

# Configurer et gérer un projet K-Studio

La plateforme K-Studio repose sur une architecture organisée en **projets** regroupés dans un **espace**, chaque projet étant associé à la simulation d'une ou plusieurs applications.

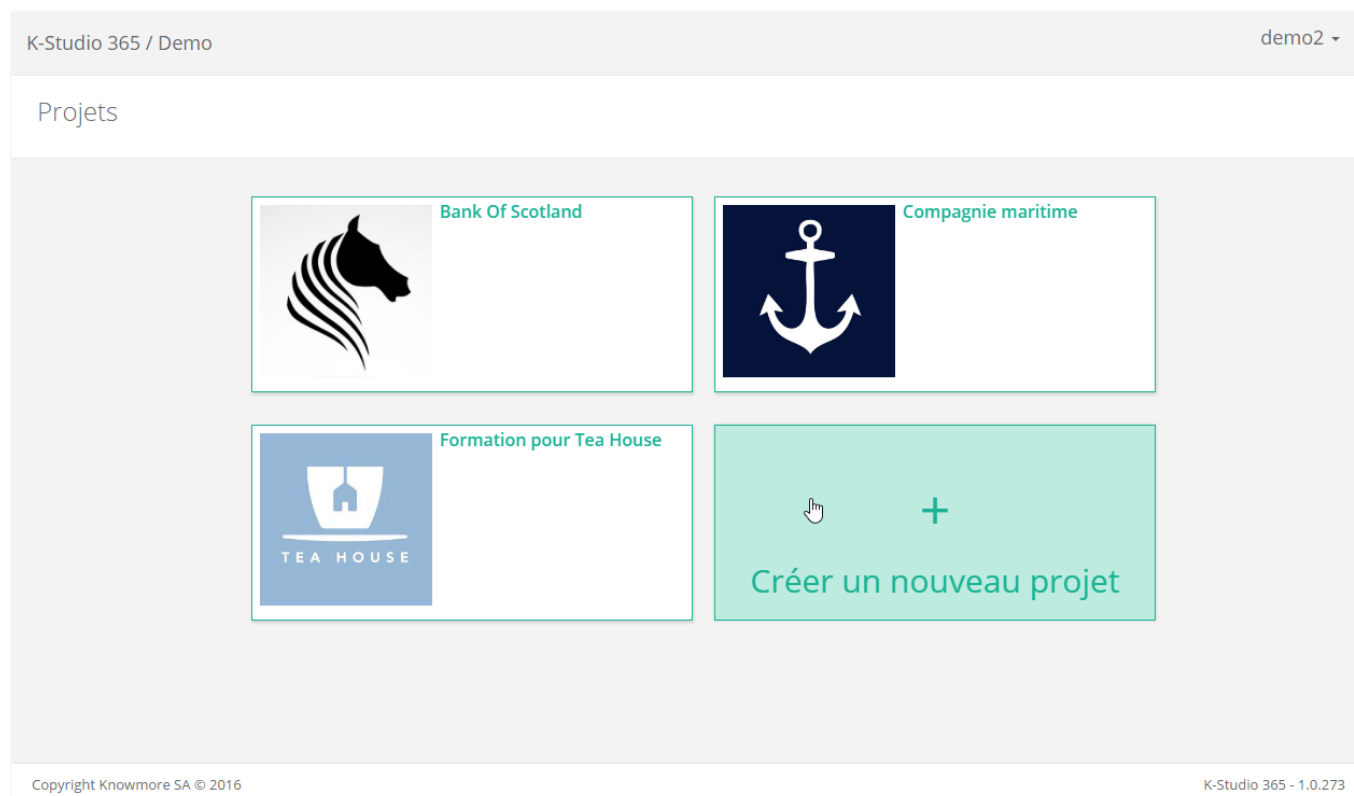
Un projet K-Studio contiendra tous les outils nécessaires à la réalisation de votre projet de simulation applicative:

