

آموزش تولید محتوای الکترونیکی

با استفاده از نرم افزار Story Line

میر حجت عباسی

(عضو هیئت علمی دانشگاه پیام نور)

سرشناسه	: عباسی، حجت، ۱۳۵۹ -
عنوان و نام پدیدآور	: آموزش تولید محتوای الکترونیکی با استفاده از نرم افزار Story Line /
مشخصات نشر	: یزد، انتشارات فرافر، ۱۳۹۷
مشخصات ظاهری	: ۱۵۶ ص: مصور رنگی)
شابک	: ۹۷۸-۶۰۰-۹۲۶۶۸-۱-۴ : ۳۰۰۰۰۰ ریال
وضعیت فهرست نویسی	: فیپا
موضوع	: نرم افزار استوری لاین
موضوع	: Story Line(Cimputer Software)
موضوع	: چند رسانه های تعاملی
موضوع	: Interactive multimedia
رده بندی کنگره	: QAV/۷۶/۷۶ ۱۳۹۷
رده بندی دیویی	: ۷۹۰/۰۳۸۵۲
شماره کتابشناسی ملی	: ۵۵۱۲۱ ۳
شماره مجوز کتاب	: ۱۰۹۸

آموزش تولید محتوای الکترونیکی با استفاده از نرم افزار Story Line

❖ گردآورنده: حجت عباسی

❖ ناشر: انتشارات فرافر

❖ نظارت چاپ: محسن فیرری

❖ صفحه آرا: آتنا ماندی

❖ شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۲۶۶۸-۱-۴

❖ چاپ نخست: ۱۳۹۷

❖ قیمت: ۳۰۰۰۰ تومان

❖ شمارگان: ۲۰۰ نسخه

شماره تماس: ۰۹۱۳۹۵۴۰۹۳۴

در عصر اطلاعات و در بستر دهکده‌ی جهانی، آنچه برای کاربران در حوزه‌ی آموزش همگانی و آموزش از راه دور حائز اهمیت است، نحوه‌ی ارائه‌ی مطالبی است که توسط افراد صورت می‌گیرد؛ بنابراین به دنبال ابزاری مؤثر و مسمرتر هستند که بتوانند خواسته‌های متنوع خود را برطرف کنند و به سؤالات پیش رو به‌صورت هدفمند پاسخ دهند.

این کتاب بر اساس نیازسنجی در مدارس، دانشگاه‌ها و مراکز آموزشی طراحی و تدوین گردیده است و بر روش‌های شاخص محیط عملیاتی خود متمرکز است. در محیط کاربری ارائه شده توسط این نرم‌افزار، ابزارهای استفاده شده و تکنیک‌های مرتبط، چالش‌های ساختاری ذهن مخاطب را به دنبال خواهند داشت. این سؤال را که با وجود ابزارهای موجود در نرم‌افزار و تکنیک‌های قابل استفاده، چه ساختاری می‌تواند تولید یک محتوای الکترونیکی مؤثر است را پاسخ خواهد داد. یکی دیگر از دلایل معرفی نرم‌افزار Story Line امکان ارتباط آن با سایر نرم‌افزارهای حوزه‌ی مبتنی بر موبایل است که بر اساس سهولت بکارگیری، فایل‌های مختلف را در محیط کاربری خود استفاده می‌کند. ارائه آموزش‌های متنوع با کمک این نرم‌افزار در سطوح مختلف علمی امکان‌پذیر است و آموزش به دانش‌آموز، دانشجو، اساتید و افراد مختلف، با استفاده از تکنیک‌های آموزشی ارائه شده مقدور می‌باشد. در این کتاب سعی گردیده است مطالب به‌صورت ساده، شیوا و روان ارائه شود، تا متخصصین و یا دوستداران مباحث رایانه از آن بهره‌مند شوند.

حجت عباسی

یزد - زمستان ۱۳۹۷

hojjatabbasi@pnu.ac.ir

فهرست مطالب

فصل ۱: معرفی محیط کار برنامه‌ی Story Line

۲۳	بخش اول: آشنایی با محیط کار برنامه‌ی Story Line
۲۳	محیط کار برنامه‌ی Story Line
۲۵	پنل Slide Layer
۳۰	مخفی کردن اشیاء - رالایه اصلی به صورت انتخابی
۳۲	پنل Triggers
۳۴	پنل TimeLine
۳۵	دسترسی به بخش تنظیمات اسلایدها در برنامه Story Line
۳۵	کنترل پیشرفت اسلایدها
۳۶	نحوه‌ی نمایش مجدد پروژه
۳۷	انتخاب دکمه‌های کنترلی
۳۸	نمایش یا پنهان کردن گزینه‌های پخش در اسلاید
۳۸	تغییر تنظیمات پیش فرض نمایش آیتم‌ها در اسلایدها
۳۹	سربرگ File
۴۰	سربرگ Home
۴۱	سربرگ Insert
۴۵	سربرگ Design
۴۶	سربرگ Transitions
۴۷	سربرگ Animations

