



ITycom
Active Learning Experience



Mode d'emploi

Sommaire

| | |
|--|-----------|
| Glossaire | 3 |
| Introduction | 6 |
| • Qu'est ce qu'ITyStudio©? | 6 |
| • A qui est-il destiné? | 6 |
| • Le concept | 7 |
| • Fonctionnement Global | 8 |
| Interface générale | 9 |
| • Header | 9 |
| • Création d'un nouveau projet | 10 |
| • Enregistrer et Enregistrer Sous | 10 |
| Configuration | 11 |
| • Définition générale du jeu | 11 |
| • Choix et création d'un acte | 12 |
| Gestion de l'évaluation | 15 |
| • Gestion des axes d'analyse | 16 |
| • Gestion des feedback | 18 |
| Création du scénario | 19 |
| • Pré-simulation | 19 |
| • Arbre de scénario | 24 |
| • Edition d'une scène | 29 |
| Localisation | 31 |
| • Choix de la langue principale et secondaire. | 31 |
| • Outil de traduction rapide | 32 |

Glossaire

Assignment des points : Attribution de points positifs ou négatifs par axes d'analyse en accord avec la justesse de la proposition choisie par l'apprenant.

Axe d'analyse : Ce qui est évalué chez l'apprenant. Chaque axe d'analyse correspond à une compétence donnée, défini par le formateur.

Feedback : Critiques et commentaires constructifs en rapport avec les axes d'analyse et le parcours du joueur.

Acte : Correspond au choix du décor et des personnages dans la simulation.

Simulation : Partie du Serious Game où l'apprenant incarne son avatar virtuel et interagit dans un environnement 3D.

Pré-simulation : Partie du Serious Game intervenant en amont de la simulation et contenant habituellement une introduction, un contexte et/ou un quizz.

Briques : éléments de nature variables insérables dans la timeline.

Timeline : Les timelines utilisées dans ITyStudio sont similaires aux timelines des logiciels de montage vidéo. Elles permettent d'insérer différents éléments qui seront lus de manière linéaire et dans un ordre chronologique (de la gauche de la timeline vers la droite) par le système.

Dans ITyStudio, on peut retrouver des timelines dans la définition des étapes pré-simulation ainsi que dans l'édition d'une scène dans l'arbre de scénario.

ID : Numéro unique attribué à chacune des scènes permettant de les identifier.

LMS : (Learning Management System) Lecteur de contenus pédagogiques.

Merci de votre confiance

Nous nous sommes efforcés de produire un logiciel avec le moins d'anomalies possible. Néanmoins, il se peut que certaines subsistent. Pour nous aider à améliorer le logiciel, vous pouvez nous les signaler en cliquant sur « Support technique » en bas à droite de la fenêtre.

Si vous avez des suggestions, n'hésitez pas à nous en faire part.

Cordialement,

L'équipe de conception et de développement ITycom

Introduction

• Qu'est ce qu'ITyStudio©?

ITyStudio© est un logiciel-auteur de simulations de type Serious Game.

Au travers d'arbres scénaristiques et de représentation des scènes sous forme de timeline, utilisez le logiciel comme véritable banc de montage de Serious Games.

Vous pouvez ainsi créer votre propre simulation interactive et ceci sans aucune connaissance technique.

Pour cela, vous pouvez importer vos personnages et décors 3D, ou utiliser les bibliothèques déjà présentes dans le logiciel.

Si vous ne trouvez pas votre bonheur, et que le monde de la 3D vous est totalement étranger, pas de problèmes! Vous avez la possibilité d'acheter du contenu 3D (Personnages, décors et vidéos) directement depuis notre plate-forme ITyStore© disponible à cette adresse : <http://www.itystore.com>

Vous construisez ensuite votre simulation scène par scène, en insérant les propositions disponibles durant le jeu et les différents chemins accessibles.

Une fois la simulation créée, vous pouvez la visualiser et l'exporter facilement sur notre LMS ITyLearning© ou sur tout autres LMS compatibles SCORM.

Du fait de son mode de fonctionnement totalement SaaS (Software as a Service), le logiciel est entièrement accessible en ligne via votre compte utilisateur.

Vous pouvez donc où que vous vous trouvez, créer, modifier et partager votre simulation.

• A qui est-il destiné?

ITyStudio© se destine aux concepteurs pédagogiques, formateurs et autres experts métiers désireux de créer des contenus interactifs de manière simple et autonome. Le stockage de l'intégralité de vos simulations étant en ligne, vous pouvez donc facilement partager vos créations avec d'autres personnes, d'autres concepteurs mais aussi des clients afin de présenter ou de tester certains aspects de votre Serious Game.

Des formations au logiciel existent, pour plus d'informations, veuillez nous contacter :



