Handleiding Articulate Templates

Project "Toetsing: makkelijker kunnen we het niet maken, wel leuker! Formatieve casustoetsing met gamification"

Inhoud

Algemeen 2
- Opstarten 2
- Overzicht 2

Een basis slide aanpassen/ maken 4

Een vragenslide aanpassen/maken 6
- Multiple choice/multiple response 6
- Matchingvraag 8
- Rangevraag/numerieke vraag 8
- Hotspotvraag 8

Toevoegen van interactie: buttons, triggers, layers en states 10

Boomstructuur/ scenario's voor casuïstiek 15

Game-elementen aanpassen 17
- Levelkeuze 17
- De avatars 19
- De hints 20

De resultatenslides 23
- Level resultatenslide 23
- Totale resultaten slide 25

Het gebruiken van de Kennisbank 26

Template en vormgeving 29
- Layout kiezen 29
- Slide master en Feedback master (voor ontwikkelaars) 30

Het publiceren van je bestand 32
- Publiceren voor WEB of LMS 32
- Publiceren met Leaderboard/Scorebord 35

Algemeen

Opstarten

In dit project zijn twee templates (.story file) beschikbaar gesteld:

- Articulate Template Casustoetsen Gamification Basic. Een template met game-elementen (avatars, levels, punten), maar zonder hints en munten.
- Articulate Template Casustoetsen Gamification Advanced. Een template met alle mogelijke game-elementen. Hier voor is wat meer kennis (of ondersteuning) van het programma voor nodig.

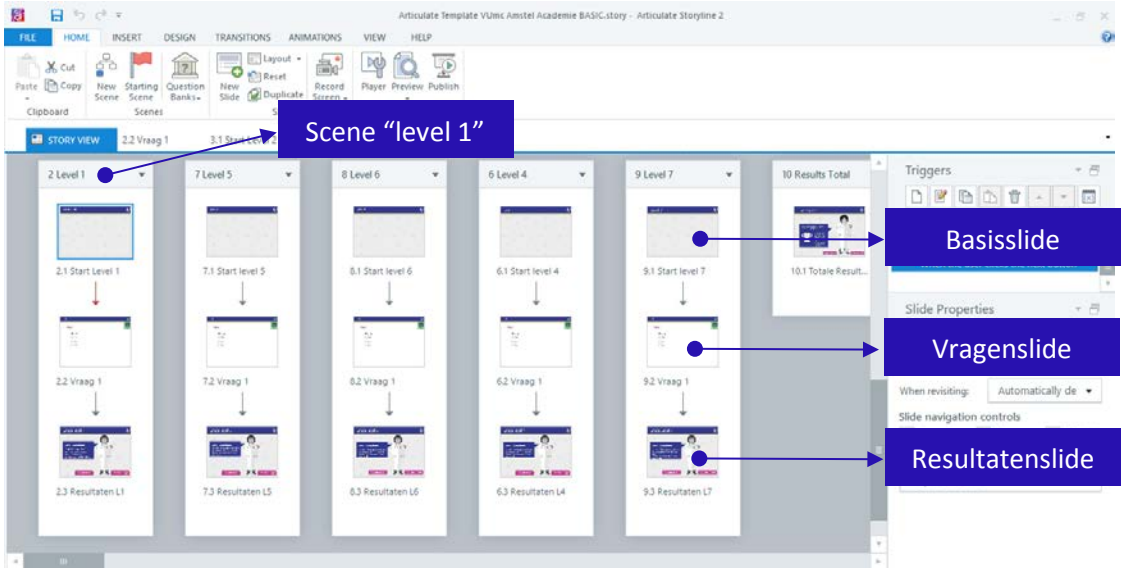
Als je Articulate Storyline hebt geïnstalleerd kan je dubbelklikken op één van de templates om het bestand te openen. Als je Articulate Storyline nog niet hebt, kan je hier een proefversie van 30 dagen downloaden.

Overzicht

In storyline heb je twee belangrijke overzichten waarin je werkt aan een project:

Storyview:

De Storyview geeft je een overzicht van al je slides en verdeeld deze onder in scenes. Vanaf hier kan je op een slide klikken (basisslide, vragenslide, resultatenslide) om te bewerken of een nieuwe slide aan te maken. Ook vindt je hier de startslides (Start, karakterkeuze, levelkeuze, introductie) en de kennisbank.



Figuur 1 Storyview

Slideview:

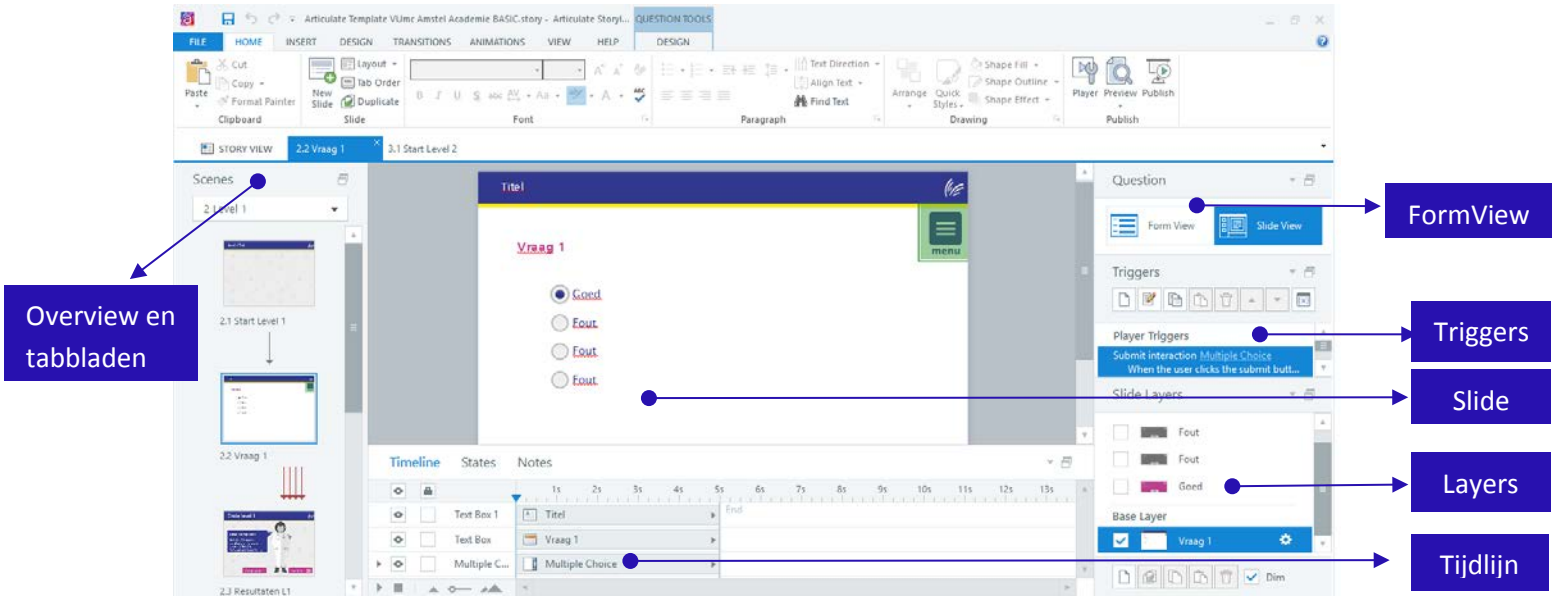
In de slideview werk je aan een specifieke slide. De slideview bestaat uit een aantal onderdelen die je het meest gebruikt:

- De slide.

Hier kan je allemaal onderdelen invoegen (video, afbeeldingen, knoppen, teksten, etc)

- De layers

Layers zijn een soort extra lagen/pop-ups de je kan laten zien met extra informatie. Een layer gebruik je bijvoorbeeld voor het laten zien van goed/fout feedback.



Figuur 2 Slideview

- De triggers (voor interactiviteit)

Met triggers voeg je extra interactiviteit toe aan de toets. Een trigger gebruik je bijvoorbeeld om naar een andere slide toe te gaan als je op een knop klikt, of afbeeldingen te laten veranderen, animaties te gebruiken, een layer te laten zien, etc.

- De tijdlijn

In de tijdlijn kan je alle objecten zien die in je slide staan, wanneer deze zichtbaar zijn, of ze veranderen, etc.

- Overview van slides en tabbladen.

Het overview aan de linkerkant geeft je inzicht in welke scene en slide je werkt en kan je makkelijk switchen tussen slides.

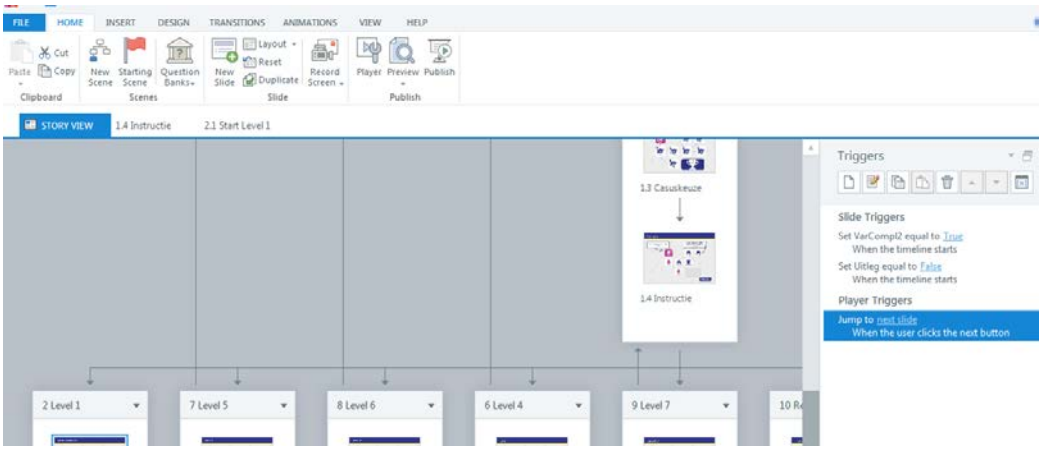
- Form view (alleen bij quiz slides)

Bij een quiz slide kan je in de form view de vraag invullen, feedback instellen en overige instellingen regelen (bijvoorbeeld scores en husselen van antwoorden).

Wil je meer algemene informatie? Via de community van Articulate kan je verder uitleg en tutorials vinden of je kan deze Engelse handleiding downloaden.

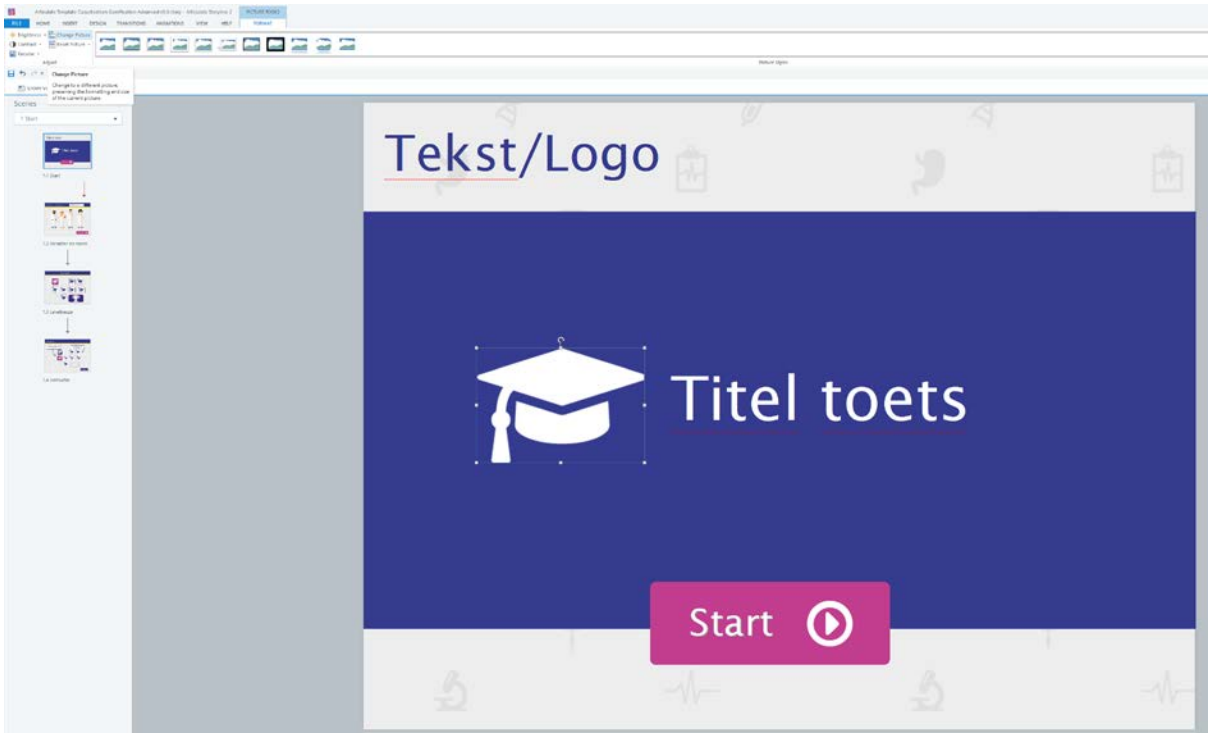
Een basis slide aanpassen/ maken

- Dubbelklik op een bestaande dia, bijvoorbeeld de startdia 1.1 (in storyview) om deze te openen. Deze dia is al deels vormgegeven en kan je zelf aanpassen.



Figuur 3 Story view

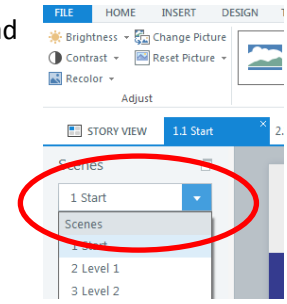
- Hier kan je de titel van de module in aanpassen.
- Via de knop **Insert** kan je bijvoorbeeld tekst en/ of een logo/afbeelding invoeren. Een andere manier is om een bestaande afbeelding te klikken met rechtermuisknop, te kiezen voor 'change picture' (of via menu bovenin, wanneer het tabblad format/picture tools is geselecteerd). Kies de gewenste afbeelding om de oude afbeelding te vervangen.



Figuur 4 Change picture

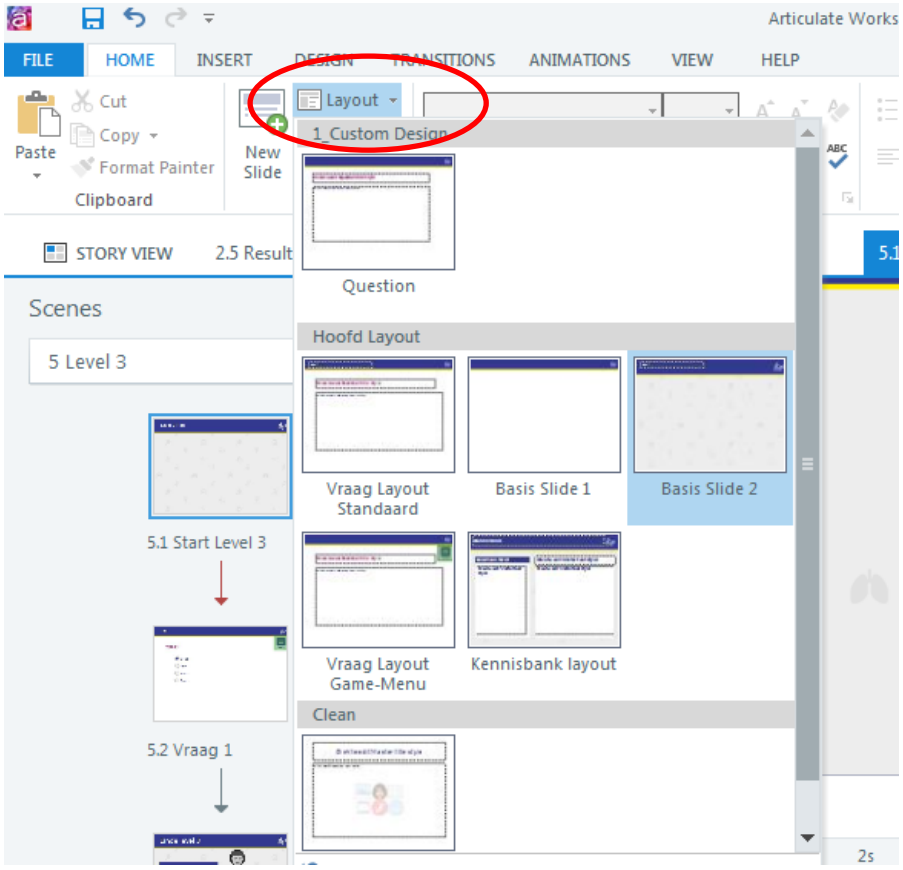
De bestaande dia's/slides in het format kunnen indien gewenst op dezelfde manier worden aangepast. Bij het ontwikkelen van bijvoorbeeld casustoetsen scheelt het veel tijd, wanneer je een vast format (met vaste vormgeving) hiervoor gebruikt, zoals het template waarin we nu werken.

Ook kun je via het linker menu direct tussen scenes (hier genaamd level) switchen (zie afbeelding rechts), maar het voordeel van de eerste manier is, dat er een tabblad bijkomt en dat je gemakkelijker tussen de verschillende levels heen en weer kunt bladeren.



Figuur 5 Switchen tussen scenes

Kies desgewenst in het menu boven een andere lay-out van het template:

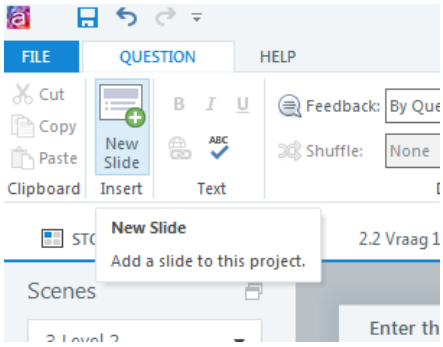


Figuur 6 Layout aanpassen

De eerste slide kun je bijvoorbeeld gebruiken voor het inleiden van de casus of de inhoud van de e-learning. Je kunt een tekstvlak invoeren, maar een foto of een filmpje zou ook heel goed kunnen.

