



INTRODUCCIÓN A ARTICULATE 360

OCTUBRE 2022

Contenido

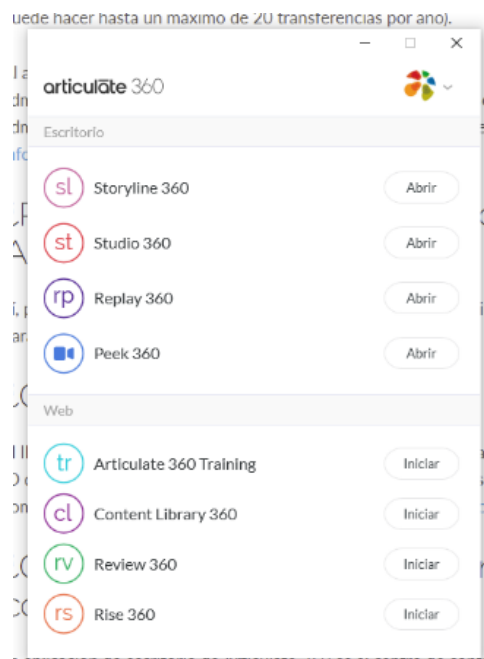
1. INTRODUCCIÓN A ARTICULATE 360.	3
2. ¿QUÉ PUEDO ENCONTRAR EN ARTICULATE 360?	4
3. STORYLINE 360: CREA TUS CURSOS DE UNA FORMA SENCILLA E INTUITIVA.	5
¿CÓMO CREAR UN CURSO CON STORYLINE 360?.....	5

1. INTRODUCCIÓN A ARTICULATE 360.

Articulate 360 es un paquete de aplicaciones interconectadas para todas tus necesidades de aprendizaje electrónico, desde la creación (*Storyline*, *Studio*, *Rise 360*, *Replay* y *Peek 360*), pasando por la búsqueda de recursos (*Content Library 360*) y la colaboración (*Review 360*), hasta la capacitación (*Articulate 360 Training*). Las aplicaciones de **Articulate 360** están integradas cuidadosamente y funcionan mejor juntas. (articulate.com)

La aplicación de escritorio de **Articulate 360** es el centro de control para todas las herramientas que se incluyen con la suscripción. Es dónde puedes:

- Instalar, iniciar y actualizar aplicaciones de escritorio de creación de contenido, como Storyline 360 y Studio 360, con solo un clic.
- Obtener notificaciones instantáneas cuando haya actualizaciones disponibles, para que siempre tengas las características más recientes.
- Accede con un solo clic a aplicaciones web, como Rise 360 y Review 360.
- Administrar tu cuenta y tu perfil.



2. ¿QUÉ PUEDO ENCONTRAR EN ARTICULATE 360?

1. Studio 360.

Studio 360 es un conjunto de aplicaciones de creación de contenido para equipos de Windows que incluyen:

- Presenter 360: La forma más rápida y fácil de crear cursos en línea basados en presentaciones.
- Quizmaker 360: Cree con rapidez cuestionarios dinámicos, encuestas, evaluaciones de arrastrar y soltar, y mucho más.
- Engage 360: Cree interacciones con mucho contenido multimedia para los cursos en línea simplemente completando un formulario.

2. Replay 360.

Replay 360 es una aplicación de grabación de video potente e intuitiva incluida en Articulate 360.

Usa Replay 360 para crear videos de atractivos mezclando fácilmente grabaciones de pantalla, videos de cámara web, archivos de video, pistas de audio, imágenes y gráficos en el tercio inferior de la pantalla.

3. Peek 360.

Peek 360 es una aplicación de grabación de pantalla para equipos Mac y Windows. Peek 360 es intuitiva y rápida. La presentación en pantalla se cargará automáticamente a Articulate 360 cuando haya terminado grabación.

4. Articulate 360 Training.

Es la herramienta de entrenamiento en línea exclusivo para clientes que te permite desarrollar tus conocimientos en Articulate 360. (webinars, vídeos, cursos, etc.)

