche Aufnahme auf unterschiedliche Art und Weise verwenden, ohne neu aufnehmen zu müssen!

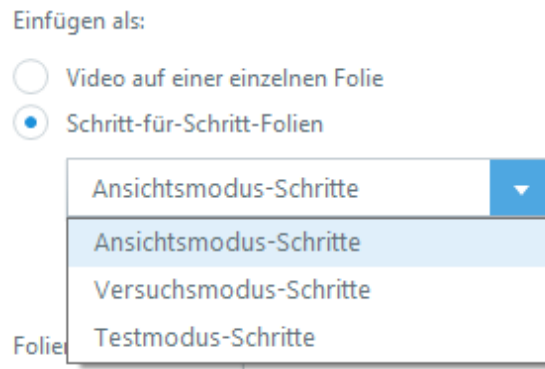


In diesem Fenster wird Ihre Aufnahme angezeigt.

Wenn Sie fertig sind, wird die Aufnahme in einem neuen Fenster eingeblendet, in dem Sie Ihre Aufnahme als einzelnes Video auf einer Folie einfügen oder das Video von Storyline automatisch in eine Schritt-für-Schritt-Simulation aufteilen lassen können.

Wenn Sie Ihre Aufnahme als Schritt-für-Schritt-Folien einfügen möchten, fügt Storyline automatisch die Beschriftungen, Hotspots und interaktiven Elemente hinzu, die zum ausgewählten Modus passen: Ansichtsmodus, Versuchsmodus oder Testmodus.

- **Ansichtsmodus:** Verwenden Sie diesen Modus, um Ihre Bildschirmaufnahme als nicht interaktive Demonstration für Ihre Benutzer einzufügen. Ihre Benutzer können auf diese Weise einen Prozess in Aktion sehen.
- **Versuchsmodus:** Dieser Modus ermöglicht Ihnen das Einfügen Ihrer Bildschirmaufnahme als unbewertete Prüfung, damit Ihre Benutzer ihr Wissen testen können.
- **Testmodus:** Ermöglicht Ihnen das Einfügen Ihrer Bildschirmaufnahme als bewertete Prüfung.



Angenommen Sie haben eine Aufnahme als Schritt-für-Schritt-Folien eingefügt und es fällt Ihnen auf, dass während der Aufnahme eine E-Mail-Benachrichtigung eingeblendet wurde - werden Sie sie löschen und neu aufnehmen? Auf keinen Fall! Hier kommt die praktische Funktion Fine-Tuning der Aktion ins Spiel.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Stelle der zu ändernden Folie, und wählen Sie im Menü **Fine-Tuning der Aktion** aus. Von hier aus können Sie die Start- und Enderahmen für den Teil des Videoclips ändern, der auf dieser Folie angezeigt wird.