- Les [captures d'écrans](#) réalisées sur les applications à simuler
- Les connecteurs associés aux applications à simuler (développés et fournis par Knowmore)
- Les contenus de formation ([simulateurs](#)) que vous allez réaliser.
- La création de livrables ([livraison unitaire](#) ou [playlist](#))

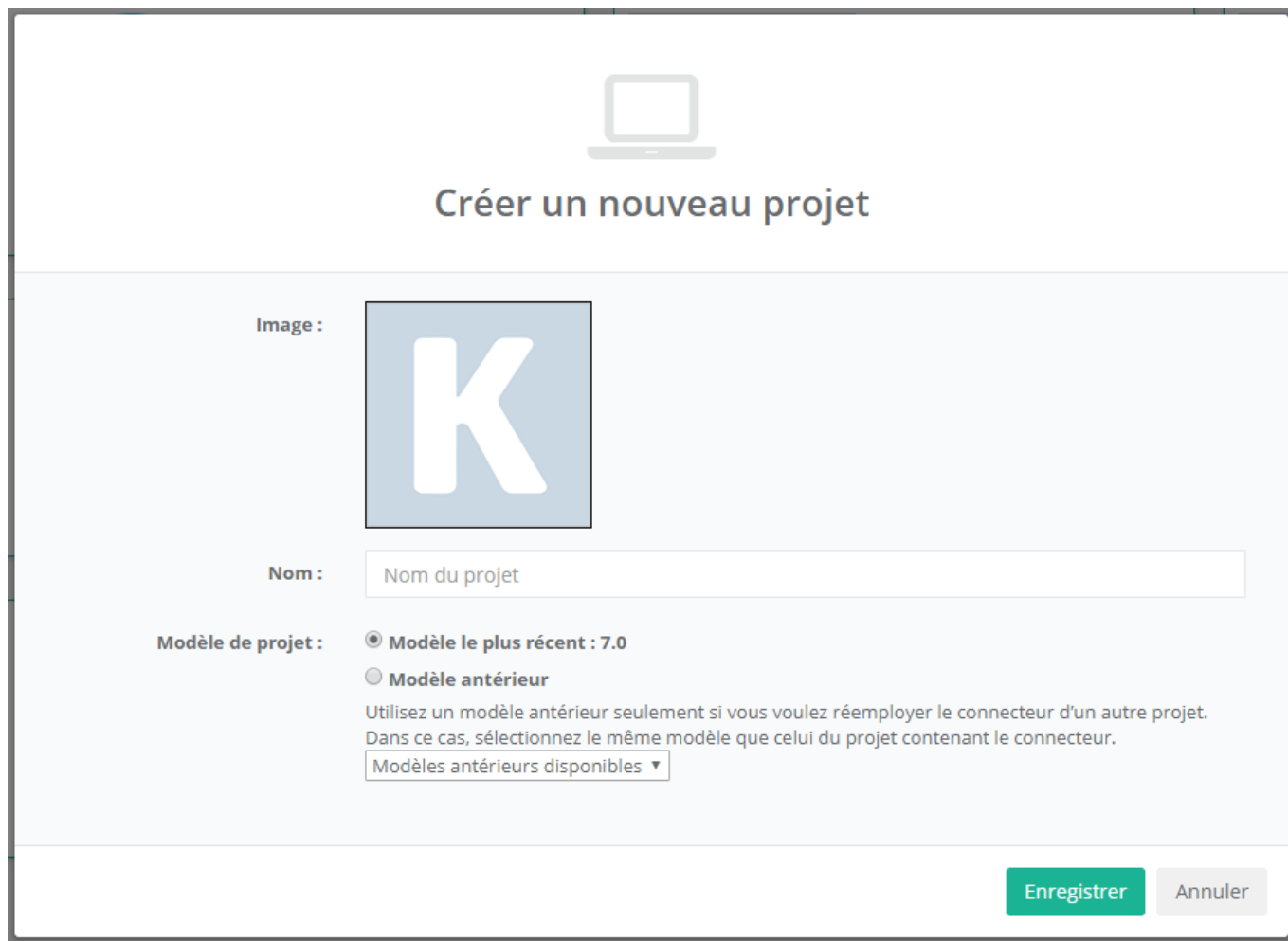
En tant que **propriétaire** d'un projet, les sections suivantes vous aideront à administrer votre projet K-Studio.