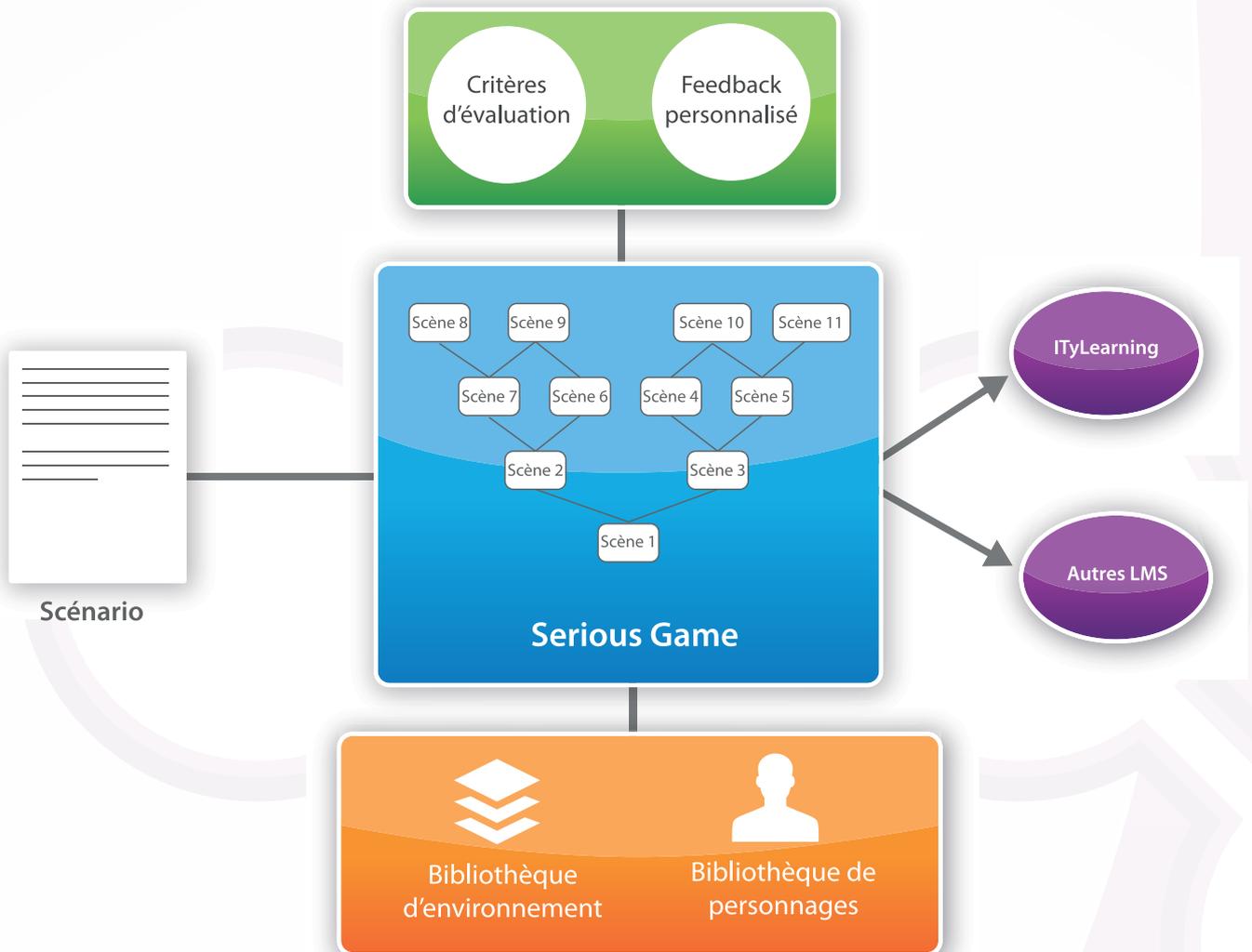
support@itycom.com



04 50 69 99 71

• Le concept

Chez ITycom, notre façon de concevoir des Serious Games se résume par le schéma suivant:



Nous concevons le scénario de la simulation, créons les différents protagonistes et le cadre dans lequel le Serious Game va se dérouler.

Nous définissons ensuite les critères d'évaluation, ce sur quoi nous allons évaluer les apprenants ainsi que les différents feedbacks relatifs au score obtenu.

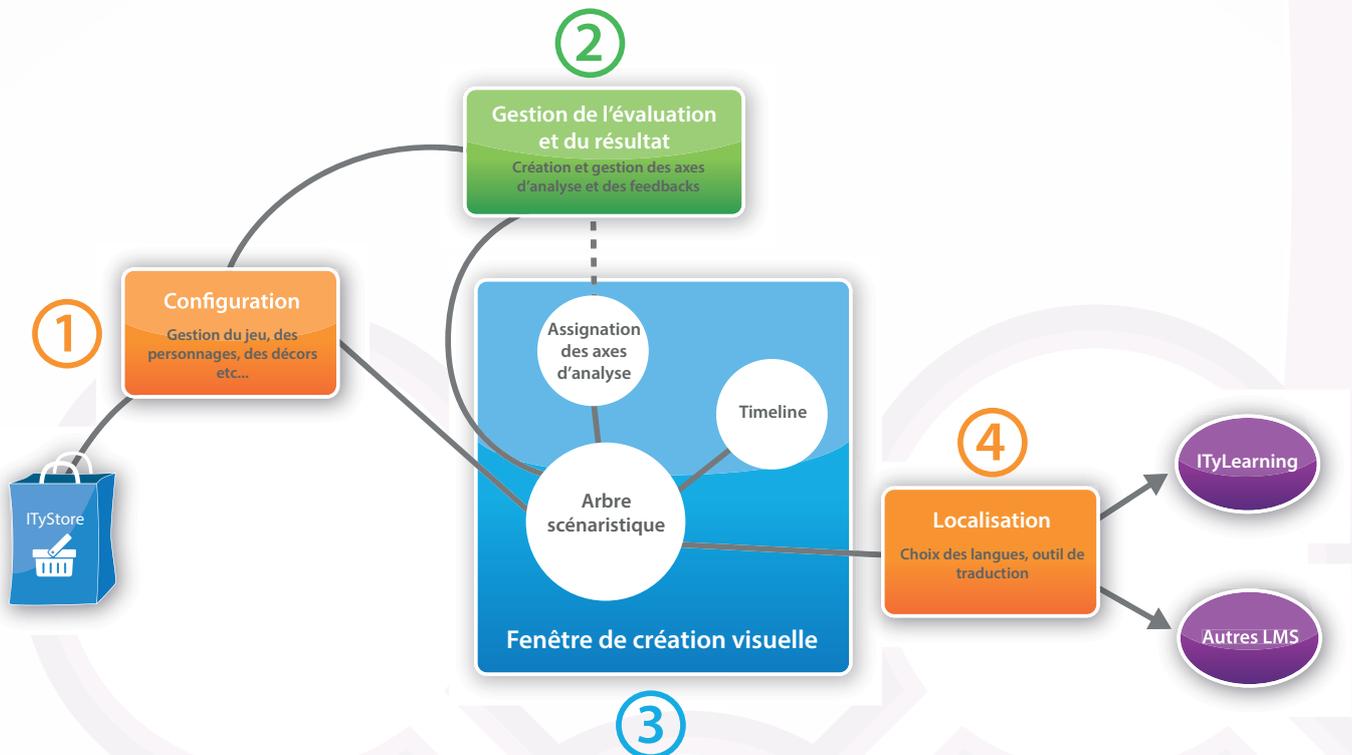
Puis grâce à une bibliothèque d'environnement et de personnage pré-existante ou créée pour l'occasion, l'architecture de la simulation est bâtie et les dialogues sont insérés dans les différentes scènes.

Les différents axes d'analyse sont ensuite assignés aux scènes et la gestion des scores et des résultats est mise en place.

Après avoir testé les différents chemins et s'être assuré de la cohérence de l'ensemble, la simulation est enfin prête à être exporté sur le LMS.

• Fonctionnement Global

Avec ITyStudio©, nous avons gardé la même structure et la même architecture de conception que celle utilisée au sein de notre équipe de développement.



On retrouve ces 3 étapes sous la forme des 3 onglets principaux du logiciel :

① La partie configuration, qui va servir à définir les informations générales de la simulation ainsi que le choix des personnages et des décors.

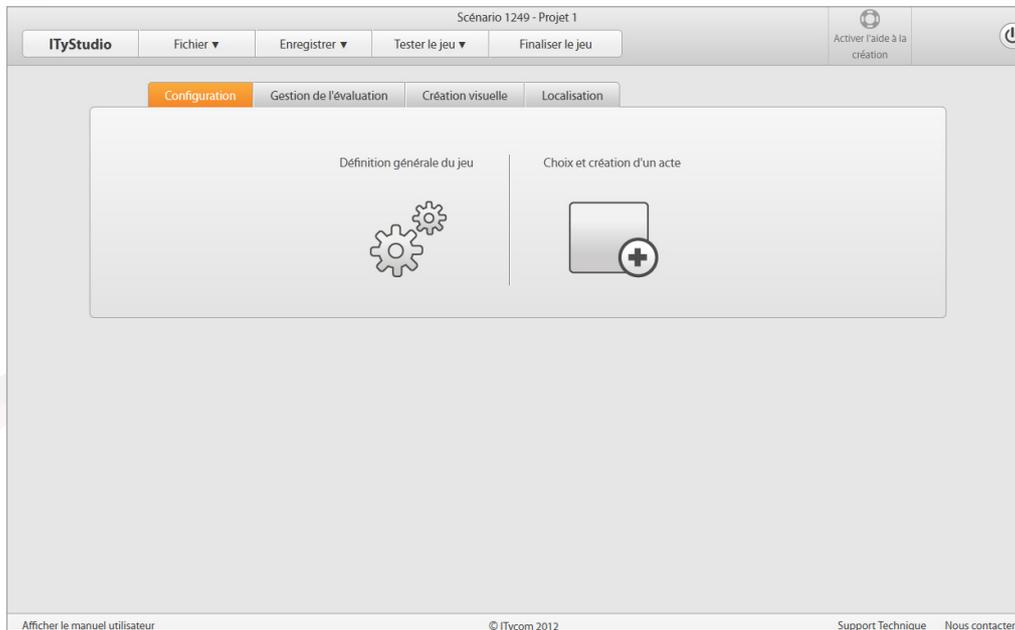
② La partie Gestion de l'évaluation et du résultat, définissant les axes d'analyse sur lesquels les apprenants seront évalués ainsi que les feedbacks possibles en fonction de leur score.

