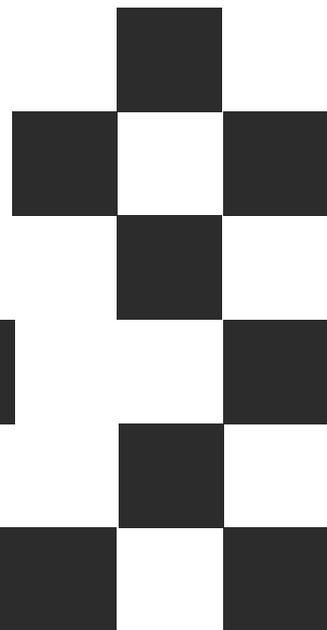


Wegas

Trainer check list

version 3.0 - Janvier 2021



Interface générale

The screenshot shows the 'TRAINER' interface with a list of sessions. Callouts point to specific features:

- Changer d'espace de travail (Joueur/ Formateur/Scénariste):** Points to the 'TRAINER' user icon in the top left.
- Gérer la Clé d'accès:** Points to the search icon and the 'demo33-yk' session entry.
- Accéder aux paramètres de la partie:** Points to the gear icon in the session action menu.
- Animer la formation:** Points to the person icon in the session action menu.
- Archiver les sessions (permet de garder uniquement les sessions en cours dans l'espace de travail ⇒ chargement plus rapide):** Points to the archive icon in the session action menu.
- Sessions archivées (les joueurs peuvent toujours accéder à la simulation):** Points to the '12 ARCHIVED SESSIONS' button at the bottom right.

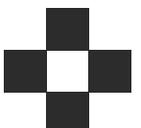
Création d'une partie

1. Créer une nouvelle partie

- Eventuellement, modifier la clé d'accès qui a été générée automatiquement sur la base du nom de la partie. Modification possible depuis les "Paramètres de la partie".

2. Donner les informations de connexion aux participants

- *Si vous faites vous-même la démo sur la façon de rejoindre le jeu:*
 - *c.f. page suivante*
- *Si vous souhaitez que les étudiants créent leur compte et rejoignent le jeu avant la formation:*
 - *Envoyer aux étudiants le document "Informations connexion"*
 - *Dans l'interface d'Animation de la formation, onglet "Propriétés avancées", régler le jeu sur "Lecture seule", afin que les participants ne puissent pas débiter avant la formation*



3. Désactiver la clé

Lorsque tous les participants ont rejoint la partie, désactiver la clé:

- Empêche que d'autres personnes rejoignent la session
- Possible de rouvrir si nécessaire



4. Accéder à l'interface d'animation de la session



Informations de connexion aux participants

1. Donner le lien

Adresse: www.albasim.ch => Login

2. Chaque participant se logue avec son compte

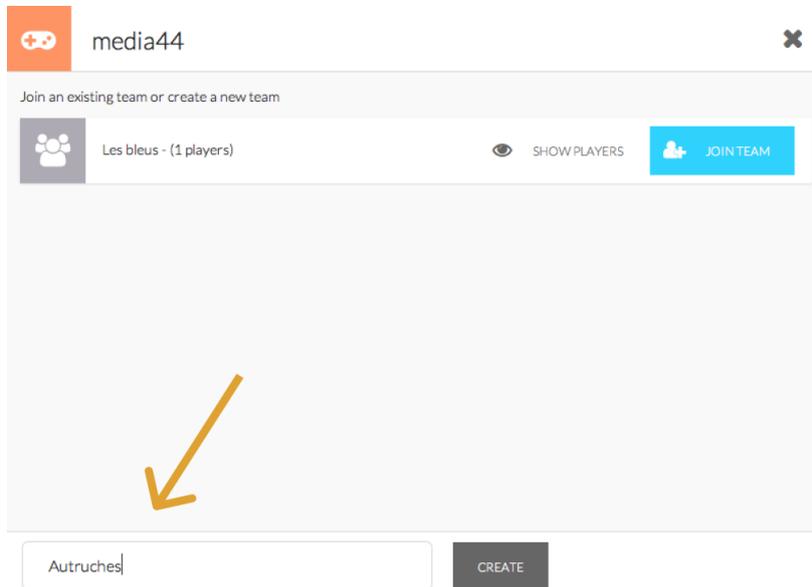
Chaque participant se crée un compte si 1er accès à Wegas.

Les comptes personnels permettront au formateur de connaître la composition des équipes et aux étudiants de récupérer les mots de passe oubliés ou de participer à plusieurs simulations avec le même compte.

