

Formation Lectora Intermédiaire



Lectora®

Version 2026

Caractéristiques

Objectifs opérationnels

Être capable d'utiliser les principales fonctionnalités de Lectora

Modalités

Durée : quatre sessions en classes virtuelles de 3h30 soit 14h de formation

Modalité spatiale : à distance, sur plateforme LMS Moodle "E-learning Touch Academy"

Modalité temporelle : en synchrone avec supports de cours sur la plateforme LMS

Nombre minimum de stagiaires : 3 (intra : nous consulter)

Nombre maximum de stagiaires : 4 (intra : nous consulter)

Public visé : Toute personne intéressée par Lectora

Format : inter-entreprise / intra-entreprise

Tarif : Nous consulter

Attestation de formation : délivrée après réalisation de la formation

Formateur : Expert Lectora

Prérequis

Avoir une bonne connexion internet

Posséder au moins une version d'essai de Lectora

Matériel nécessaire

Accès internet haut débit | Webcam | Micro-casque | Double écran fortement conseillé

Moyens pédagogiques

Classes virtuelles : démonstration et ateliers pratiques à distance

Calendrier

Intra-entreprise : programmation sur mesure tout au long de l'année

Inter-entreprise : dates des sessions annoncées sur <https://academy.elearningtouch.com>

Accessibilité

Nos formations sont accessibles à toutes et tous.

Nous compensons le handicap en formation en apportant des réponses individualisées et adaptées afin de rendre la prestation de formation « accessible » aux personnes en situation de handicap. Notre référente handicap, Estelle TREGUER, est à votre disposition pour faciliter l'accessibilité à cette formation, procédera à l'adaptation des cursus, des méthodes et des outils pédagogiques pour répondre à chaque situation particulière, vous pouvez la contacter à l'e-mail suivant : e.treguer@elearningtouch.com.

Programme

Avant la formation

S'assurer du bon accès à la plateforme de formation "E-learning Touch' Academy"
Accéder au cours (identifiants et URL envoyés par mail) et effectuer les activités de positionnement

- Les travaux pratiques seront réalisés sur le projet du client, il est donc fortement conseillé de préparer son projet en amont (story-board, scripts, etc.)

Classe virtuelle n° 1 (3h30)

Objectif : Comprendre l'interface et le principe d'édition

Programme :

- Présentation de l'outil
- Principe d'héritage
- Mise en place de la charte graphique (sur l'ensemble des supports de lecture)

Classe virtuelle n° 2 (3h30)

Objectif : Être capable de mettre en place les interactions

Programme :

- Mise en place de la navigation
- Conditionnement du module (mise en place des contenus)

Classe virtuelle n° 3 (3h30)

Objectif : Être capable d'utiliser les enquêtes et les quiz dans son module

Programme :

- Conception des enquêtes et des quiz
- Conception des rétroactions

Classe virtuelle n° 4 (3h30)

Objectif : Être capable de publier son module

Programme :

- Découverte des variables
- Paramètres de publication
- Bilan de la formation et pistes d'approfondissement

Évaluation

Appréciation de l'acquisition des compétences par l'évaluation des cas concrets réalisés.



50 rue Antoine de Saint-Exupéry,
ZAC de PRAT PIP, 29490 Guipavas



33 (0)9 72 46 54 96



academy.elearningtouch.com



contact@elearningtouch.com