## Créer un projet

Sur l'écran Projets, cliquez sur la tuile **Créer un nouveau projet** en corps de page.



Une fenêtre **Créer un nouveau projet** apparaît.



Dans la fenêtre **Créer un nouveau projet**, renseignez l'identité du projet :

- Insérez une image symbolisant votre projet si vous le souhaitez : Cliquez sur l'image par défaut, puis sélectionnez une image carrée parmi vos fichiers.
- Renseignez le nom du projet, dans le champ Nom du projet.
- Cliquez sur Enregistrer.

Votre nouveau projet est créé et vous êtes sur la page Détails du projet (accessible à tout moment en cliquant sur l'image de votre projet).

## Ajouter un connecteur

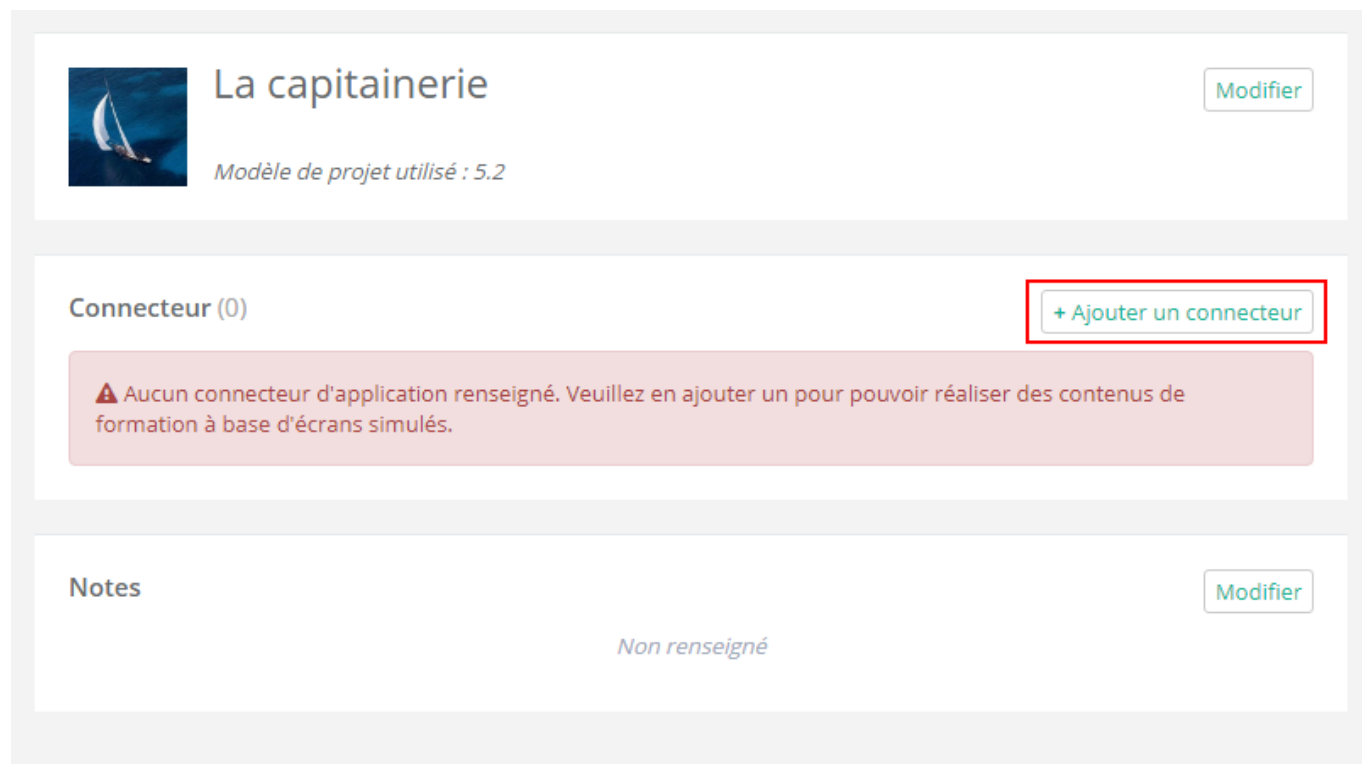
Votre projet nécessite un connecteur par application à simuler. Il s'agit d'un fichier .kmc fourni par Knowmore.