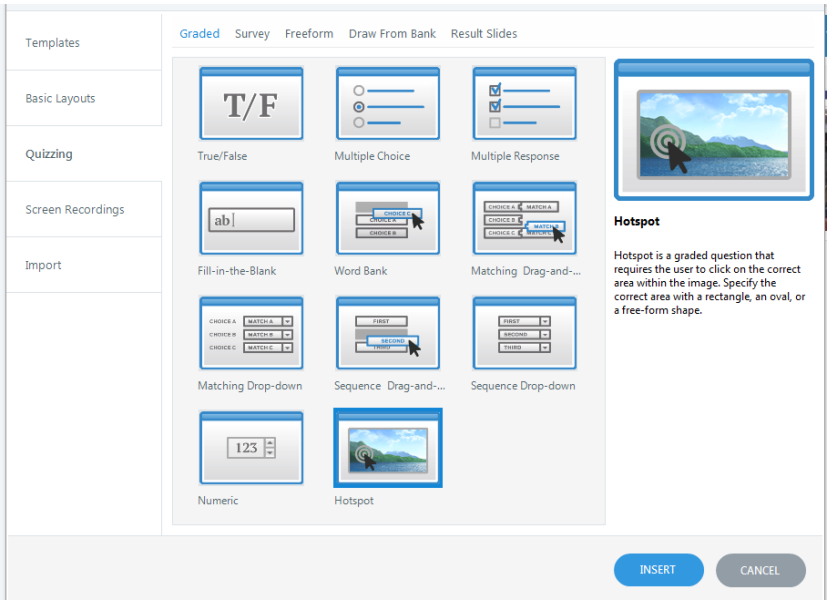
Een vragenslide aanpassen/maken

Bij het invoeren van een nieuwe vraag ga je naar ‘insert new slide’:



Figuur 7 Insert new slide

Vervolgens ga je naar Quizzing en kies je een type vraag naar keuze. In Articulate zijn verschillende vraagvormen mogelijk.

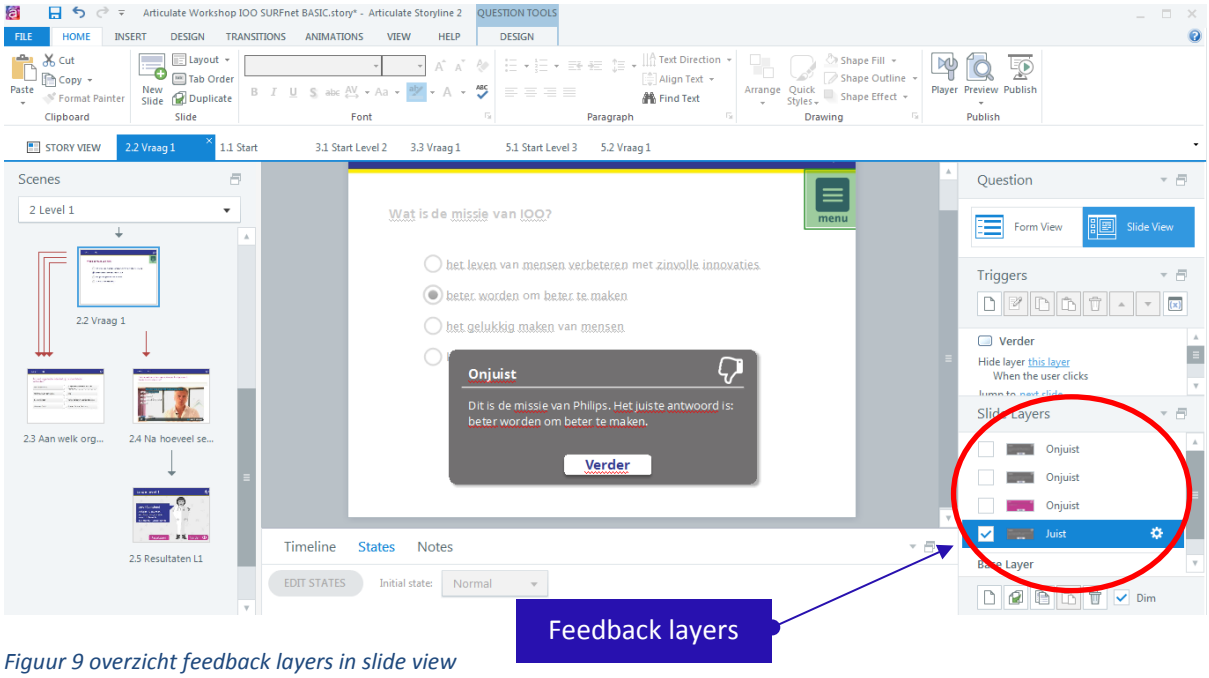


Figuur 8 Kiezen van een vraagtype uit Quizzing

Multiple choice/multiple response

Kies bij Insert new slide multiple choice of multiple response en klik op Insert. Je zit nu in de form view van de quiz slide. Hier kan je de vraag, antwoorden en feedback invullen.

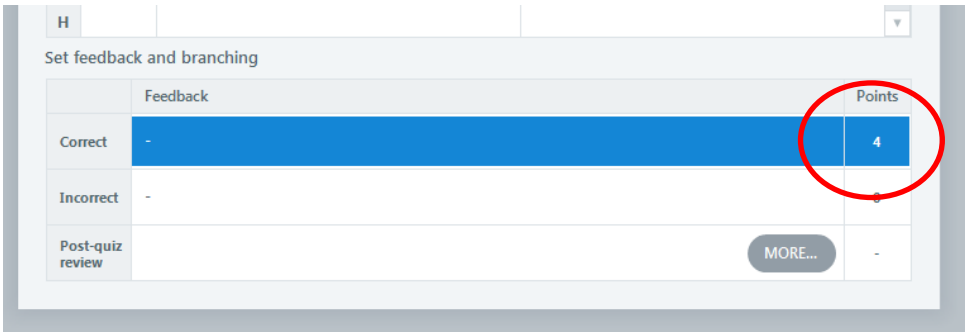
Wanneer je in de form view zit, heb je meer mogelijkheden en kun je gemakkelijk meer keuzeopties toevoegen of juist weghalen. Weer terug in de slide view, kan je door aanklikken van de vraag en antwoorden, deze (ook) heel gemakkelijk aanpassen. Ook het goede antwoord/goede antwoorden kun je makkelijk aanklikken door het bolletje bij het juiste antwoord te activeren.



Figuur 9 overzicht feedback layers in slide view

Voor een effectiever leereffect is het belangrijk goede feedback te geven. Feedback kun je geven door de feedback layers aan te klikken rechts onderin. De tekst kun je aanpassen door in het tekstveld te klikken. Een andere mogelijkheid is om dit in de form view te doen, in plaats van in de slide view. In de form view kun je kiezen of je de feedback per antwoord wilt geven of alleen onderscheid wilt maken tussen goed en fout. Bij design kun je nog aangeven of je de antwoorden wilt shuffelen of niet.

Ook kun je hier punten toekennen aan een goed beantwoorde vraag. Nu staan hier 4 punten voor een goed beantwoorde vraag. Dit kun je naar eigen wens aanpassen.



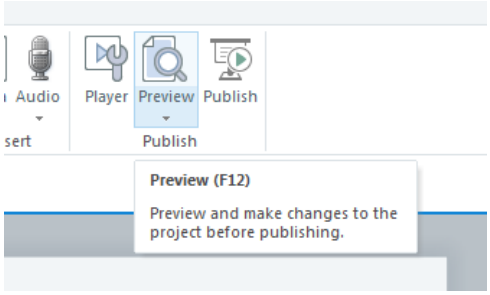
Figuur 10 Punten toekennen aan een juist antwoord

In de post-quiz review vak kan je feedback kwijt die wordt getoond wanneer de resultaten worden teruggekeken. Zie hiervoor verder het hoofdstuk over resultatenslides.

In de slide view kun je zien hoe de vraag wordt vormgegeven. Wanneer je de vraag zelf wilt uitproberen, kun je dit doen door naar preview te gaan en te kiezen voor *This slide*. Met *This scene* bekijk je het gehele level en met *Entire project* alle levels.

Matchingvraag

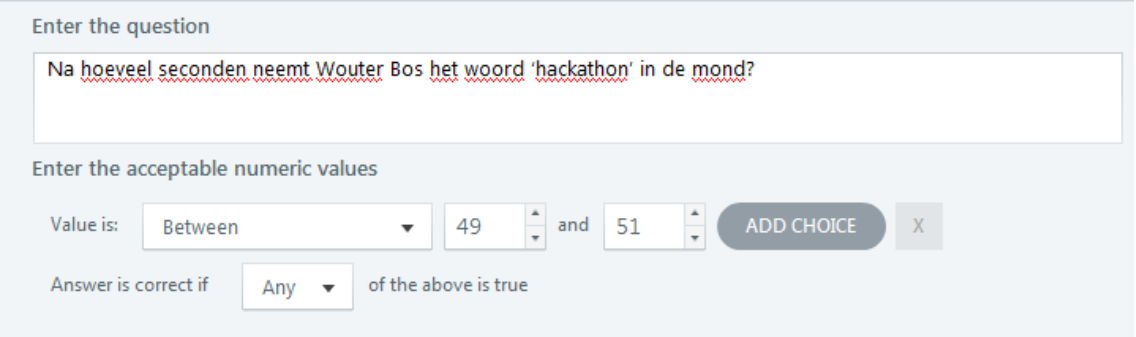
Na Insert new slide/quizzing/matchingvraag, kom je direct op de form view, zie rechts in het scherm. Bij deze vraag zet je de items die met elkaar matchen naast elkaar. Bij deze vraagvorm kun je alleen feedback geven bij goed en fout, dus niet per item.



Figuur 11 Preview

Rangevraag/numerieke vraag

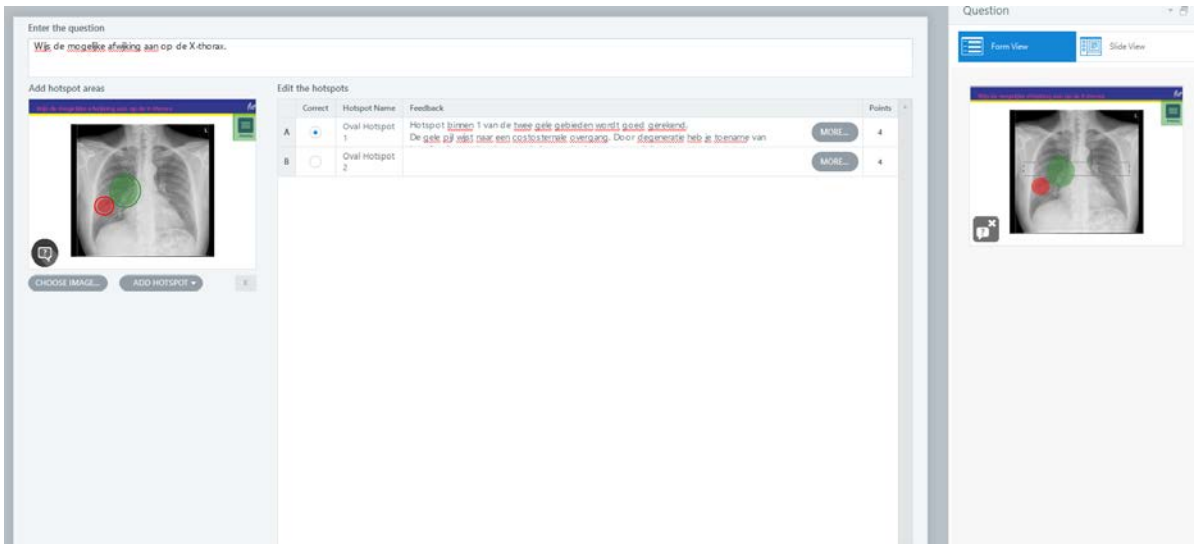
1. Kies bij het invoeren van een slide voor de Numeric vraag.
2. Voor het antwoord op de vraag ga je weer terug naar de form view. In dit geval kies je bij Value is, een waarde voor het goede antwoord, bijvoorbeeld tussen twee bepaalde getallen.



Figuur 12 Form view numeric question

Hotspotvraag

Kies bij het invoeren van een nieuwe vraag de hotspotvraag. Je komt direct op de form view, zie rechts in het scherm. In deze setting kun je heel makkelijk de vraag invoeren, de vraag een naam geven, een foto selecteren, een hotspot plaatsen en uiteindelijk de feedback invullen bij een goed of een fout antwoord.



Figuur 13 Form view hotspot question

Wanneer je vervolgens naar de slide view gaat, kun je controleren of alles naar wens staat. De slide view geeft meer overzicht. Zowel de foto, de hotspot als tekst kun je nog makkelijk verschuiven.

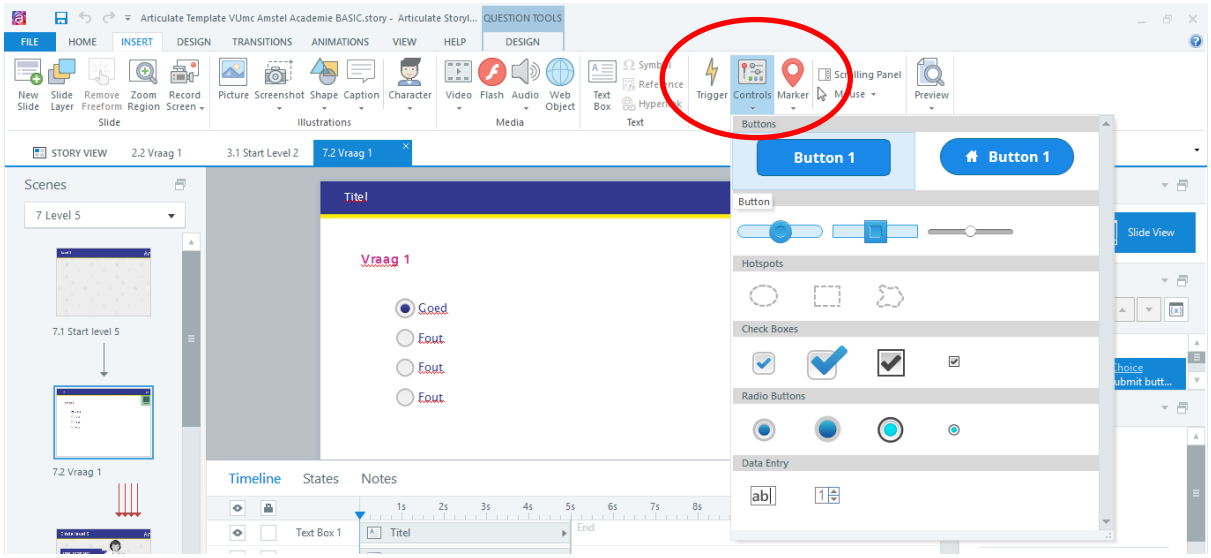
Toevoegen van interactie: buttons, triggers, layers en states.

In het template is veel interactie al ingebouwd, maar je kan dit ook zelf doen door bijvoorbeeld knoppen te maken; verschillende statussen (States) te geven aan afbeeldingen, figuren; animaties in te bouwen; pop-ups te gebruiken, etc.

Voor het maken van interactie in Articulate zijn 3 dingen nodig:

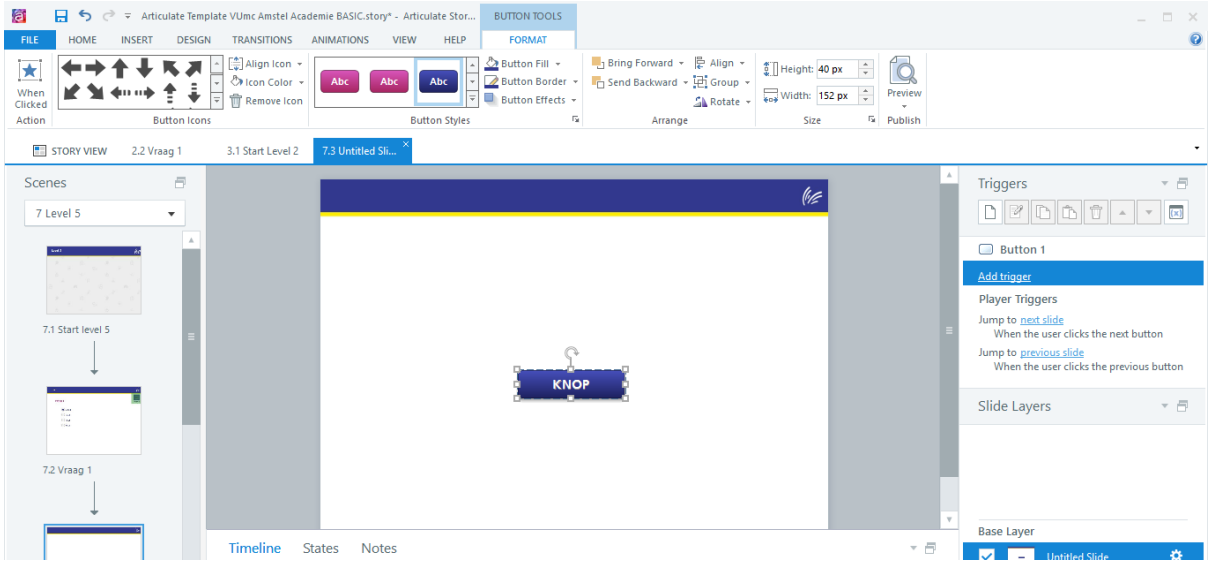
- Een object (knop, afbeelding, tekstvak, etc.)
- Triggers
- Layers (evt.)
- States (evt.)

