

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.

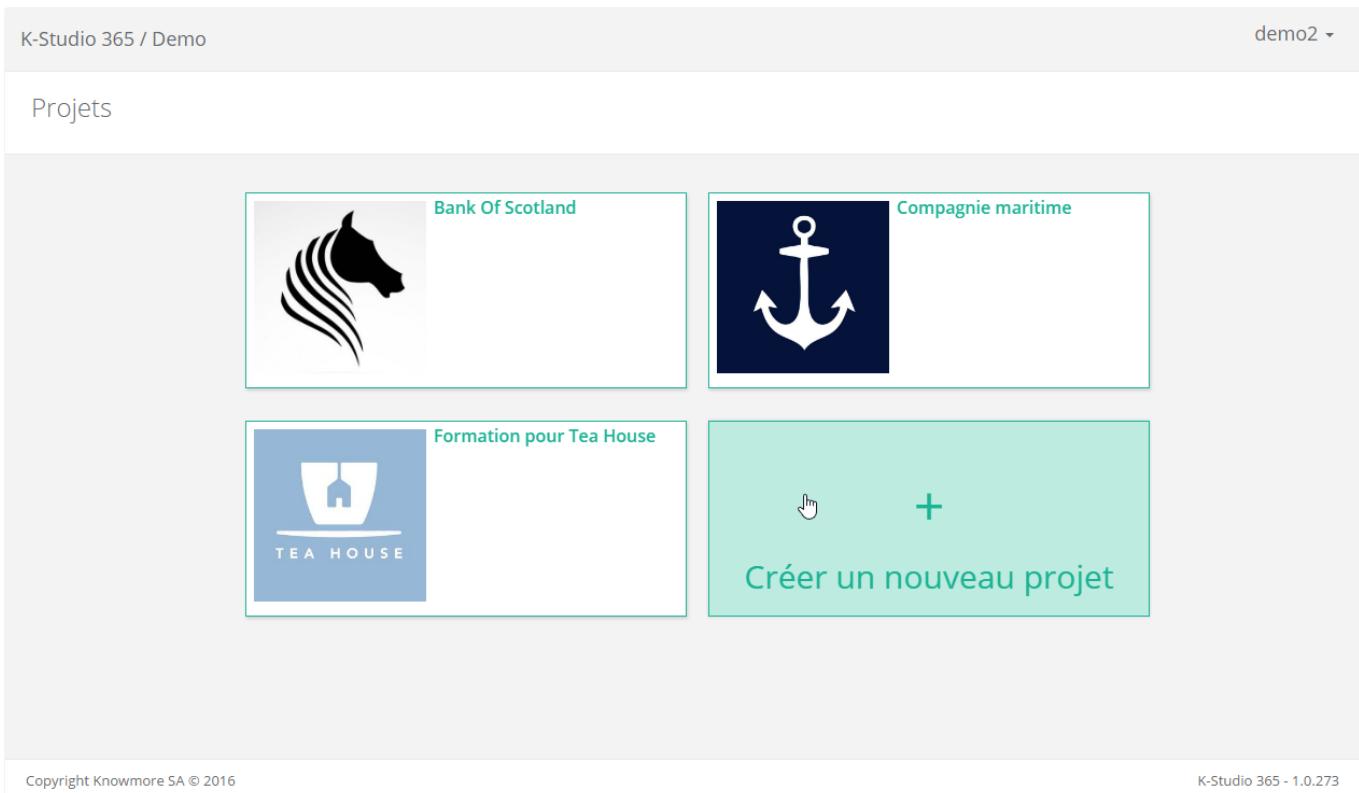
Un projet K-Studio contiendra tous les outils nécessaires à la réalisation de votre projet de simulation applicative:

- 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.