5. Content Library 360.

Es una colección de personajes y plantillas de diapositivas diseñados profesionalmente, así como un inventario de más de 6 millones de recursos (imágenes, vídeos, íconos,...) para el desarrollo de cursos.

6. Review 360.

Es una aplicación web que nos permite colaborar con compañeros y clientes en la revisión de cursos e-learning.

Al publicar en Review se genera un enlace público o privado, que nos permite recopilar los comentarios de clientes o compañeros. Normalmente, se utiliza para la revisión del contenido.

7. Rise 360.

Es una herramienta web que te permite diseñar cursos directamente desde tu navegador web. Cursos totalmente responsive, personalizados con bloques de contenido multimedia, interactivo o textos.

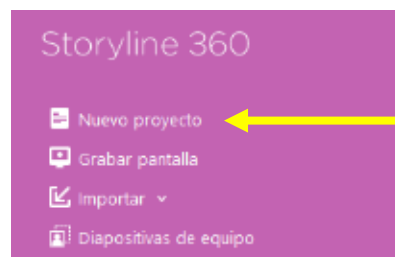
3. STORYLINE 360: CREA TUS CURSOS DE UNA FORMA SENCILLA E INTUITIVA.

Storyline 360 te permite crear cursos de aprendizaje interactivo que se pueden visualizar en cualquier tipo de dispositivo, desde ordenadores de sobremesa y portátiles hasta tabletas o teléfonos inteligentes.

¿CÓMO CREAR UN CURSO CON STORYLINE 360?

Ejecuta Articulate 360 y haz clic en el botón abrir de Storyline. Se abrirá la pantalla inicial del programa, en este momento podrás crear un Nuevo proyecto, Grabar pantalla, Importar proyecto o acceder a las dispositivas de equipo.

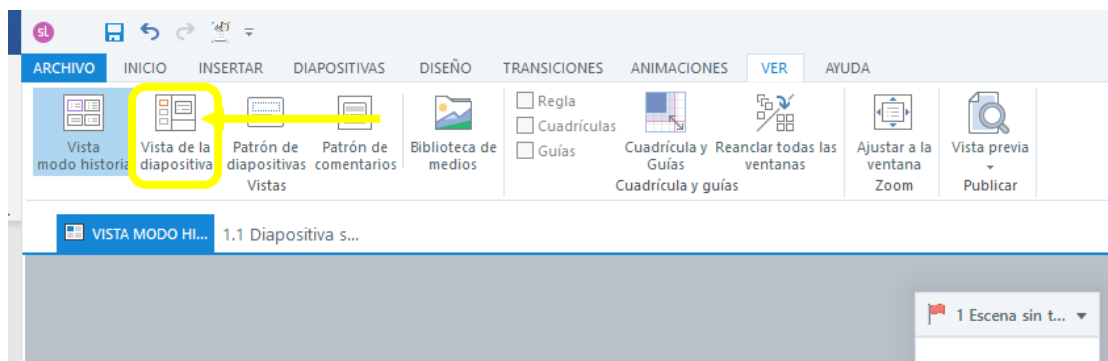
En este caso iremos a Nuevo proyecto.



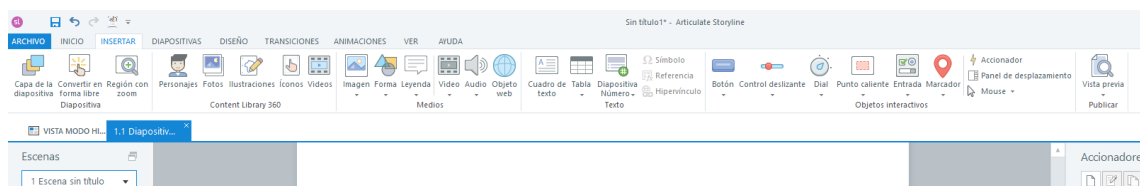
Al crear un nuevo proyecto, accederemos directamente al modo historia. Donde se muestran las diferentes escenas (o temas o lecciones) del curso en forma de mapa conceptual.

Desde el modo historia se pueden crear nuevas escenas o añadir nuevas diapositivas a las escenas existentes.