Le connecteur contient des éléments techniques conçus pour assurer une compatibilité entre les écrans que vous allez capturer sur votre application et leur utilisation dans K-Mélén Editor.

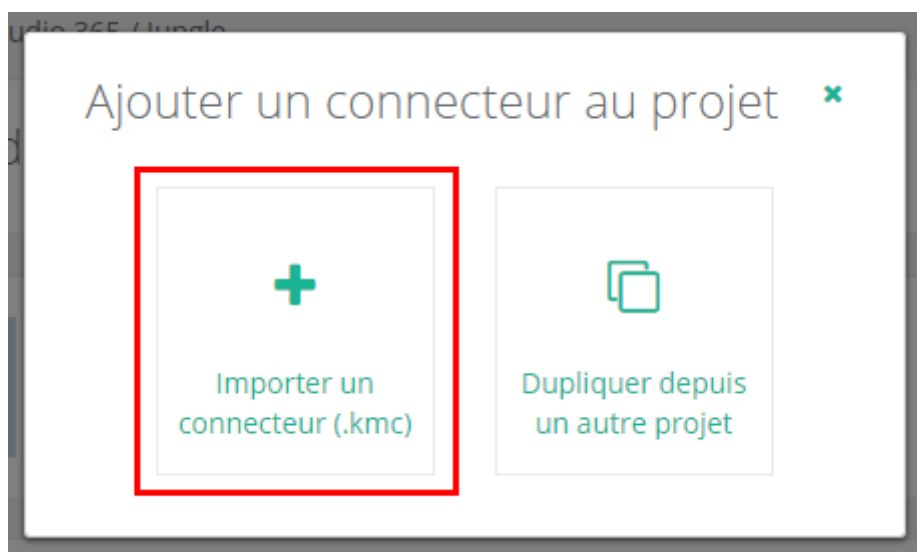
Vous pouvez ajouter un connecteur dans votre projet, soit en insérant le fichier .kmc transmis par Knowmore (recommandé), soit en dupliquant le connecteur d'un autre projet.

## Ajouter un connecteur par import de fichier .kmc

Le connecteur est un fichier avec l'extension .kmc, qui vous a normalement été transmis par Knowmore. Sur l'écran **Détails du projet**, cliquez sur **+ Ajouter un connecteur**.



Cliquez sur **Importer un connecteur (.kmc)**.