The screenshot shows the 'Projets' (Projects) screen in K-Studio 365. At the top, there is a header bar with the text 'K-Studio 365 / Demo' on the left and 'demo2' with a dropdown arrow on the right. Below the header, the word 'Projets' is displayed in blue. The main area contains four project cards arranged in a 2x2 grid. The top-left card features a black horse head icon and the text 'Bank Of Scotland'. The top-right card features a white anchor icon on a dark blue background and the text 'Compagnie maritime'. The bottom-left card features a blue icon with a teacup and saucer and the text 'Formation pour Tea House'. The bottom-right card is a light green button with a cursor icon pointing to it, a plus sign, and the text 'Créer un nouveau projet' (Create new project). At the bottom of the screen, there is a footer bar with the text 'Copyright Knowmore SA © 2016' on the left and 'K-Studio 365 - 1.0.273' on the right.

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



Créer un nouveau projet

Image :



Nom :

Modèle de projet :

Modèle le plus récent : 7.0
 Modèle antérieur

Utilisez un modèle antérieur seulement si vous voulez réemployer le connecteur d'un autre projet.
Dans ce cas, sélectionnez le même modèle que celui du projet contenant le connecteur.
[Modèles antérieurs disponibles ▾](#)

[Enregistrer](#) [Annuler](#)

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

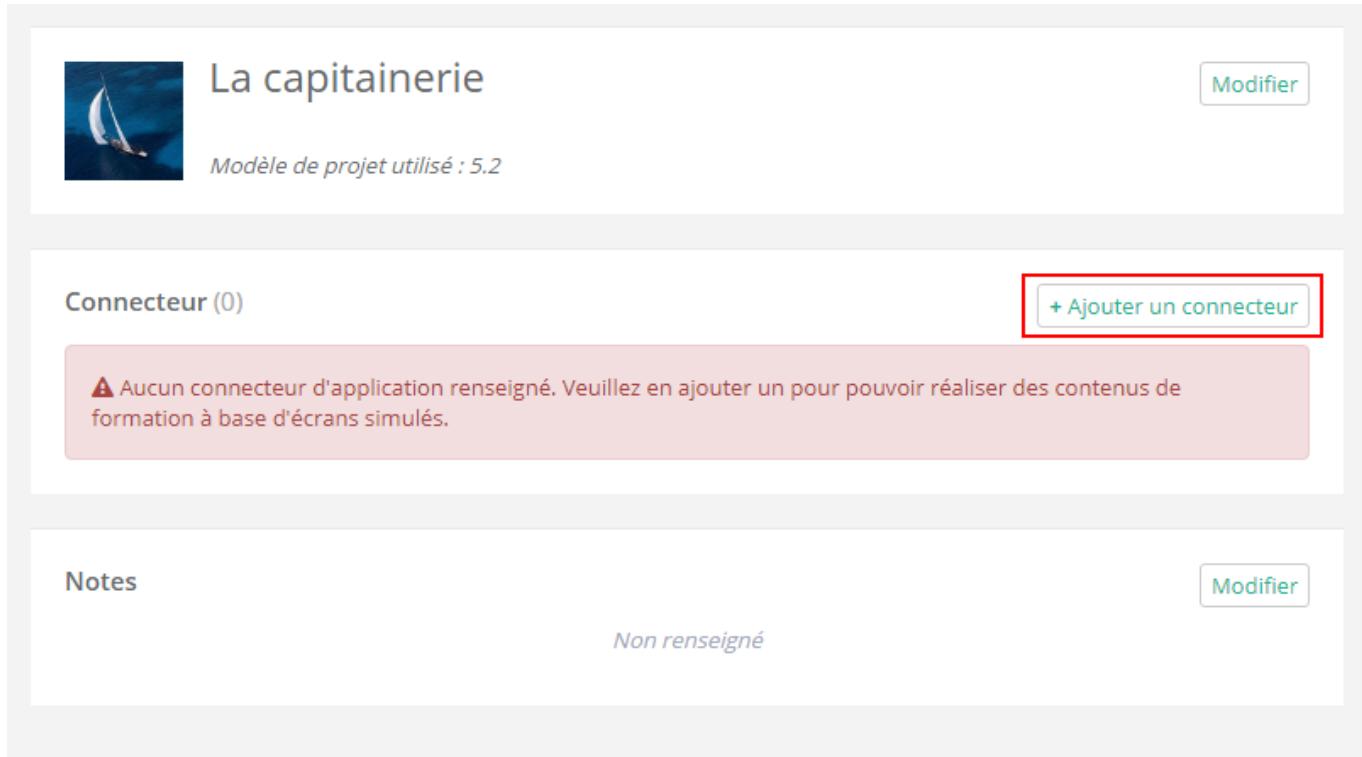
Votre projet nécessite un connecteur par application à simuler. Il s'agit d'un fichier .kmc fourni par Knowmore.