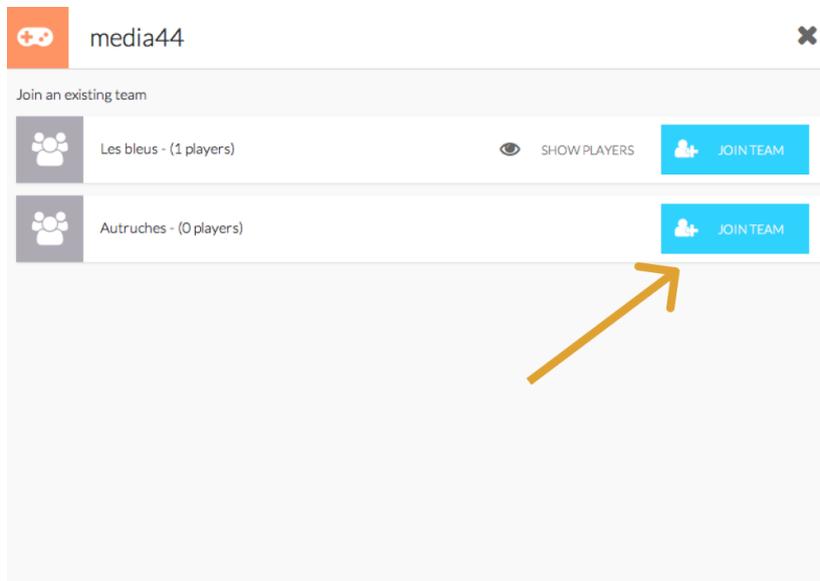
3. Création des équipes

→ Chaque participant entre la clé d'accès à la session

→ Un des membres de l'équipe crée l'équipe



→ Chaque participant rejoint son équipe



Animation de la formation

Overview

The screenshot shows the 'Overview' tab of the WEGAS interface. It features a navigation bar with 'Overview', 'Properties', and 'Statistics'. Below this, there are two team cards: 'Petra's Team' and 'GPN team'. Each card has a 'Monitoring' table and an 'Actions' column. Callouts point to specific elements:

- Actualiser les informations:** Points to the 'Refresh' button in the top left.
- Impacter la simulation:** Points to the 'Quality' and 'Costs' columns in the monitoring table for Petra's Team.
- Envoyer un vrai e-mail:** Points to the email icon in the Actions column for Petra's Team.
- Visualiser la simulation:** Points to the eye icon in the Actions column for Petra's Team.
- Visualiser les membres de l'équipe et accéder aux notes du formateur:** Points to the 'Details' link under the 'GPN team' card.

Petra's Team		Monitoring							Actions		
Phase	Period	Questio...	Quality	Costs	Schedule	Directors	Team				
Execu...	9	0/0	108	147	100	119	108				

GPN team		Monitoring							Actions		
Phase	Period	Questio...	Quality	Costs	Schedule	Directors	Team				
Execu...	8	1/1	106	114	110	122	113				

Properties

Overview Statistiques **Properties** Advanced Prope...

Avancement limit

Avant-projet 1

Planification 1

Réalisation 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 ...

Clôture 1

Properties

Game Configuration

Auto reservation

EVM

Show Assigned Wages

Force question replies

Read Only

Read-Only

Message when read-only
this game is temporarily read-only

Langues à disposition des joueurs

Français (FR) English (EN)

Limite d'avancement

A la création de la partie, les droits d'avancement sont limités à la première phase.

Pour débloquer les phases suivantes, cliquer sur la case correspondant à la période que vous souhaitez rendre accessible aux équipes (dans l'exemple ci-dessus, les équipes peuvent avancer jusqu'en Execution, période 3).

Autoreservation

Dans ce mode, il n'est plus nécessaire de réserver les ressources dans le Gantt des ressources. Il suffit de leur affecter les tâches.

Ce mode est utile pour les formations courtes, type "executive" en entreprise ou dans des formations postgrades. Pour plus d'informations, se référer aux manuels utilisateurs "autoréservation".

EVM

Active ou désactive l'affichage de l'onglet EVM chez les joueurs.

Show Assigned Wages

En décochant la case, la colonne "Salaires assignés" de l'onglet "Activités" n'est plus visible.

Permet de laisser les étudiants faire les calculs eux-mêmes.

Force Questions Replies

Si activé, oblige les joueurs à répondre aux questions avant de passer à la phase suivante.

Read Only (Mode lecture)

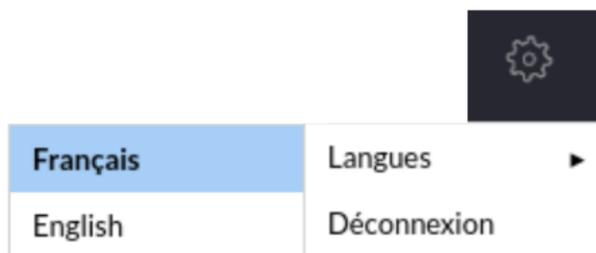
En cochant “Read Only”, la simulation est accessible par les étudiants, mais ils ne peuvent pas y faire d’actions irréversibles (réponses aux questions et actions, changements de périodes).

Langues à disposition des joueurs

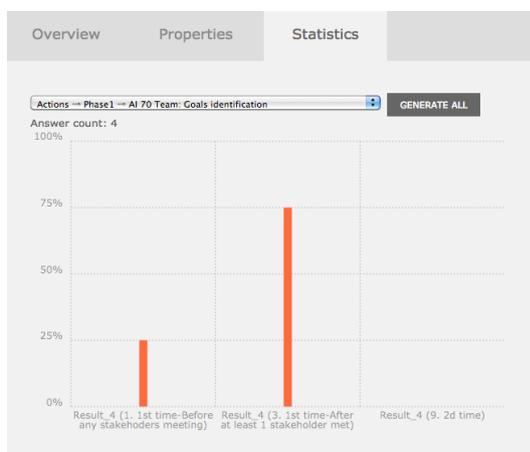
Certains scénarios, dont Artos et NPO, sont multilingues. Il est ici possible de restreindre les langues mise à disposition des joueurs.

Si plusieurs langues sont cochées, la langue initiale d’un joueur est choisie à l’aide des préférences linguistique de son navigateur. Le joueur a ensuite la possibilité de changer de langue grâce à son menu paramètre.

Dans l’exemple ci-dessus, un joueur pourra jouer en français ou en anglais, mais pas en allemand:



Statistics



Visualiser les statistiques des réponses des étudiants

Choisir une question dans la liste déroulante ou utiliser le bouton “Generate all” pour générer les statistiques de l’ensemble des questions.