۴۸.....:View سربرگ

۴۹.....:Help سربرگ

فصل ۲: تکنیک های محتواسازی در برنامه ی Story Line

۵۳.....:Button بخش اول:

۵۳.....:Button مفهوم

۵۳.....:Story Line مسیر اجرای Button در برنامه ی

۵۳.....:Story Line نحوه ی بکارگیری Button در برنامه ی

۵۶.....:Format تنظیمات

۵۸.....:States تنظیمات

۵۹.....:Button کاربرد عملی

۵۹.....:Button مثال کاربردی

۶۲.....:Button تمرین

۶۳.....:Marker بخش دوم:

۶۳.....:Marker مفهوم

۶۳.....:Story Line مسیر اجرای Marker در برنامه ی

۶۳.....:Story Line نحوه ی بکارگیری Marker در برنامه ی

۶۵.....:Format تنظیمات

۶۸.....:Marker کاربرد عملی

۶۸.....:Marker مثال کاربردی

۷۰.....:Marker تمرین

۷۱.....:Hotspot بخش سوم:

۷۱.....:Hotspot مفهوم

۷۱	مسیر اجرای Hotspot در برنامه‌ی Story Line
۷۱	نحوه‌ی بکارگیری Hotspot در برنامه‌ی Story Line
۷۴	کاربرد عملی Hotspot
۷۵	مثال کاربردی Hotspot
۷۸	تمرین Hotspot
۷۹	بخش چهارم: Drag And Drop
۷۹	مفهوم Drag And Drop
۷۹	مسیر اجرای Drag And Drop در برنامه‌ی Story Line
۷۹	نحوه‌ی بکارگیری Drag And Drop در برنامه‌ی Story Line
۸۱	تنظیمات Drag And Drop در برنامه‌ی Story Line
۸۲	کاربرد عملی Drag And Drop
۸۳	مثال کاربردی Drag And Drop
۸۵	تمرین Drag And Drop
۸۷	بخش پنجم: screen shot
۸۷	مفهوم Screen Shot
۸۷	مسیر اجرای Screen Shot در برنامه‌ی Story Line
۸۷	نحوه‌ی بکارگیری Screen Shot در برنامه‌ی Story Line
۸۹	کاربرد عملی Screen Shot
۹۰	مثال کاربردی Screen Shot
۹۲	تمرین Screen Shot

فصل ۳: تنظیمات خروجی Player و Publish در برنامه‌ی Story Line

۹۵	بخش اول: تنظیمات Player
۹۵	مفهوم Player
۹۵	مسیر دسترسی به تنظیمات Player
۹۶	شرح زبانه Properties
۱۱۱	بخش دوم: تنظیمات Publish
۱۱۱	مفهوم خروجی در برنامه‌ی Story Line
۱۱۱	انواع خروجی در برنامه‌ی Story Line
۱۱۲	تنظیمات مربوط به خروجی CD

فصل ۴: آزمون در برنامه‌ی Story Line

۱۱۷	بخش اول: ایجاد آزمون
۱۱۷	مفهوم آزمون
۱۱۷	مسیر اجرای آزمون در برنامه‌ی Story Line
۱۱۷	انواع آزمون در برنامه‌ی Story Line
۱۱۸	انواع آزمون Graded (امتیازی، مدرج)
۱۱۹	تنظیمات زبانه‌ی Question
۱۲۲	ساخت انواع آزمون Graded
۱۳۹	نحوه‌ی ایجاد کارنامه‌ی آزمون
۱۴۰	زبانه‌ی Results
۱۴۲	زبانه‌ی Options
۱۴۳	کاربرد عملی ایجاد آزمون

۱۴۳	مثال کاربردی ایجاد آزمون:
۱۵۰	تمرین ایجاد آزمون:
۱۵۱	بخش دوم: بانک آزمون:
۱۵۱	مفهوم بانک آزمون:
۱۵۱	مسیر بانک آزمون در برنامه‌ی Story Line:
۱۵۱	نحوه‌ی ساخت بانک آزمون در برنامه‌ی Story Line:

فهرست تصاویر

فصل ۱: معرفی محیط کار برنامه‌ی Story Line	۲۱
بخش اول: آشنایی با محیط کار برنامه‌ی Story Line	۲۳
۱-۱-۱ آیکون‌های صفحه آغازین	۲۳
۱-۱-۲ پنل‌های موجود در برنامه	۲۴
۱-۱-۳ پنل Slide Layer	۲۵
۱-۱-۴ Slide Layer و سربرگ Insert	۲۵
۱-۱-۵ ابزار کپی کردن یک لایه در اسلاید جاری	۲۶
۱-۱-۶ ابزار کپی کردن یک لایه در اسلاید دیگر	۲۶
۱-۱-۷ روش تغییر نام هر لایه	۲۷
۱-۱-۸ نحوه‌ی برداشتن ستارم	۲۸
۱-۱-۹ طریقه‌ی مخفی کردن اشیا در لایه‌ی اصلی	۳۰
۱-۱-۱۰ جلوگیری از شلوغی صفحه کاری	۳۱
۱-۱-۱۱ حذف لایه	۳۱
۱-۱-۱۲ آیکون triggers پنل triggers	۳۲
۱-۱-۱۳ ابزار triggers در سربرگ insert	۳۲
۱-۱-۱۴ قسمت add triggers در پنل triggers	۳۳
۱-۱-۱۵ پنجره‌ی trigger wizard	۳۳، ۳۴
۱-۱-۱۶ پنل time line	۳۴
۱-۱-۱۷ تعیین نمودن حالت گذر اسلاید	۳۵
۱-۱-۱۸ نحوه‌ی نمایش مجدد پروژم	۳۶
۱-۱-۱۹ نحوه‌ی انتخاب دکمه‌های کنترلی	۳۷

۳۸	۱-۱-۲۰ نمایش و پنهان کردن گزینه‌های پخش در اسلاید
۳۹	۱-۱-۲۱ file سربرگ
۴۰	۱-۱-۲۲ home سربرگ
۴۰	۱-۱-۲۳ ایجاد اسلاید جدید
۴۱	۱-۱-۲۴ insert سربرگ
۴۲	۱-۱-۲۵ تبدیل کردن اسلاید با اسلاید سؤال
۴۴	۱-۱-۲۶ character سربرگ
۴۵	۱-۱-۲۷ design سربرگ
۴۶	۱-۱-۲۸ transition سربرگ
۴۷	۱-۱-۲۹ animation سربرگ
۴۸	۱-۱-۳۰ views سربرگ
۴۹	۱-۱-۳۱ Help سربرگ
۵۱	فصل ۲: تکنیک‌های محتوا سازی در برنامه‌ی story line
۵۳	بخش اول: Button
۵۳	۲-۱-۱ مکان و انواع Button در برنامه‌ی story line
۵۴	۲-۱-۲ نحوه‌ی ایجاد اسلاید
۵۵	۲-۱-۳ پنجره‌ی Trigger Wizard
۵۶	۲-۱-۴ تنظیمات Format
۵۸	۲-۱-۵ تنظیمات State
۵۹	۲-۱-۶ ایجاد دکمه
۶۰	۲-۱-۷ ابزار Slide Layers
۶۱	۲-۱-۸ ارتباط بین دکمه‌ها و تصاویر با استفاده از بخش Triggers
۶۱	۲-۱-۹ اجرای عملیات با استفاده از ابزار preview