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-Méléon 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**.



The screenshot shows the 'Project Details' page. At the top, there is a thumbnail image of a sailboat on water, the project title 'La capitainerie', the model version 'Modèle de projet utilisé : 5.2', and a 'Modifier' button. Below this, the 'Connecteur (0)' section is shown, with a red box highlighting the '+ Ajouter un connecteur' button. A message box below it states: '⚠ Aucun connecteur d'application renseigné. Veuillez en ajouter un pour pouvoir réaliser des contenus de formation à base d'écrans simulés.' (⚠ No application connector entered. Please add one to be able to create training content based on simulated screens.)

Connecteur (0)

+ Ajouter un connecteur

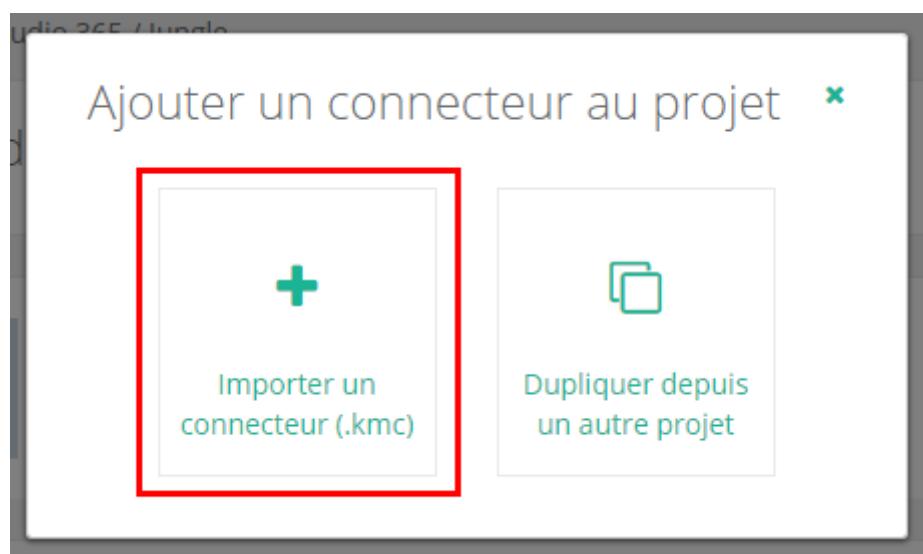
⚠ Aucun connecteur d'application renseigné. Veuillez en ajouter un pour pouvoir réaliser des contenus de formation à base d'écrans simulés.