③ La partie Création visuelle qui servira à créer et bâtir le Serious Game à proprement parler.

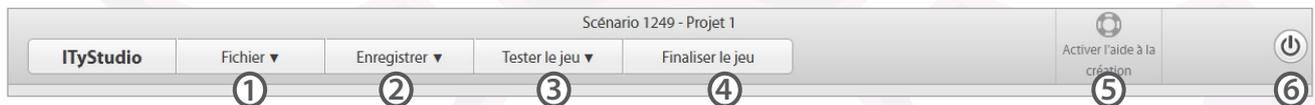
④ La partie Localisation permettant de définir la langue principale du Serious Game ainsi que les éventuelles langues secondaires. Un outil de saisie traduction est aussi disponible.

Interface générale

L'interface générale d'ITyStudio© se présente de la manière suivante:



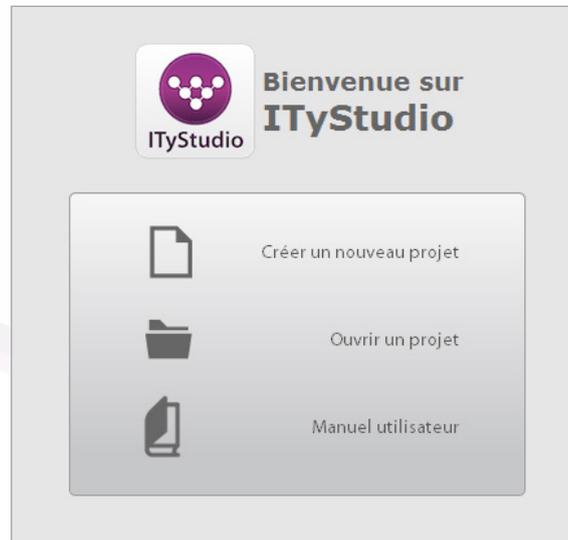
• Header



- ① Le menu déroulant «Fichier» permet :
 - De créer un nouveau projet
 - D'ouvrir un projet déjà existant
 - De supprimer un projet déjà existant
 - De fermer le projet en cours
- ② Le menu déroulant «Enregistrer» permet :
 - D'enregistrer le projet en cours
 - D'enregistrer sous un autre nom le projet en cours
- ③ Le bouton «Tester le jeu» permet d'exécuter la simulation dans l'état où vous l'avez créée. Son but est de pouvoir vérifier la cohérence générale de la simulation. Si vous avez défini plusieurs langues dans la simulation (onglet Localisation) vous pouvez choisir la langue de test.
- ④ Le bouton «Finaliser le jeu» permet d'exporter la simulation sur le LMS ITyLearning© ou d'enregistrer sur le bureau un fichier regroupant l'ensemble de la simulation et compatible SCORM (disponible prochainement).
- ⑤ Le bouton «Activer l'aide à la création» permet d'afficher ou de désafficher un assistant qui vous aidera dans la conception de la simulation (disponible prochainement).
- ⑥ Le bouton de déconnexion sert à fermer la session utilisateur.

• Création d'un nouveau projet

En créant un nouveau projet, il vous faudra spécifier un nom ainsi qu'une description pour le Serious Game que vous souhaitez créer. Une fois ces éléments renseignés, vous pourrez les modifier via la fenêtre «Définition générale du jeu» (voir ci-dessous)

The screenshot shows a dialog box titled "Informations de base". It contains two input fields: a small text box for "Nom*" and a larger text area for "Description* (En quoi ce Serious Games est-il important ?)". Below the description field is a note: "* Champ obligatoire". At the bottom of the dialog are two buttons: "Annuler" with a left-pointing arrow icon and "Valider" with a checkmark icon.

• Enregistrer et Enregistrer Sous

ITyStudio sauvegarde automatiquement vos modifications sur le logiciel lorsque vous cliquez sur les boutons «Valider»

Dans l'arbre des scénarios, toutes les actions (déplacement de scènes, édition, lien entre deux scènes) sont sauvegardées sans aucune action de votre part.

Pour enregistrer le projet sous un autre nom et créer ainsi une copie de votre Serious Game, cliquez sur le bouton "Enregistrer sous" dans le menu "Enregistrer". Vous pourrez alors définir le nom de la copie que vous souhaitez effectuer (Non-disponible dans la version d'évaluation).

The screenshot shows a dialog box titled "Enregistrer sous". It contains a question: "Sous quel nom voulez-vous enregistrer le projet courant ?". Below the question is a text input field. At the bottom of the dialog are two buttons: "OK" with a checkmark icon and "Annuler" with a left-pointing arrow icon.

Configuration

• Définition générale du jeu

La fenêtre de définition générale du jeu permet de modifier le nom donné au Serious Game ainsi que sa description. Cette fenêtre permet également d'assigner une image de votre choix, représentative du Serious Game que vous créez (« Choix de la vignette »).

Définition générale du jeu | Choix et création d'un acte

 Permet de définir les différentes informations concernant le jeu

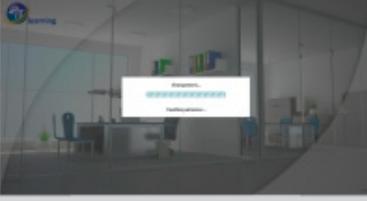
Nom* :

Description* (En quoi ce Serious Games est-il important ?) :

* Champ obligatoire

 Description avancée

Choix de la vignette :



No file chosen

• Choix et création d'un acte

Un acte correspond au choix du décor et des personnages dans la simulation. Comme au théâtre, un acte est lié à un set de personnage dans un décor donné. Vous pouvez ainsi créer plusieurs actes différents et choisir celui qui apparaîtra par défaut.

Vous pourrez par la suite modifier l'acte que vous souhaitez afficher par scène directement dans l'arbre de scénario.



① Choix de l'acte par défaut :
Par défaut, toutes les scènes de la simulation afficheront cet acte.

② Modifier un acte : 
Permet de modifier un acte existant.

③ Importer un acte : 
(disponible prochainement)
Permet d'importer un acte d'un autre scénario ou d'un package exporté préalablement

④ Exporter un acte : 
(disponible prochainement)
Permet d'exporter un acte en vue d'une importation future.

⑤ Supprimer un acte : 
Permet de supprimer l'acte sélectionné.

⑥ Créer un acte :
Pour créer un acte, cliquez sur le bouton « Créer un nouvel acte ».

Lors de la création d'un acte, vous devez définir un nom (obligatoire) et une description (facultative).