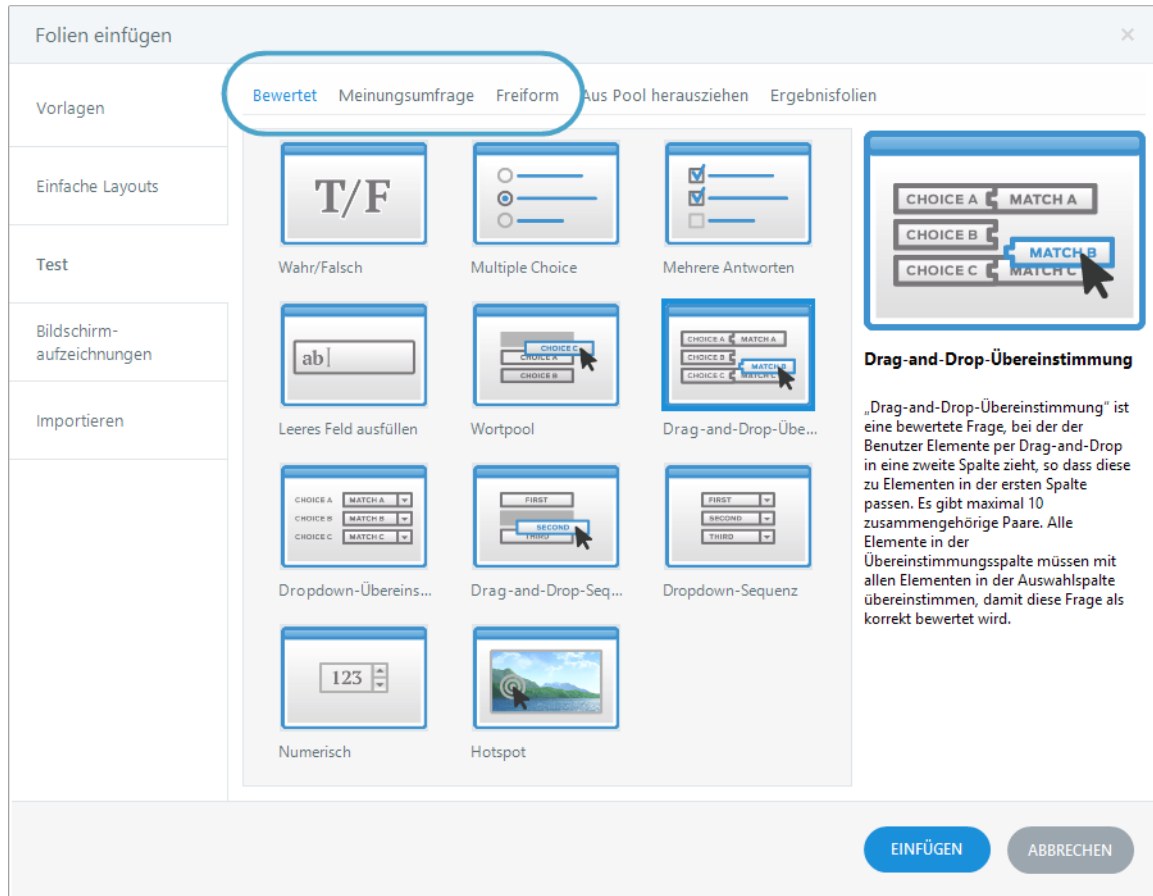
Ziehen Sie die Start- und Endmarker entlang der Zeitachse, bis Sie den Clip ausgewählt haben, den Sie behalten möchten, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Abspielen**, um sich eine Vorschau der Änderungen anzusehen. Klicken Sie danach auf **OK**. So einfach können Sie Aufnahmen mit Storyline bearbeiten.

Einfügen eines Quiz

Wenn Sie überprüfen möchten, ob die Lernenden den Stoff verinnerlicht haben, ist eine Wissensabfrage die ideale Lösung. Storyline verfügt über 25 Arten von Quizfolien und außerdem über die Fragenbank-Funktion, die Ihnen das Erstellen der gewünschten Prüfung erleichtert.

Erstellen eines neuen Quiz

Klicken Sie zum Einfügen einer Quizfolie auf die Schaltfläche **Neue Folie** in der Registerkarte **Einfügen** des Menübands. Klicken Sie auf die Registerkarte **Test**. Dort stehen Ihnen die Quizfolien „Bewertet“, „Umfrage“ und „Freiform“ zur Verfügung.



Einfügen einer Multiple-Choice-Frage

Jetzt sehen wir uns an, wie Sie eine der häufigsten Prüfungen erstellen können, nämlich eine Multiple-Choice-Frage.

Um Ihrem Projekt eine neue Multiple-Choice-Frage hinzuzufügen, klicken Sie auf die Registerkarte **Bewertet**, wählen den Fragetyp **Multiple Choice** aus und klicken dann auf die Schaltfläche **Einfügen**.

Wenn die [Formularansicht](#) geöffnet wird, geben Sie Ihre Frage in das vorgesehene Textfeld ein und geben darunter die Antworten ein, die Sie zur Auswahl stellen. Weisen Sie unten auf dem Bildschirm neben dem Feedbacktext Punkte für Ihre Frage zu. Sie können sogar negative Punkte vergeben und Punkte für falsche Antworten abziehen, um die

Frage eingeben

Hier steht eine Frage.