Notes

Non renseigné

Modifier

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

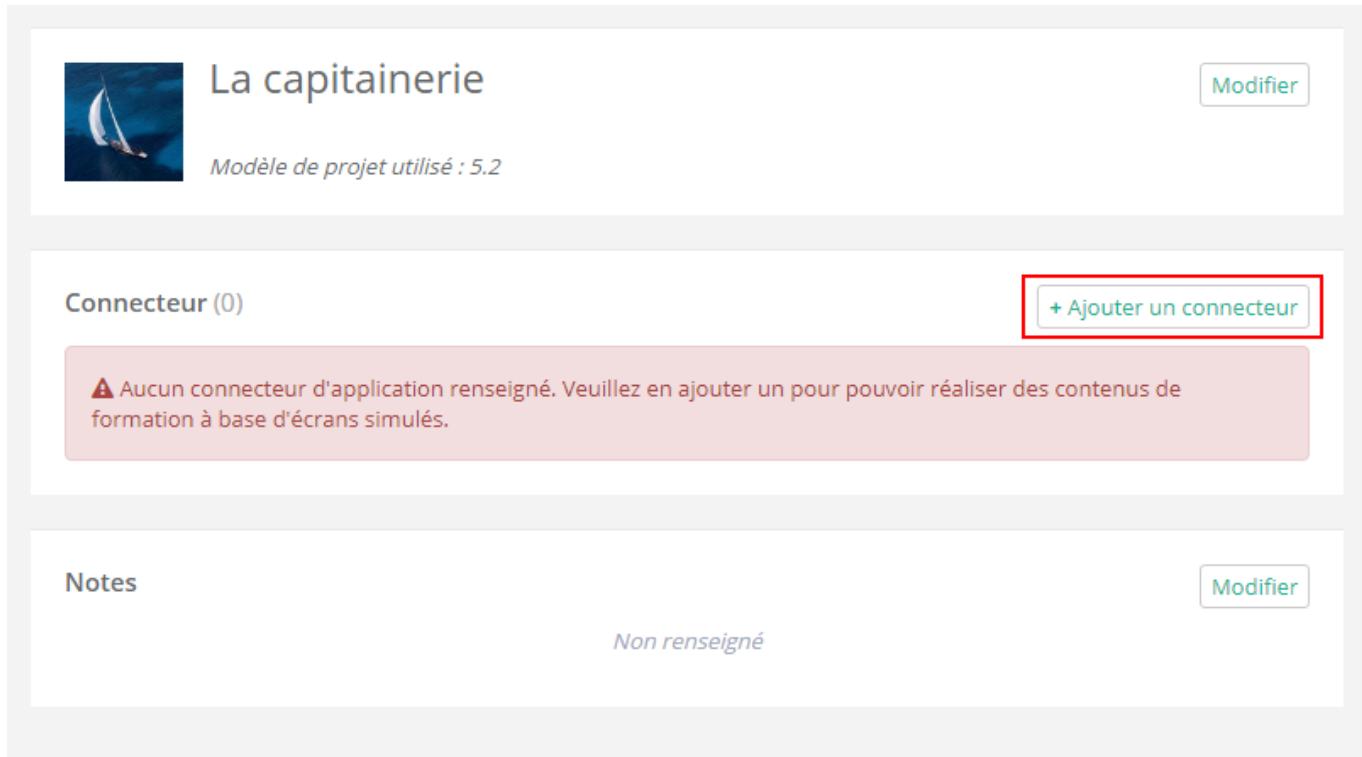


1. Une fenêtre pour parcourir vos dossiers s'ouvre. Sélectionnez le fichier .kmc à l'emplacement où vous l'avez stocké puis cliquez sur Ouvrir.
2. Confirmez l'import du connecteur.