بخش دوم: Marker ۶۳

۲-۲-۱ ابزار Picture برای اضافه کردن شی به اسلاید ۶۳

۲-۲-۲ مکان و انواع Marker در برنامه ی Story Line ۶۴

۲-۲-۳ توضیحات درون Marker ۶۴

۲-۲-۴ مکان ابزار Preview ۶۵

۲-۲-۵ تنظیمات Form 1 ۶۵

۲-۲-۶ تصویر نقشه ی اضافه شده به اسلاید ۶۸

۲-۲-۷ انتخاب Marker مربوط به نقشه ۶۹

۲-۲-۸ کپی کردن Marker برای همه ی استان ها و قرار دادن اطلاعات درون مارکر ۶۹

۲-۲-۹ اجرای عملیات با استفاده از ابزار preview ۷۰

بخش سوم: Hotspot ۷۱

۲-۳-۱ اضافه کردن تصویر به اسلاید ۷۱

۲-۳-۲ مکان و انواع Hotspot در برنامه ی Story Line ۷۲

۲-۳-۳ Slide layer و ایجاد زیر لایه برای هر Hotspot ۷۲

۲-۳-۴ مکان و انواع Caption برای نوشتن توضیحات مربوط به هر Hotspot ۷۳

۲-۳-۵ Trigger و ارتباط برقرار کردن بین توضیحات و Hotspot ۷۳

۲-۳-۶ اجرای عملیات با استفاده از ابزار Preview ۷۴

۲-۳-۷ تصویر مجموعه ی اضافه شده به اسلاید ۷۵

۲-۳-۸ Hotspot غیر هندسی (Freeform) ۷۵

۲-۳-۹ زیر لایه ایجاد کردن با برای هر ناحیه از مجموعه با Slide Layer ۷۶

۲-۳-۱۰ قرار دادن توضیحات با استفاده از Caption ۷۶

۲-۳-۱۱ ارتباط برقرار کردن نواحی و توضیحات از طریق Show Layer ۷۷

۷۷	۱۲-۳-۲ اجرای عملیات
۷۹	بخش چهارم : Drag And Drop
۷۹	۱-۴-۲ قرار دادن اجزای آزمون درون اسلاید با استفاده از ابزار Picture
۸۰	۲-۴-۲ مکان Drag And Drop در برنامه‌ی Story Line
۸۰	۳-۴-۲ ستون‌های Drag Item و Drop Target
۸۱	۴-۴-۴ مکان ابزار Preview
۸۱	۵-۴-۴ Drag And Drop تعیمات
۸۳	۶-۴-۴ قرار دادن اسلاید به عنوان مثال درون اسلاید
۸۳	۷-۴-۴ تبدیل اسلاید به Drag And Drop
۸۴	۸-۴-۴ قرار دادن مکان‌ها و اجزای خاصه جا شدنی در ستون‌ها
۸۴	۹-۴-۴ اجرای عملیات
۸۷	بخش پنجم : Screen Shot
۸۷	۱-۵-۲ زبانه‌ی Format ویرایش عکس
۹۰	۲-۵-۲ فایل باز شده‌ی Excel قبل از اجرای برنامه
۹۰	۳-۵-۲ مسیر مشخص شده برای نمایش پنجره‌ی Available
۹۱	۴-۵-۲ دسترسی به فایل آموزشی با انتخاب گزینه‌ی Screen Clipping
۹۱	۵-۵-۲ ویرایش تصویر با زبانه‌ی Format
۹۳	فصل ۳: تنظیمات خروجی Player و Publish در برنامه‌ی Story line
۹۵	بخش اول: تنظیمات Player
۹۵	۱-۱-۳ چهار چوب Player
۹۶	۲-۱-۳ سه ناحیه‌ی بخش Layout
۹۷	۳-۱-۳ پنجره‌ی Trigger Wizard

۹۹	۳-۱-۴ تغییرات دلخواه بر روس سکانس با استفاده از بخش Data
۱۰۰	۳-۱-۵ Menu Option
۱۰۱	۳-۱-۶ Resources مکان
۱۰۲	۳-۱-۷ Add Resources پنجره‌ی
۱۰۳	۳-۱-۸ Glossary مکان
۱۰۴	۳-۱-۹ Glossary Item پنجره‌ی
۱۰۵	۳-۱-۱۰ Colors & Effects بخش
۱۰۷	۳-۱-۱۱ Text Labels
۱۰۸	۳-۱-۱۲ Other
۱۱۰	۳-۱-۱۳ Current Player
۱۱۱	بخش دوم: تنظیمات Publish
۱۱۲	۳-۲-۱ تنظیمات خروجی CD
۱۱۳	۳-۲-۲ تنظیمات کیفیت خروجی با استفاده از بخش Quality
۱۱۴	۳-۲-۳ Successful پنجره‌ی
۱۱۵	فصل ۴: آزمون در برنامه‌ی Story Line
۱۱۷	بخش اول: ایجاد آزمون
۱۱۸	۴-۱-۱ انواع آزمون Graded
۱۱۹	۴-۱-۲ تنظیمات زبانه‌ی Question
۱۲۳	۴-۱-۳ True/False آزمون
۱۲۴	۴-۱-۴ Multiple Choice آزمون
۱۲۶	۴-۱-۵ Multiple Response آزمون