Para acceder a la diapositiva para insertar contenido y trabajarla podemos hacer doble clic en la diapositiva en blanco, o bien, ir a la pestaña de Ver > Vista de la diapositiva.



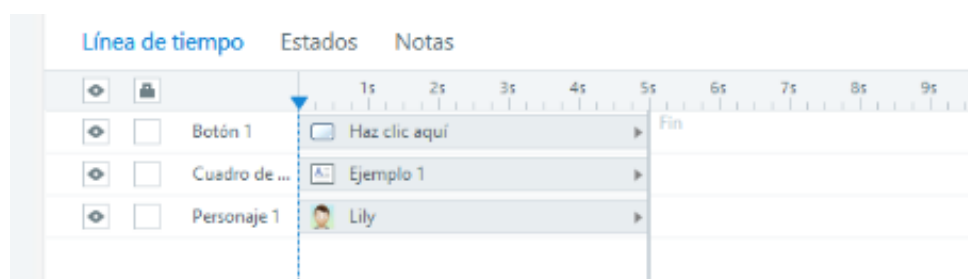
Una vez dentro de la diapositiva podremos comenzar a insertar los elementos necesarios para la creación de nuestro curso. Para ello iremos a la pestaña insertar.



Desde esta pestaña podremos **INSERTAR**:

- **Cuadros de texto**: nos permiten introducir el texto necesario en nuestro proyecto.
- **Imágenes** desde tu pc, desde la biblioteca de medios, o bien, realizar una captura de pantalla.
- **Formas** como rectángulos, cuadrados, círculos, etc. que desde la barra de formato podremos configurar.
- **Videos**.
- **Leyendas**, lo que comúnmente llamamos bocadillos.
- **Audios**, desde tu pc, desde la biblioteca de medios, puedes grabarlo si tienes el micrófono configurado, o bien, puedes utilizar el modo de texto a voz.
- **Objetos web**
- **Tablas**
- **Botones**: que con ayuda de los accionadores nos permitirán realizar acciones.
- Además, tendremos acceso a insertar los elementos del **Content Library 360** como personajes, fotos, ilustraciones, íconos o vídeos.
- ...

Recuerda, que todos los elementos que introduzcas aparecerán entonces en la línea del tiempo.



Desde aquí podrás ajustar el momento en cual deseas visualizar cada uno de los elementos de la diapositiva. Recuerda que puedes modificar el nombre de los elementos haciendo clic en el nombre que aparece en la derecha.

El ojo de la parte derecha debe estar activado para que ese elemento se visualice en la diapositiva, si quisieras ocultar el elemento deberás desactivarlo. El candado se activará siempre que quieras bloquear en pantalla alguno de los elementos.

Podrás dar formato (color, tipografía, etc.) al texto desde la pestaña inicio y al resto de elementos desde la pestaña que aparece en la parte derecha de la ventana cuando está seleccionado (Herramientas de los personajes, herramientas de los botones, herramientas de dibujo, etc.)

Para insertar una nueva diapositiva, deberemos hacerlo desde la pestaña de inicio, podremos ver las diapositivas insertadas en el menú conceptual de la izquierda.

ANIMACIONES

La pestaña animaciones nos permite dotar a cada uno de los elementos de la diapositiva (textos, imágenes, iconos...) de movimientos de entrada y salida. Podremos configurar el tipo de movimiento, el tiempo de duración, la trayectoria del objeto, etc.

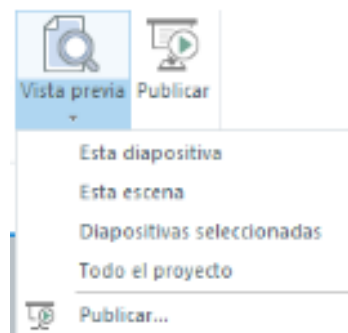
TRANSICIONES

Las transiciones de diapositivas son efectos visuales que se producen al pasar de una diapositiva a otra. En esta pestaña podrás configurar dichas transiciones.