Auswahlmöglichkeiten eingeben

	Richtig	Auswahl
A		Anklicken, um eine Wahl zu treffen
B		
C		
D		
E		
F		
G		
H		

Feedback und Branching festlegen

	Feedback		Punkte
Richtig	Das stimmt! Sie haben die richtige Antwort gewählt.	MEHR ...	10
Falsch	Sie haben nicht die richtige Antwort gewählt.	MEHR ...	-10
Überprüf...		MEHR ...	-

Die Formularansicht leitet Sie durch die Einrichtung Ihres Quiz.

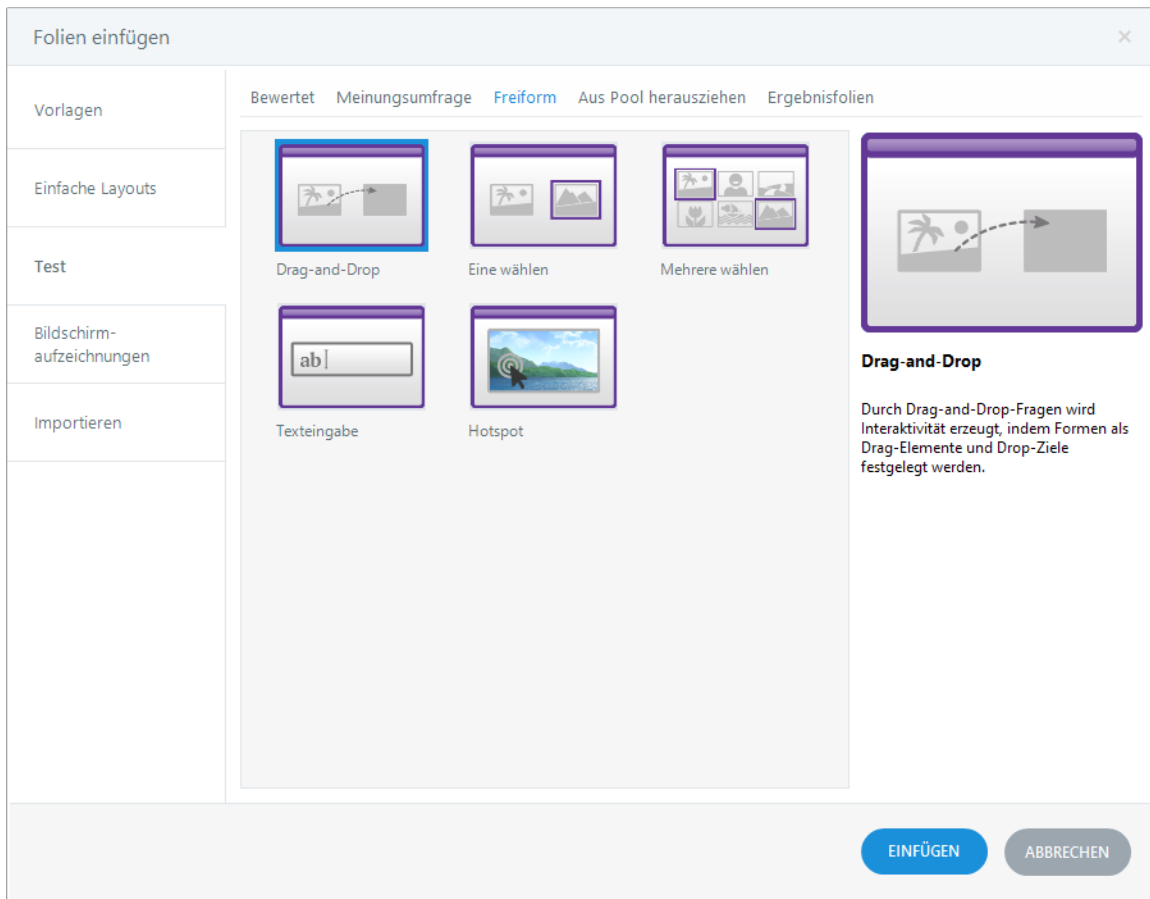
Lernenden vom Raten abzuhalten und ein besseres Bild ihrer Leistung zu erhalten. Wählen Sie auf jeden Fall das Optionsfeld aus, das auf die richtige Antwort hinweist, und klicken Sie zum Abschluss auf **Speichern und schließen**.

