



PROGRAMME DE FORMATION

VTS Editor **Niveau Débutant -** **PRISE EN MAIN ET** **MÉTHODOLOGIES**



SERIOUS
FACTORY

VTS Editor

Prise en main,
Gamification et
méthodologies
Niveau Débutant



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

Pouvoir intégrer des parcours différenciés et immersifs contenant de l'expérimentation et de la mise en pratique virtuelle dans ses modules de formation digitale.

Acquérir une plus grande compétence dans la conception et la rédaction d'expériences immersives, à travers l'apprentissage de nouvelles techniques de scénarisation ainsi que d'une méthode itérative.

VTS Editor

Prise en main, Gamification et méthodologies - Niveau Débutant



Objectifs pédagogiques

- Connaître et être capable d'utiliser l'ensemble des fonctionnalités du logiciel auteur VTS Editor (Pack ESSENTIAL) ;
- Utiliser VTS Editor afin de concevoir soi-même des expériences immersives d'apprentissage ;
- Connaître et être capable d'utiliser la méthode en 9 points pour créer une Expérience VTS ;
- Améliorer la pertinence de sa conception pédagogique d'expériences immersives ;
- Connaître et assimiler de nouvelles techniques de mise en rythme et de scénarisation d'Expériences immersives.



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 ;
- Savoir concevoir des séquences et scénarios pédagogiques présentiels et / ou à distance ;
- Disposer d'un projet de scénario pédagogique de simulation comportementale concret 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

2 jours (14h).



Accessibilité

Toute personne âgée de plus de 18 ans. Accessibilité aux personnes handicapées en présentiel (conformément au règlement intérieur du client) ainsi que dans nos locaux (sur dossier).

VTS Editor

Prise en main, Gamification et méthodologies - Niveau Débutant



Moyens pédagogiques, techniques et d'encadre- ment

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 apporter leur ordinateur, équipé d'une licence de VTS Editor en cours de validité.

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.** Découvrir l'immersive learning et les leviers de la gamification ;
- 2.** Structurer et améliorer son travail à l'aide de nos méthodologies de conception et de scénarisation ;
- 3.** Prendre en main VTS Editor afin de réaliser sa propre simulation ;
- 4.** Bonnes pratiques et conseils d'application sur son projet personnel.
- 5.** Utiliser l'assistant IA et les modèles de projet.

VTS Editor

Prise en main, Gamification et méthodologies -
Niveau Débutant



Contenu de la formation



1er jour

Introduction à la méthodologie de création d'Expérience VTS

- Présentation du contexte d'utilisation des simulateurs d'entraînement dans un parcours de formation ;
- Rappel de notions de transmission de message ;
- Rappel technique du logiciel VTS Editor (grandes sections de l'application).

Présentation de la méthode en 9 points

- Présentation des 9 points de la méthode ;
- Définition de chacun des points. ▼

Explication et mise en pratique point par point

- **Point 1** : Définition de l'Objectif, de la Cible et du Concept ;
- **Point 2** : Définition des messages clés ;
- **Point 3** : Création de l'architecture de l'Expérience ;
- **Point 4** : Répartition des messages clés dans l'architecture ;
- **Point 5** : Création du chemin idéal ;
- **Point 6** : Élaboration d'alternatives ;
- **Point 7** : Mise en place du Scoring et du/des débriefings ;
- **Point 8** : Finitions (Médias, textes, sonorisation).

Travaux pratiques : Mise en application de chacun des points à travers un projet d'exemple.

Méthodes d'amélioration du rythme et de la scénarisation

- Rythme d'une expérience immersive ;
- Concept du monomythe appliqué à la conception pédagogique scénarisée.

VTS Editor

Prise en main, Gamification et méthodologies -
Niveau Débutant



Contenu de la formation



2ème jour

Introduction à VTS Editor

- 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).
- Création de projet avec assistant IA et modèles de projet

Travaux pratiques : Mise en place et installation de l'environnement. Prise en main de l'outil. ▼

Description et fonctionnement des Blocs

- Blocs Information ;
- Blocs Interaction ;
- Blocs Technique ;

Travaux pratiques : Création et paramétrage de chaque Bloc.

Création d'un scénario pédagogique

- 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 ;
- Eléments de configuration.

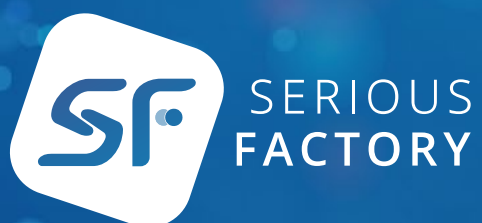
Travaux pratiques : Reproduction d'un scénario existant.



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