VISTA PREVIA

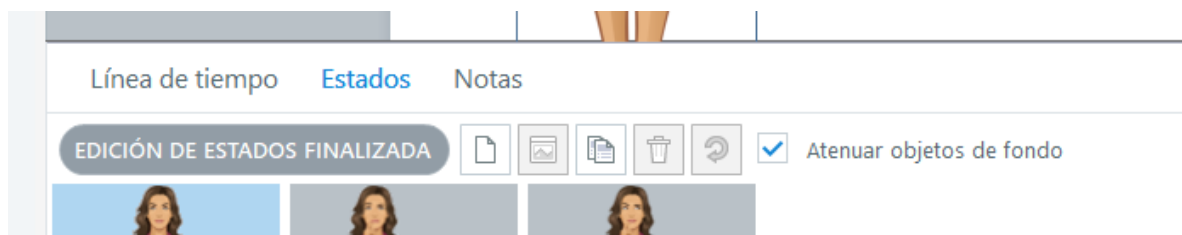
¿Llevas un rato trabajando en una diapositiva y quieres ver cómo quedaría? Selecciona en el apartado Vista previa la opción que más se adecúe a tus necesidades en ese momento: esta diapositiva, esta escena, ...

Si quieres ver como quedaría en cualquier dispositivo en la parte superior derecha tienes la opción de seleccionar la vista previa en diferentes dispositivos como ordenador, Tablet o móvil. Recuerda que algunos elementos no funcionan con la vista previa.

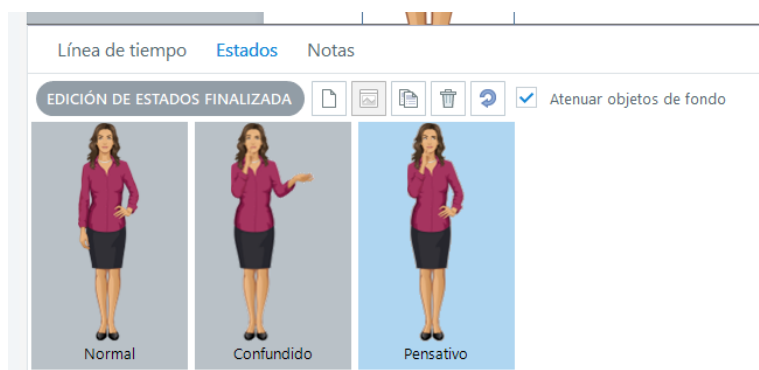


ESTADOS

Los Estados nos permiten que un elemento se modifique según un determinado movimiento de ratón o según el accionador programado. Desde la pestaña de Estados podemos hacer que un elemento tome un formato u otro y editarlos desde el botón EDITAR ESTADOS (crear nuevos, borrarlos, duplicarlos...)

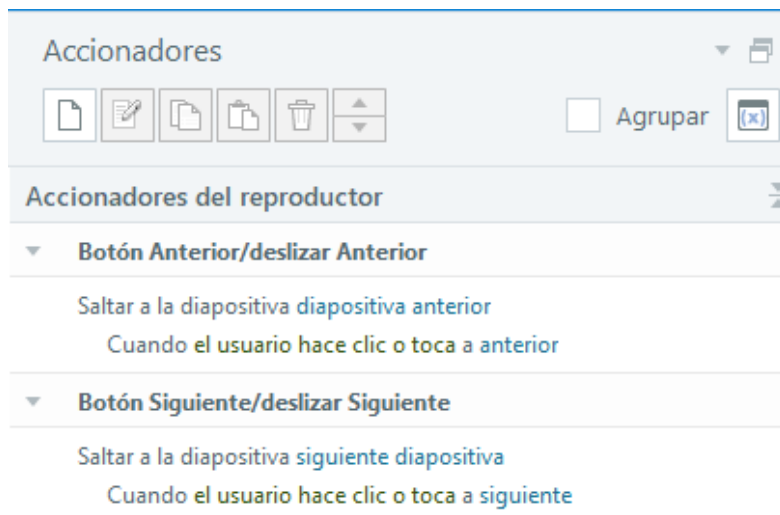


Recuerda que el estado que modificarás es el que esté seleccionado en azul y al acabar deberás hacer clic en el botón edición de estados finalizada.