Einfügen einer Freiform-Frage der Variante „Pick One“ (Eine wählen)

Freiform-Fragen eignen sich ideal zur Umwandlung gewöhnlicher Folien in interaktive Fragen. In diesem Beispiel wird eine Frage der Variante „Pick One“ verwendet, aber Sie sollten auch andere Arten von [Freiform-Fragen](#) wie „Drag-and-Drop“, „Pick Many“ (Mehrere wählen), „Text-Entry“ (Texteingabe) und „Hotspot“ ausprobieren.

Eine Freiform-Frage der Variante „Pick One“ ist wie eine Multiple-Choice-Frage, aber es stehen keine Textantworten zur Auswahl, sondern Sie können Objekte verwenden wie Bilder, Figuren, Formen oder Beschriftungen.

Um eine Freiform-Pick-One-Frage in das Quiz einzufügen, klicken Sie auf der Registerkarte **Freiform**, wählen den Fragetyp **Eine wählen** aus und klicken dann auf die Schaltfläche **Einfügen**.



Wenn die [Folienansicht](#) angezeigt wird, fügen Sie dort mindestens zwei Objekte (Bilder, Figuren, Formen usw.) in die Folie ein, die als Antwort zur Auswahl gestellt werden.

Als Nächstes wechseln Sie in die Formularansicht, um die Objekte zu identifizieren, die als mögliche Antworten verwendet werden sollen. Dazu wählen Sie die Objekte aus den Dropdownlisten in der Spalte **Auswahl** aus. Vergessen Sie außerdem nicht die Verwendung der Optionsfelder zum Markieren der richtigen Antwort, und klicken Sie zum Abschluss auf **Speichern und schließen**.

The screenshot shows the 'Formularansicht' (Form View) of a question in Articulate Storyline. The main area is titled 'Drag-Elemente und Drop-Ziele' (Drag Elements and Drop Targets) and contains two tabs: 'Element ziehen' (Drag Element) and 'Auf dem Ziel ablegen' (Drop on Target). Below this is a large empty rectangular area for the question content. At the bottom, there is a section titled 'Feedback und Branching festlegen' (Set Feedback and Branching) which contains a table for defining feedback and points for different answers.

	Feedback		Punkte
Richtig	Das stimmt! Sie haben die richtige Antwort gewählt.	MEHR ...	10
Falsch	Sie haben nicht die richtige Antwort gewählt.	MEHR ...	0
Überprüf...		MEHR ...	-

Verwenden Sie die Formularansicht zum Identifizieren der möglichen Antworten.

Importieren von Fragen aus Excel

Beim Erstellen eines Quiz können Sie viel Zeit durch das Importieren von Fragen aus einer [Microsoft Excel-Arbeitsmappe](#) und einer [Textdatei](#) in Storyline sparen.

Beginnen Sie zum Importieren von Fragen aus einer Excel-Arbeitsmappe mit dem [Herunterladen dieser Vorlage](#) und dem Füllen der Vorlage mit Ihren Fragen und Antworten (folgen Sie den [Anweisungen in diesem Tutorial](#)). Importieren Sie die Arbeitsmappe in Storyline durch Auswählen der Registerkarte **Datei** im Menüband. Scrollen Sie zu **Importieren**, und wählen Sie **Fragen aus Datei aus**. Navigieren Sie zur Excel-Arbeitsmappe (XLS oder XLSX), und klicken Sie auf **Öffnen**. Storyline zeigt eine Liste mit Fragen aus der ausgewählten Arbeitsmappe an. Sie markieren einfach die Fragen, die Sie importieren möchten.