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

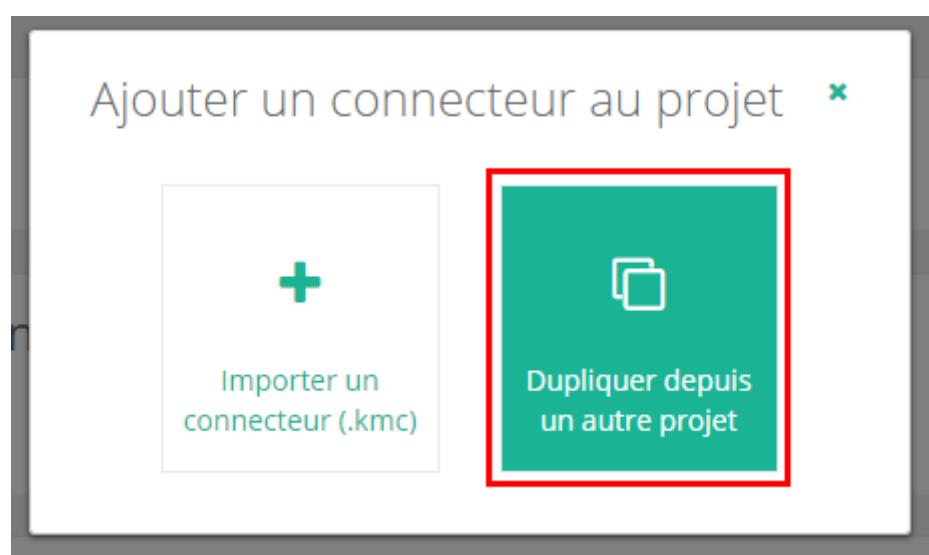
Ajouter un connecteur par duplication

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



The screenshot shows the 'Project Details' page for a project titled 'La capitainerie'. The 'Connecteur (0)' section has a red box around the '+ Ajouter un connecteur' button. A message box below it says: '⚠ Aucun connecteur d'application renseigné. Veuillez en ajouter un pour pouvoir réaliser des contenus de formation à base d'écrans simulés.'

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.

Duplicer 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 <small> ⓘ</small>	 My Bank	Duplicer dans mon projet
mon_appli	2.9	 Découverte de l'application Jungle	Duplicer dans mon projet
mon_appli	2.6 <small> ⓘ</small>	 Port De Sète	Duplicer 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

[Modifier](#)

Modèle de projet utilisé : 5.2.0

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

[Modifier](#)

Non renseigné

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**.

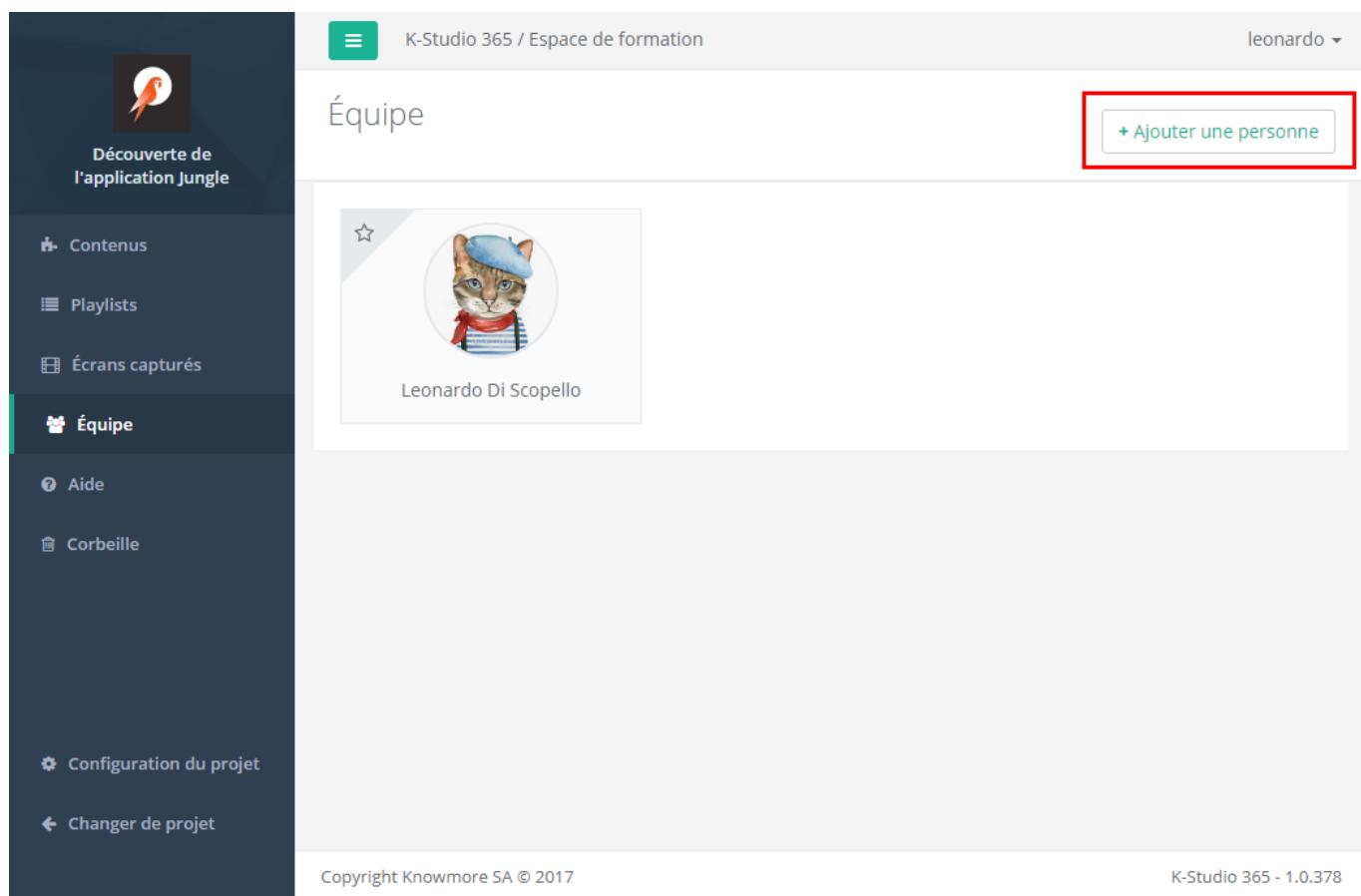
Autoriser des personnes à accéder au projet