ACCIONADORES

Los **accionadores** nos permiten agregar interactividad a tu curso, desde saltar a una nueva diapositiva a enseñar nuevos contenidos.



Hay una fila de botones en la parte superior del panel de disparadores; de izquierda a derecha, estos botones te permiten:

- **Crear un nuevo accionador.** También puedes crear un nuevo accionador haciendo clic en el icono de accionador en la pestaña Insertar de la cinta de Storyline.
- **Editar el accionador seleccionado.** Puedes editar cualquier accionador haciendo doble clic en el mismo.
- **Copiar el accionador** seleccionado.
- **Pegar el disparador copiado al objeto seleccionado.** Ten en cuenta que si no tienes un objeto seleccionado al pegar un disparador, se añadirá como un disparador de diapositiva en lugar de un disparador de objeto.
- **Eliminar el disparador seleccionado.** Una vez más, se explica por sí mismo.
- **Reordenar disparadores.** Las flechas te permiten ajustar el orden de los accionadores, ya que el orden de los disparadores sí importa.
- **Gestionar las variables del proyecto.** Se explica por sí mismo. Es el botón en el extremo derecho.

Hay **cuatro tipos de disparadores**, enumerados en el panel de disparadores directamente debajo de los iconos.

- Disparadores **de diapositivas** aparecen en la parte superior del panel de los accionadores. Y estos se refieren, normalmente, a acciones que ocurren cuándo la línea de tiempo de la diapositiva comienza, termina o llega a un cierto punto, pero también pueden ser accionados cuando el alumno pulsa una tecla, cuando hay un cambio de estado, o cuando una variable cambia. Todos los disparadores de diapositivas se enumeran bajo la etiqueta «Accionadores de la dispositiva», que se puede ver en la imagen de arriba.
- **Disparadores de capas** son como los accionadores de diapositivas, pero sólo se aplican a las capas. Ellos siempre aparecen en la parte superior del panel de disparadores, y sólo aparecen en las capas.

- **Disparadores de objetos** dependen de los objetos, lo que significa que se activan cuando le pasa algo a un objeto (por ejemplo, cuando el alumno hace clic en un botón o pasa el cursor sobre un punto clave). En la imagen de arriba, el disparador por debajo de la palabra «Rectángulo 1» es un disparador de objeto.
- **Accionadores del reproductor** siempre aparecen en la parte inferior del panel de los disparadores. Afectan a los botones integrados de navegación como Anterior, Siguiente y Enviar.

Puedes tener una cantidad ilimitada de disparadores de diapositivas, capa y objetos.

Cuando se crea un nuevo disparador, se utiliza la ventana de “**aplicación del accionador**” para configurarlo y ajustar los detalles de tu disparador.

Se compone de menús desplegables, lo que hace que sea muy fácil trabajar con él. Los dos campos que debes rellenar son:

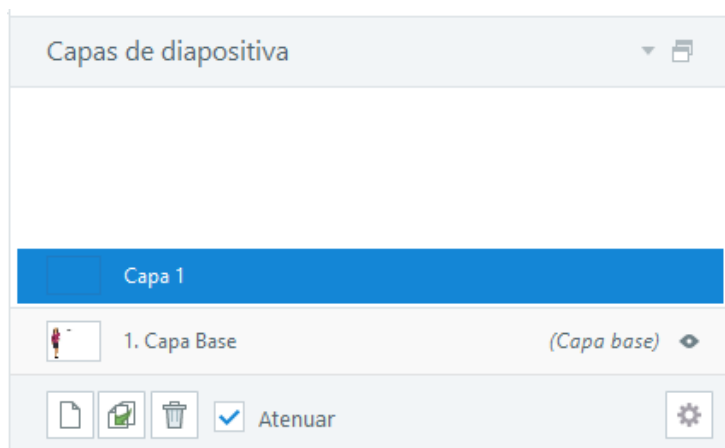
- **Acción:** ¿Qué quieres que haga ese objeto, diapositiva, capa o reproductor?
- **Cuándo:** ¿En qué momento quieres que ocurra?

