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.

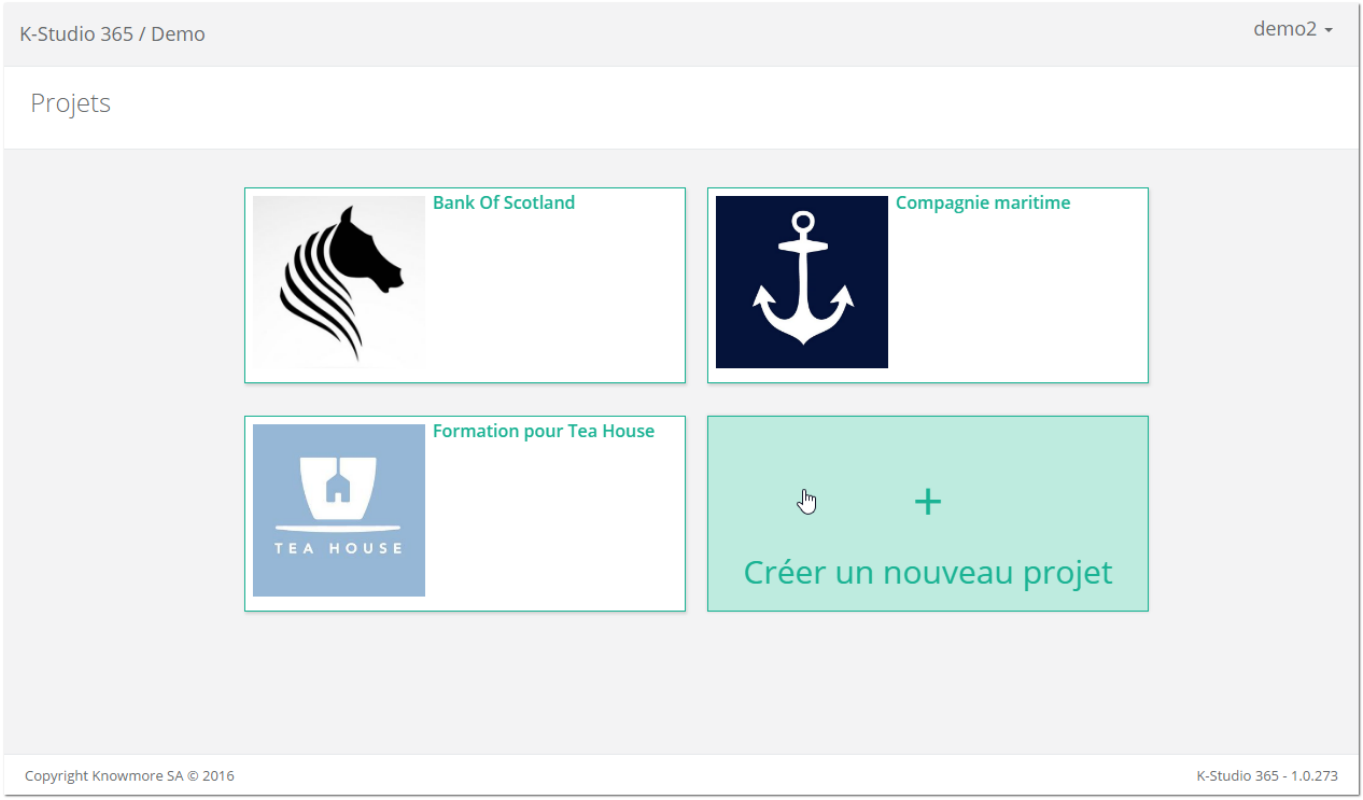
Un projet K-Studio contiendra tous les outils nécessaires à la réalisation de votre projet de simulation applicative:

- 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)

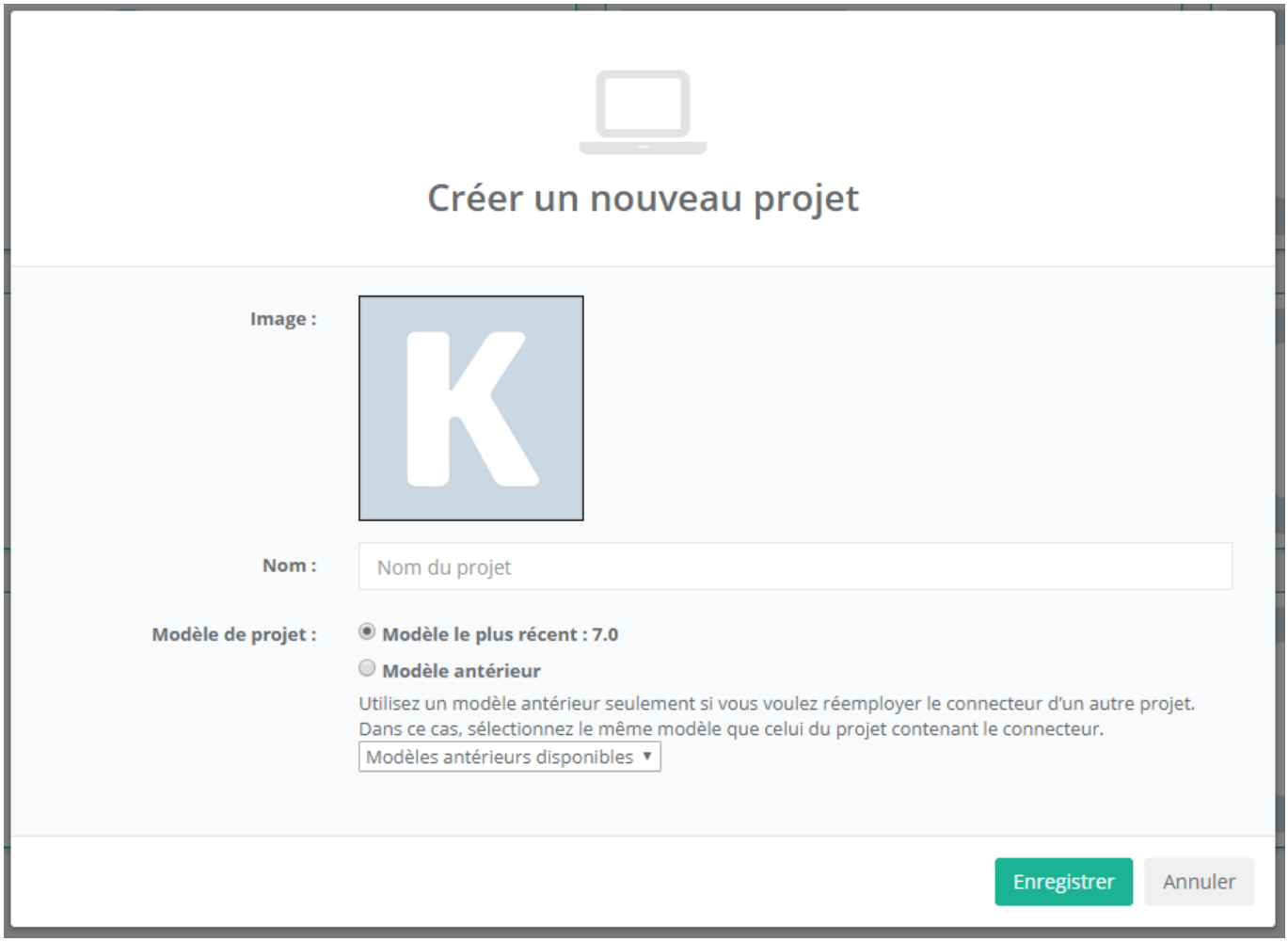
En tant que **propriétaire** d'un projet, les sections suivantes vous aideront à administrer votre projet K-Studio.