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**.

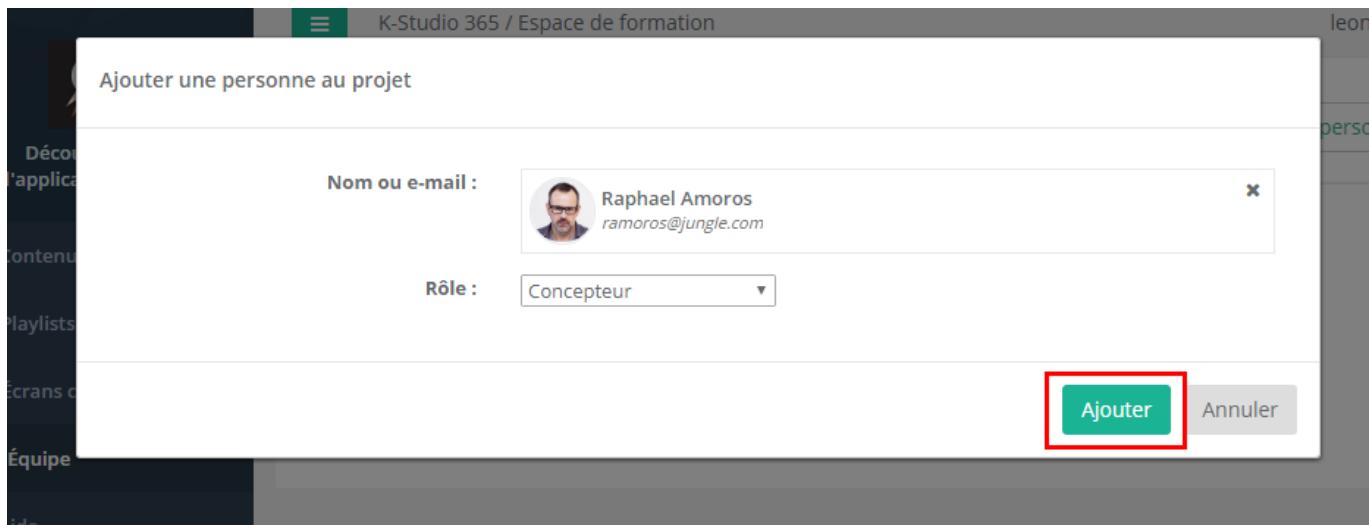
Cliquez sur **Ajouter une personne**.



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**.



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

Fonctionnalités accessibles par rôles

Chaque personne autorisée à accéder à un projet se verra attribuer un rôle. Ce rôle correspond à un ensemble de fonctions.

Le rôle d'une personne est valable par projet. Ainsi, une personne ayant accès à plusieurs projets peut avoir des rôles différents dans chaque projet. Si le rôle est modifié dans un projet, cela n'affectera pas le rôle attribué dans les autres projets.