Además, está el campo **Condición**, que es optativo y que lo debes utilizar si quieres que esa acción se ejecute en el momento que se cumple también esa condición.

CAPAS

Las capas de diapositiva son ideales para mostrar contenido adicional en respuesta a las acciones del alumnado.

Para crearlas, duplicarlas o eliminarlas debes ir al menú de la derecha.



La diapositiva, en sí misma, está conformada por una Capa Base. Las capas son transparentes y se superponen sobre la diapositiva.

En las capas se pueden incorporar los mismos objetos que puedes adicionar a una diapositiva y cada una de ellas tiene su propia línea de tiempo. La diferencia está en las capas, a diferencia de la diapositiva, se muestran sólo cuando son requeridas. La capa base, que es parte de la diapositiva, se muestra tan pronto se muestra dicha diapositiva.

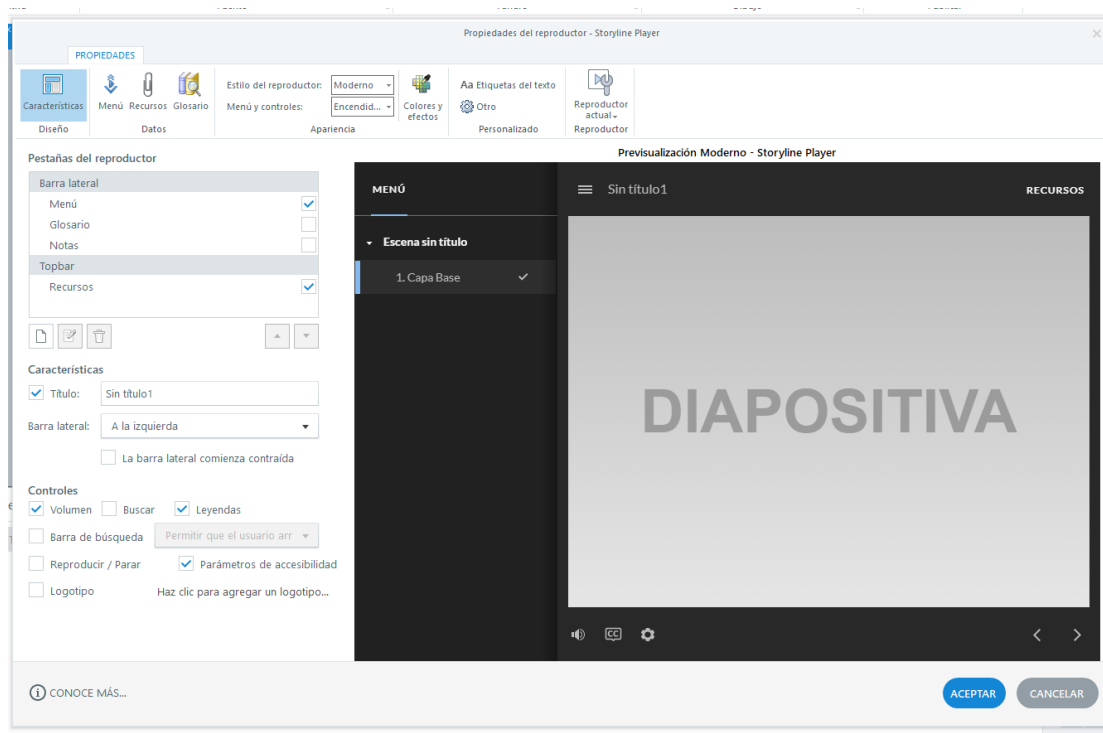
Las capas de diapositivas le permiten mostrar contenido adicional en una diapositiva en determinados puntos de su curso o en respuesta a la manera en que sus alumnos interactúan con su contenido. Una vez que haya agregado capas a una diapositiva, puede crear disparadores que le indiquen Storyline cuando desee que se revele una capa específica.