Configuration
Gestion de l'évaluation
Création visuelle
Localisation

Définition générale du jeu | Choix et création d'un acte

Création d'un acte

Nom :

description :

Choix du décor

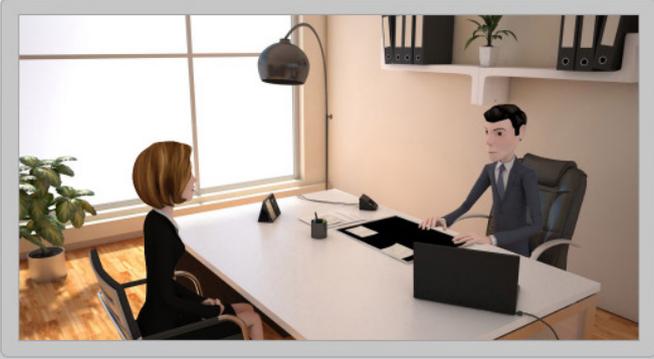
- Bureau conventionnel
- Salle de réunion
- Terrasse de café
- Centre d'appel
- Pharmacie
- Usine
- Supermarché
- Hôpital
- Restaurant
- Magasin de sport

Choix des personnages

* Sélectionner un personnage en cliquant sur son nom.

| Noms | Classe | Rôle |
|--|------------|----------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Marc | Joueur | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Marie | Joueur | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Patrick | Joueur | <input type="text"/> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Claire | Non-joueur | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Elisabeth | Non-joueur | <input type="text"/> |

Caméra 1
Caméra 2



Choix du décor :

Permet de définir le décor dans lequel se déroulera la simulation.

Une fenêtre de prévisualisation est disponible et permet de voir le décor choisi ainsi que les personnages sélectionnés tels qu'ils apparaîtront dans la simulation. Vous pouvez choisir d'afficher la caméra de votre choix en cliquant sur les onglets correspondants*.

Attention : les personnages disponibles apparaissent en fonction du décor sélectionné.

* non disponible pour les personnages Cantoche

Choix du décor

- Pharmacie
- Centre d'appel
- Terrasse de café
- Salle de réunion
- Bureau conventionnel

13

Choix des personnages :

Une fois le décor sélectionné, vous devez choisir les différents protagonistes qui seront présents dans la simulation.

Choix des personnages

* Sélectionner un personnage en cliquant sur son nom.

| Noms | Classe | Rôle |
|------------------------------------|--------------|------|
| <input type="checkbox"/> Marie | Joueur ▼ | |
| <input type="checkbox"/> Patrick | Joueur ▼ | |
| <input type="checkbox"/> Marc | Joueur ▼ | |
| <input type="checkbox"/> Claire | Non-joueur ▼ | |
| <input type="checkbox"/> Elisabeth | Non-joueur ▼ | |
| <input type="checkbox"/> Vincent | Non-joueur ▼ | |

Au moins un personnage joueur et un personnage non joueur sont requis.

La classe des personnages peut être de deux types : joueur ou non-joueur.

Un personnage joueur correspond à l'avatar virtuel pouvant être incarné/contrôlé par l'apprenant.

Un personnage non-joueur correspond à un avatar incarné/contrôlé par le système.

Vous pouvez assigner des rôles aux personnages, ils vous permettront de mieux les identifier lors de la création des différentes scènes dans l'onglet «Fenêtre de création visuelle».

Attention : pour que le logiciel fonctionne correctement, vous devez définir au moins un personnage joueur et un personnage non-joueur.

Gestion de l'évaluation

L'onglet «Gestion de l'évaluation» définit ce qui va permettre d'évaluer l'apprenant. C'est dans cet onglet que le formateur définira les différents axes d'analyse sur lesquels l'apprenant sera évalué ainsi que les feedbacks qui attesteront de son niveau de compétence actuel et qui le dirigeront efficacement vers ce qui lui reste à maîtriser afin d'évoluer rapidement.



• Gestion des axes d'analyse

Dans cette fenêtre, on ajoute les différents axes d'analyse (compétences) sur lesquels le formateur décide d'évaluer les apprenants. On y apporte une description complète de l'axe afin d'éclaircir ce qui fera gagner ou perdre des points au joueur.

Définition des axes d'analyse

①  ②  ③ 

| Axes | Description | Définition des points que l'on peut obtenir pour chaque axe à la fin du jeu | | Assigner à la théorie (e-Learning) |
|--|--|---|-------------|------------------------------------|
| | | Points min. | Points max. | |
| <p>④ <input type="text" value="Axe d'exemple"/></p> <p>Assigner des points à cet axe d'analyse</p> | <p>Exemple : ce qui sera évalué, ce qui fera gagner ou perdre des points au joueur</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"><p>B I [Liste] [Globe] [?] [Close]</p><p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque nibh dui, consectetur id faucibus vel, varius vulputate massa. Morbi mollis dui lorem. Proin mattis vehicula purus vitae molestie. Aenean bibendum vestibulum justo, non dictum erat mattis quis. Aenean facilisis euismod justo vel accumsan. Quisque fermentum rhoncus elit vulputate hendrerit. Fusce ac odio quis sem lobortis condimentum. Aenean porttitor lorem id lectus tincidunt commodo.</p><p>Morbi a leo ipsum, non lacinia urna. Sed pellentesque turpis vel sem dignissim vitae ornare erat placerat. Ut volutpat dolor mollis leo ultrices viverra. Vivamus in augue eros. id ullamcorper leo.</p></div> <p>⑤</p> | 0 | ⑥ 25 | |

① Ajouter un axe d'analyse



③ Supprimer un axe d'analyse sélectionné



② Exporter un axe d'analyse (disponible prochainement)



④ Nom de l'axe d'analyse

- ⑤ Description de l'axe :
Permet de décrire ce qui sera évalué avec cet axe et ce qui peut faire gagner ou perdre des points au joueur :

Par exemple :

Nom : **Sympathie**

Description :

Une influence basée sur la sympathie se caractérise par l'effort de faire ressentir à l'autre des sentiments positifs ou de compassion. Cette technique se base sur la tendance naturelle à accepter beaucoup plus facilement une requête si elle vient d'un être sympathique. Ce n'est en principe pas néfaste sur le long terme, mais peut être d'une utilité limitée selon les contextes.

Cette description apparaîtra dans la partie résultat, afin de définir le but de cet axe dans la simulation.

