

Articulate Storyline 360 – Créer du contenu digital learning interactif

3 jours (21 heures)

Initiation

Présentiel ou classe à distance

à partir de

1 905 € HT par personne (TVA en vigueur) Repas inclus en présentiel

Contenu mis à jour le 25/09/2026. Document téléchargé le 07/10/2026.

Objectifs

A l'issue de cette formation, vous serez capable de :

- Créer des contenus de formation et d'évaluations multimédias et interactifs avec le logiciel Articulate Storyline 360
- Utiliser l'ensemble des outils du logiciel Articulate Storyline (mécanismes d'interactivité, variables, calques, médias, assistant IA)
- Créer des captures d'écran vidéo (screencasts)
- Utiliser des thèmes afin de garder une cohérence graphique entre les diapositives et les différents modules tout en optimisant les processus de travail
- Appliquer les règles d'ergonomie afin de faciliter les apprentissages.

Les compétences visées par cette formation font l'objet d'une évaluation.

À qui s'adresse cette formation ?

Toute personne souhaitant découvrir et maîtriser un logiciel de conception de module digital learning.

Prérequis

Avoir de bonnes connaissances de l'environnement Windows et des connaissances de base de PowerPoint. Avoir Storyline 360 d'installé sur le poste du stagiaire, si la formation est suivie en distanciel.

Programme

1 Pendant votre formation

Articulate Storyline 360 – Créer du contenu digital learning interactif

Jour 1

Créer un nouveau projet

- Découvrir l'interface de Storyline 360
- Paramétrer son projet
 - Nom
 - Dimensions
- Organiser son projet
 - Scènes
 - Diapositives
- Paramétrer les propriétés des diapositives
- Organiser les diapositives et choisir les transitions
- Choisir un thème

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- Créer un nouveau projet et le paramétrer

Ajouter et éditer des contenus multimédias

- Utiliser les objets
 - Image
 - Forme
 - Légende
 - Personnage
 - Zone de texte
 - Tableau
 - Numéro de diapositive
- Mettre en page les objets avec les outils de disposition et d'alignement
- Utiliser des contenus multimédias
 - Vidéo
 - Son
 - Synthèse vocale
 - Objet Web
 - Content Library 360

- Editer un fichier son
- Editer une vidéo
- Ajouter des sous-titres à une vidéo ou un fichier son
- Utiliser la bibliothèque de médias

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Ajouter des contenus multimédias et les éditer*

Créer des contenus interactifs

- Marqueurs
- Zoom sur les images
- Panneau de défilement
- Utiliser les calques
- Zone de clic
- Les cadrans et curseurs
- Etats (states)
- Boutons et déclencheurs (triggers) pour interagir avec les médias et les calques
- Utiliser les 3 types de variables
- Utiliser les conditions

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Créer un contenu interactif à partir du contenu existant*
- *Personnaliser le contenu en fonction de l'utilisateur*

Jour 2

Travailler avec les calques et la chronologie

- Utiliser les calques de manière optimisée (layers)
- Animer l'apparition des objets
- Gérer la visibilité des objets dans le temps avec la chronologie

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Ajouter un message d'alerte*
- *Créer une diapositive avec des blocs interactifs*
- *Animer un objet dans le temps*

Créer un parcours non-linéaire (branches)

- Scènes
- Etats
- Déclencheurs
- Différents types de variables

Exemple de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Créer un parcours en fonction du niveau de l'apprenant*

Utiliser les screencasts

- Réaliser des captures d'écran vidéo et comprendre les différents modes :
 - Démo
 - Simulation
 - Evaluation
- Astuces et conseils pour un bon enregistrement

Exemple de travaux pratiques (à titre indicatif)

- Créer un tutoriel vidéo d'utilisation d'un logiciel

Jour 3

Les questionnaires

- Les différents types de quiz
 - Vrai / faux
 - Questions à réponses multiples
 - Questions à choix multiples
 - Drag and drop
 - Champ libre
 - Appariement
 - Ordonner
- Retours (feedbacks) et branchements
- Banque de questions pour des questions aléatoires
- Quiz libres pour plus d'interactivité (zone de clic / hotspots)
- Diapositives de résultat et fonctionnalités associées
- Importer des quiz via un fichier Excel

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- Créer un quiz intégrant les différents types de questions, afficher le résultat en fin de quiz et proposer de repasser le quiz

Personnaliser le lecteur (player)

- Utiliser les fonctionnalités du lecteur
- Gérer l'apparence
 - Polices
 - Couleurs
- Gérer le menu
- Paramétrer les langues

Exemple de travaux pratiques (à titre indicatif)

- Personnalisation du lecteur

Publier le projet

- Publier pour un format Web et mobile HTML 5
- Paramétrer une publication pour les LMS
- Publier
 - Pour les LMS
 - Sur Review 360

Exemple de travaux pratiques (à titre indicatif)

- Publier le projet au format Web et LMS

Utiliser les thèmes et modèles

- Règles et outils pour garder une cohérence graphique
- Personnaliser les masques de diapositives et masques des retours
- Utiliser les styles de texte
- Polices et couleurs de thèmes

Exemple de travaux pratiques (à titre indicatif)

- Créer un thème personnalisé pour optimiser les projets

Créer un projet à partir d'un PowerPoint

- Avantages et limites de cette fonctionnalité

Exemple de travaux pratiques (à titre indicatif)

- Import d'un fichier PowerPoint

Ergonomie cognitive

- Bonnes pratiques pour construire des modules e-learning efficaces

Exemple de travaux pratiques (à titre indicatif)

- Amélioration d'un module existant

Financement

Plusieurs dispositifs de financement sont accessibles via les OPCO (Opérateurs de Compétences), organismes agréés par le ministère du Travail dont le rôle est d'accompagner, collecter et gérer les contributions des entreprises au titre du financement de la formation professionnelle.

Pour plus d'information, une équipe de gestionnaires SKOLAE Formation spécialisée vous accompagne dans le choix de vos formations et la gestion administrative.

[Nous contacter pour en savoir plus →](#)

Modalités pédagogiques

Formation délivrée en présentiel ou distanciel* (blended-learning, e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance).

Le formateur alterne entre méthode** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation).

Variables suivant les formations, les moyens pédagogiques mis en oeuvre sont :

- Ordinateurs Mac ou PC (sauf pour certains cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel)
- Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne
- Supports de cours et exercices

En cas de formation intra sur site externe à M2I, le client s'assure et s'engage également à avoir toutes les ressources matérielles pédagogiques nécessaires (équipements informatiques...) au bon déroulement de l'action de formation visée conformément aux prérequis indiqués dans le programme de formation communiqué.

* nous consulter pour la faisabilité en distanciel

** ratio variable selon le cours suivi

[Accessibilité aux personnes en situation de handicap](#)

Détails de la session

Du 18 novembre 2026 au 20 novembre 2026 (3 jours / 21 heures)

À distance

Du 18 novembre 2026 au 20 novembre 2026

À distance

- 18 novembre 2026 9h00 – 16h00
- 19 novembre 2026 9h00 – 16h00
- 20 novembre 2026 9h00 – 16h00