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.
- Indiquez le modèle de projet (sauf indication contraire, choisissez l'option par défaut).
- 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

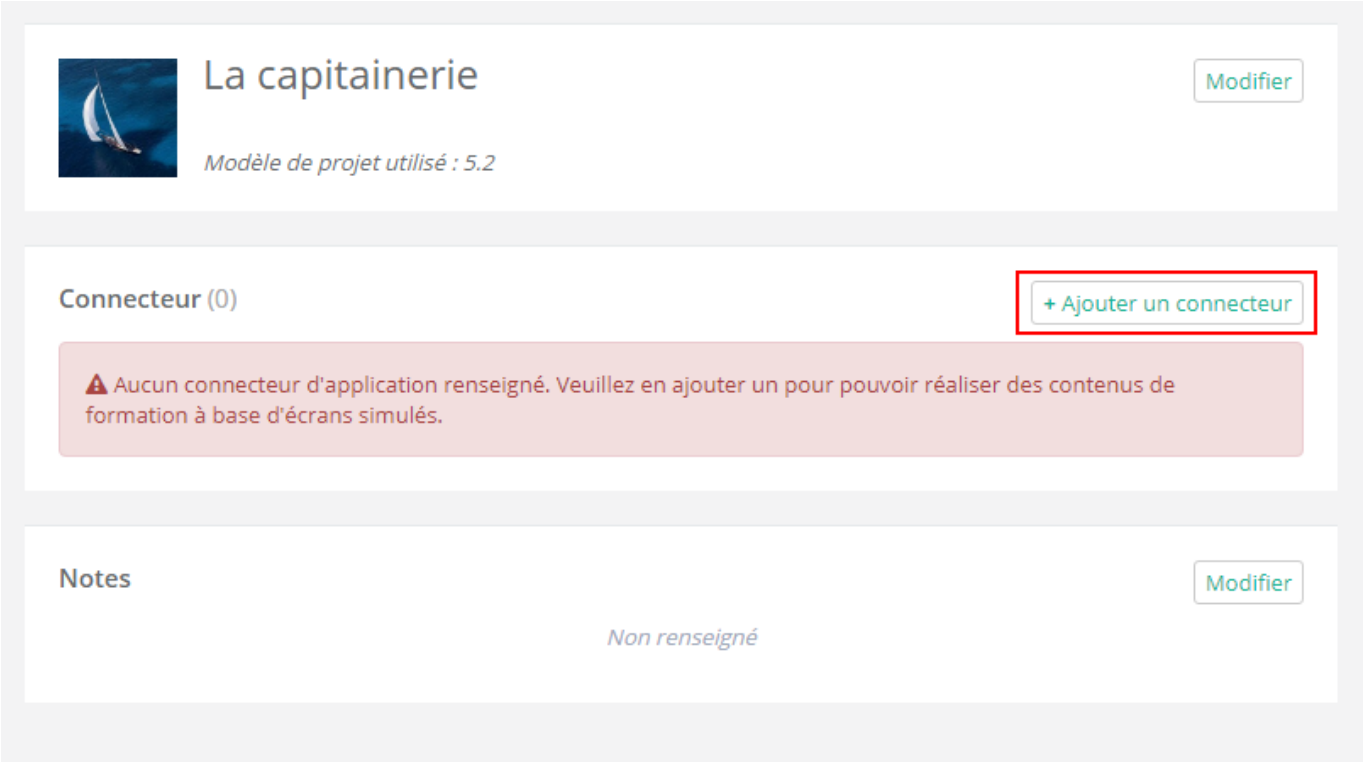
Votre projet nécessite un connecteur par application à simuler. Il s'agit d'un fichier .kmc fourni par Knowmore.

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.