Folien einfügen

Importieren aus:

Alle auswählen Nichts

	Importier	Frage	Punkte
1	<input checked="" type="checkbox"/>	Multiple Choice Who was the first President of the United States?	5

In Szene einfügen: Szene:

IMPORTIEREN **ABBRECHEN**


Festlegen der erforderlichen Punktzahl

Um die Punktzahl festzulegen, die zum Bestehen des Quiz erforderlich ist, müssen Sie eine Ergebnisfolie hinzufügen. Fügen Sie eine **Neue Folie** ein, und wählen Sie auf der Registerkarte **Test** die Registerkarte **Ergebnisfolie** aus. Klicken Sie auf **Bewertete Ergebnisse** und dann auf **Einfügen**.


Wählen Sie im Fenster mit den **Eigenschaften der Ergebnisfolie** aus, welche Fragefolien in die Ergebnisse einbezogen werden sollen, und legen Sie den Prozentsatz fest, den die Lernenden erreichen müssen, um das Quiz zu bestehen. Klicken Sie auf **OK**, um die Folie in Ihr Projekt einzufügen.




Beachten Sie unbedingt, dass Ihr Storyline-Projekt mehrere Tests und mehrere Ergebnisfolien enthalten kann. So haben Sie die Flexibilität, die Lernenden auf Wunsch vor, während und nach dem E-Learning-Kurs zu bewerten.

Eigenschaften Ergebnisfolie

 Ergebnisse

Ergebnisse berechnen für: Ausgewählte Fragen ▼

 Optionen


Frage	Einschlie.
<input type="checkbox"/> Main Content	
 Drag-and-Drop 1.7 Building Healthy Meals	<input type="checkbox"/>
 Multiple Choice 1.12 Which of these impact job performance?	<input type="checkbox"/>
 Eine wählen 1.13 Free Form Pick One	<input type="checkbox"/>

Erforderliche Punktzahl: 80 %

☐ Test beenden nach: 60 Minuten

Timer starten: Mit erster Folie ▼

Timerformat: Verstrichen ▼

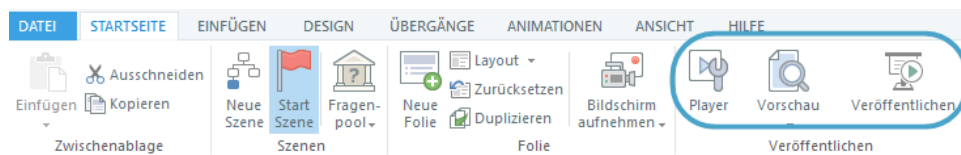
 MEHR INFOS ÜBER ERGEBNISFOLIEN

OK ABBRECHEN

Wählen Sie die einzubeziehenden Fragen und die zum Bestehen erforderliche Punktzahl aus.

Veröffentlichen Ihres Kurses

Wenn Sie fertig sind, konfigurieren Sie in einem letzten Schritt den Kurs-Player und veröffentlichen Ihre Folien, damit sie an Ihre Lernenden ausgeliefert werden können.