- Ga in de slideview naar tabblad Insert en kies bij Controls een Button (of een ander object naar keuze)



Figuur 14 Insert button

- Kies met het pijltje/plusje een plek op de slide waar je de button wilt hebben.
- Pas de vormgeving van de knop naar believen aan in het tabblad Format en geef de knop een titel.

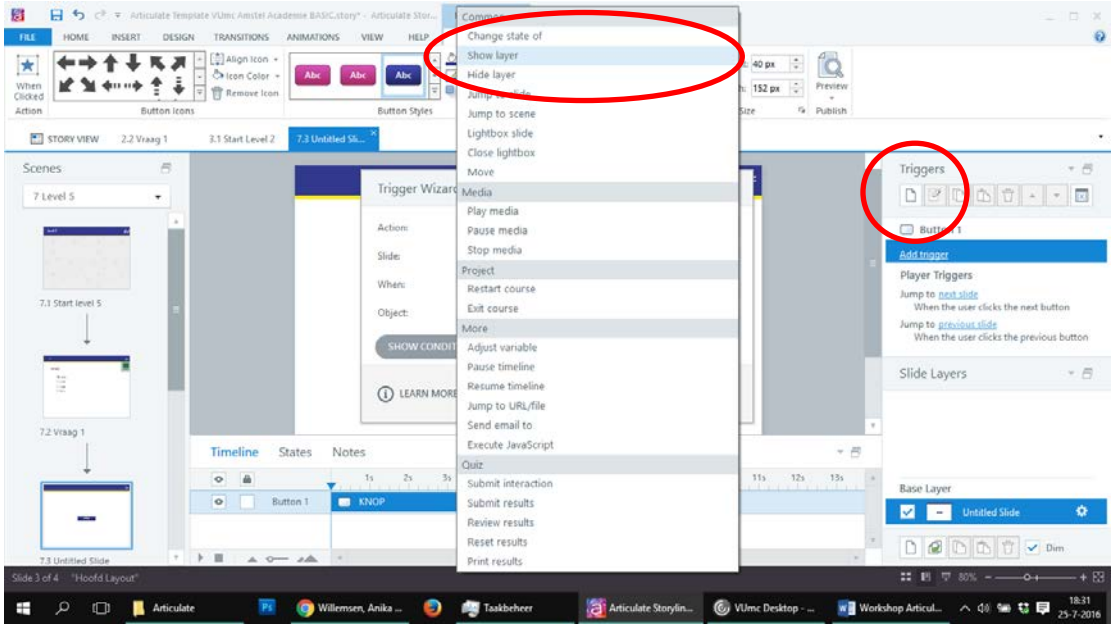


Figuur 15 Create a new trigger

- Aan de knop kan je verschillende typen interactiviteit koppelen. Dit doe je door aan de rechterkant in het werkblad Triggers te klikken op het knopje linksboven 'Create a new trigger'. (Zorg dat de button wel aangeklikt is).

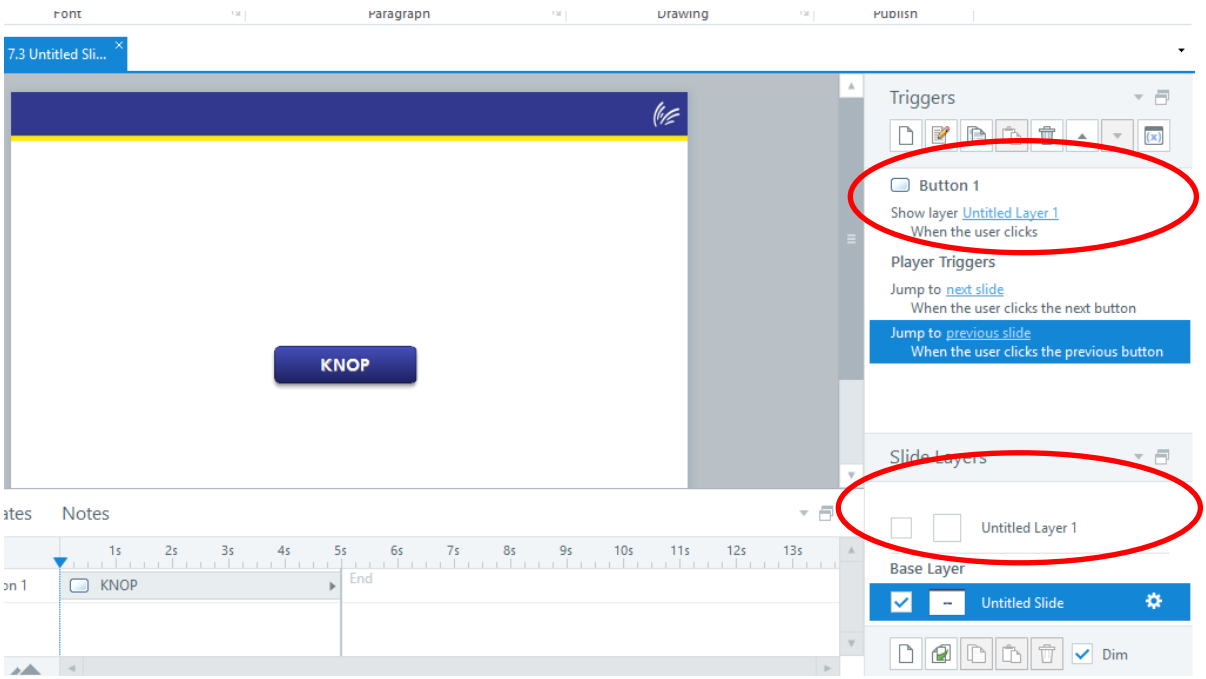
Je komt dan in de *Trigger Wizard*. Hier kan je de gewenste interactie instellen. Bij *Action* kies je het type interactie wat zicht afspeelt. In de regel erna specificeer je deze. Bij *When* kies je wanneer deze interactie zich afspeelt en bij *Object* kan je (evt.) een ander object kiezen waar de trigger voor is.

- Kies bij Action "show layer', selecteer vervolgens bij Layer, een layer die al aangemaakt is of kies voor 'Insert new layer'. Zet When op 'User Clicks' en Object op de pasgemaakte button. Klik op ok.



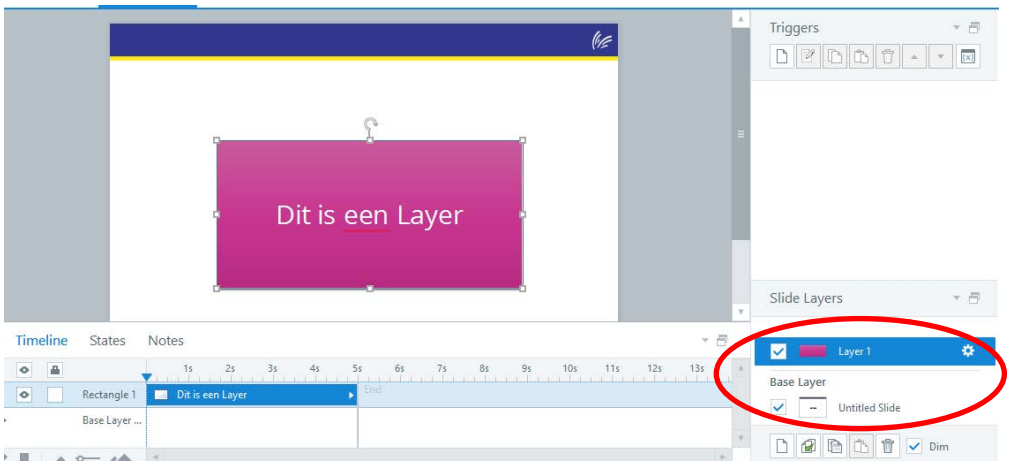
Figuur 16 Insert new layer

In de slideview zijn er nu een tweetal dingen veranderd. Aan de rechterkant is er bij de slide layers een (Untitled) Layer toegevoegd en bij de Triggers is er een trigger toegevoegd. In slide is nu ingesteld dat als er op de button wordt geklikt, er een layer (pop-up) scherm wordt getoond. De layer is echter nu nog leeg.



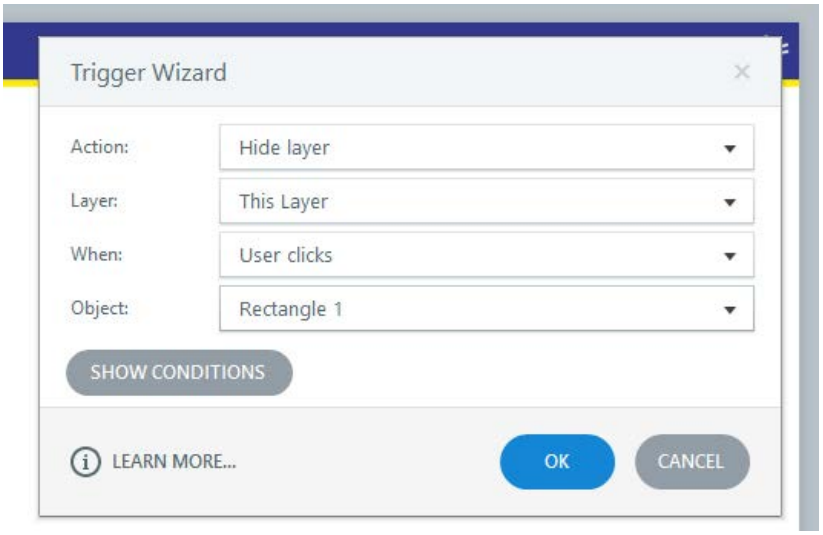
Figuur 17 New layer

- Klik op de **Untitled Layer** en klik met de rechtermuisknop om het een andere naam te geven via **Rename**. Zeker als je meer layers hebt, is het handig alle onderdelen op je slide te hernoemen.
- Als de layer geselecteerd is zie je de objecten op de hoofdslide grijs worden. Je kan nu op de slide nieuwe objecten toevoegen, die alleen op de layer te zien zijn. Voeg via **Insert/Shape/rectangle** een vierkant vlak toe. Hier kan je bijvoorbeeld een mededeling inzetten, maar ook bijvoorbeeld een video, afbeelding, etc.



Figuur 18 Object ingevoegd op de 'new layer'

- Om ervoor te zorgen dat de cursist weer terug kan naar de basisslide en de layer weer weggaat, moet je nog een trigger toevoegen. Bijvoorbeeld een trigger waarbij de layer verdwijnt als de cursist op de pop-up klikt. Kies new trigger en vul de trigger wizard als volgt in:

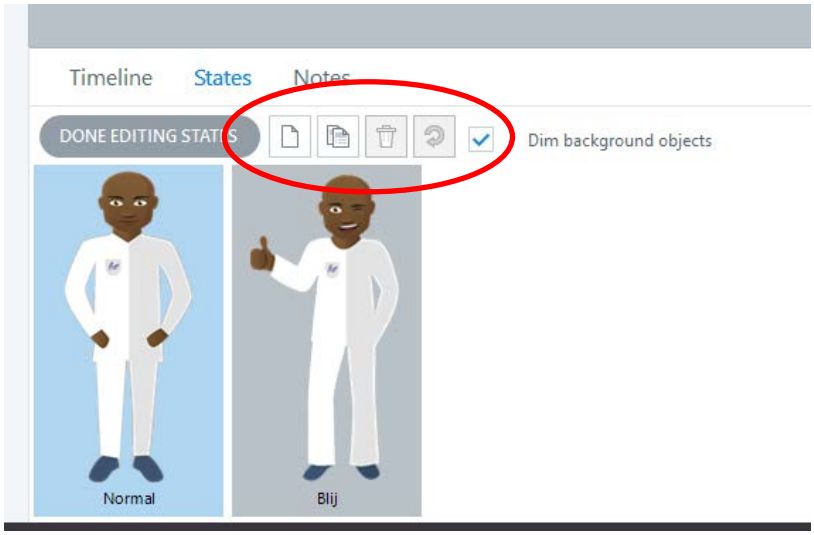


Figuur 19 Trigger Wizard

- Klik op ok, keer terug naar de basisslide (rechtsonder) om met de preview knop de interactie te testen.
- Nu kan je hiermee experimenteren. Probeer bijvoorbeeld de layer uit te breiden met diverse objecten. Of probeer eens verschillende triggers uit.

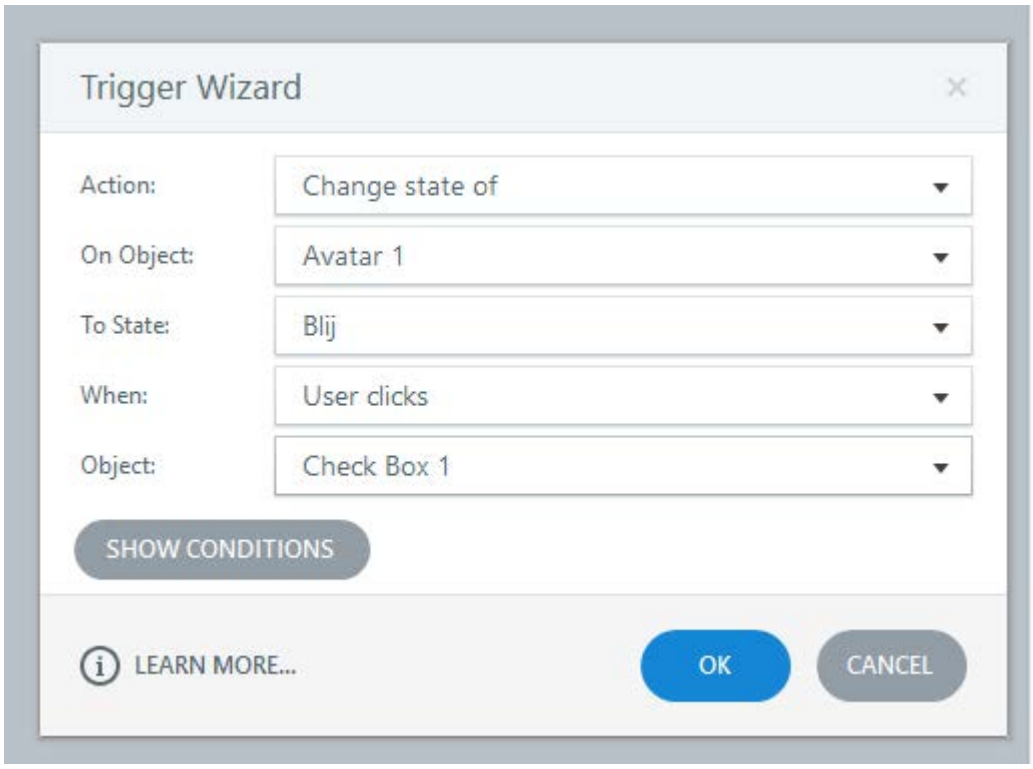
Een object kan ook verschillende 'states' hebben, bijvoorbeeld als een karakter veranderd van normaal naar blij. Hiervoor moet je een object hebben met verschillende states en een trigger aanmaken om tussen deze states te wisselen.

- Voeg een object in op een slide en ga naar **Edit States.** Kopieer een bestaande state (**dublicate state**) of maak een nieuwe aan **(new state**) en geef de state een naam.
- Pas de nieuw state aan naar keuze: voeg bijvoorbeeld een andere afbeelding in.
- Klik op **done editing states**



Figuur 20 Invoegen States

- Klik op het object, maak een nieuwe trigger en selecteer in de trigger wizard bij **Action:** Change state of, **On Object**: je nieuwe object, **To State:** je nieuwe state en kies vervolgens bij When wanneer je dit wilt laten gebeuren.

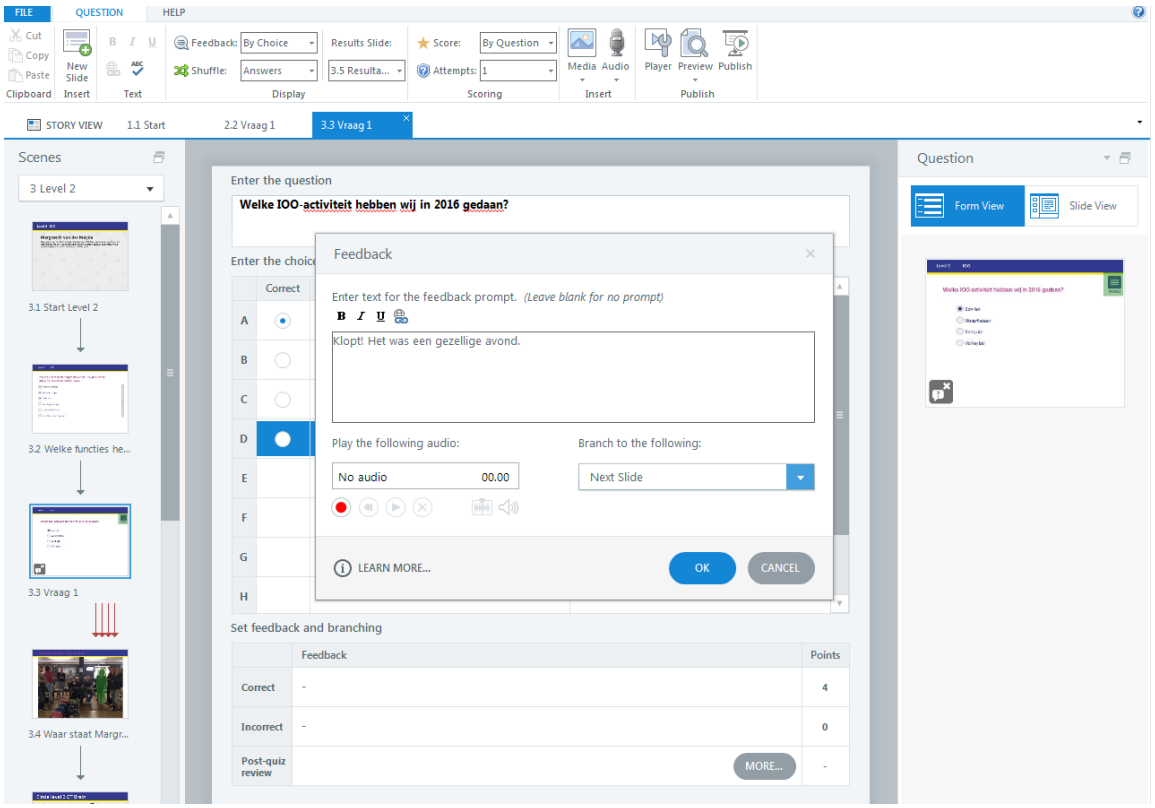


Figuur 21 Veranderen van State

Wil je meer weten over het gebruik van objecten, triggers layers en states, dan kan je dat hier vinden in de Articulate Community.