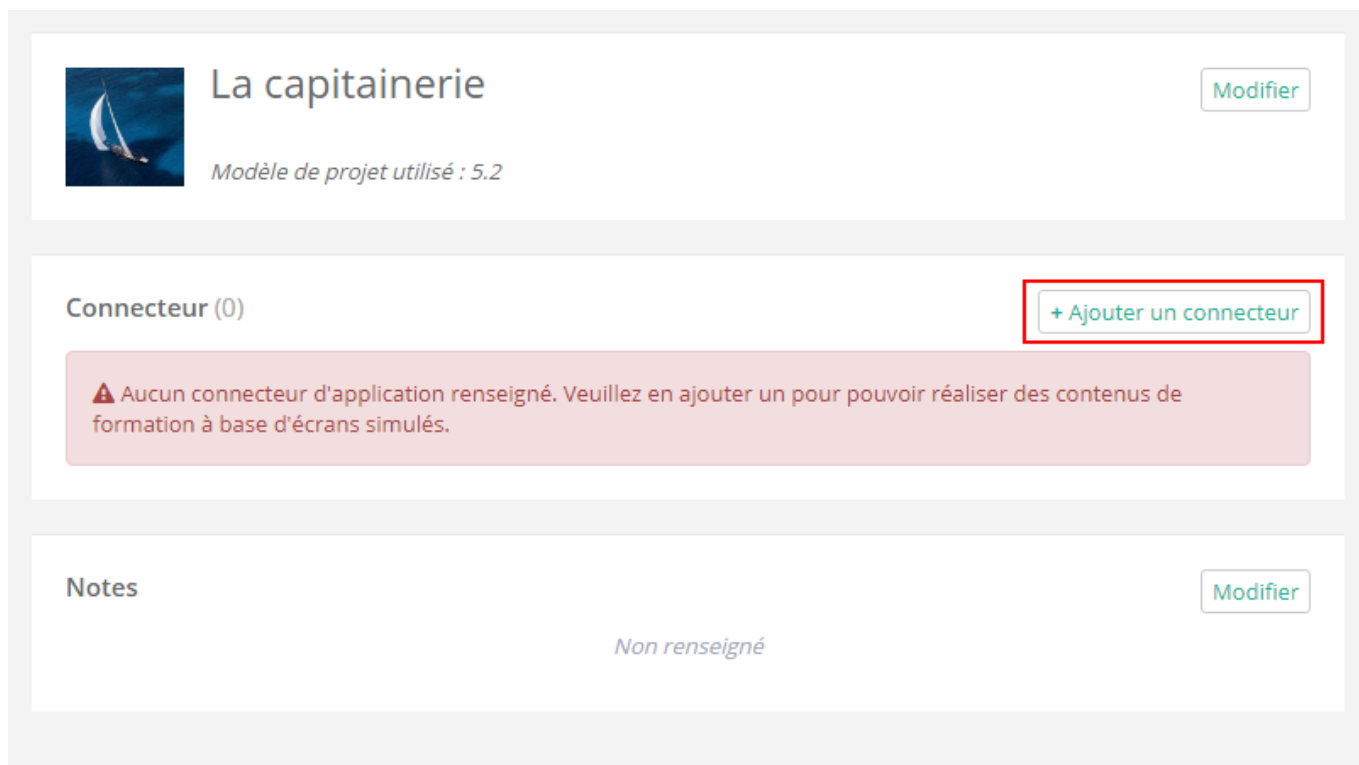


1. Une fenêtre pour parcourir vos dossiers s'ouvre. Sélectionnez le fichier .kmc à l'emplacement où vous l'avez stocké puis cliquez sur Ouvrir.
2. Confirmez l'import du connecteur.

Votre connecteur apparaît désormais dans la page **Détails du projet**.

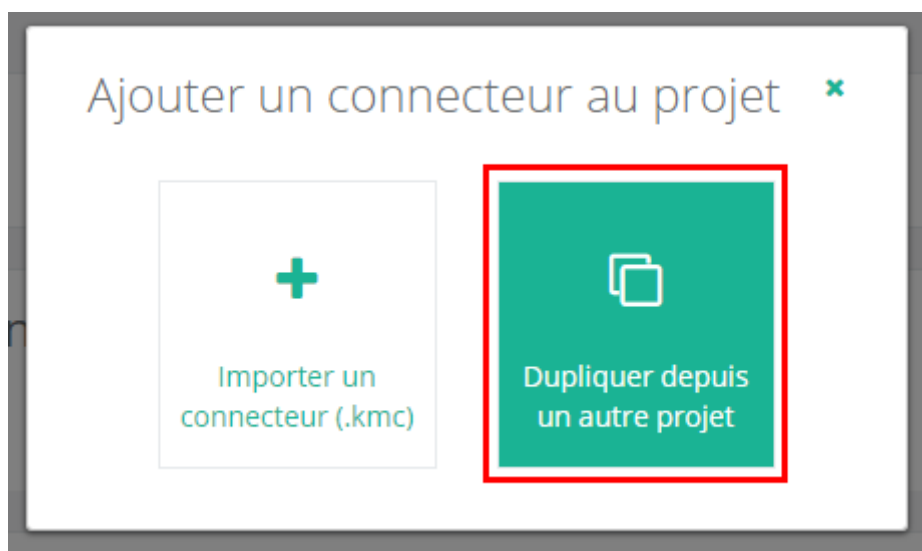
## Ajouter un connecteur par duplication

Sur l'écran **Détails du projet**, cliquez sur **+ Ajouter un connecteur**.