REPRODUCTOR DE STORYLINE

El reproductor es el marco que rodea el contenido de la diapositiva. Contiene características de navegación, como el menú, la barra de búsqueda y los botones de anterior y siguiente. Puedes elegir el reproductor clásico o el nuevo reproductor moderno. Actualmente, se recomienda utilizar el reproductor moderno ya que sus características son más completas.



Podrás configurar las opciones del reproductor desde la pestaña de inicio.



PUBLICAR EN STORYLINE

REVIEW 360

Publique un curso en Review 360 para obtener comentarios de las partes interesadas y dar seguimiento al historial de versiones con Review 360. Es una excelente forma de colaborar en un proyecto antes de publicar el curso finalizado.

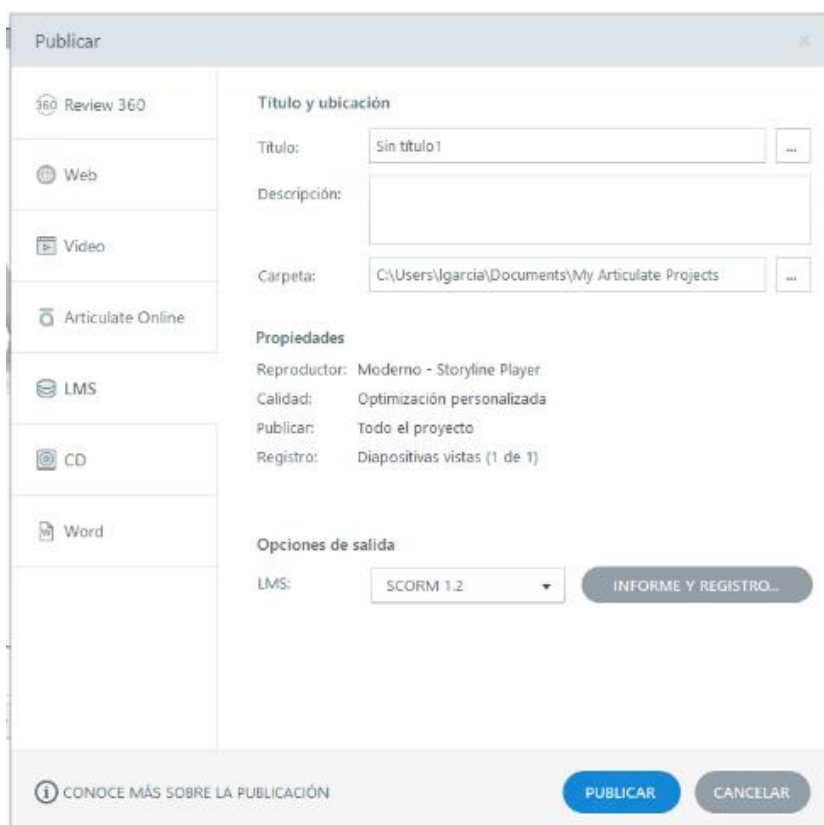
LMS

Si necesita hacer un seguimiento de los resultados y el progreso de los estudiantes, otra opción excelente es usar un LMS. Storyline 360 es compatible con los sistemas de administración del aprendizaje Tin Can API (xAPI), SCORM 2004, SCORM 1.2 y AICC.

Primero, publique el curso para su distribución en LMS.

Luego, haga clic en la opción **Zip** del cuadro de diálogo Publicación satisfactoria y cargue el archivo zip a LMS.

Por último, insértelo en su plataforma.



Publicar

360 Review 360

Web

Video

Articulate Online

LMS

CD

Word

Título y ubicación

Título: Sin título1

Descripción:

Carpeta: C:\Users\lgarcia\Documents\My Articulate Projects

Propiedades

Reproductor: Moderno - Storyline Player

Calidad: Optimización personalizada

Publicar: Todo el proyecto

Registro: Diapositivas vistas (1 de 1)

Opciones de salida

LMS: SCORM 1.2

INFORME Y REGISTRO...

CONOCE MÁS SOBRE LA PUBLICACIÓN

PUBLICAR

CANCELAR