RRF-2.1.2-21-2022-00014

**iSpring Suite 11 alapismeretek**

**Mi az iSpring Suite?**

Az iSpring Suite egy olyan szoftvercsomag, amely lehetővé teszi interaktív e- learning tartalmak, prezentációk és online kurzusok készítését.

Az iSpring Suite funkciói között megtalálható a PowerPoint-integráció, ami lehetővé teszi interaktív kurzusok és tesztek készítését, videók és multimédiás elemek beillesztését, hang- és videofelvételek, képernyőfelvételek, szimulációk és játékok létrehozását.

Az iSpring Suite lehetővé teszi a tartalmak online vagy offline megosztását, továbbá támogatja a SCORM és a Tin Can API szabványokat, így könnyen integrálható más e-learning rendszerekbe vagy tanuláskezelő rendszerekbe.

**Hol érhető el az iSpring Suite 11?**

A <https://www.ispringsolutions.com/eu/ispring-suite> oldalon elérhető/megvásárolható a program.

**Bevezetés:**

A bevezetésben előszőr a program jellemzőivel, indításával kapcsolatos információkkal találkozik. Ezt követően a kezelőfelület elemeit ismerheti meg, többek között a címsorban található elemeket, a menüszalagon található eszközöket, melyek segítik a program használatát.  
A bevezető részben található továbbá a munkaablak és az állapotsor bemutatása. A munkaablak tartalmazza a diákat és hozzá kapcsolódó eszközöket, az állapotsor pedig a program aktuális beállításait mutatja be.

**Hang és videó rögzítése:**

Az iSpringben lehetőségünk van hang- és videó rögzítésére, vágására, importálására. Ezen szerkesztő hasznosságát a második fejezetben ismertetjük.   
Bemutatásra kerül a hang rögzítésének módja, és hogy miként lehet beépíteni videókat egyes diák alá. Hogyan lehet az idővonal segítségével a diák sorrendjét, átmenetének időtartamát módosítani.

**Tartalom hozzáadása**

A következő fejezetben az iSpring Quiz Maker-ről szerezhetünk részletes információkat:

* megismerhetjük, hogyan hozhatunk létre quiz kérdéseket
* milyen teszt kérdés típusok vannak (pl.: igaz/hamis, párosítás, beillesztés)
* tanácsokat kapunk ezen kérdések megtervezéshez

Ezen kívül interakciók, szerepjátékok és képzési videók szerkesztésének és beillesztésének módját ismerhetjük meg.

**Tartalomtár**

A negyedik fejezetben a Tartalomtár menü használatával ismerkedhetünk meg. Ezen könyvtár több ezer látványelemet tartalmaz, mint például: karakterek, hátterek, ikonok, diasablonok, melyek felhasználásával interaktívvá, érdekessebbé tehetjük előadásunkat.

**Bemutató**

Ezen fejezet a dia tulajdonságait, a mellékletek kezelését és a lejátszó beállításának módjait ismerteti. Bemutatásra kerül a diacímek szerkesztése, a diák elrejtésének módszere, diaelágazási beállítások, hiperhivatkozások hozzáadása, logó hozzáadása továbbá a megszerkesztett quiz kérdések beillesztése összeállított előadásunkba.

**Publikálás**

Az utolsó fejezet az összeállított prezentáció közzétételének lehetőségeit írja le.   
Ennek módja például a saját gépen történő mentés, videó formájában youtube csatornán vagy akár SCORM LMS-be.