۱۲۷	 Fill-In-The-Blank	آزمون ۴-۱-۶
۱۲۹	 Word Bank	آزمون ۴-۱-۷
۱۳۰	 Matching Drag- And- Drop	آزمون ۴-۱-۸
۱۳۲	 Matching Drop-Down	آزمون ۴-۱-۹
۱۳۳	 Sequence Drag-And-Drop	آزمون ۴-۱-۱۰
۱۳۵	 Sequence Drop-Down	آزمون ۴-۱-۱۱
۱۳۶	 Numeric	آزمون ۴-۱-۱۲
۱۳۸	 Hotspot	آزمون ۴-۱-۱۳
۱۴۰	 Results	زبانهای ۴-۱-۱۴
۱۴۲	 Option	زبانهای ۴-۱-۱۵
۱۴۴	 True/False	مثال آزمون ۴-۱-۱۶
۱۴۴	 Multiple Choice	مثال آزمون ۴-۱-۱۷
۱۴۵	 Multiple Response	مثال آزمون ۴-۱-۱۸
۱۴۵	 Fill-In-The-Blank	مثال آزمون ۴-۱-۱۹
۱۴۶	 Word Bank	مثال آزمون ۴-۱-۲۰
۱۴۶	 Matching Drag- And- Drop	مثال آزمون ۴-۱-۲۱
۱۴۷	 Matching Drop-Down	مثال آزمون ۴-۱-۲۲
۱۴۷	 Sequence Drag-And-Drop	مثال آزمون ۴-۱-۲۳
۱۴۸	 Sequence Drop-Down	مثال آزمون ۴-۱-۲۴
۱۴۸	 Numeric	مثال آزمون ۴-۱-۲۵
۱۴۹	 Hotspot	مثال آزمون ۴-۱-۲۶
۱۴۹		کارنامه‌ی آزمون ۴-۱-۲۷

- بخش دوم: بانک آزمون ۱۵۱
- ۴-۲-۱ مکان ابزار Question Banks و ایجاد بانک ۱۵۱
- ۴-۲-۲ انتخاب سؤالات از قبل طراحی شده Import ۱۵۲
- ۴-۲-۳ Import Question ۱۵۳
- ۴-۲-۴ تنظیمات مربوط به بانک Draw From Bank ۱۵۴
- ۴-۲-۵ خطای روی داده ۱۵۵

محتوای الکترونیکی به مجموعه‌ای از تصاویر، متون، فیلم‌ها و صداها اطلاق می‌شود که هدف آن آموزش یک یا چند بخش از محتوای درسی است. البته می‌توان مجموعه‌ای از تصاویر و یا متون و یا انیمیشن‌های مرتبط با یک موضوع درسی را جداگانه ساخت و هرکدام را به تنهایی یک محتوای آموزشی به شمار آورد.

محتوای الکترونیکی میزان یادگیری فراگیر را بالا می‌برد و تجربه‌ی مفید و لذت‌بخشی را فراهم می‌کند. بسیاری از سازمان‌ها، مدارس، مراکز علمی و دانشگاه‌ها امروزه رای‌ارائه‌ی مطالب جدید به افرادی که توانایی حضور فیزیکی در کلاس‌های درسی و یا محل‌های آموزشی را ندارند، مطالب خود را به‌صورت آموزش‌های مجاری و به شکل چند رسانه‌ای برای کاربران در شبکه‌ی اینترنت قرار داده‌اند.

با بررسی‌هایی که از سال ۸۹ تاکنون روی نرم‌افزارهای مختلف تولید محتوای الکترونیکی انجام شده است می‌توان به این نتیجه رسید که بهترین نرم‌افزارهای تولید محتوا، نرم‌افزارهای شرکت Artium هستند. دو محصول آخر آن Story Line و ۱۳ Stadio هستند که در این کتاب به شرح برنامه‌ی Story Line می‌پردازیم.

نرم‌افزار Story Line در سال ۲۰۱۲ عرضه گردید، این نرم‌افزار دارای محیطی ساده و کارپسند است که شباهت زیادی به برنامه‌ی Power point دارد؛ بنابراین فردی که با Power Point آشنایی داشته باشد به راحتی می‌تواند کار با نرم‌افزار Story Line را یاد بگیرد همچنین این برنامه از تایپ مستقیم فارسی پشتیبانی می‌کند.

نرم افزار Story Line دارای ابزارهای تعاملی مانند دکمه، Drag، Trigger، Hotspot و ... است که به راحتی می توان بدون کدنویسی با آنها کار کرد.

یکی از قابلیت های این نرم افزار، ایجاد بانک سؤالات با امکان انتخاب تصادفی سؤالات است که این بانک شامل بیش از ۱۰ نوع سؤال مختلف و امکان تخصیص نمره، تعیین زمان برای آزمون، نمایش نتیجه، مرور آزمون و فرصت حرکت مجدد در آزمون است.

از دیگر قابلیت های آن، تولید خروجی های متنوع است. بسته به این که محتوا قرار است در چه شیوه ای در اختیار کاربر قرار گیرد، نرم افزار تولید محتوا باید از قالب های لازم جهت تولید خروجی روی دیسک سخت، CD و یا اینترنت و حتی تلفن همراه داشته باشد.

www.ketaboo.ir