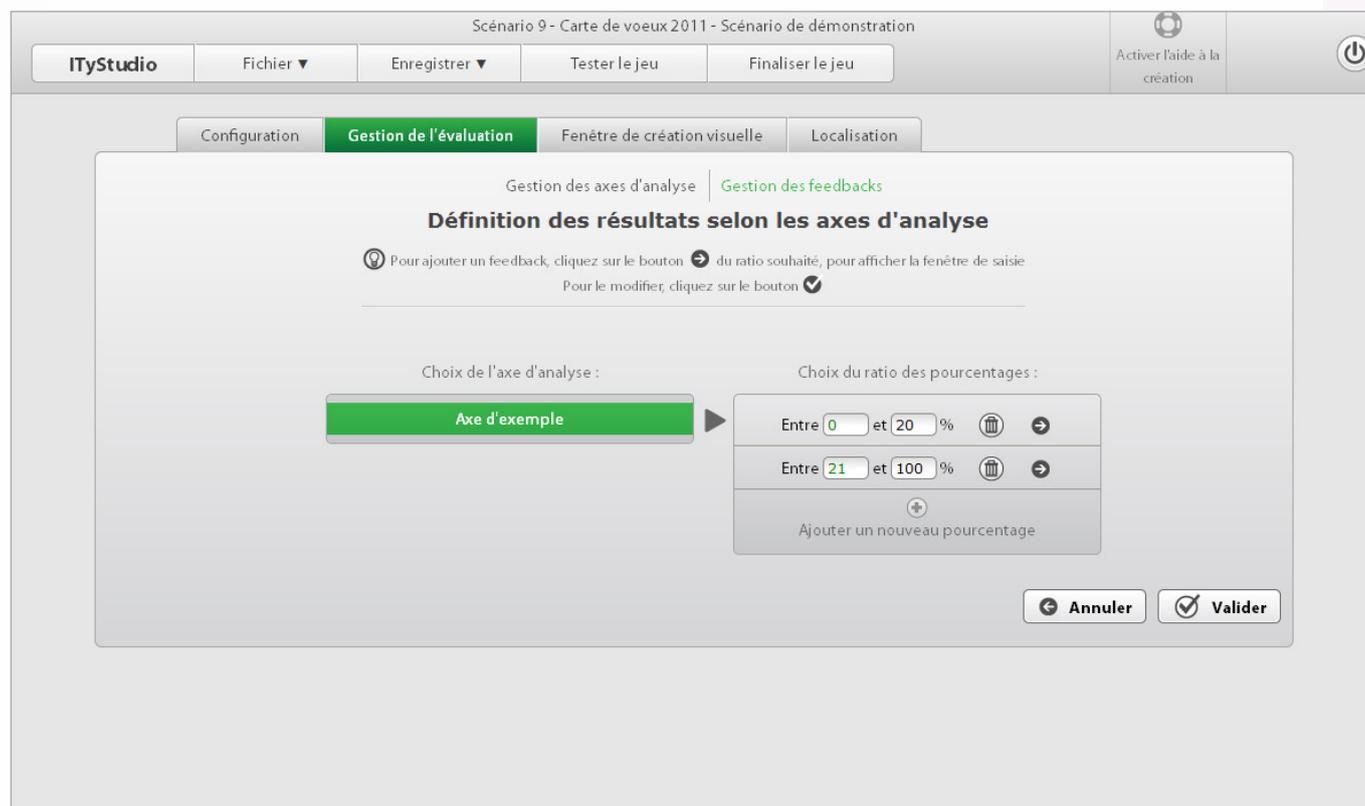
- ⑥ Points minimums et maximums :
Définit le nombre de point qu'un apprenant peut obtenir pour chaque axe à la fin du jeu. Ces champs ne seront remplis qu'une fois la structure de l'arbre totalement finalisée car il faudra savoir combien de points maximum et minimum l'apprenant peut obtenir en fonction de ses choix dans le scénario.

Note : la prochaine version d'ITyStudio comportera un outil qui calculera automatiquement ces points minimums et maximums.

• Gestion des feedback

Dans cette fenêtre on attribuera sur chaque axe d'analyse (défini précédemment) un feedback en fonction du score de l'apprenant.

Il faut donc définir les tranches de pourcentage voulues entre 0% et 100% afin que l'apprenant obtienne un feedback, et ce quel que soit son score dans cet axe.



Fonctionnement global :

- 1 - Cliquez sur un axe d'analyse de votre choix dans la liste.
- 2 - Ajouter un nouveau pourcentage en cliquant sur le bouton « Ajouter un pourcentage »
- 3 - Pour éditer un feedback cliquez sur ➡ afin d'afficher la fenêtre de saisie.
- 4 - Une fois le feedback inséré, vous pouvez éditer les autres tranches de pourcentages entre 0 et 100%.
- 5 - Après avoir validé l'insertion du feedback, le pictogramme ✓ apparaît pour indiquer qu'un feedback a été inséré.
- 6 - Cliquez sur Valider, pour sauvegarder vos modifications.

Création du scénario



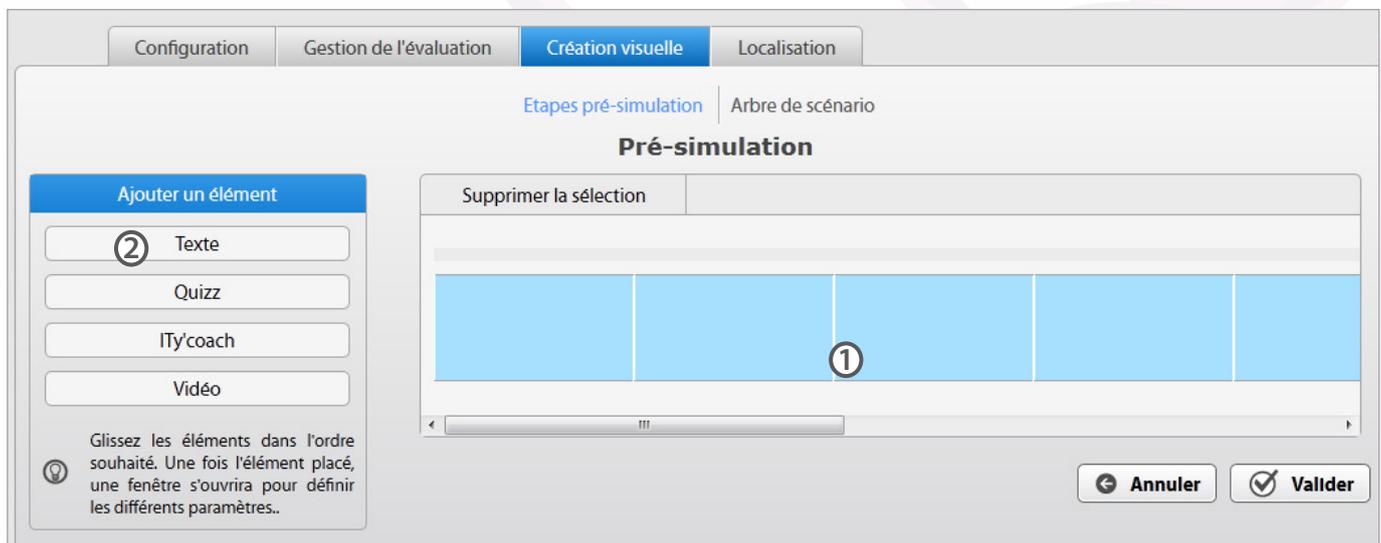
• Pré-simulation

Définition

La fenêtre de pré-simulation permet d'insérer et de définir les différents éléments qui interviendront entre la connexion de l'apprenant et le début de la simulation.

Cela concerne notamment l'introduction au Serious Game comme le contexte, l'accueil d'un coach ou la possibilité de créer des quizz afin d'évaluer l'apprenant avant la simulation.

L'interface se présente de la manière suivante :



① La timeline : permettant d'accueillir les différentes briques qui seront lues de manière linéaire (de la gauche vers la droite).

② La liste des briques disponibles contient des événements paramétrables :

- Texte : Permet de définir un texte qui s'affichera en pré-simulation.



Paramètres

Texte

- Quizz : Permet d'insérer un quizz afin d'évaluer l'apprenant avant la simulation. Vous pouvez choisir un quizz déjà créé précédemment ou créer un nouveau quizz.