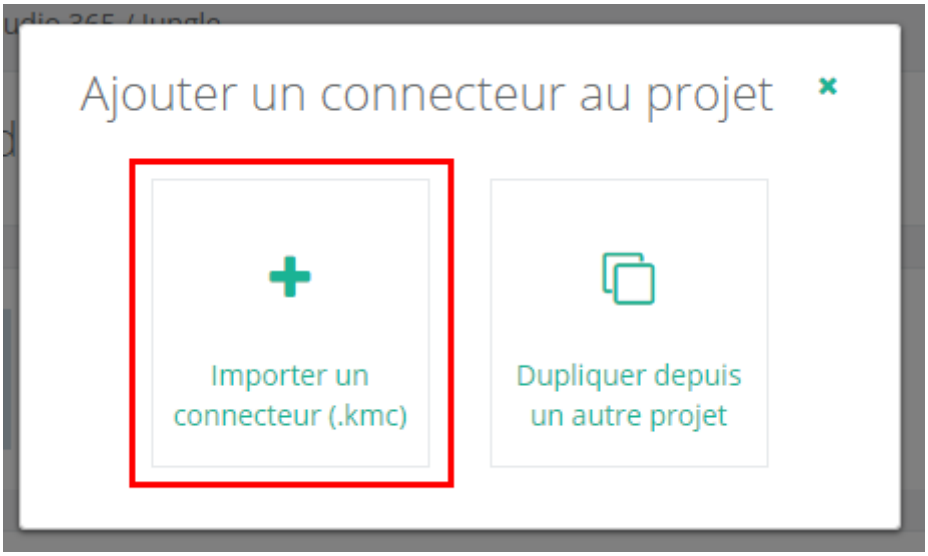
Vous pouvez ajouter un connecteur dans votre projet, soit en insérant le fichier .kmc transmis par Knowmore (recommandé), soit en dupliquant le connecteur d'un autre projet.

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**.



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

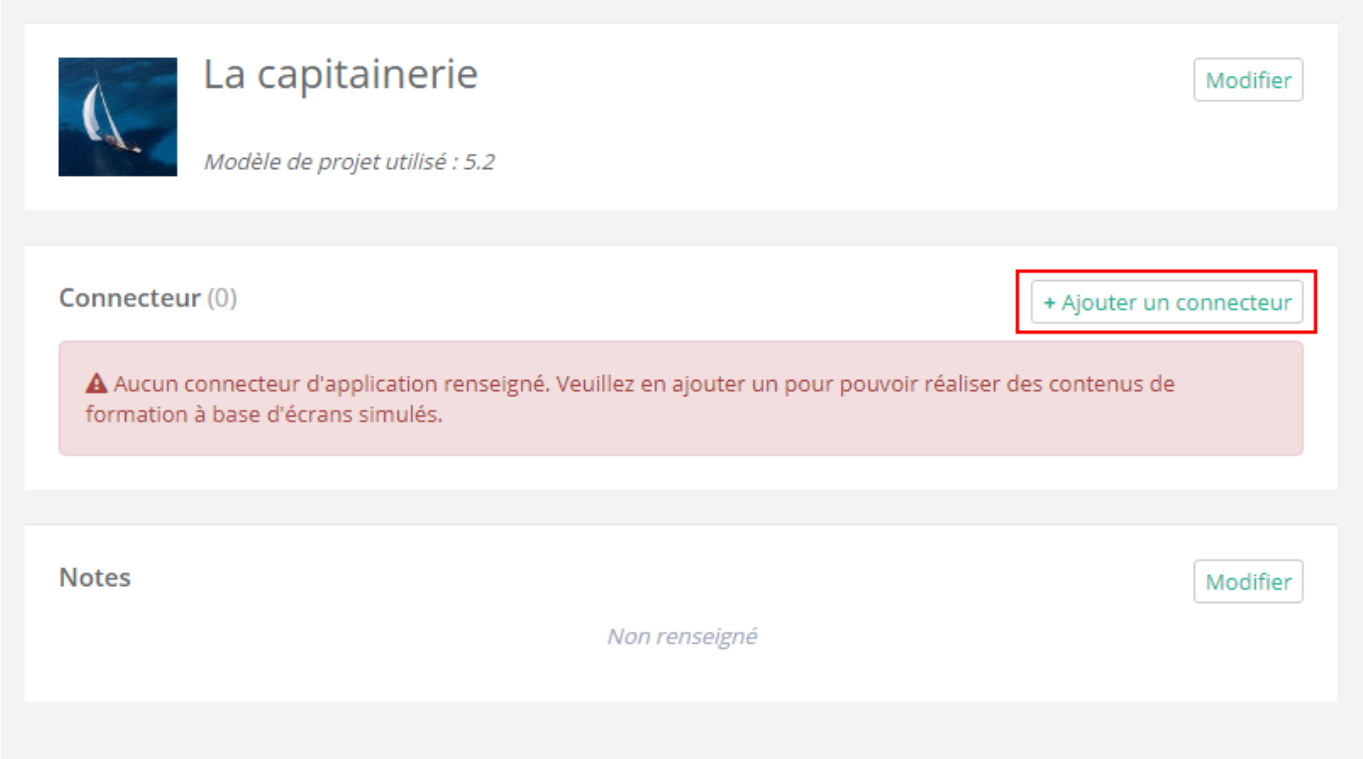


1. Une fenêtre pour parcourir vos dossiers s'ouvre. Sélectionnez le fichier .kmc à l'emplacement où vous l'avez stocké puis cliquez sur Ouvrir.
2. Confirmez l'import du connecteur.