The screenshot shows the 'Détails du projet' interface for a project named 'La capitainerie'. At the top, there is a project icon (a sailboat) and the name 'La capitainerie' with a 'Modifier' button. Below this, the version 'Modèle de projet utilisé : 5.2' is displayed. The main section is titled 'Connecteur (0)' and contains a red warning box stating: 'Aucun connecteur d'application renseigné. Veuillez en ajouter un pour pouvoir réaliser des contenus de formation à base d'écrans simulés.' To the right of this section is a button labeled '+ Ajouter un connecteur'. Below the warning box is a 'Notes' section with the text 'Non renseigné' and a 'Modifier' button.

Cliquez sur **Dupliquer depuis un autre projet**.






Une fenêtre listant les connecteurs de votre espace compatible avec votre projet apparaît.

Dans la ligne correspondant au connecteur que vous souhaitez ajouter, cliquez sur le bouton **Dupliquer dans mon projet**. Si un connecteur est disponible en plusieurs versions, il est fortement recommandé de sélectionner la version la plus récente afin de bénéficier d'éventuelles mises à jour futures.

## Dupliquer depuis un autre projet ✕

**Connecteurs compatibles trouvés dans les autres projets de l'espace :**

*Les connecteurs affichés en gras peuvent bénéficier du support technique et de mises à jour par Knowmore.*

Connecteur	Version	Projets incluant le connecteur dans cette version	
mon_appli	1.0 ⓘ	 My Bank	Dupliquer dans mon projet
<b>mon_appli</b>	2.9	 Découverte de l'application Jungle	Dupliquer dans mon projet
mon_appli	2.6 ⓘ	 Port De Sète	Dupliquer dans mon projet

Confirmer l'ajout du connecteur sélectionné.

Le connecteur apparaît au bout de quelque temps dans la page Détails du projet et a été correctement ajouté dans votre projet.

## Publier des informations à propos du projet


Vous pouvez avoir besoin de partager des informations diverses à propos du projet, telles que l'URL de l'application à capturer, des consignes de captures, des dates de livraison par lots, etc. à votre équipe.

Un espace **Notes** est prévu à cet effet sur l'écran Détails du projet.

Il s'agit d'une zone de texte libre visible par tous les membres du projet et modifiable uniquement par le(s) propriétaire(s) du projet.

Dans l'écran **Détails du projet** (accessible au clic sur l'image du projet), dans la section Notes, cliquez sur **Modifier**.

## Détails du projet



### La capitainerie

Modèle de projet utilisé : 5.2.0

Modifier

#### Connecteur (1)

+ Ajouter un connecteur

**manager**

Version : 1.0 | Publication : 11/06/2018

Connecteur pour l'application Boat Manager

Import : 11/06/2018 17:25 | Création : 11/06/2018 17:22

Modifier

#### Notes

Non renseigné

Modifier

Dans la fenêtre Notes sur le projet, dans le champ texte, entrez le texte souhaité. Puis cliquez sur **Valider**.

## Notes sur le projet

ACCÉDER A "MANAGER" :

! Accès uniquement depuis les postes de la capitainerie. => Réserver un poste à la capitainerie pour toutes vos sessions de captures d'écran.

Adresse : app-test.manager.com/BAS/index.html

Session à utiliser : BAS

CONSIGNE DE RÉDACTION :

Pour tous les messages pédagogiques, utilisez des phrases à la 2ème personne du singulier (vous).

Valider

Annuler

Le texte est désormais affiché dans l'espace **Notes** de l'écran **Détails du projet**.