Configuration | Gestion de l'évaluation | **Création visuelle** | Localisation

Etapes pré-simulation | Arbre de scénario

Création d'un quizz

Nom

①

Laisser le joueur se déplacer librement dans le quizz.

Liste des catégories de questions

- Question ouverte
- Question QCM
- Question QCM (multiple) ②
- Question sélection
- Question slider

Questions | **Corrections (Entrez la bonne réponse)**

③

① • Nom du quizz

L'option « Laisser le joueur se déplacer librement dans le quizz » permet de pouvoir naviguer entre les différentes pages du quizz. Si cette option n'est pas cochée, l'apprenant ne pourra pas revenir sur les pages précédentes du quizz.

- ② • Liste des catégories de questions disponibles : à glisser/déposer dans la structure du quizz.

o Question ouverte : une question simple avec un champ texte à remplir dans la réponse.

| | |
|---|--|
| Entrez votre question ici... | |
|  | |

o Question QCM : Une question avec plusieurs réponses possibles. L'apprenant ne pouvant choisir qu'une seule réponse parmi celles proposées.

| | |
|---|---|
| Entrez votre question ici... | Remplissez les réponses possibles et marquez la réponse correcte. |
|  | <input checked="" type="radio"/> <input type="text"/>  <input type="radio"/> <input type="text"/>  |
| | Ajouter une réponse |

o Question QCM (multiples) : Idem à l'exception de pouvoir choisir plusieurs réponses au lieu d'une seule.

| | |
|---|---|
| Entrez votre question ici... | Remplissez les réponses possibles et marquez la réponse correcte. |
|  | <input checked="" type="checkbox"/> <input type="text"/>  <input type="checkbox"/> <input type="text"/>  |
| | Ajouter une réponse |

o Question Curseur : Une question où l'apprenant doit choisir une valeur avec un curseur

| | |
|---|--|
| Entrez votre question ici... | Valeur minimum : <input type="text"/> |
|  | Valeur maximum : <input type="text"/> |
| | Valeur correcte : <input type="text"/> |

Curseur :



- ③ • Structure du quizz : permet d'éditer les questions et de choisir leur ordre.

En glissant/déposant une catégorie de questions dans la structure du quizz, vous aurez la possibilité d'éditer votre question, de choisir les différentes réponses proposées et de choisir la ou les bonne(s) réponse(s). Vous pouvez aussi changer l'ordre des questions en glissant/déposant les différentes questions plus haut ou plus bas dans le quizz.

Le bouton  vous permet de supprimer la question.

- Intervention de l'ITyCoach : permet d'insérer un coach qui accueille le joueur. L'utilisateur peut donc insérer du texte et/ou du son et/ou une image pour représenter ce coach.

Paramètres

Texte

ET/OU
Son (Max. 80M)
ET/OU
Image

- Vidéo : permet d'uploader une vidéo en pré-simulation.
Attention toutefois, le format supporté est actuellement le Flash Video (.flv)



The image shows a dialog box titled "Paramètres". It contains a text input field labeled "Vidéo (.flv)" with a "Parcourir..." button to its right. Below the input field are two buttons: "Annuler" (with a left-pointing arrow icon) and "Valider" (with a checkmark icon).

Pour insérer des briques dans la timeline, il suffit de sélectionner la brique souhaitée et de la glisser/déposer à l'endroit voulu dans la timeline.

• Arbre de scénario

La fenêtre Arbre de scénario permet de créer la structure du Serious Game et d'éditer les différentes scènes afin de pouvoir insérer les répliques, les sons, et les animations spécifiques des différents protagonistes ainsi que les propositions pour l'apprenant en fin de scène.

• Arbre :

- ① Scène
- ② Proposition
- ③ Des outils sont disponibles pour interagir avec l'arbre :



- Ⓐ Sélection classique : curseur par défaut
 - Ⓑ Ajouter une scène : Cliquez à l'endroit souhaité pour créer une scène.
 - Ⓒ Lier deux scènes entre elle par une proposition : pour lier deux scènes entre elle, cliquez d'abord sur la scène source souhaitée puis sur la scène cible.
 - Ⓓ Supprimer une scène
- ④ Champ de recherche de scène par ID : permet de retrouver et de sélectionner une scène à partir de son ID.

- Onglet « Propriété » (disponible lors de la sélection d'une scène ou d'une proposition)

Propriété d'une scène :

- ① Numéro unique d'identification de la scène
- ② Nom de la scène
- ③ Description de la scène (à titre informatif pour le concepteur)
- ④ Choix d'un acte spécifique pour cette scène
- ⑤ Outils de personnalisation de la scène :
 - Choix de la couleur
 - Choix de la taille
- ⑥ Bouton d'édition de la scène : permet d'éditer la scène afin d'y ajouter les répliques, les sons, les animations et les propositions de fin de scène.

The screenshot shows a software interface for editing scene properties. It features two tabs at the top: 'Propriétés' and 'Assigner des points'. The 'Propriétés' tab is active and contains the following elements:

- An ID field labeled 'ID:#' with the value '1249004'.
- A 'Nom' field containing 'scène de départ'.
- A 'description' field which is currently empty.
- A dropdown menu for 'Acte par défaut' with the selected value 'Marc+ Claire'.
- A section titled 'Personnalisation de la scène' which includes:
 - A 'Couleur' field with a color selection icon.
 - A 'Taille' field with a horizontal slider.
- An 'Éditer la scène' button at the bottom.

- Onglet « Propriété » (disponible lors de la sélection d'une scène ou d'une proposition)

Propriété d'une proposition :

- ① ID de la proposition
- ② Texte de la proposition
- ③ Outils de personnalisation de la proposition
 - Choix de la couleur
 - Choix de la taille



Pour déplacer une scène dans l'arbre, il suffit de cliquer sur l'élément souhaité, et de glisser la souris tout en maintenant enfoncé le curseur.

Vous pouvez vous déplacer dans l'arbre en cliquant dans l'espace vide autour de ce dernier.