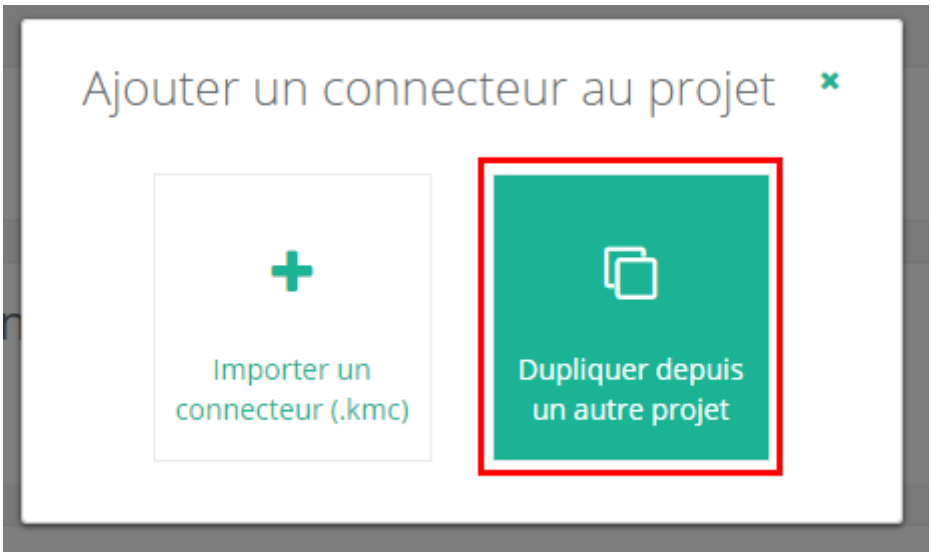
Votre connecteur apparaît désormais dans la page **Détails du projet**.

Ajouter un connecteur par duplication

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

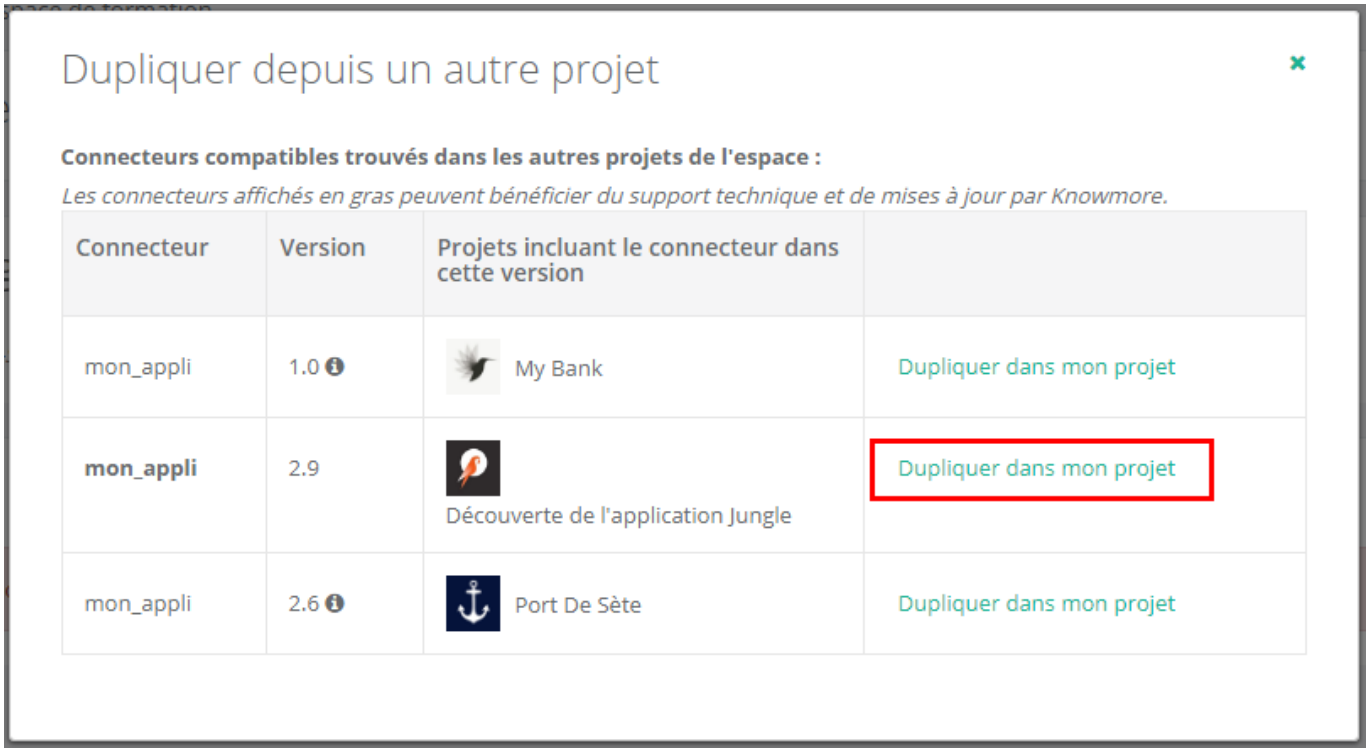


Cliquez sur **Dupliquer depuis un autre projet**.



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.



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.