Boomstructuur/ scenario's voor casuïstiek

Wanneer je in de **Form View** op **More** drukt bij de gegeven feedback kun je hier een keuze maken naar welke slide iemand door verwezen moet worden. Hiermee kun je leerroutes op niveau vormgeven. Dit kun je pas doen wanneer al meer vragen in het level zijn toegevoegd, minimaal drie.

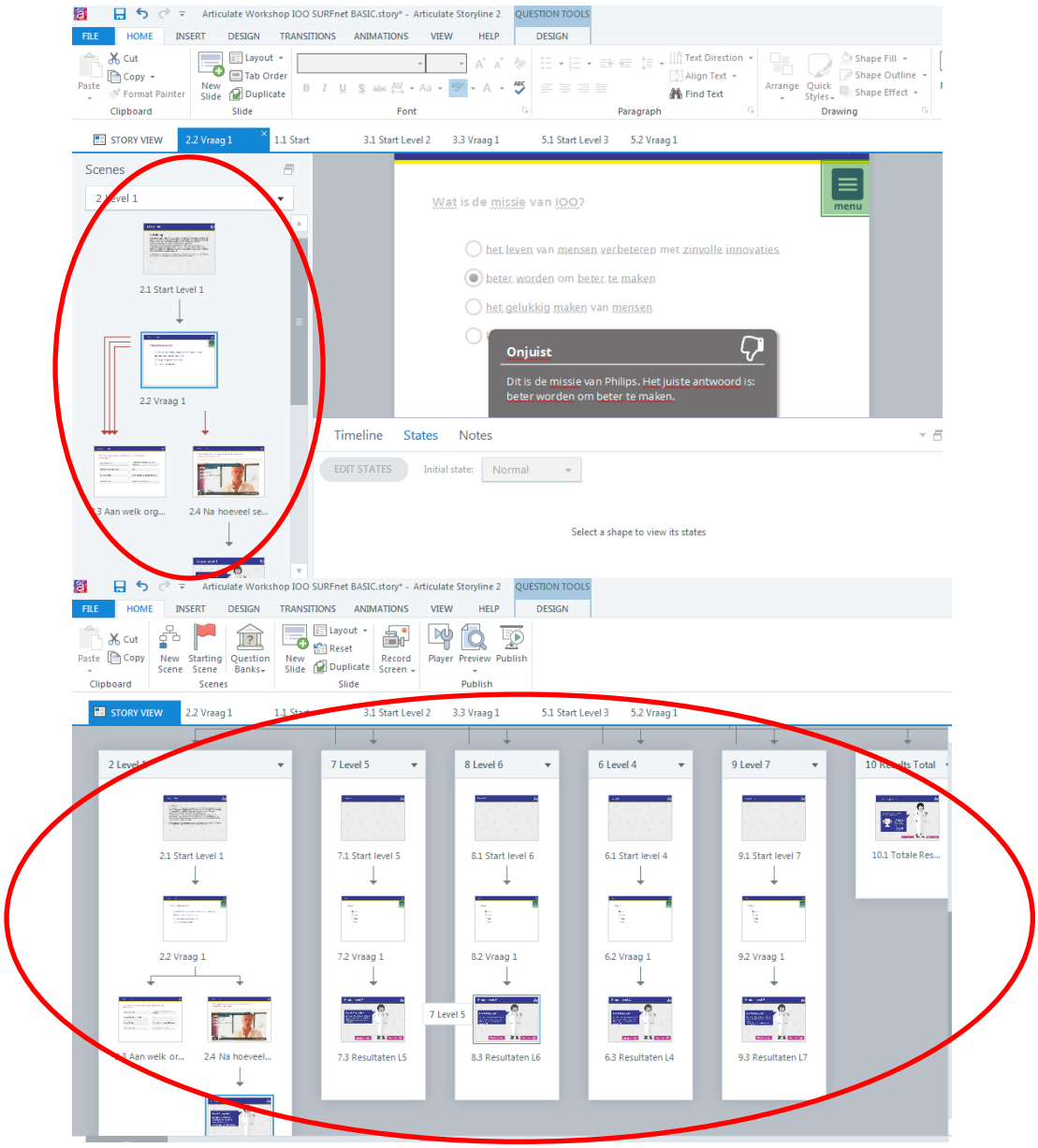


Figuur 22 Meer invoegmogelijkheden bij feedback, zoals een geluidsfragment of naar een andere vraag doorverwijzen.

Bij het geven van het goede antwoord kun je bijvoorbeeld zeggen dat zij de volgende vraag, die dan normaal gesproken over hetzelfde onderwerp gaat, mogen overslaan. Je kiest dan in plaats van next slide voor een vraag die bijvoorbeeld later in het level staat benoemd.

De reden voor een vertakking is echter meestal dat je juist een extra vraag invoegt voor degene die de vraag fout hebben beantwoord. De handeling blijft verder wel hetzelfde. Wanneer je met punten werkt moet je wel in de gaten houden dat de deelnemers met meer vragen fout niet op een hoger puntenaantal uitkomen.

Wanneer je dit hebt ingevoerd, ga je terug naar de slide view. Links zie je de boomstructuur ontstaan, zie figuur 23.



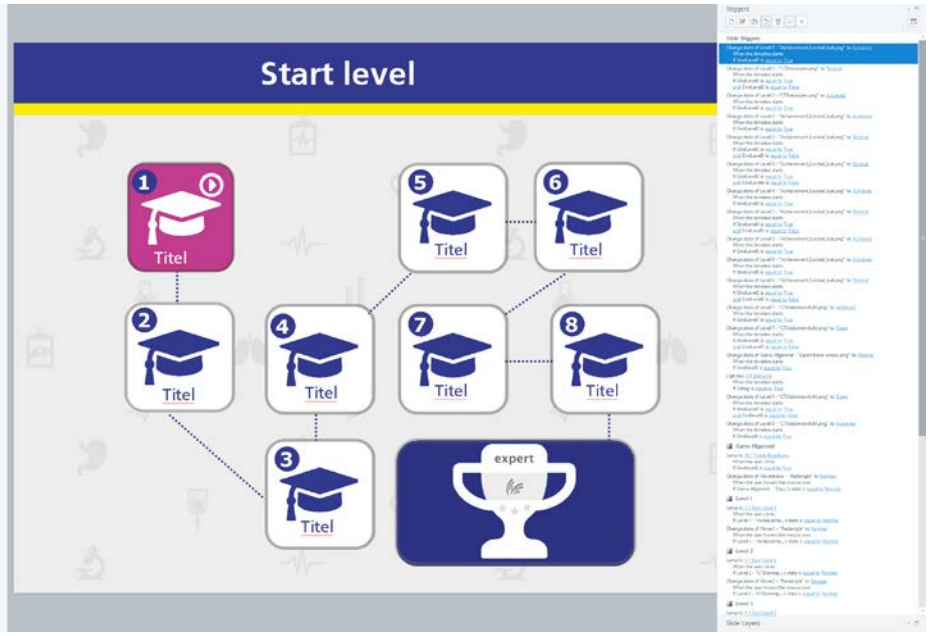
Figuur 23 Boomstructuur in slide view en storyview

Game-elementen aanpassen

In het format zijn verschillende game-elementen die zijn ingebouwd die je kan aanpassen naar de eigen doelstellingen

Levelkeuze

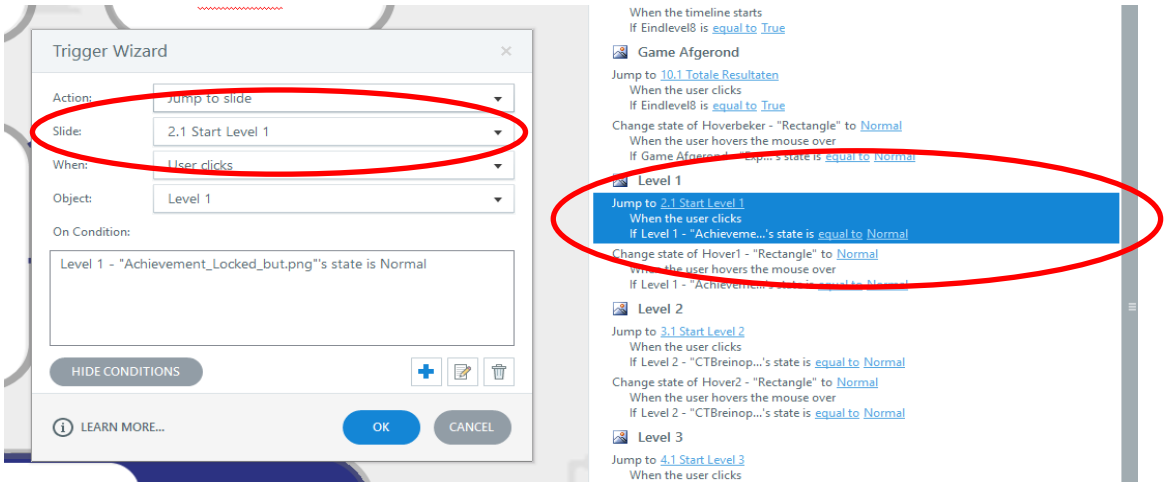
Op de slide van de levelkeuze zijn standaard 8 levels gemaakt die verwijzen naar 8 scenes met vragenslides. Je kan hier de titels van de levels toevoegen.



Figuur 24 Titel per Level

Door middel van de triggers aan de rechterkant verwijzen alle afbeeldingen naar de juiste (start) slide van een level.

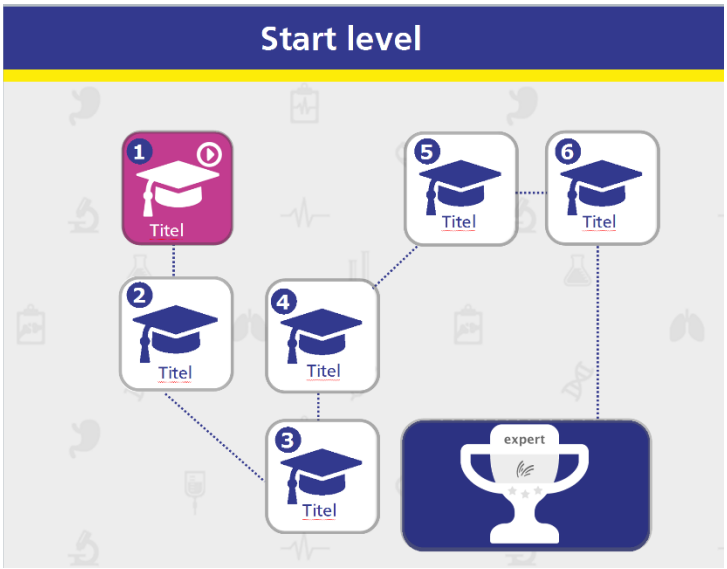
- Deze kan je eventueel aanpassen door te dubbelklikken op de trigger en in de trigger wizard bij slide een andere slide te selecteren.

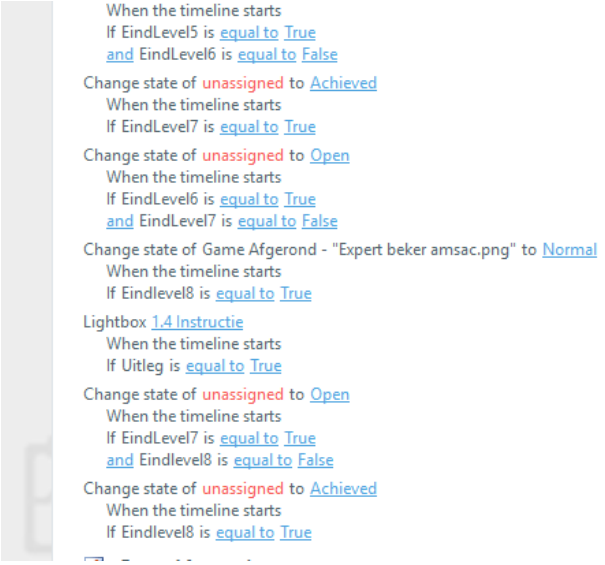


Figuur 25 Selecteren van een andere slide

Als je niet alle levels nodig hebt, kan je levels weghalen door de betreffende plaatjes op de base slide weg te halen.

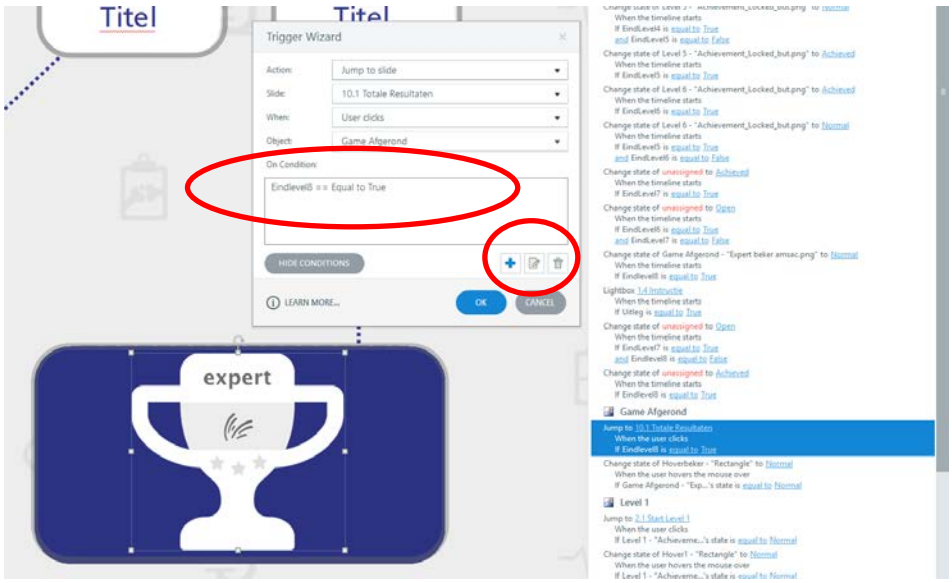
- Klik op de onderdelen die je weg wilt hebben en klik op delete
- Houd een stippellijntje over en maak deze groter om het pad weer te laten eindigen bij de afbeelding met de expert beker, bijvoorbeeld voor 6 levels:





Figuur 26 Weghalen van levels

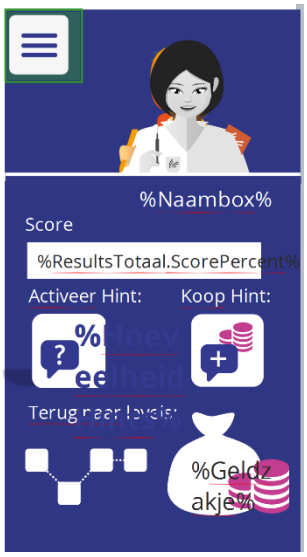
- Aan de rechterkant zijn er nu een aantal triggers niet meer nodig, die herken je aan de rode tekst. Deze kan je weghalen.
- Belangrijk is om de trigger van de beker aan te passen. Deze beker wordt zichtbaar aan het einde van alle levels en geeft de eind (resultaten) slide weer.
- Klik op het plaatje met de beker ‘Game Afgerond’ en pas aan de rechterkant de bijbehorende trigger aan door er dubbel op te klikken en in de triggerwizard onder **On Condition** te klikken op ‘Eindlevel8==equal to true’. Klik rechtsonder op ‘edit the selected condition’. Kies bij het volgende schermpje bij **IF** een andere variabele, namelijk niet Eindlevel8, maar Eindlevel(getal van laatste level), in dit voorbeeld is dat Eindlevel6. Klik twee keer op OK. We hebben nu ingesteld dat de beker niet zichtbaar wordt na het afronden van level 8, maar na level 6. In dit template is er een max van 8 levels.



Figuur 27 Trigger van de beker

De avatars

De avatars komen in het format op 3 verschillende plekken voor: bij avatar keuzeslide, in het uitschuif menu (te vinden via view/slidemaster) en op de resultatenslides.



Figuur 28 Avatar op drie verschillende plekken

Afhankelijk van de keuze voor een avatar aan het begin laat het programma de juiste avatar zien op de resultatenslides en in het menu. In de resultatenslides en in het menu staan alle vier de avatars over elkaar heen en hebben standaard als ‘state’ dat ze verborgen zijn, tenzij deze avatar wordt geselecteerd.

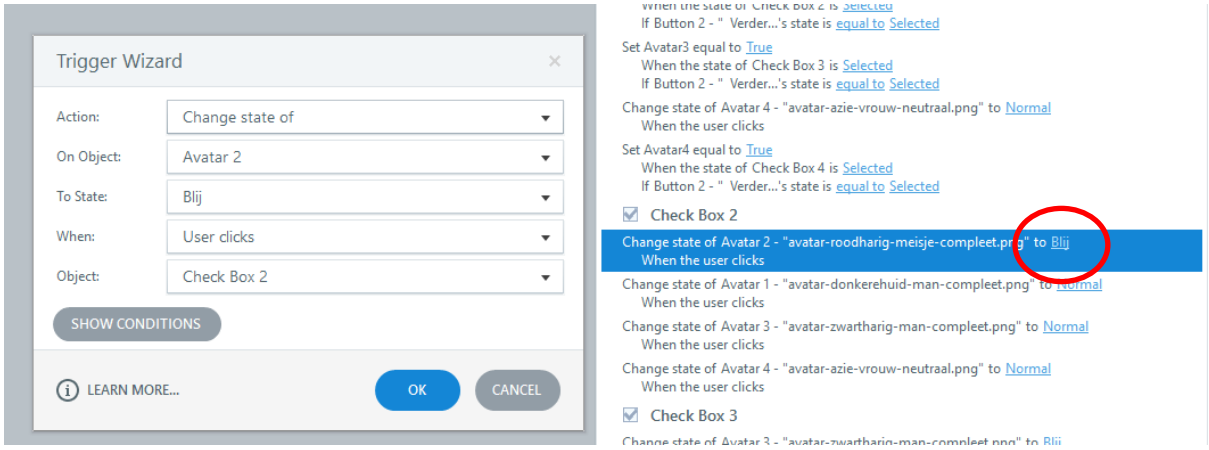
NB. Wanneer je dus een resultatenslide bekijkt in de preview, en daardoor niet langs de avatar keuzeslide bent geweest laat het programma geen avatar zien.