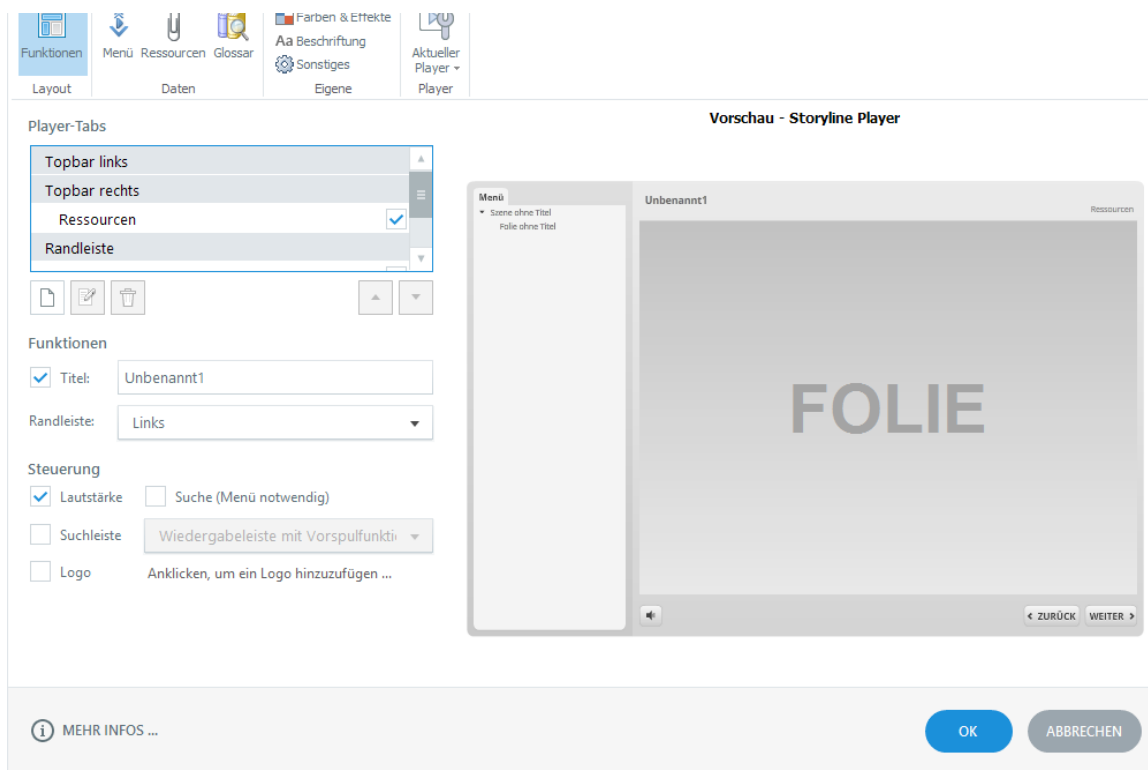


Anpassen des Players

Storyline packt den von Ihnen erstellten Inhalt in einen Kurs-Player. Die Standard-Player-Konfiguration ist für viele Projekte gut geeignet, aber bei Bedarf lässt sich die Player-Oberfläche, die Ihre Folien umgibt, leicht anpassen, sodass sie den perfekten Rahmen für Ihren Inhalt darstellt.

In Storyline können Sie viele Aspekte des Players steuern, darunter das Farbschema, die Navigationseinstellungen, die Anzeige und Position der Playerelemente und vieles mehr. Öffnen Sie auf dem Menüband die Registerkarte **Start**, und klicken Sie auf **Player**.

Im eingeblendeten Fenster **Player-Eigenschaften** können Sie nahezu jeden Bereich des Players anpassen – und Ihre Änderungen sogar speichern, damit Sie sie an andere weitergeben oder in einem anderen Projekt verwenden können.



Verwenden Sie die Player-Eigenschaften, um fast alle Teile des Players anzupassen.

Anzeigen einer Kursvorschau

Sie können jederzeit eine Vorschau Ihrer Folien anzeigen, etwa wenn Sie vorgenommene Änderungen schnell überprüfen möchten, ohne den Kurs zu veröffentlichen. Die meisten Inhalte werden in der Vorschau genauso angezeigt wie in der Veröffentlichung, aber es gibt einige wenige Elemente, die in der Vorschau nicht verfügbar sind, z. B. Webobjekte, aus Websites eingefügte Videos und Hyperlinks.

Um eine Kursvorschau anzuzeigen, klicken Sie in der Registerkarte **Start** unter der Schaltfläche **Vorschau** auf den Pfeil für die Dropdownliste. Wählen Sie dann Ihre bevorzugte Vorschauoption aus.

Veröffentlichen im Internet

Wenn Sie den Lernstatus Ihrer Schüler nicht nachverfolgen müssen, können Sie ihnen Zugang zu Ihrem Kurs bieten, indem Sie ihn im Internet veröffentlichen.