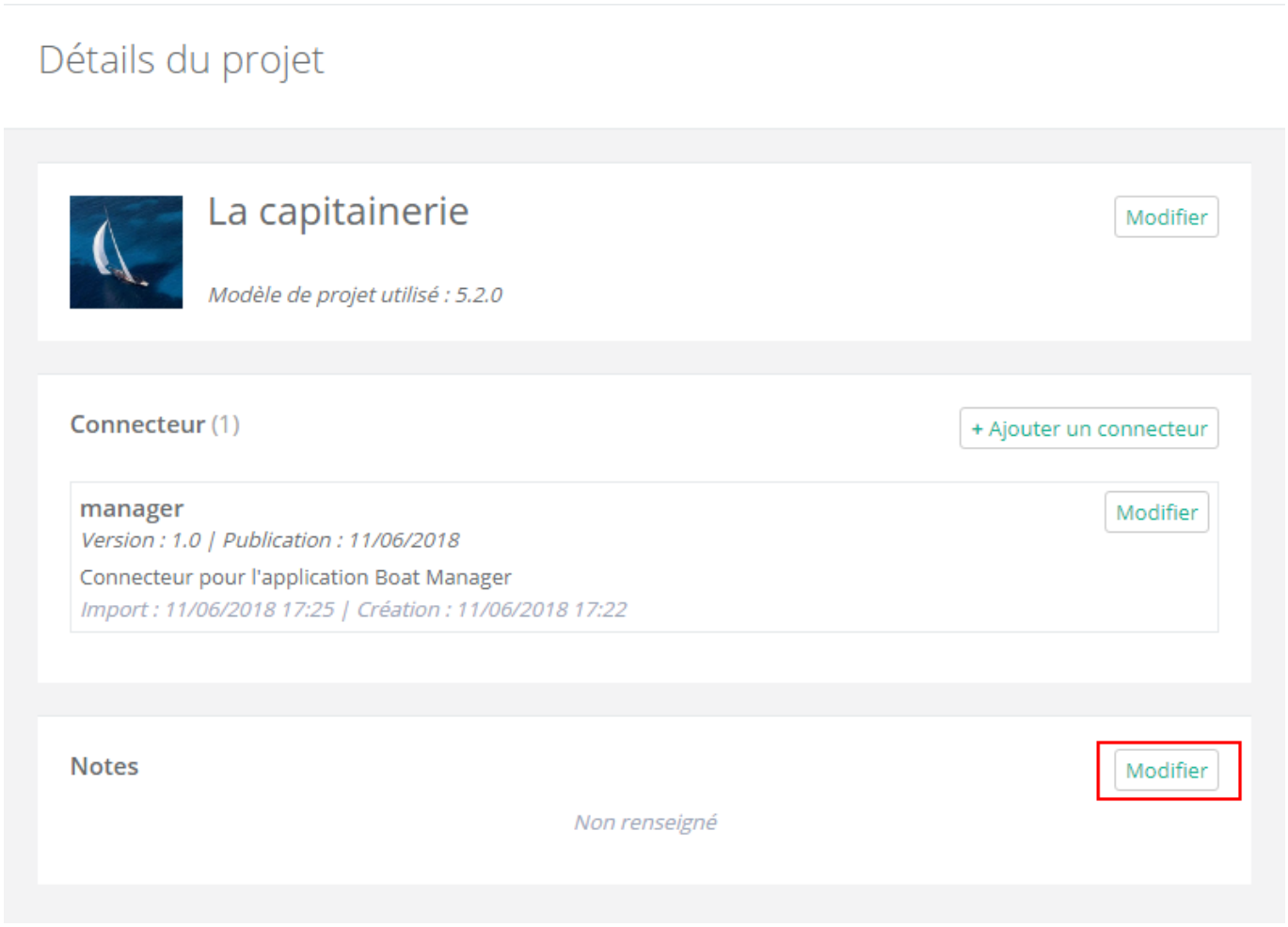
Publier des informations à propos du projet

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.

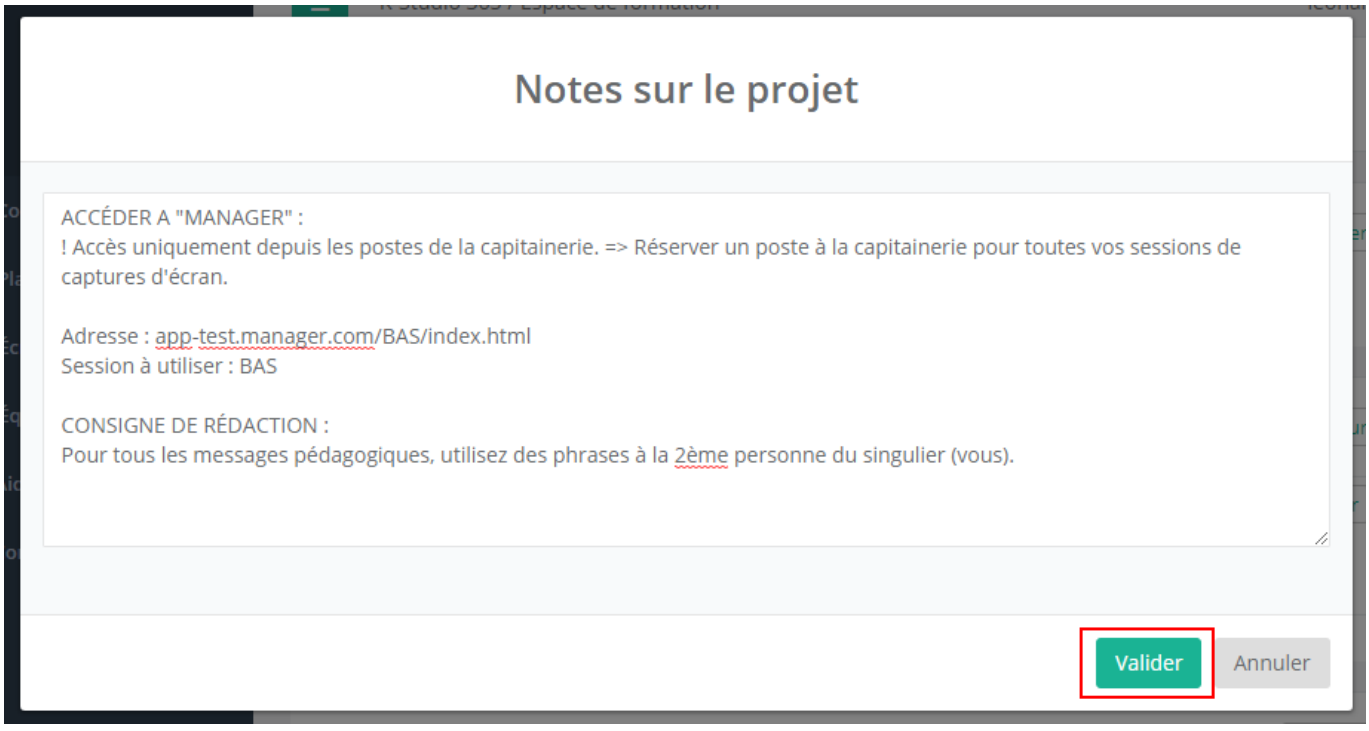
Un espace **Notes** est prévu à cet effet sur l'écran Détails du projet.