Je kan de avatars vervangen voor andere plaatjes, dit kan je op twee manieren doen.

- Klik de avatars aan en klik via de rechtermuisknop op **change picture.** Kies hier je eigen plaatje. Als de avatars meerdere ‘states’ heeft, zoals op de avatar keuze slide (normaal en blij), kies dan **Edit States/New State** en voeg daar ook je eigen plaatje toe. Doordat je kiest

voor change picture neemt het programma automatisch de betreffende triggers mee. Loop wel alle triggers na op het moment dat je een extra state toevoegt of de naam ervan anders is.

- Je kan ook de karakters van het programma zelf gebruiken (**Insert/Character**), er zit een uitgebreid assortiment in. Let er dan wel op dat je de triggers die eerst aan bijvoorbeeld Checkboxen en Avatars vastzitten koppelt aan het nieuwe karakter. Dit kan je doen door in de trigger wizard bij **On Object** het nieuwe karakter te kiezen.



Figuur 29 Change state avatar

De hints

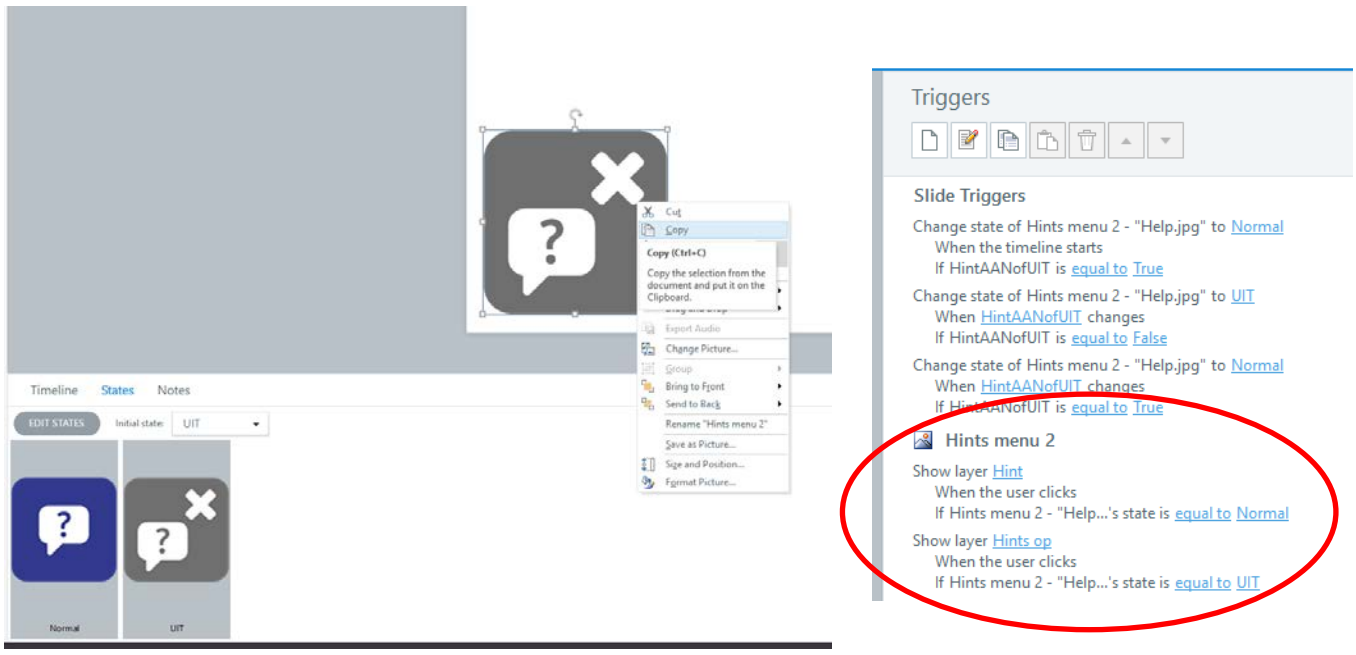
Als je de hints wilt gebruiken heb je het Template Advanced nodig en ook wat kennis over triggers en layers.

De hints worden gebruikt op elke vragenslide en kunnen op twee manieren worden aangemaakt:

- Kopieer een bestaande vragenslide met een hint in de storyview en pas deze slide aan. Dit kan alleen als het vraagtype van de oude slide overeenkomt met het vraagtype voor de nieuwe slide. Er kan bijvoorbeeld in een slide niet gewisseld worden van een multiple choice vraag naar een hotspot vraag.
- Maak een nieuw vragenslide naar keuze aan in voeg de hint met triggers en layers hieraan toe.

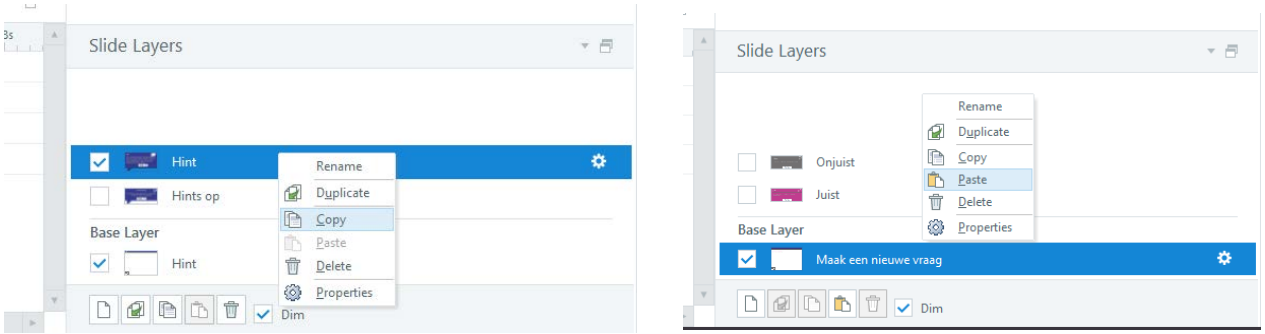
Dit laatste werkt als volgt:

- Ga naar een slide met een hint erop, bijvoorbeeld onder Soorten Slides/Hint
- Klik op het Hint object linksonder en kopieer deze. Hij kopieert ook de triggers mee die onder het Hint object hangen (zie afbeelding)



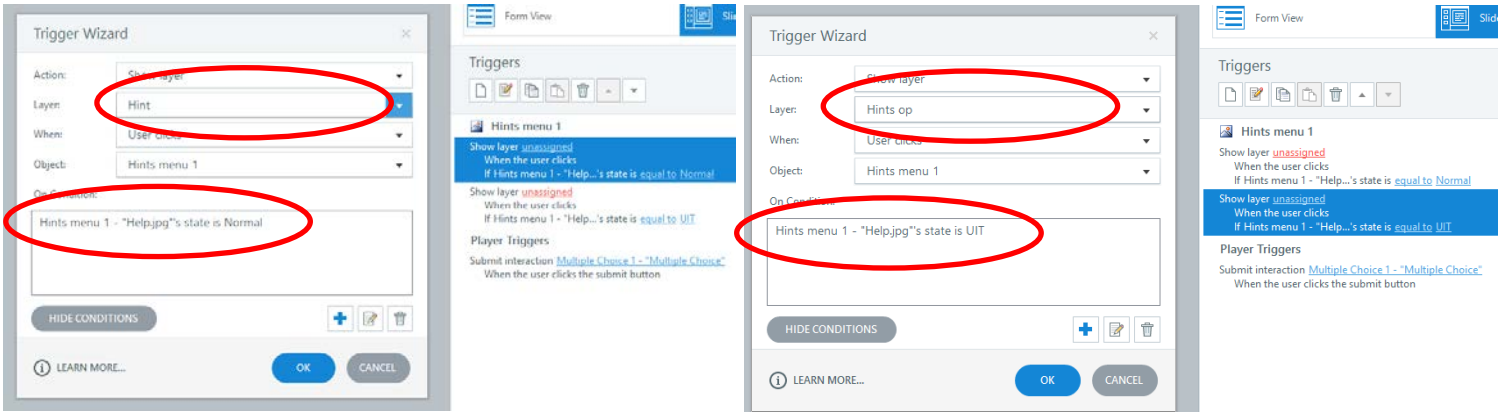
Figuur 30 Kopiëren Hint

- Ga naar de nieuwe slide en plak de Hint erin.
- Ga terug naar de oorspronkelijke Hint slide en kopieer de twee Hint layers: **Hint** en **Hints op** en plak deze in de nieuwe slide bij de slide layers.



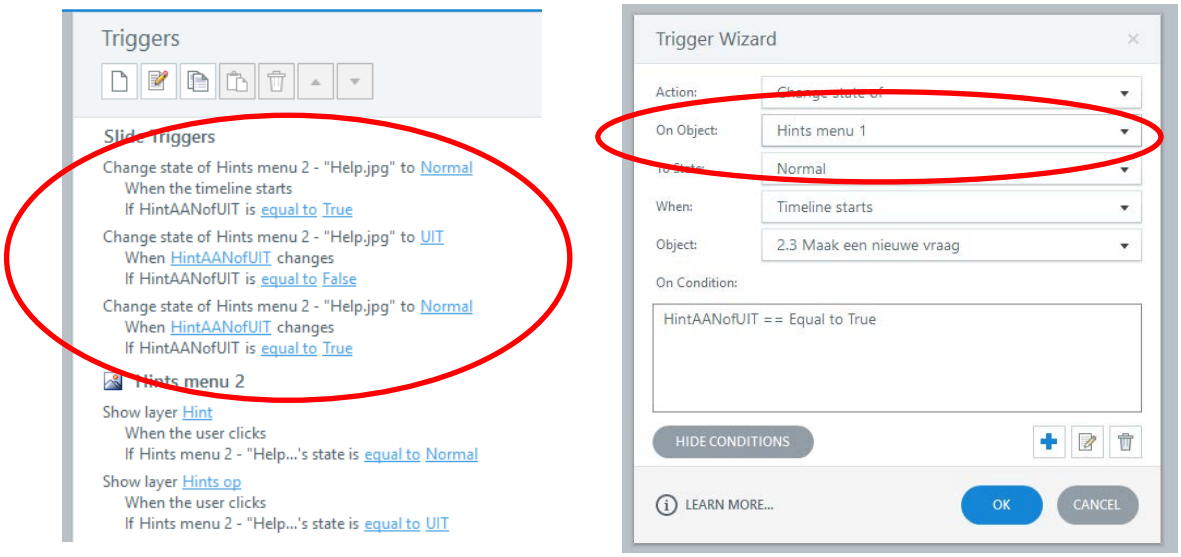
Figuur 31 Kopiëren Hint layers

- Ga terug naar **Base layer/basis slide** en pas de twee (mee gekopieerde) triggers aan. Bij beide triggers moet de juiste layer worden ingesteld. Bij trigger 1 (If hint menu is equal Normal) selecteer je bij **Layer** de layer *Hint*. Bij trigger 2 (If hints menu is equal to uit) selecteer je bij **Layer** de layer *Hints op* (zie afbeelding). Er is nu ingesteld dat als de Hint knop linksonder op de state Normal staat, en de gebruiker klikt, dat de Hint layer wordt getoond. Staat de Hint knop op Uit, dan wordt de Hints Op layer getoond.



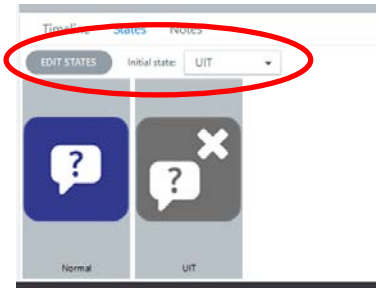
Figuur 32 Aanpassen triggers bij Hint

- Met het kopiëren van de Hint knop zijn er 3 algemene (slide) triggers niet mee gekopieerd, zie afbeelding. Kopieer alle drie de triggers naar de base layer van de nieuwe slide. Pas bij alle drie de triggers het **Object** aan van Unassigned naar Hints menu 1.



Figuur 33 Aanpassen 'on Object' bij Hint

- Standaard staat de Hint knop op UIT, behalve op de eerste slide van level 1, zodat de gebruikers bij de eerste vraag de hint gelijk kan gebruiken. Als je de state van de Hint wilt aanpassen naar standaard aan (normal) of uit, kan je dit doen bij **Edit States/Initial state.**
- Als laatste stap kan je de tekst van de Hint aanpassen bij de Hint layer.



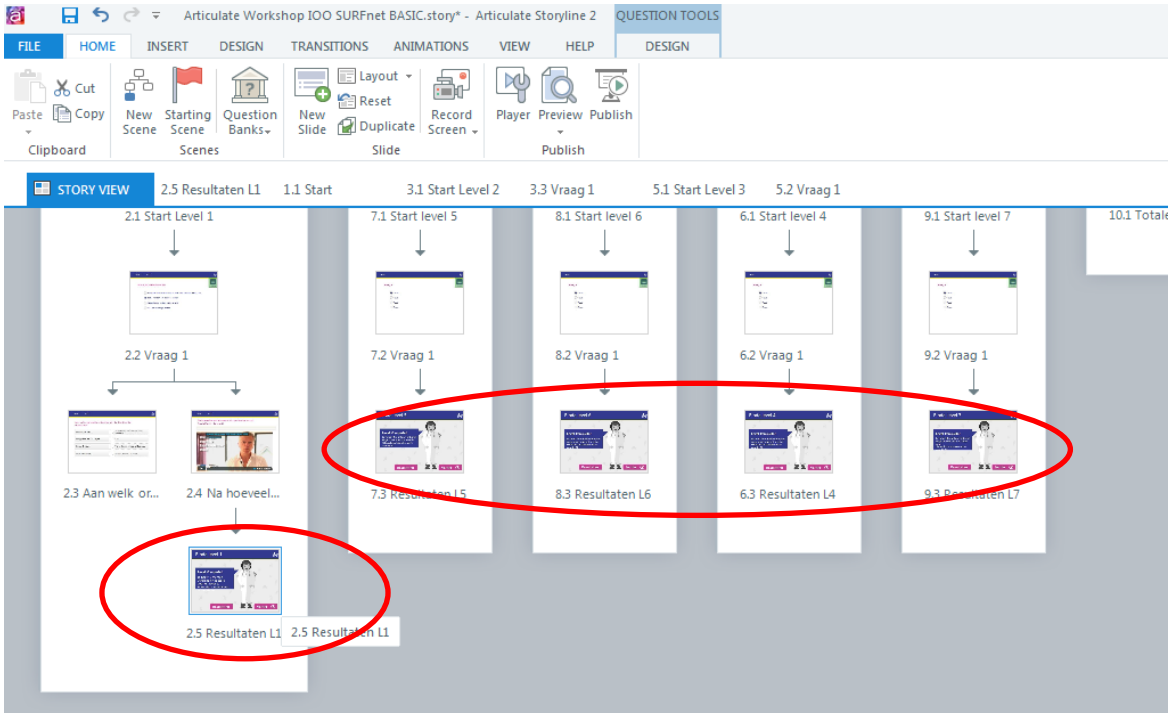
Figuur 34 Veranderen State bij Hint

De resultatenslides

Level resultatenslide

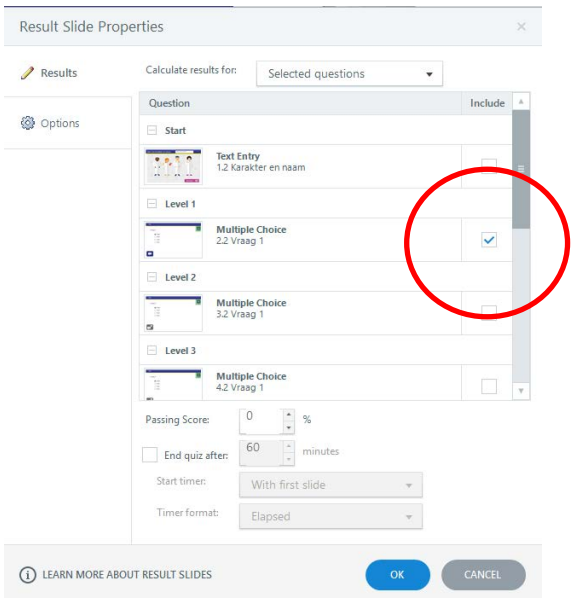
Om de resultaten van de vragen aan het einde van levels te laten zien aan de cursist of om het op te slaan, heb je een resultatenslide nodig. In het format is er bij elke level al een gemaakt.