Internet

Articulate Online

LMS

CD

Word

Titel und Ort

Titel: Unbenannt1

Beschreibung:

Ordner: C:\Users\Name\Documents\My Articulate Projects

Veröffentlichen in HTML5 und für mobile Geräte

☒ HTML 5-Ausgabe verwenden

☒ Articulate Mobile Player für iOS oder Android benutzen

☒ Herunterladen zur Offline-Anzeige zulassen

Mehr Infos über das Veröffentlichen in HTML5 und für mobile Geräte

Eigenschaften

Player: Storyline Player

Qualität: Eigene Optimierung

MEHR INFOS ÜBER VERÖFFENTLICHUNG

VERÖFFENTLICHEN

ABBRECHEN

Verfügt Ihre Organisation über ein Learning-Management-System (LMS), holen Sie die Anweisungen Ihres LMS-Administrators hinsichtlich der Veröffentlichung von Kursen ein.

Informationen zu weiteren großartigen Funktionen

Variablen

Variablen sind eine Möglichkeit zum Speichern von Informationen (z. B. des Namens oder der numerischen Eingabe eines Lernenden) und anschließenden Anzeigen des dynamischen Inhalts anhand dieser Informationen. Mit Variablen können Sie außerdem eine über Bedingungen gesteuerte Interaktivität zum Kurs hinzufügen. Storyline bietet drei Variablentypen: Text, Nummer und Richtig/Falsch.

Variablen können vielseitig eingesetzt werden. Variablen können beispielsweise Textinformationen speichern, eine Punktzahl berechnen oder überwachen, ob eine Folie aufgerufen wurde. Weitere Informationen und Tipps zum Verwenden von Variablen finden Sie im Tutorial zum [Arbeiten mit Variablen](#).

Schieberegler

Schieberegler ermöglichen den Lernenden eine neue Art des Steuerns von Interaktionen. Mit Schiebereglern können Lernende Ursache-und-Wirkung-Beziehungen erforschen, Daten bearbeiten und mehr. Für die Verwendung von Schiebereglern müssen Sie Variablen und Trigger einsetzen. Weitere Informationen zum Verwenden von Schiebereglern finden Sie im Tutorial zum [Hinzufügen von Schiebereglern](#).

Eingangs- und Ausgangsanimationen

Animationen eignen sich hervorragend dafür, Ihren Kursinhalt lebendig und bedeutungsvoll zu gestalten. Wenn Sie sie mit Bedacht und strategisch einsetzen, können Animationen zu einem besseren Verständnis des Inhalts sowie zu einer interessanteren und professioneller aussehenden Präsentation beitragen. Weitere Informationen zum Verwenden dieser Funktionen finden Sie im Tutorial zu [Eingangs- und Ausgangsanimationen](#).

Übergänge

Die Folienübergänge von Storyline bieten eine gute Möglichkeit zum Stilisieren Ihrer E-Learning-Inhalte. Übergänge können auf Folien und Ebenen angewendet werden und fügen einen interessanten Animationseffekt hinzu, wenn Sie von einer Folie oder Ebene zur nächsten wechseln. Im Tutorial zum [Hinzufügen von Übergängen zu Folien und Folienebenen](#) erhalten Sie Informationen zur optischen Aufwertung Ihres Kurses.

Bewegungspfade

Bewegungspfade eignen sich hervorragend zum Hinzufügen von Bewegungen und Animationen zu Ihrer Folie. Sie können mit ihnen Objekte aus einem Teil des Bildschirms in einen anderen verschieben, um unterhaltsame Spiele und Aktivitäten zu erstellen. Bewegungspfade ermöglichen Ihren Lernenden die Steuerung der Bewegung von Objekten mit ihren Aktionen. Informationen zum Verwenden von Bewegungspfaden finden Sie im Tutorial zum [Hinzufügen von Animationen](#).

E-Learning Heroes – die Community

Nachdem Sie nun die Grundlagen beherrschen, möchten wir Sie ermutigen, möglichst oft bei unserer Community [E-Learning Heroes](#) vorbeizuschauen. Hier ist genau der richtige Ort, um schnell Antworten auf Ihre Fragen zum Erstellen von E-Learning-Kursen zu bekommen. Außerdem finden Sie hier Schritt-für-Schritt-Tutorials für die Erstellung noch besserer Kurse, Ratschläge und Meinungen von Branchenexperten sowie viele kostenlose Downloads für Ihre Projekte.



Copyright © 2014 Articulate Global, Inc.

Alle Rechte vorbehalten.

www.articulate.com