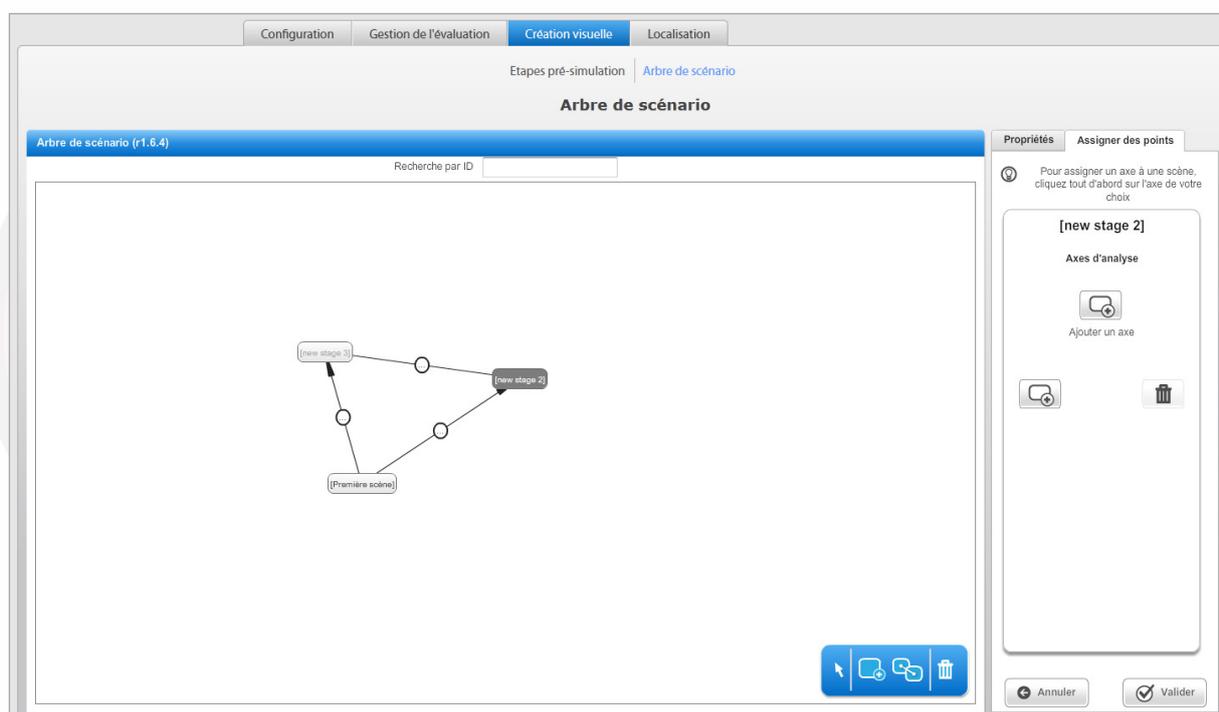
Pour éditer une scène, il vous suffit de sélectionner la scène souhaitée, et de cliquer sur le bouton « Editer la scène » dans l'onglet « Propriété ».
Pour un accès rapide, vous pouvez aussi double-cliquer sur la scène.

- Onglet « Assigner des points » (disponible lors de la sélection d'une scène ou d'une proposition)

Fonctionnement :

- En cliquant sur l'onglet « Assigner des points» après avoir sélectionné une scène ou une proposition, vous pouvez ajouter des axes d'analyse et gérer ainsi l'évaluation dans la simulation.

Si le joueur passe par telle scène ou par telle proposition, il obtiendra le nombre de point que vous aurez défini dans l'axe d'analyse de votre choix.



- Assignez un ou plusieurs axes d'analyse en cliquant sur le bouton "Ajouter un axe".



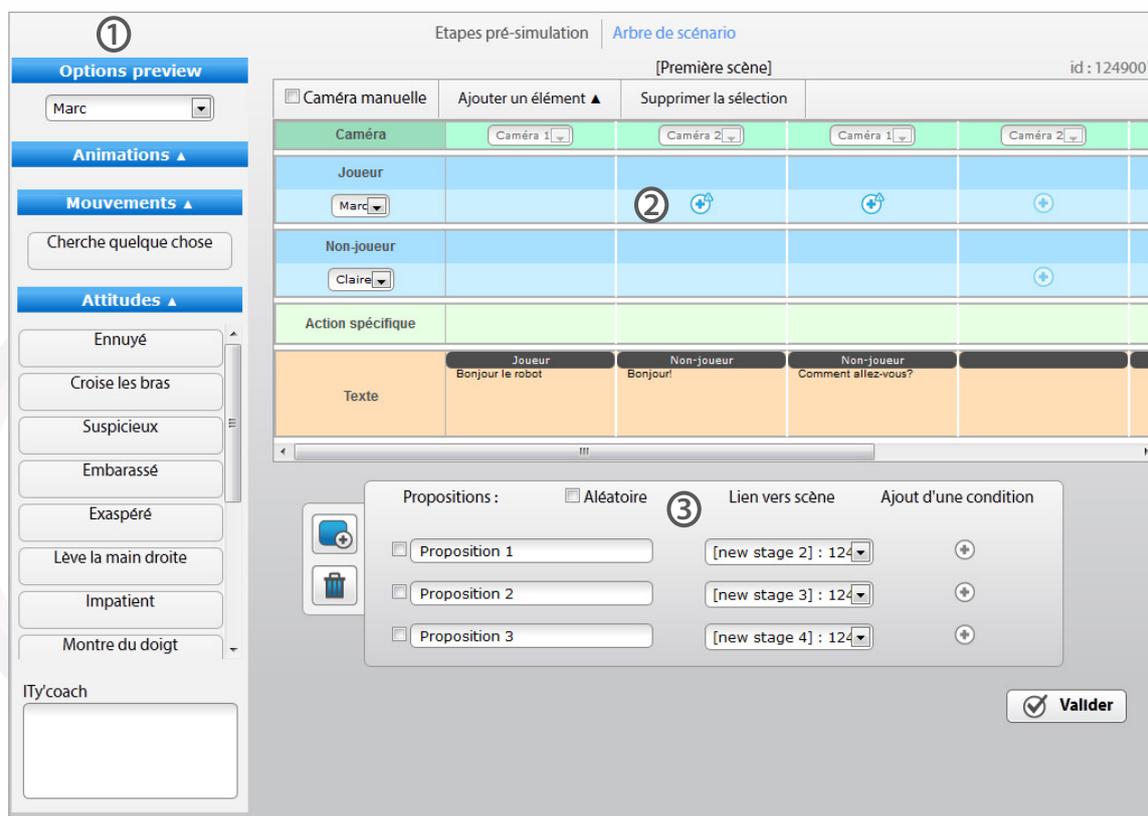
- Il suffit ensuite de le / les sélectionner un par un pour laisser apparaître la fenêtre de définition des points.
Une fois le nombre de point assigné, cliquez sur valider.

The screenshot shows a dialog box with two main panels. The left panel is titled "[new stage 2]" and "Axes d'analyse". It contains a green bar with the text "Test . 8207" and two icons: a speech bubble with a plus sign and a trash can. The right panel is titled "Niveau de difficulté" and has a dropdown menu set to "Tous". Below this, it says "Nombre de points assignés :" followed by a digital display showing "00" and the word "Points". There are up and down arrow buttons above and below the display. At the bottom of the right panel, there is a question mark icon and the text: "Choisissez votre niveau de difficulté puis entrez le nombre de points souhaités (vous pouvez utiliser les flèches ou scroller avec votre souris)". At the bottom of the entire dialog, there are two buttons: "Annuler" (Cancel) and "Valider" (Validate).

- L'évaluation se calcule alors de façon automatique, suivant les choix du joueur dans la simulation.

• Edition d'une scène

La fenêtre d'édition d'une scène permet de créer les différentes répliques de la scène, les sons qui lui sont associés, et les animations spécifiques des différents protagonistes. C'est dans cette fenêtre aussi que les propositions pour l'apprenant en fin de scène sont créées.



- ① Bibliothèque d'animation : contient les animations (actions) et les attitudes (comportements).
- ② Timeline : comporte 2 types de pistes : une piste par protagoniste et une piste texte pour les répliques.

1. Piste protagoniste :

- La partie supérieure de la piste protagoniste sert à accueillir les différentes attitudes et animations souhaitées pour ce protagoniste. Pour insérer une attitude ou une animation, il suffit de sélectionner la brique souhaitée, et de la glisser / déposer dans la timeline dans les emplacements disponibles (symbolisés en vert lors du glisser/déposer). Vous pouvez ainsi assigner une animation ou une attitude aux différents protagonistes.

