



PROGRAMME DE FORMATION

VTS Editor FORMATION
À DISTANCE
Niveau Débutant - Prise
en main, Gamification et
Méthodologies



VTS Editor

Formation à Distance



Présentation de la formation

Cette formation qualifiante concerne le logiciel-auteur VTS Editor, qui fait partie de la suite logicielle Virtual Training Suite™ :

<https://seriousfactory.com/logiciel-auteur-vts-editor/>



Objectif de la formation

Développez le savoir-faire et le savoir-être de vos apprenant en concevant vos premières expériences immersives pédagogiques à l'aide de VTS Editor, à travers des exercices adaptés à votre prise en main et votre montée en compétence.



Objectifs pédagogiques

- Connaître et être capable d'utiliser l'ensemble des fonctionnalités du pack **ESSENTIAL** du logiciel auteur VTS editor ;
- Utiliser VTS Editor afin de concevoir soi-même des simulations immersives ;
- Apprendre et utiliser notre méthodologie de conception pédagogique scénarisée ;
- Connaître et utiliser les astuces de gamification dans VTS Editor ;
- Choisir, assembler et déployer des Expériences VTS sur différentes plateformes (LMS, mobile, Web).



Public concerné

- Concepteurs pédagogiques, personnes en charge de la formation, ingénieurs pédagogiques, chefs de projets Digital Learning, responsables formation, formateurs ;
- Toute personne chargée de formation désireuse d'intégrer des parcours d'expérimentation à leurs parcours de formations présentiels, blended ou e-learning. ▼



Prérequis

- Maîtriser les environnements informatiques Mac ou Windows ;
- Disposer d'un pack VTS Editor ;
- Disposer d'un projet de scénario pédagogique de simulation à construire et à mettre en œuvre, utilisable pour pratiquer le logiciel VTS Editor.



Animation

Par des consultants-formateurs qualifiés, assurant également des missions d'accompagnement à la digitalisation pédagogique auprès d'entreprises industrielles et de service.



Durée de la formation

Entretien de diagnostic (30 minutes) ;
6 sessions de formation à distance d'une durée de 1h30.



Accessibilité

Toute personne âgée de plus de 18 ans.
Accessibilité aux personnes handicapées sur dossier.



Moyens pédagogiques, techniques et d'encadrement

La pédagogie choisie alterne l'approche théorique du logiciel et de son environnement et la mise en œuvre des apprentissages au travers de son utilisation, sous forme d'exercices pratiques.

Les participants doivent utiliser leur ordinateur, équipé d'une licence de VTS Editor en cours de validité, et la session pourra être effectuée à l'aide d'un logiciel de partage d'écran.

Tout le long de la formation et à la fin de celle-ci, il sera remis aux participants un manuel de formation, des tutoriels vidéo, et l'ensemble des fichiers sources qu'ils auront utilisé.



Plan de la formation

1. Prise en main de VTS Editor ;
2. Gamification avancée à l'aide des zones cliquables ;
3. Approfondissement des blocs techniques (« Flags », «compteur»...) ;
4. Méthodologie de conception pédagogique scénarisée ;
5. Coaching personnalisé sur la réalisation de sa première expérience ;
6. Utiliser l'assistant IA et les modèles de projet.
7. Déploiement et remontées de statistiques avec VTS Editor.



Contenu de la formation



Parcours personnalisé

Introduction à VTS Editor (1h30)

- Présentation du contexte d'utilisation des simulateurs d'entraînement dans un parcours de formation ;
- L'environnement informatique du logiciel ;
- Présentation du logiciel VTS Editor (grandes sections de l'application) ;
- Description et fonctionnement des Blocs (blocs d'information, bloc d'interaction, blocs de scénarisation).

Travaux pratiques : Mise en place et installation de l'environnement, prise en main de l'outil, exemples. Découverte des blocs, lecture de la documentation, ouverture d'un projet d'exemple. ▼

Conception, réalisation et diffusion d'un scénario pédagogique (5x1h30)

- Concepts, structure et notion de scénarios pédagogiques ;
- Création d'un scénario simple avec un décor et un avatar ;
- Manipulation des Blocs sur un cas concret ;
- Propriétés standards des briques fonctionnelles ;
- Choix d'environnement et des avatars, depuis la bibliothèque du logiciel ;
- Initiation aux zones cliquables et à leur configuration avancée ;
- Initiation aux méthodologies de conception et de scénarisation dans VTS Editor ;
- Éléments de configuration avancée adaptée au projet personnel ;
- Déploiement et suivi des apprenants dans le cadre du projet personnel.
- Création de projet avec assistant IA et modèles de projet

Travaux pratiques : Application à un projet personnel.



Retours sur la formation

Suivi et évaluation

- Questionnaire de satisfaction ;
- Remise des modèles et scènes créés durant la session de formation ;
- L'évaluation de la montée en compétence des apprenants est assurée par des exercices de suivi et de mise en pratique des connaissances.



Contact

François Puijalon

Training Manager / Coordinator

vts-formation@seriousfactory.com