Fonctionnalité	Invité	Recetteur	Concepteur	Propriétaire
Contenus				
Créer un contenu	x	x	oui	oui
Déverrouiller un contenu	x	x	oui	oui
Modifier le nom d'un contenu	x	x	oui	oui
Lancer un contenu en édition	x	x	oui	oui
Lancer un contenu en lecture (jouer)	oui	oui	oui	oui
Demander une modification	x	oui	oui	oui
Voir la liste des demandes de modification	x	oui	oui	oui
Changer l'état d'une demande de modification	x	x	oui	oui
Changer l'état d'un contenu (en réalisation, en test...)	x	oui	oui	oui
Placer un contenu dans la corbeille	x	x	oui	oui
Créer un livrable d'un contenu	x	x	oui	oui
Gestion du projet et de l'équipe				
Voir la liste des membres du projet	oui	oui	oui	oui
Inviter quelqu'un à accéder au projet	x	x	x	oui
Modifier le rôle d'un membre du projet	x	x	x	oui
Modifier les propriétés du projet	x	x	x	oui
Modifier les notes du projet	x	x	x	oui
Supprimer le projet	x	x	x	oui
Ressources				

Accès à la documentation des outils	oui	oui	oui	oui
Voir la liste des kmp importés	oui	oui	oui	oui
Importer un kmp	x	x	oui	oui
Placer un kmp dans la corbeille	x	x	oui	oui
Playlists				
Voir les playlists existantes	oui	oui	oui	oui
Afficher une playlist	oui	oui	oui	oui
Créer une playlist	x	x	oui	oui
Modifier les informations	x	x	oui	oui
Ajouter des contenus	x	x	oui	oui
Modifier la position d'un contenu	x	x	oui	oui
Retirer des contenus de la playlist	x	x	oui	oui
Créer un livrable d'une playlist	x	x	oui	oui
Corbeille				
Voir la corbeille	oui	oui	oui	oui
Restaurer un contenu	x	x	oui	oui
Restaurer un kmp	x	x	oui	oui

Modifier le rôle d'un utilisateur

Dans votre projet, sélectionnez l'écran **Équipe**. Sur la vignette de l'utilisateur dont vous voulez changer le rôle, cliquez sur le bouton à 3 points ... dans l'angle haut droite. (Ce bouton apparaît seulement si vous êtes propriétaire du projet.)

Copyright Knowmore SA © 2017

K-Studio 365 - 1.0.379

Cliquez sur **Modifier le rôle**.