- Ga naar een bestaande resultatenslide. Herkenbaar aan de titel Resultaten en altijd geplaatst aan het einde van een level. Of maak een nieuwe resultatenslide door in het menu te gaan naar **New Slide/Quizzing/Result Slides**, kies de **Graded Result Slide** en klik op **Insert.**



Figuur 35 Resultatenslides

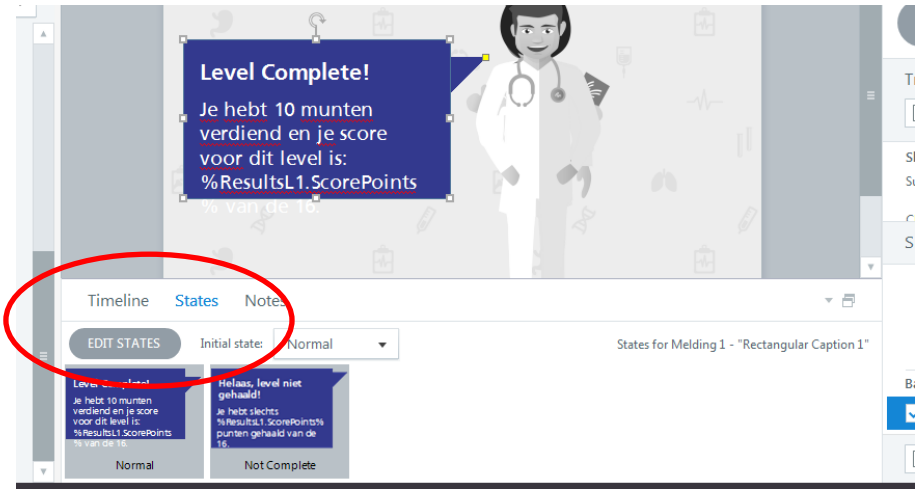
- Als je in een bestaand resultaten slide zit, klik rechtsboven op **Edit Result Slide**.
- In het tabblad **Results** kan je de vragen kiezen die je wilt meenemen in de resultaten. Dit kan je doen door het boxje **Include** achter de desbetreffende vragen aan te vinken.



Figuur 36 Tabblad Results

In de resultatenslide worden de resultaten verwerkt door een variabele/code zoals: *%Results.ScorePercent%.* Deze regel is alleen zichtbaar bij het ontwerpen. Bij het gebruiken van de toets, wordt dit omgezet in de daadwerkelijke getallen.

- In de resultatenslide wordt er achter Result aangeven of je geslaagd bent of niet geslaagd, afhankelijk van de resultaten en de Passing Score aangegeven in de Options. Hiervoor zijn er twee layers aangemaakt. Deze kan je zelf aanpassen.
- In een bestaande slide zie je aan de linkerkant een tekstwolk, met daarin Level Complete/Incomplete, behaalde munten en behaalde punten. Om deze tekst aan te passen klik je op de tekstwolk en daarna op Edit States.

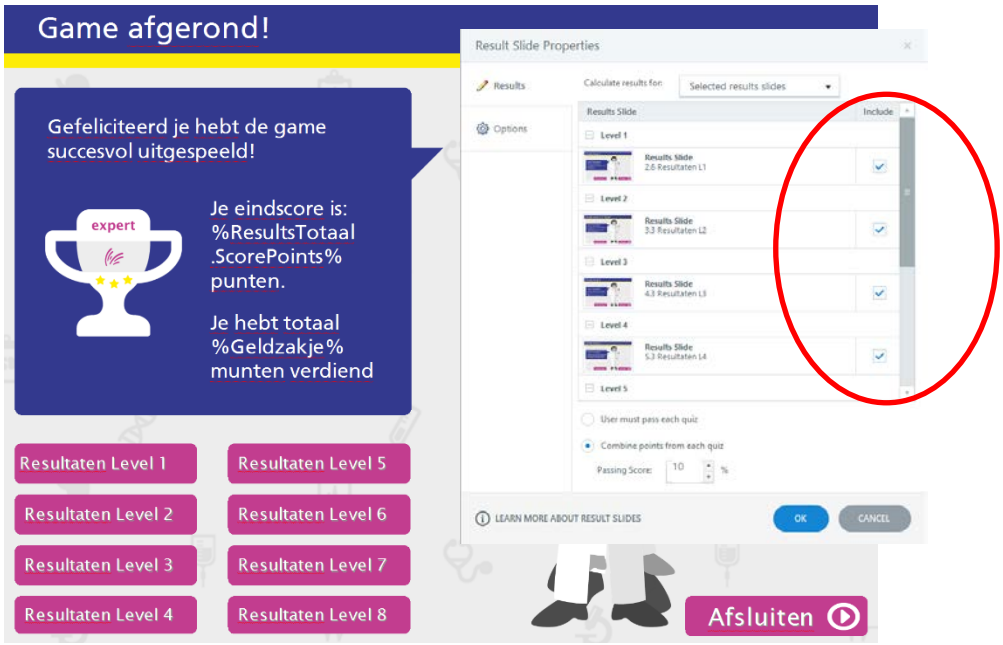


Figuur 37 Aanpassen tekst resultatenslide

Een afbeelding, figuur, karakter, knoppen, etc. kan meerdere ‘States’ hebben, waarin ze kunnen veranderen. Zo heeft het tekstvak (melding 1) op de resultatenslides twee states: “Normaal” en “Not Complete”, afhankelijk van de behaalde resultaten laat het programma de juiste melding zien.

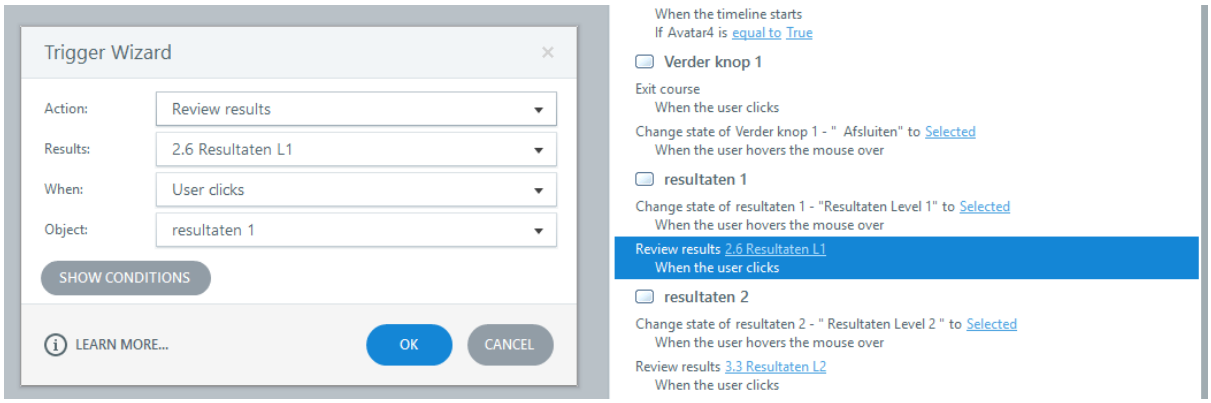
Totale resultaten slide

De totale resultaten slide telt alle bestaande resultatenslides bij elkaar op. Via **Edit result slide/Results/** (calculate results voor selected result slides) kan je deze selecteren/aanpassen.



Figuur 38 Totale resultaten slide

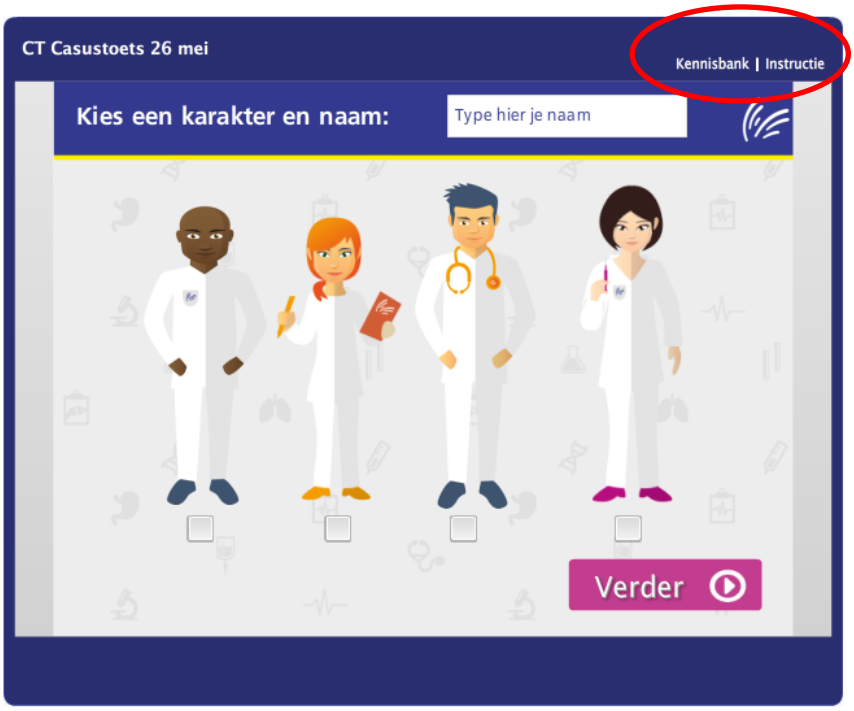
De knoppen met Resultaten level 1, Resultaten level 2, verwijzen via triggers naar de resultatenslides van de levels. Als je minder levels hebt kan je de knoppen gewoon verwijderen.



Figuur 39 Triggers naar resultaten

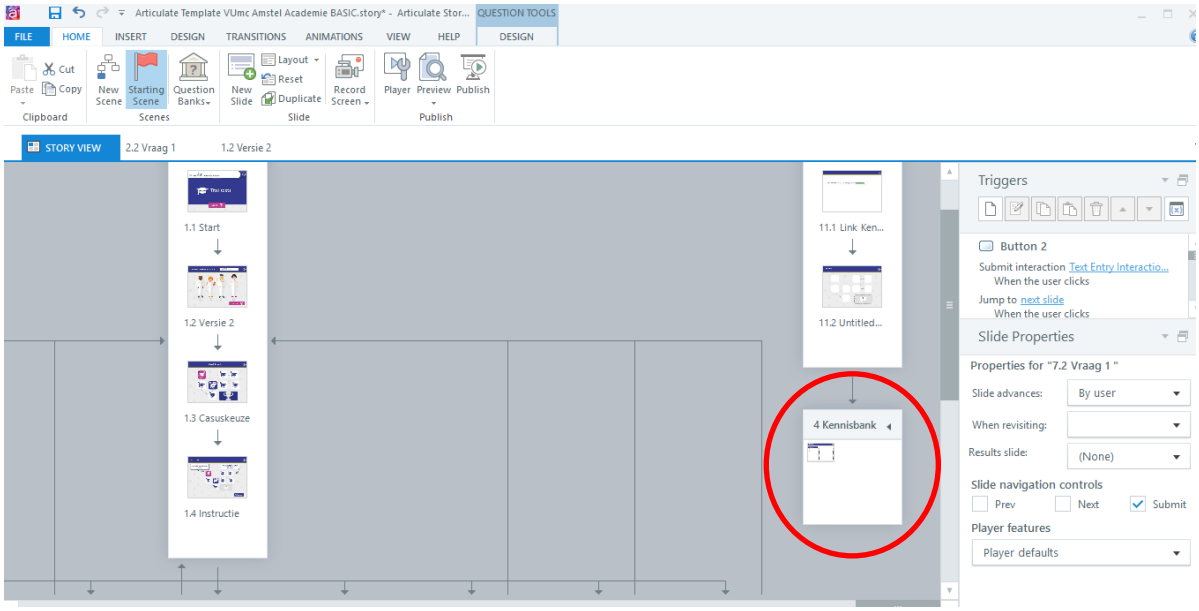
Het gebruiken van de Kennisbank

In het template kan je ook gebruik maken van een kennisbank welke boven de player van je e-learning/toets zichtbaar is.



Figuur 40 Verwijzing naar kennisbank

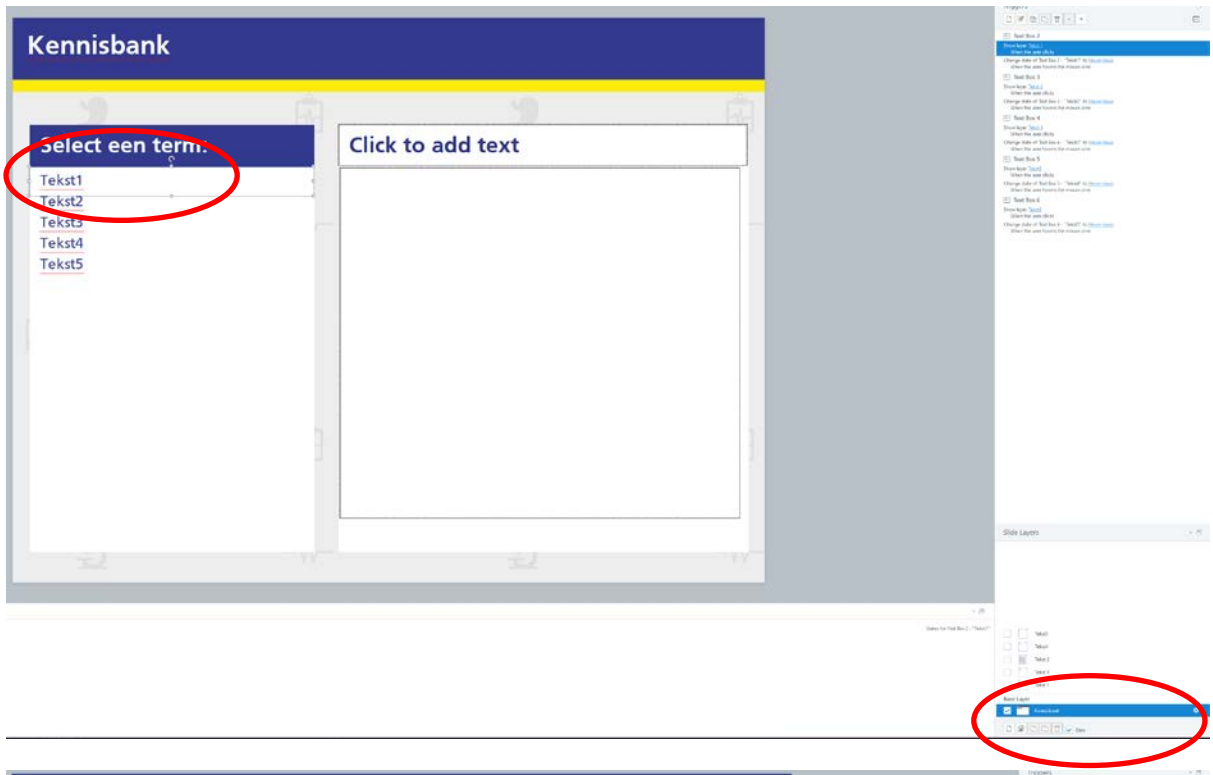
- Ga naar de kennisbank slide via de storyview (rechtsboven)

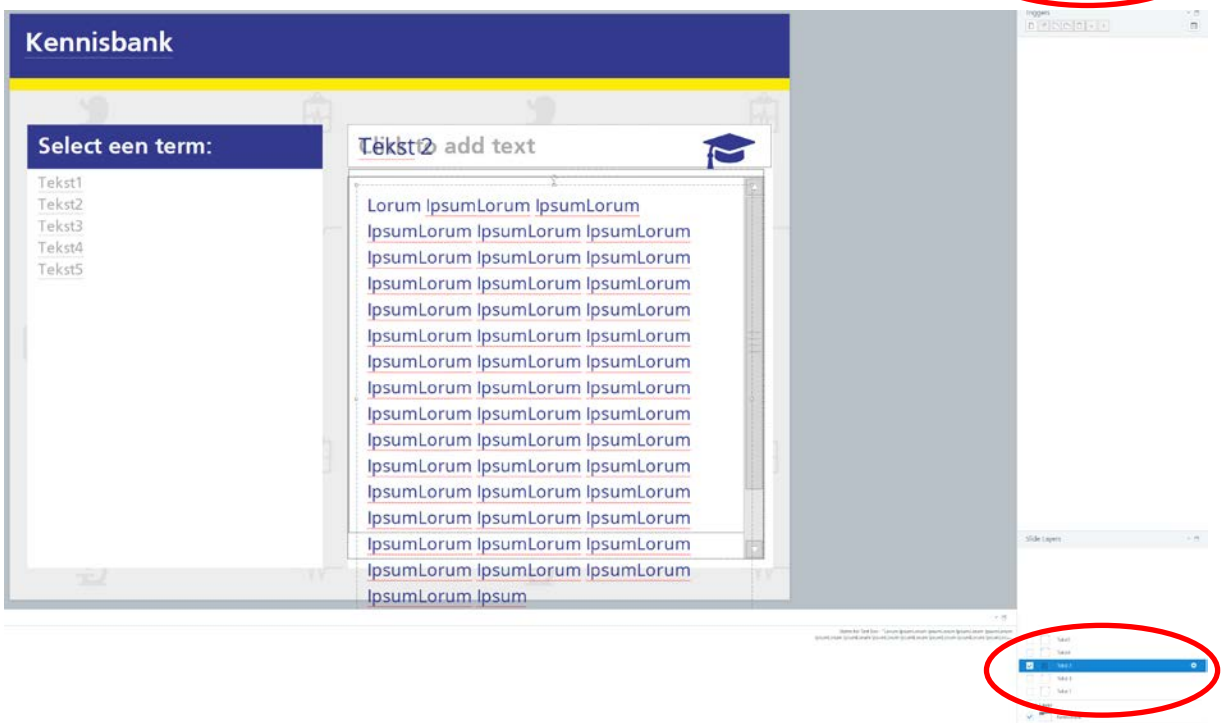


Figuur 41 Kennisbank slide

De kennisbank slide is eigenlijk een gewone slide met heel veel layers. Aan de linkerkant staan tekstvlakken die corresponderen met de layers. Als de gebruiker klikt op Tekst1 opent Layer1.

- Je kan een bestaand tekstvak en bijbehorende layer aanpassen door op het tekstvlak in respectievelijk de base layer of side layer te klikken.