- La partie inférieure concerne les sons (par exemple les répliques). Pour ajouter un son, il vous suffit de cliquer sur le bouton 

Attention : vous ne pouvez pas attribuer un son à la fois au joueur et au non-joueur.

2. Piste Texte : Contient les différents dialogues des protagonistes.

- En survolant un encadré, vous pouvez ainsi ajouter une réplique si l'encadré est vide. Une pop-up s'affiche alors, vous permettant de choisir qui dira la réplique au-dessus du champ de saisie.
- Si une réplique est déjà insérée, vous pouvez soit la modifier, soit la supprimer.

Pour supprimer une animation, une attitude ou un son, sélectionnez la brique souhaitée et cliquez sur le bouton « Supprimer la sélection » au-dessus de la timeline.

ITyStudio intègre une gestion de la parole automatique : Dès qu'une réplique est insérée (sous forme textuelle ou sonore) les personnages parleront automatiquement.

L'utilisateur n'a donc qu'à insérer les différentes attitudes voulues pour chaque réplique.

Caméra manuelle :

Par défaut, les différentes caméras présentes dans la scène sont gérées automatiquement c'est-à-dire que l'on cadre le personnage qui parle. Cette option permet d'activer la sélection manuelle de la caméra (les différentes vues des caméras sont visibles lors de la sélection du décor dans l'acte).

③ Propositions :

Vous pouvez définir la/les proposition(s) disponible à la fin de cette scène.

| | Propositions : | Aléatoire | Lien vers scène | Ajout d'une condition |
|---|---|--------------------------|-----------------|-----------------------|
| Ⓐ  | <input type="checkbox"/> Apprendre à skier Ⓒ | <input type="checkbox"/> | Ski : 9002 Ⓓ | + Ⓔ |
| Ⓑ  | <input type="checkbox"/> Prendre des cours de théâtre | <input type="checkbox"/> | Théâtre : 9006 | + Ⓔ |
| | <input type="checkbox"/> Apprendre la photographie | <input type="checkbox"/> | Photo : 9010 | + Ⓔ |

Ⓐ Ajouter une proposition

Ⓑ Supprimer une proposition sélectionnée

Ⓒ Texte de la proposition

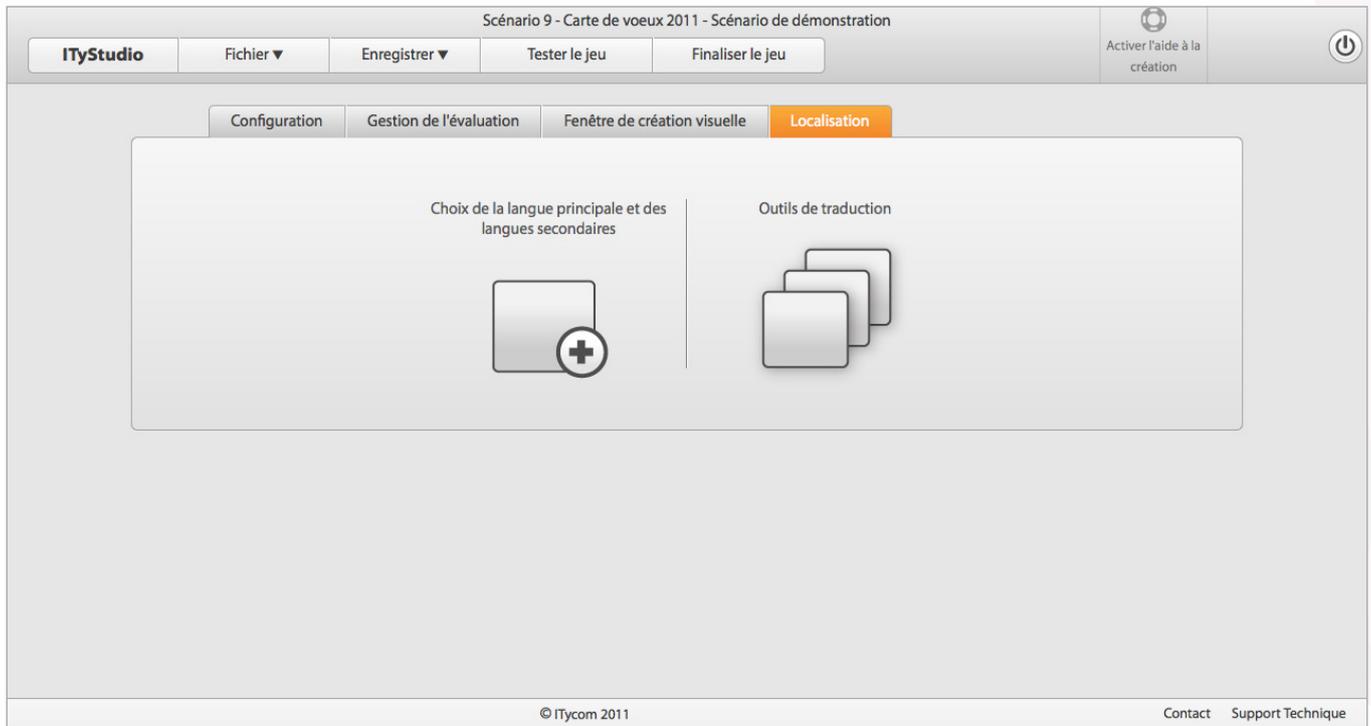
Ⓓ Lien (Scène cible) de la proposition : vous pouvez choisir de lier cette proposition à une nouvelle scène ou à une scène déjà existante dans l'arbre.

Ⓔ Ajout d'une condition (facultatif) : permet de définir sous forme de code les différentes conditions pour arriver à la scène cible.

Localisation

L'onglet « Localisation » permet de choisir les langues principales et secondaires du Serious Game.

Un outil de traduction rapide est aussi disponible pour traduire rapidement l'ensemble du Serious Game.



• Choix de la langue principale et secondaire.



Cliquez sur le bouton  pour modifier la langue principale
 Par défaut, la langue principale est celle de l'interface.

Cliquez sur le bouton  pour ajouter une langue secondaire.

• Outil de traduction rapide

Configuration | Gestion de l'évaluation | Fenêtre de création visuelle | Localisation

Choix de la langue principale et des langues secondaires | Outils de traduction

Outil de traduction rapide

①

Pré-simulation | Simulation | Evaluation

Général | Contextes/ITy/coach | Questionnaires | Scènes | Propositions | Axes d'analyse | Feedback

③

| ② | Original | Traduction |
|---|--|---------------------------------------|
| ⊖ | Carte de vœux 2011 - Scénario de démonstration | Best wishes game 2011 - Demo scenario |

Dans cette fenêtre, vous pouvez traduire tous les textes présents dans le Serious Game.

- ① Pour une navigation simplifiée, ces textes sont catégorisés par onglet.
- ② Une fois l'onglet choisi, les différents textes apparaissent sous forme de liste avec, à gauche, le texte original et à droite, le champ traduction.
- ③ Vous pouvez sélectionner la langue secondaire en cliquant sur l'un des drapeaux.

Contact

Des formations au logiciel existent, pour plus d'informations, veuillez nous contacter.

Contactez-nous également si vous souhaitez plus d'informations ou un support techniques sur le logiciel.



support@itycom.com



04 50 69 99 71