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**.



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



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

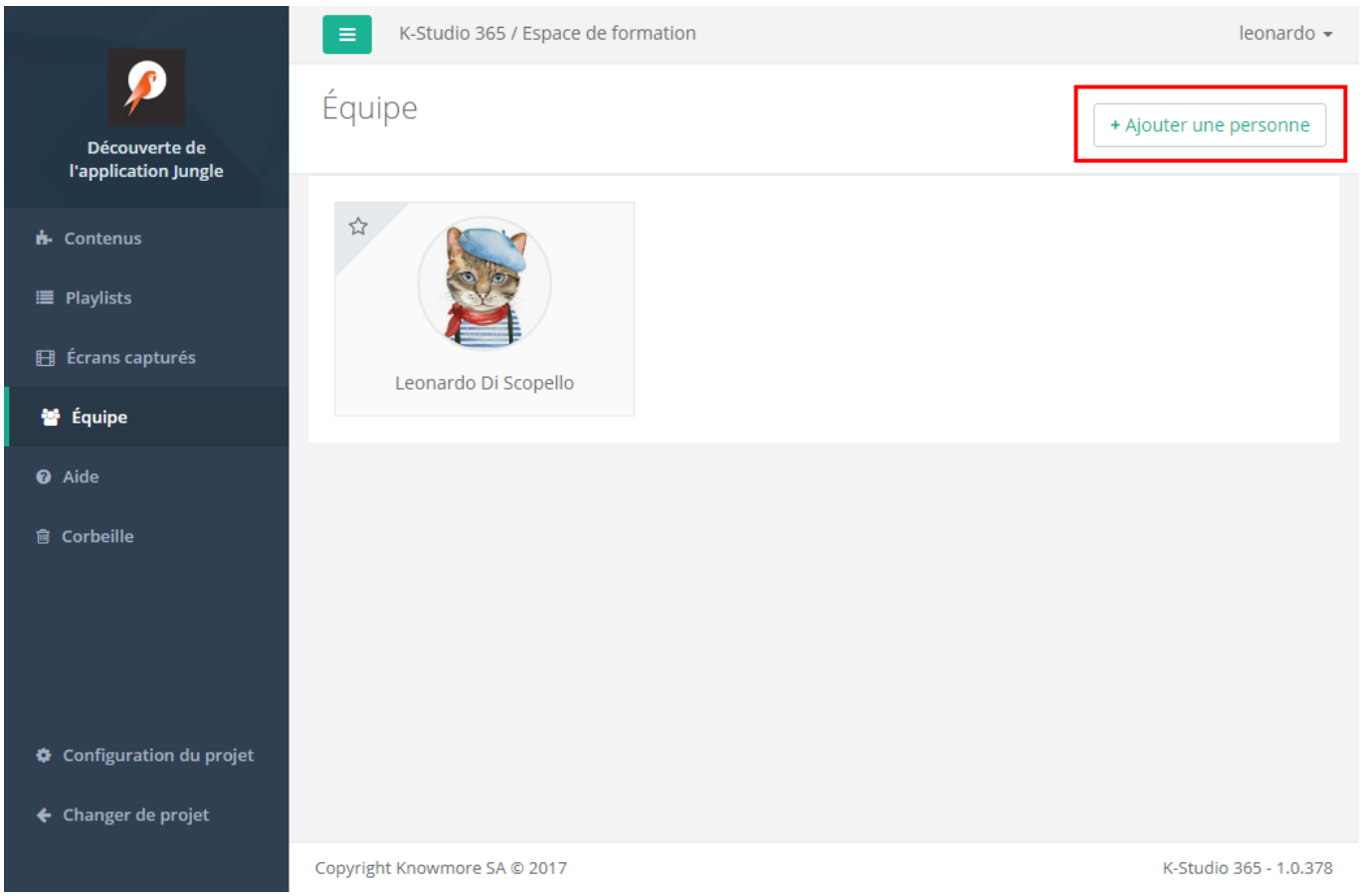
Autoriser des personnes à accéder au projet

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**.

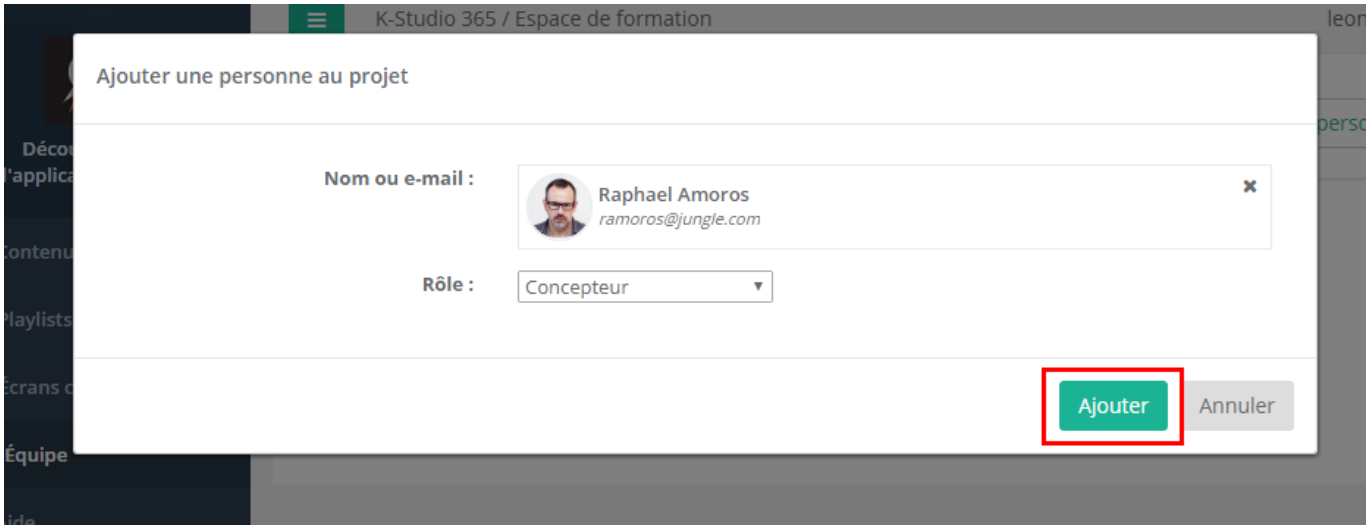
Cliquez sur **Ajouter une personne**.