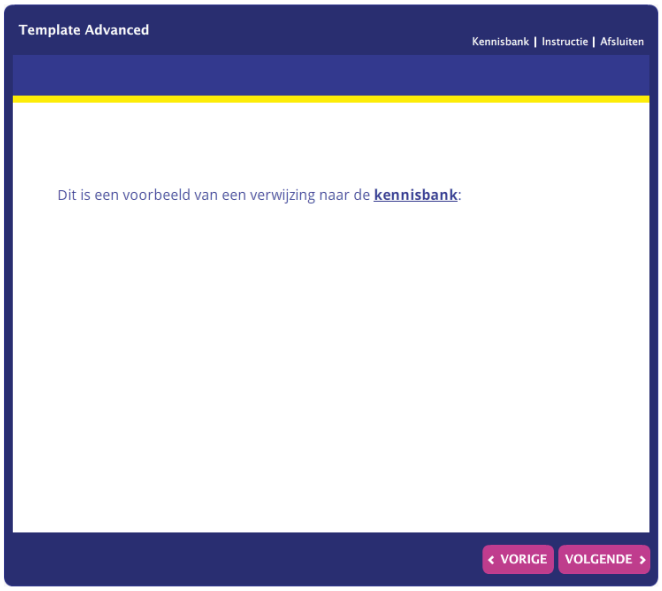
Figuur 42/ 43 Tekstvlakken die corresponderen met layers

Ook kan je vanuit een gewone slide/quiz slide verwijzen naar de kennisbank. Dit doe je door het maken van een Hotspot bij bijvoorbeeld een stuk tekst of object, zodat deze klikbaar wordt en verwijst naar de kennisbank. Een voorbeeld hiervan kan je in het tempalte vinden bij **Soorten Slides/Link Kennisbank** (storyview)

- Ga in de slideview naar Insert/Controls/Hotspot (bijvoorbeeld rectangle).
- Kies met het pijltje/plusje een plek op de slide waar je de hotspot wilt hebben. Bijvoorbeeld over een woord heen.
- Selecteer in de Trigger Wizzard het volgende: Action = Lightbox slide, Slide = Kennisbank, When = User Click,s Object = Hotspot 1.

Figuur 44 Invoegen hotspot voor opbouw kennisbank

- Om de hotspot te verduidelijken kan je het desbetreffende woord vet maken en onderstrepen.



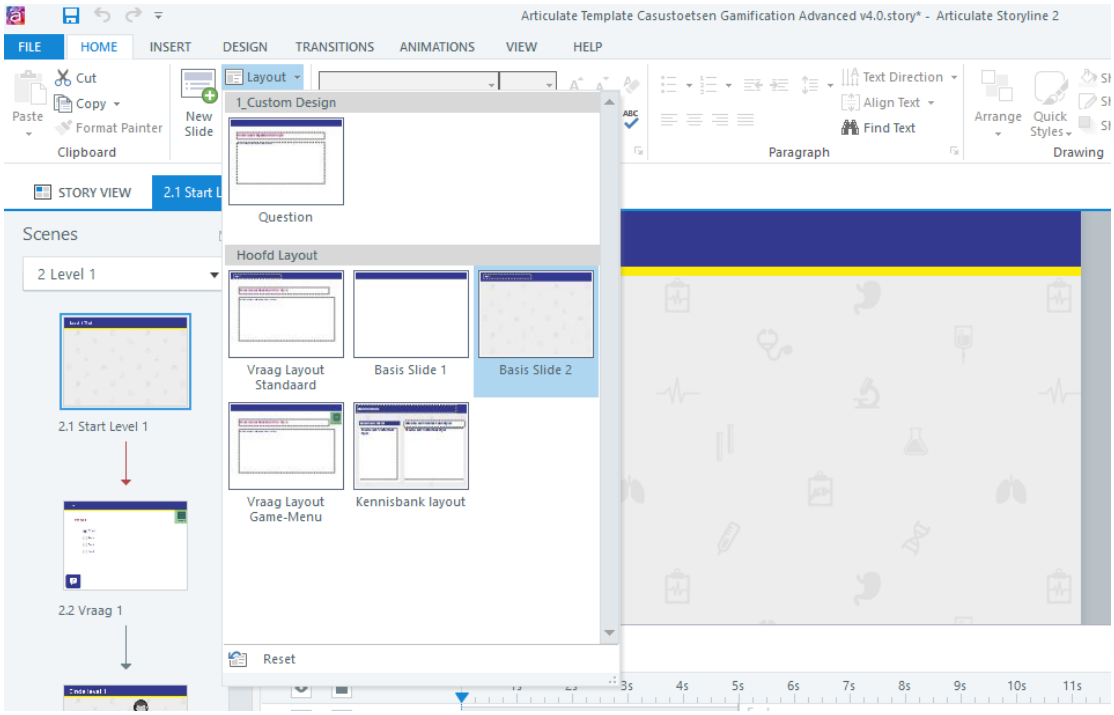
Figuur 45 Plaats van hotspot verduidelijken

Template en vormgeving

Layout kiezen

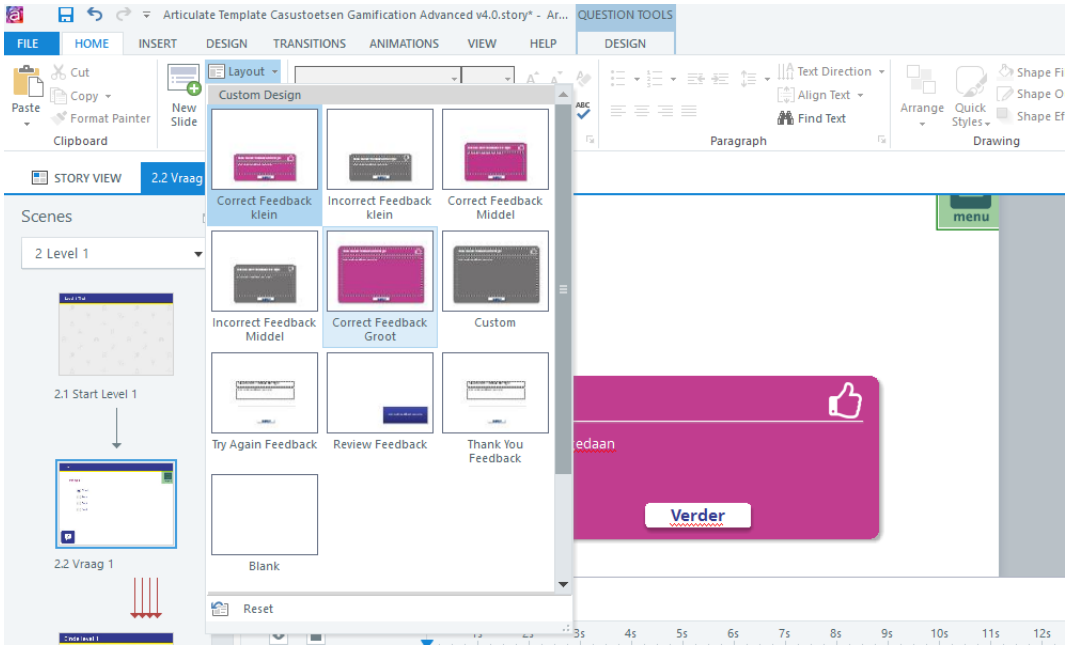
In het template zijn verschillende layouts ontwikkeld voor de slides en voor de layers, bijvoorbeeld de feedback layer. Deze kan je makkelijk aanpassen.

- Voor het aanpassen van de layout van een slide, klik op de slide en bij **Home** op **Layout.** Er zijn verschillende layouts, afhankelijk van het type slide.



Figuur 46 Lay-out aanpassen slide

- Voor het aanpassen van de layout van een layer, klik op de layer en bij **Home** op **Layout.** Er

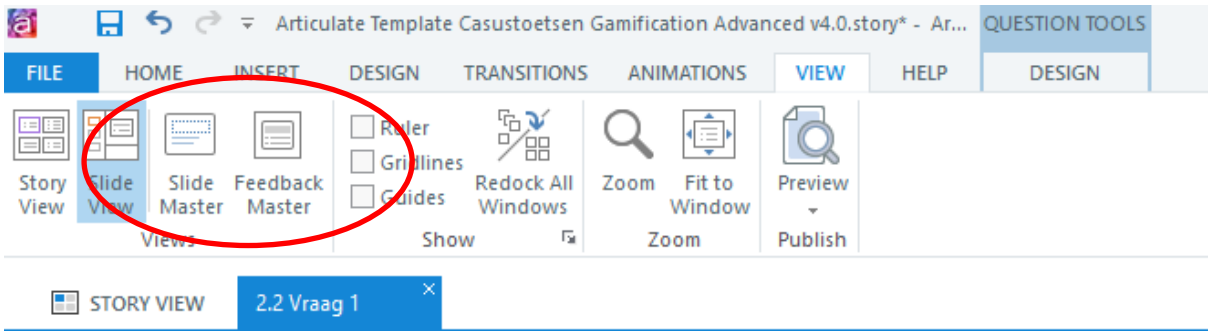


zijn verschillende feedback layouts, afhankelijk van de hoeveelheid feedback.

Figuur 47 Lay-out aanpassen layer

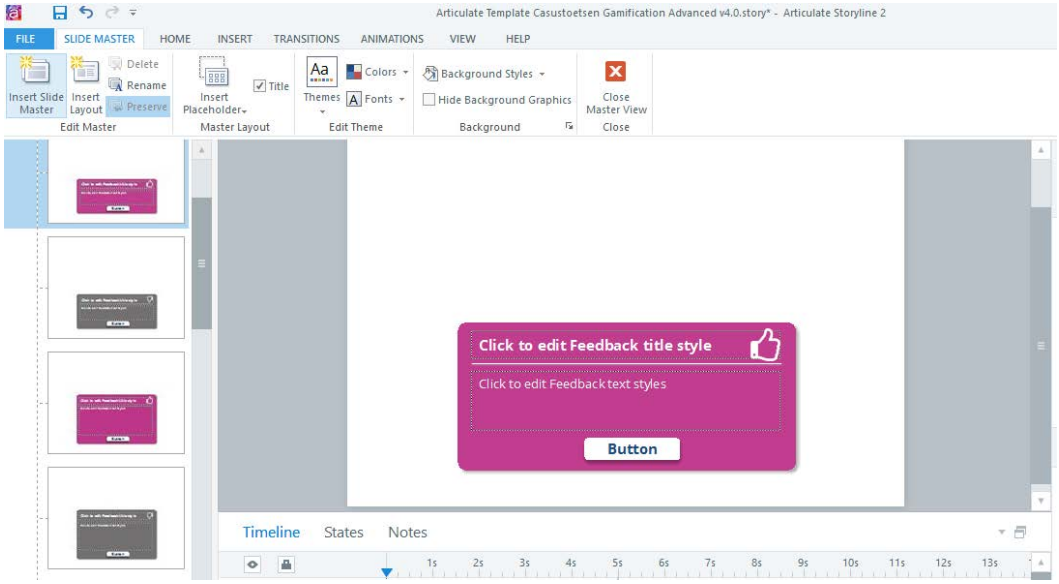
Slide master en Feedback master (voor ontwikkelaars)

De standaard instellingen, vormgeving en het game-menu van het template is ingesteld in de S**lide master** en de **Feedback master** die je kan vinden onder het menu **VIEW.**

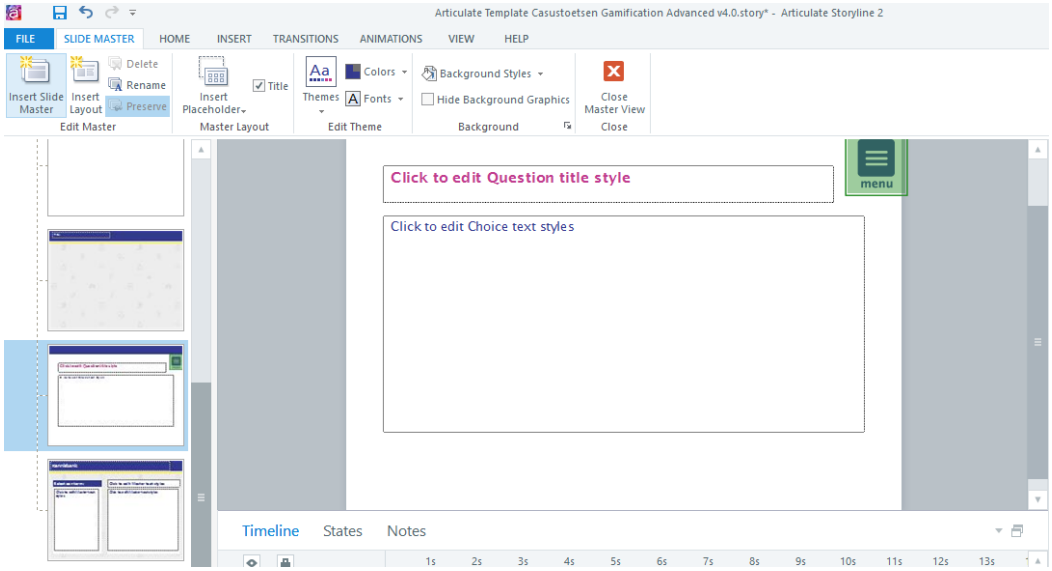


Figuur 48 View Menu

In de slide master en feedback master zijn alle slides en layers ontwikkeld die via de Layout knop terug te vinden zijn. Deze kan je hier aanpassen, met bijvoorbeeld andere kleuren.

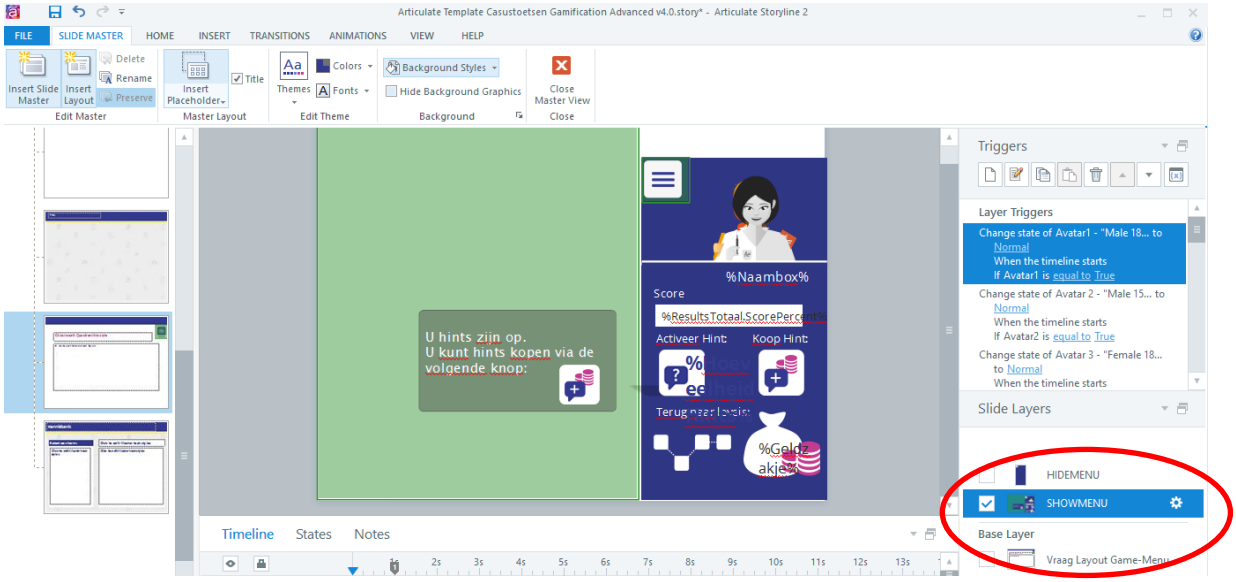


Figuur 39 Feedback Master



Figuur 50 Slide Master: layout game-menu

In de slide master is ook het menu rechtsboven ontwikkeld op de slide “Vraag Layout Game-Menu”. Mocht je iets willen aanpassen kan je dat doen in de layer **SHOWMENU**. Ook kan je in de slide master de layout vinden van de Kennisbank.



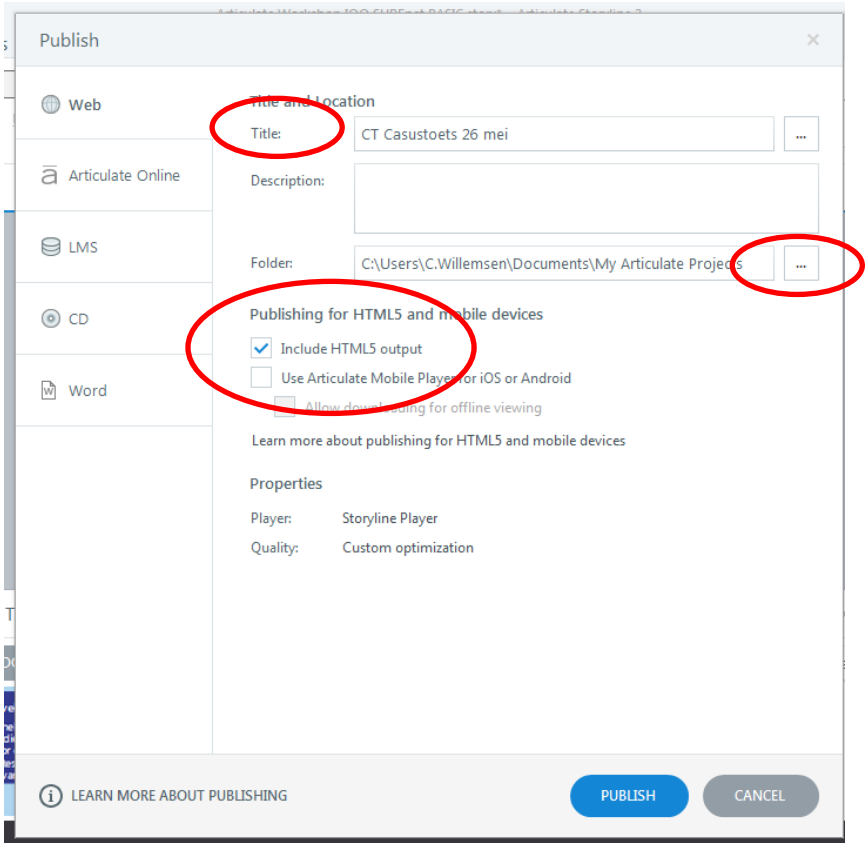
Figuur 51 Slide Master: Game Menu/Layer

Het publiceren van je bestand

Publiceren voor WEB of LMS

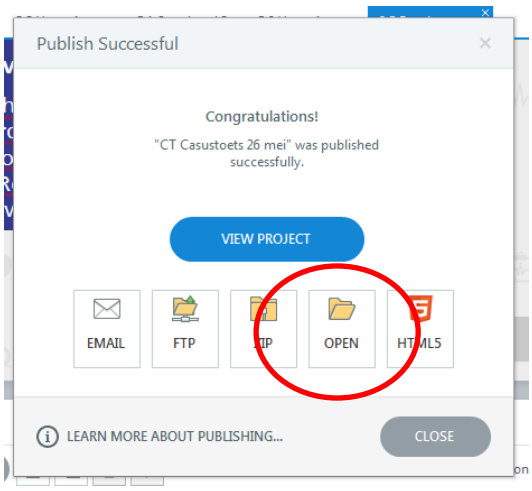
Als je klaar bent met je toets/e-learning kan je deze publiceren. (Extra instellingen en de naam van de cursus kun je instellen onder **Player**, rechboven in het menu **Home**).