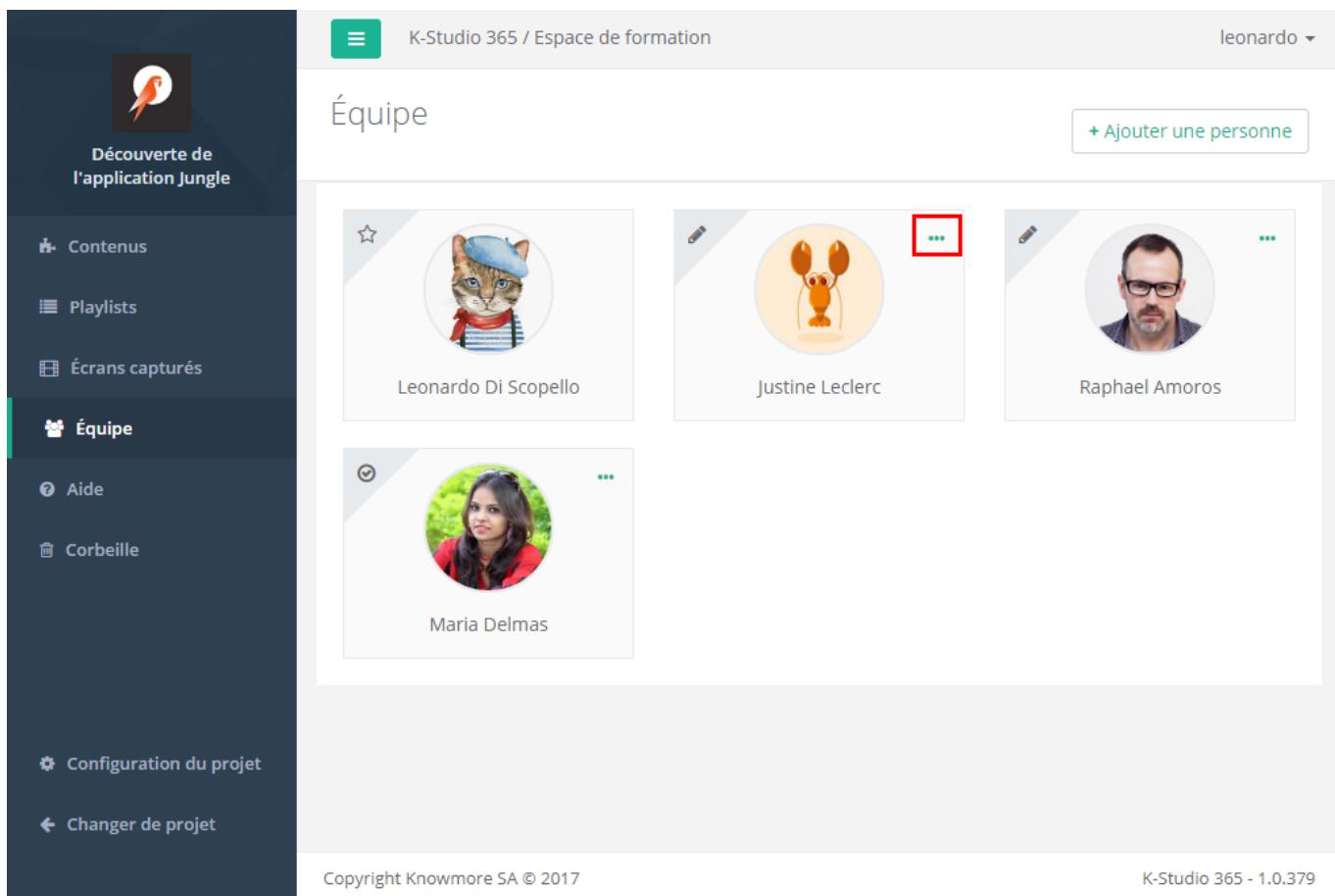
Une fenêtre **Modifier** le rôle apparaît. Dans la liste **Rôle**, sélectionnez le nouveau rôle à attribuer à l'utilisateur.

Cliquez sur **Enregistrer**. La fenêtre se ferme et le nouveau rôle est attribué à l'utilisateur. L'accès à plus ou moins de fonctions (selon le nouveau rôle attribué) sera instantané pour l'utilisateur de votre

projet.

Révoquer le droit d'un utilisateur à accéder au projet

Dans votre projet, sélectionnez l'écran **Équipe**. Sur la vignette de l'utilisateur à qui vous ne voulez plus autoriser l'accès à votre projet, cliquez sur le bouton à 3 points ... dans l'angle haut droite. (Ce bouton apparaît seulement si vous êtes propriétaire du projet.)



Découverte de l'application Jungle

Contenus

Playlists

Écrans capturés

Équipe

Aide

Corbeille

Configuration du projet

Changer de projet

K-Studio 365 / Espace de formation

leonardo

Équipe

+ Ajouter une personne

Leonardo Di Scopello

Justine Leclerc

Raphael Amoros

Maria Delmas

Copyright Knowmore SA © 2017

K-Studio 365 - 1.0.379

Cliquez sur **Révoquer l'accès**.



Une fenêtre apparaît vous informant des implications de la révocation. Confirmez en cliquant sur **Oui, révoquer l'accès**. La personne n'a plus accès à votre projet (si elle était actuellement sur votre projet, un message l'en informera au prochain chargement de page). La vignette de la personne n'apparaît plus dans l'écran **Équipe**.

From:

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



Permanent link:

https://doc.kstudio365.com/doku.php?id=guide:kstudio_06&rev=1577703792

Last update: **2019/12/30 11:03**