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 **Equipe**.

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.

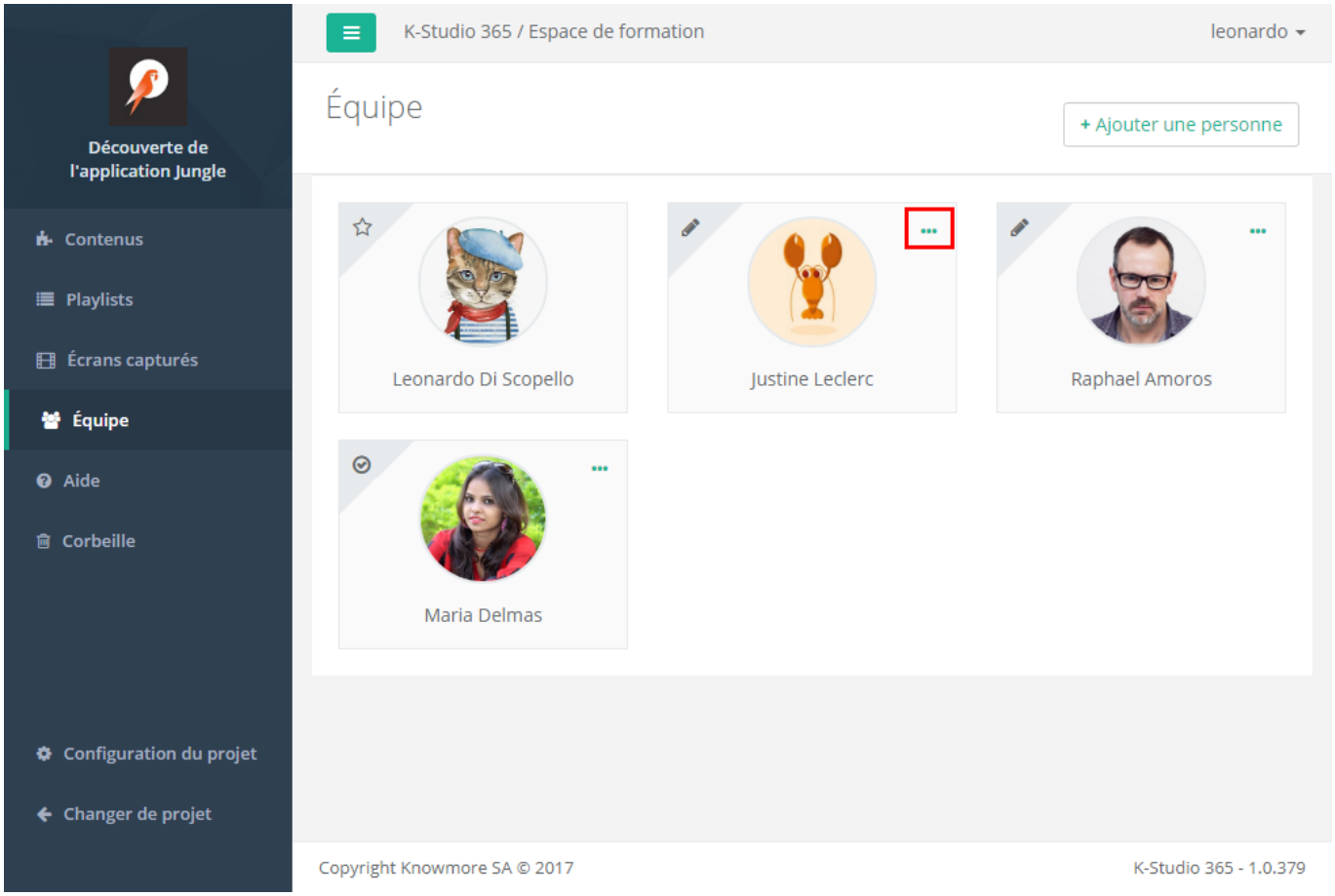
Le rôle d'une personne est valable par projet. Ainsi, une personne ayant accès à plusieurs projets peut avoir des rôles différents dans chaque projet. Si le rôle est modifié dans un projet, cela n'affectera pas le rôle attribué dans les autres projets.