- Ga rechtsboven in het menu **Home** op **Publish**
- Je ziet verschillende mogelijkheden om je project te publiceren. We lichten er twee toe: **publiceren naar het WEB** (voor als je zelf ergens een plek online hebt (bijvoorbeeld een public folder van een DROPBOX account) en **publiceren naar LMS** (voor als je bijvoorbeeld Blackboard of Fronter gebruikt).
- Publiceren voor WEB. In het tabblad web zorg je dat er een vinkje staat bij Include HTML5 input. Ook kies je een passende titel en een map waarin je de bestanden wilt opslaan. Klik daarna op **Publish**.



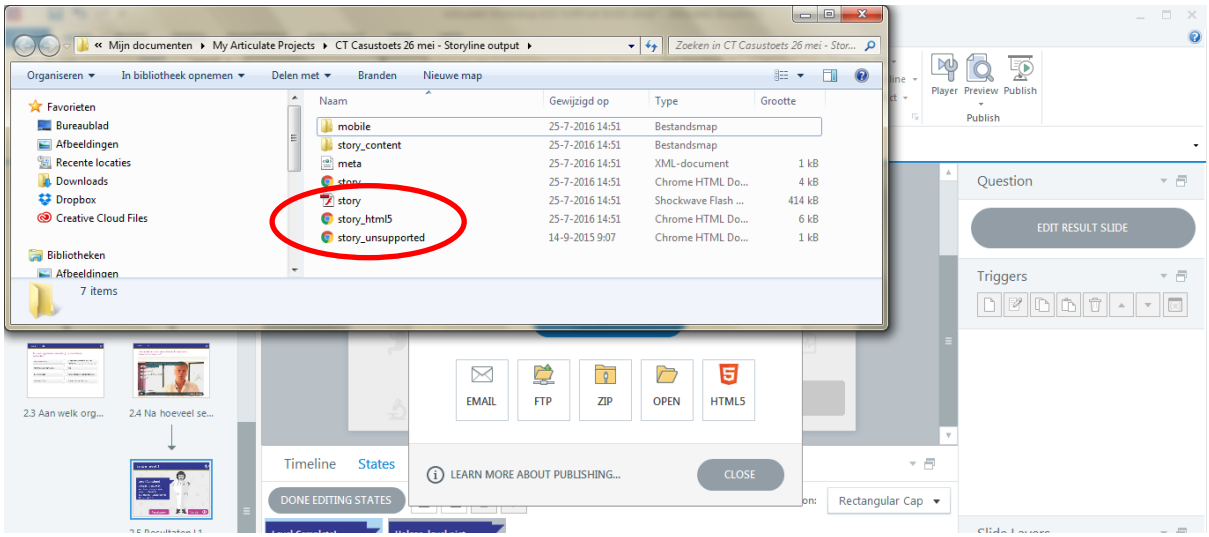
Figuur 52 Publiceren voor web

- Nadat het publiceren klaar is klik je in het scherm op Open.



Figuur 53 Open project

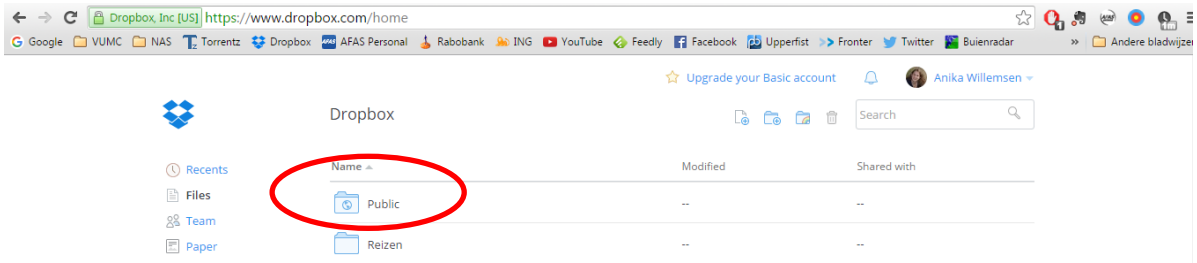
- Je komt dan in de map terecht op je computer waar de bestanden zijn opgeslagen. Door op het bestand 'story_html5' te klikken kan je je project bekijken.



Figuur 54 Map met bestanden van project

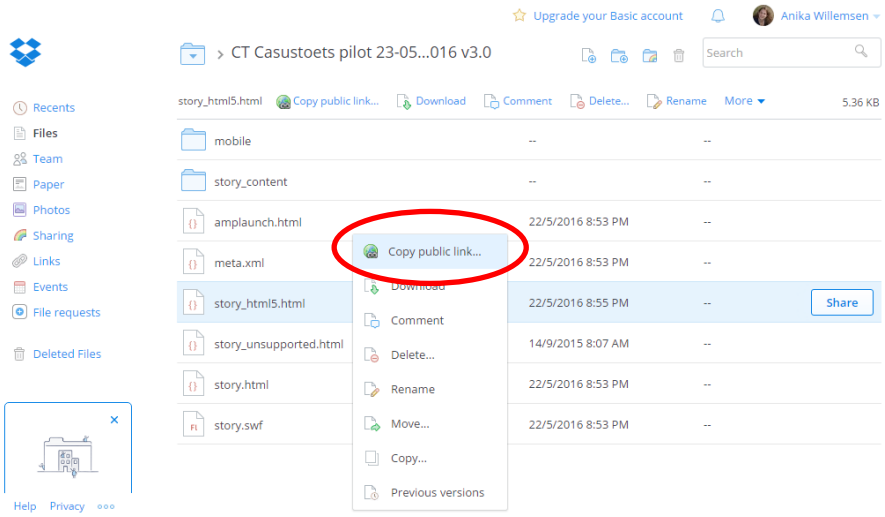
Omdat het onhandig is om steeds de hele map met bestanden aan iemand te geven voordat ie de toets kan doen, kunnen we hem ergens online zetten. Dit kan op elke 'server', zoals bijvoorbeeld dropbox, Hiervoor heb je in dropbox wel een zogenaamde Public folder nodig (een map die openbaar is). Heb je geen dropbox, dan kan je je project via bijvoorbeeld een LMS aanbieden (zie uitleg verderop)

- Als je je bestanden via Dropbox wilt aanbieden: kopieer (of upload) de hele map met bestanden naar je dropbox Public folder.



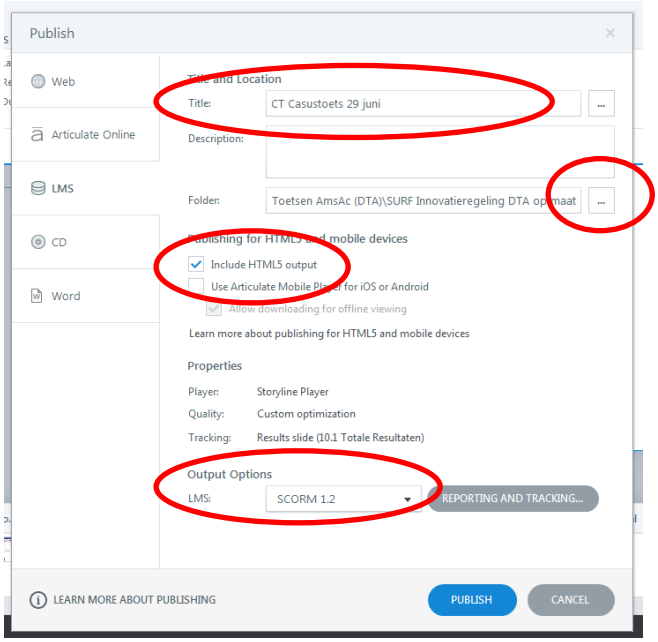
Figuur 55 Public folder Dropbox

- Klik met de rechtermuisknop op het bestand story_html5.html en klik op Copy Public Link. Deze link kan je bijvoorbeeld plakken in een mailtje en deze rondsturen. Alleen de mensen met de link kunnen je online project zien.



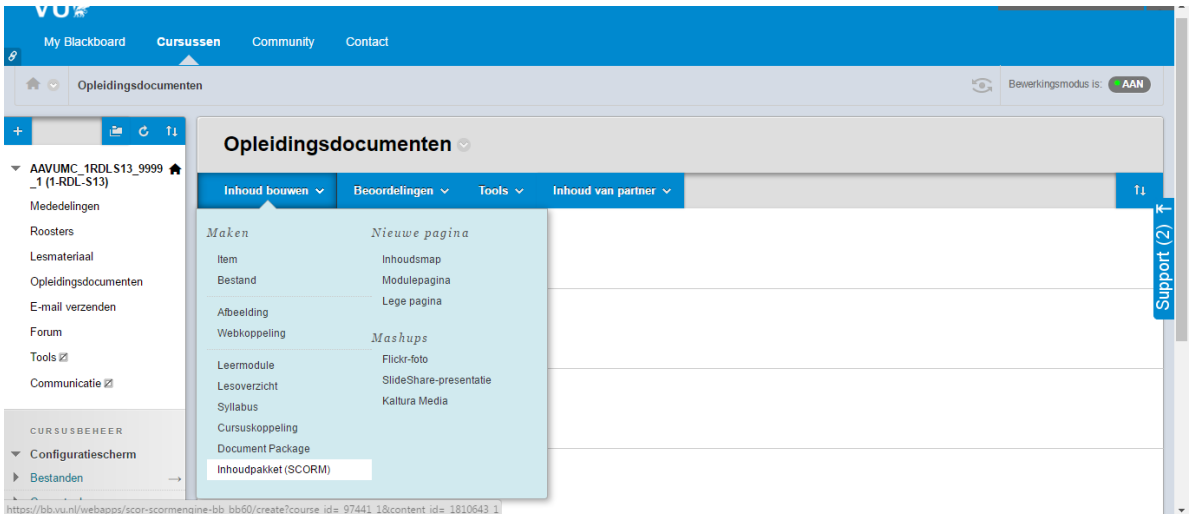
Figuur 56 Copy Public link

- Publish voor LMS (Blackboard). In het tabblad LMS zorg je dat er een vinkje staat bij Include HTML5 input. Ook kies je een passende titel en een map waarin je de bestanden wilt opslaan. Zorg dat bij Output Options SCORM 2.1 aanstaat. Klik daarna op Publish



Figuur 57 Publiceren voor het LMS

- Als het publiceren klaar is klik je op ZIP, kies een map op je computer en klik op opslaan. Je komt dan in de map met alle bestanden van je project.
- In Blackboard kan je deze bestanden uploaden in een cursus door bij het aanmaken van een document te kiezen voor Inhoudspakket SCORM en je ZIP file te uploaden. Klik vervolgens op verzenden.



Figuur 58 kiezen voor SCORM bij uploaden

- In blackboard kan je vervolgens nog allerlei instellingen kiezen, zoals aantal pogingen en beschikbaarheid. Pas deze naar keuze aan en klik op verzenden. Je e-learning/toets is nu klaar voor gebruik!

Publiceren met Leaderboard/Scorebord

Aan de module van Articulate kan je een leaderboard koppelen, waarin de naam, score, geld en tijd wordt weggeschreven.

Scorebord Game

	Naam	Score	Geld	Tijd
1.	Richard van der Hoek	0003654	€ 3654	12:21
2.	Ellen Janssen	0002250	€ 2250	33:12
3.	Samantha de Groot	0001123	€ 1123	44:12
4.	Richard van der Hoek	0001056	€ 1056	44:12
5.	Ellen Janssen	0001022	€ 1022	25:12
6.	Samantha de Groot	0000966	€ 966	44:12
7.	Richard van der Hoek	0000655	€ 655	44:12
8.	Ellen Janssen	0000644	€ 644	44:12
9.	Samantha de Groot	0000543	€ 543	44:12
10.	Richard van der Hoek	0000210	€ 10	25:12

Figuur 59 Leaderboard/Scorebord

Hiervoor heb je een aantal dingen nodig:

1. Een serverplek om de gegevens weg te schrijven en de leaderboard te programmeren/maken
2. Javascript code om in de Articulate game template toe te voegen
3. Evt. een LMS om de module aan te bieden en het leaderboard in te tonen.

1. Serverplek regelen

De leaderboard moet je middels html op een eigen server neerzetten. De html bestanden die je daarvoor kan gebruiken staan onder de opgeleverde producten. Met de hulp van dienst ICT/een programmeur kan je een eigen serverplek regelen waar je het leaderboard laat neerzetten. Elke keer als de Articulate module wordt gebruikt schrijft ie de resultaten daarin weg.

2. Javascript code toevoegen in Articulate

1. Maak een variabele aan genaamd StopTimer (number = 0)
2. Maak een trigger aan het begin van de cursus met 'execute javascript' en plak de volgende code daarin:

```
var tijd=player.GetVar("TijdTotaal");
var refreshIntervalId = setInterval(function(){
tijd++;
player.SetVar("TijdTotaal",tijd);
if(player.GetVar("StopTimer") == 1) {
clearInterval(refreshIntervalId);
}
}, 1000);
```

3. Maak een tweede trigger aan het einde van de cursus met 'execute javascript' en plak de volgende code daarin:

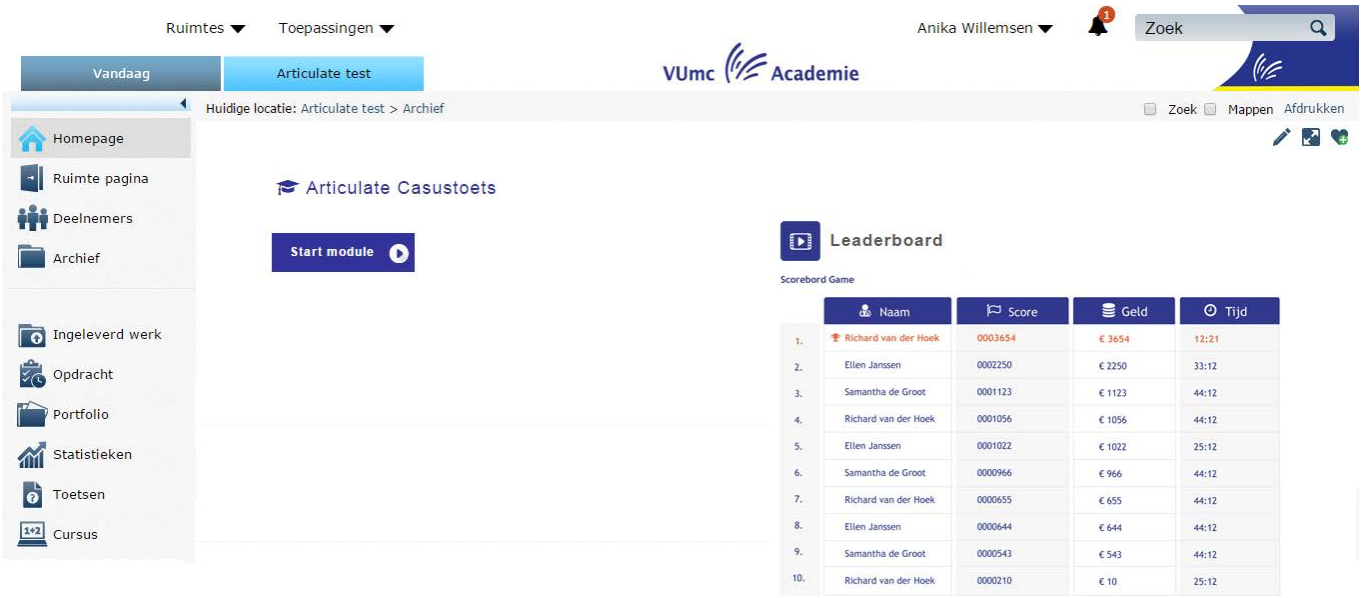
```
var hash='';
var score=player.GetVar("usrScorePoints");
var naam=player.GetVar("Naambox");
var geld=player.GetVar("Geldzakje");
var time=player.GetVar("TijdTotaal");

var xhttp = new XMLHttpRequest();
xhttp.open("POST", "https://vumc.nuntius.nl/api/score/save.json", true);
xhttp.setRequestHeader("Content-type", "application/x-www-form-urlencoded");
xhttp.send("hash="+hash+"&score="+score+"&money="+geld+"&time="+time+"&name="+
naam);
```

Hier kan je de URL kwijt van je eigen server

3. In eigen LMS aanbieden

Hoe je de Articulate casustoets ook aanbiedt/publiceert, hij schrijft nu de resultaten weg naar de leaderboard. Als extra mogelijkheid kan het echter handig zijn om zowel de Articulate casustoets als de leaderboard op één plek te zetten, zodat dit bij elkaar zichtbaar is. Dit kan in een elektronische leeromgeving of leermanagementsysteem. De Articulate casustoets voeg je in je ELO/LMS middels scorm en het leaderboard kan je met behulp van iframes neerzetten. Dit is per LMS/ELO anders, dus neem hiervoor contact op met je beheerder.

In de leeromgeving fronter ziet dit er als volgt uit:



Figuur 60 Aanbieden project in LMS