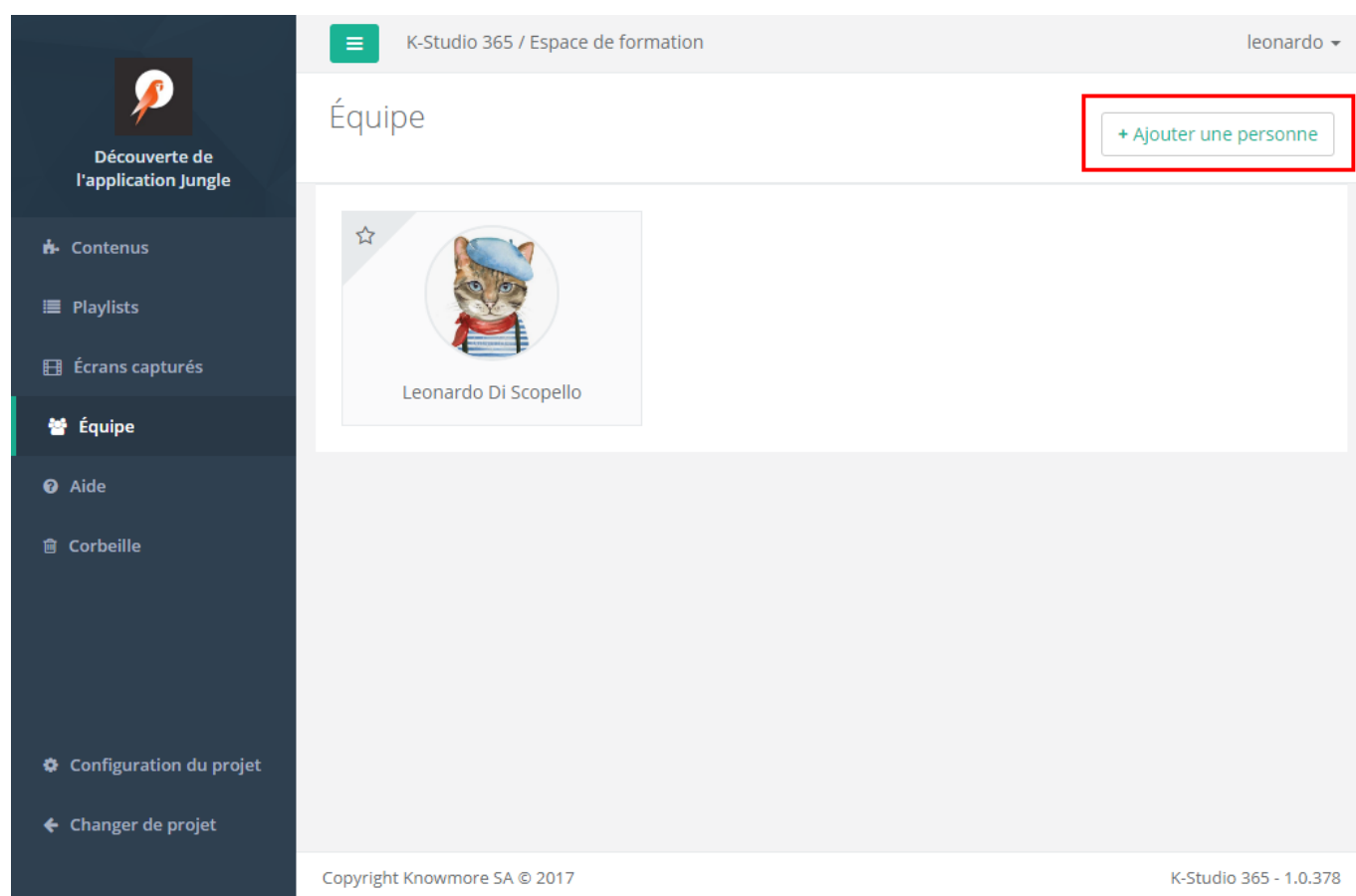
## Autoriser des personnes à accéder au projet

Vous pouvez inviter des personnes autorisées à se connecter à votre espace K-Studio, à accéder à votre **projet**. Seules les personnes que vous autoriserez verront votre projet dans leur écran **Projets**.