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

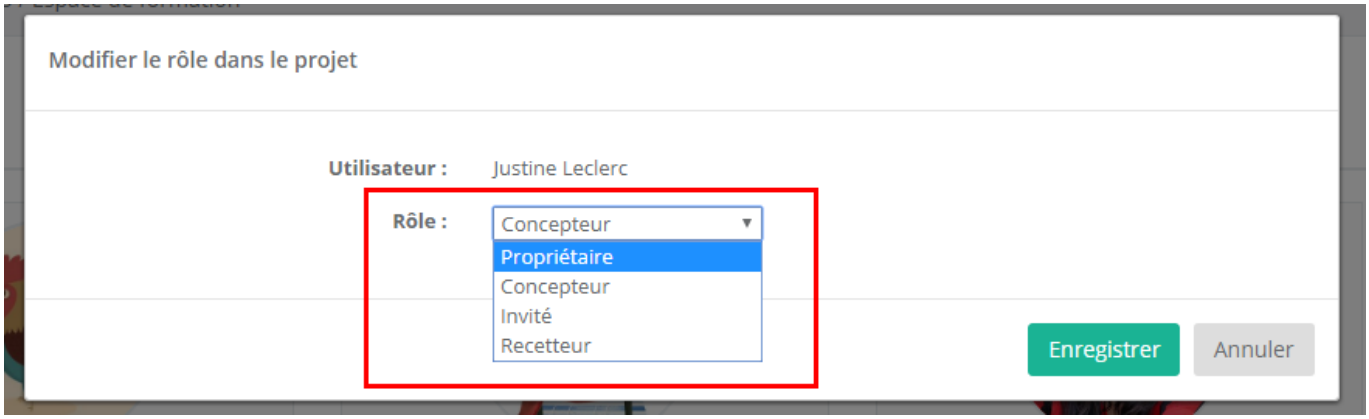
Dans votre projet, sélectionnez l'écran **Équipe**. Sur la vignette de l'utilisateur dont vous voulez changer le rôle, cliquez sur le bouton à 3 points **...** dans l'angle haut droite. (Ce bouton apparaît seulement si vous êtes propriétaire du projet.)



Cliquez sur **Modifier le rôle**.



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

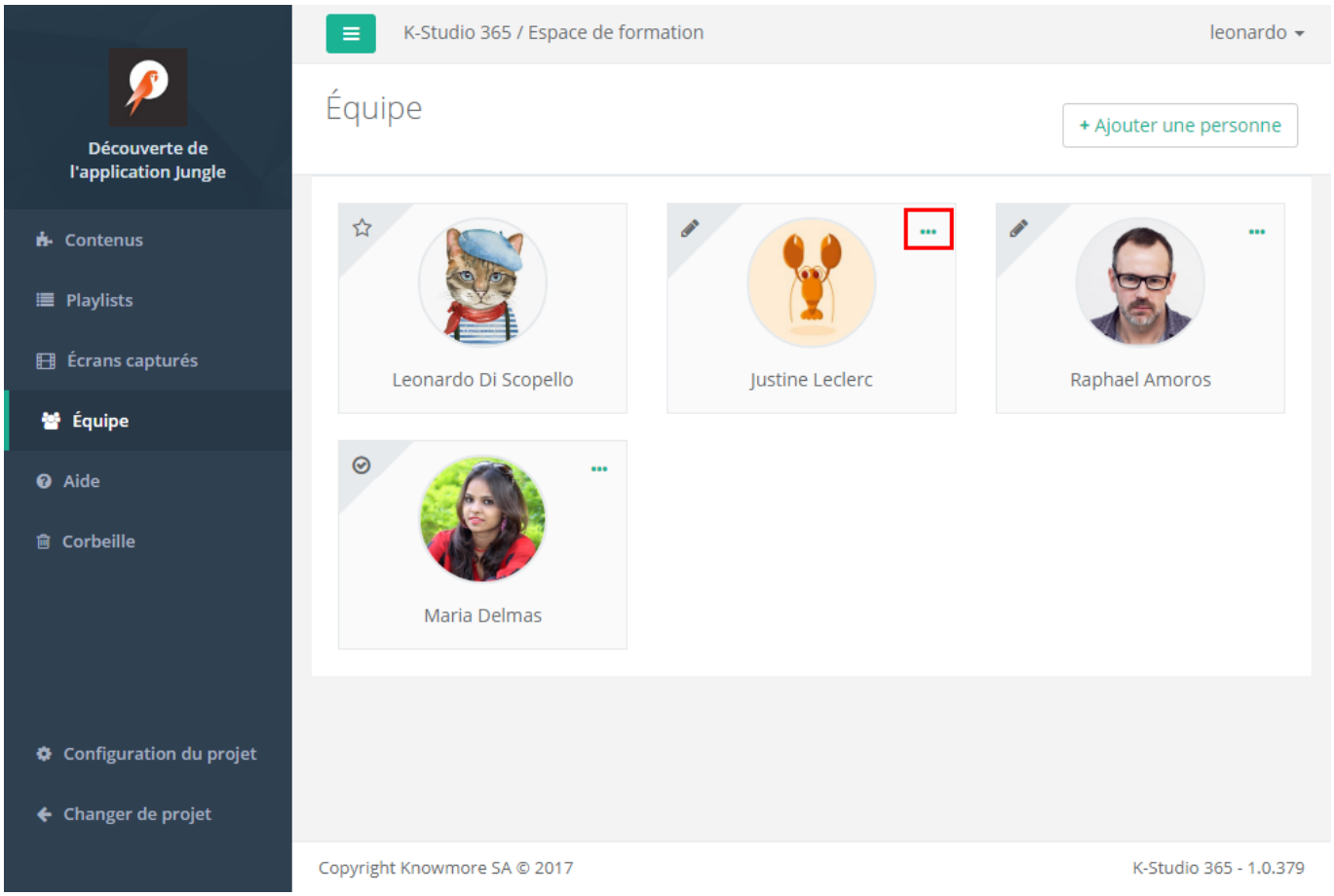


Cliquez sur **Enregistrer**. La fenêtre se ferme et le nouveau rôle est attribué à l'utilisateur. L'accès à plus ou moins de fonctions (selon le nouveau rôle attribué) sera instantané pour l'utilisateur de votre

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.)



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=1583488248

Last update: **2020/03/06 09:50**