Pour chaque personne ajoutée à votre **projet**, vous pourrez décider de lui donner un accès à plus ou moins de fonctionnalités, à travers la sélection d'un **rôle**.

Dans votre projet, sélectionnez l'écran **Equipe**.

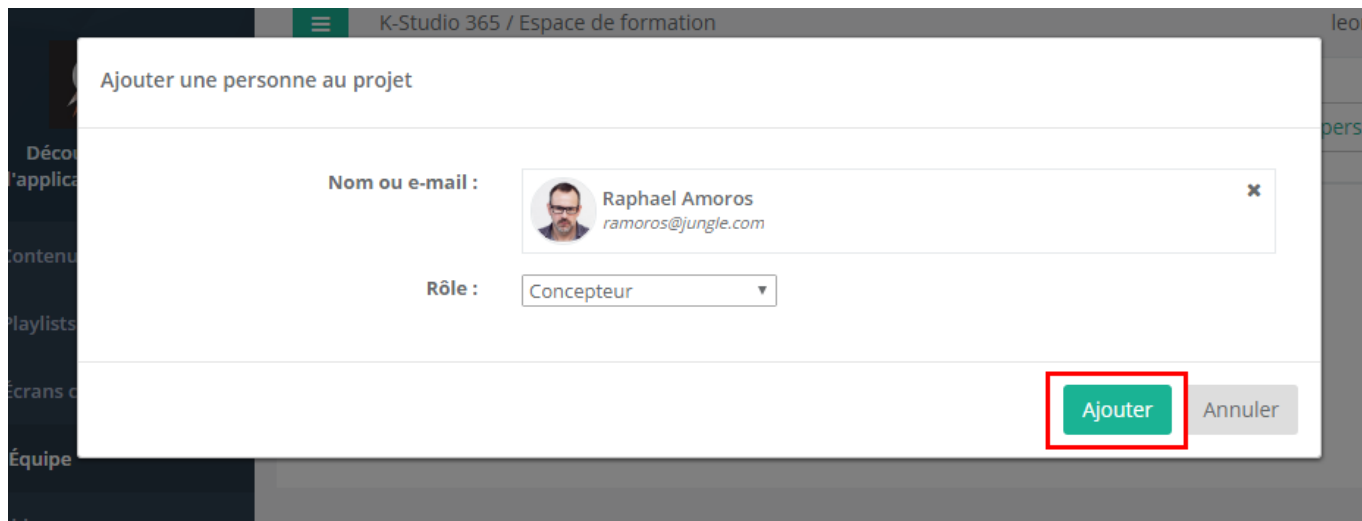
Cliquez sur **Ajouter une personne**.



Dans la fenêtre pour ajouter une personne :

- Dans le champ Nom ou E-mail, entrez les premières lettres du nom ou de l'e-mail de la personne. Vous devez la voir apparaître dans la liste des personnes correspondantes aux caractères tapés et autorisées sur l'espace. Cliquez sur la ligne qui lui est associée. (Si la personne que vous voulez ajouter n'est pas dans la liste, demandez à l'administrateur de votre espace de lui créer un compte.)
- Dans la liste Rôle, sélectionnez le rôle à attribuer à la personne. Voir la liste des fonctions accessibles selon le rôle.

Cliquez sur **Ajouter**.



Ajouter une personne au projet

Nom ou e-mail :

Rôle :

**Ajouter** Annuler

Cette personne a désormais accès à votre projet. Elle figure dans l'écran **Equipe**.

---

## Fonctionnalités accessibles par rôles

---

### Modifier le rôle d'un utilisateur

---

### Révoquer le droit d'un utilisateur à accéder au projet

---

From:

<https://doc.kstudio365.com/> - Guide d'utilisation de KStudio

Permanent link:

[https://doc.kstudio365.com/doku.php?id=guide:kstudio\\_06&rev=1577702854](https://doc.kstudio365.com/doku.php?id=guide:kstudio_06&rev=1577702854)

Last update: **2019/12/30 10:47**

