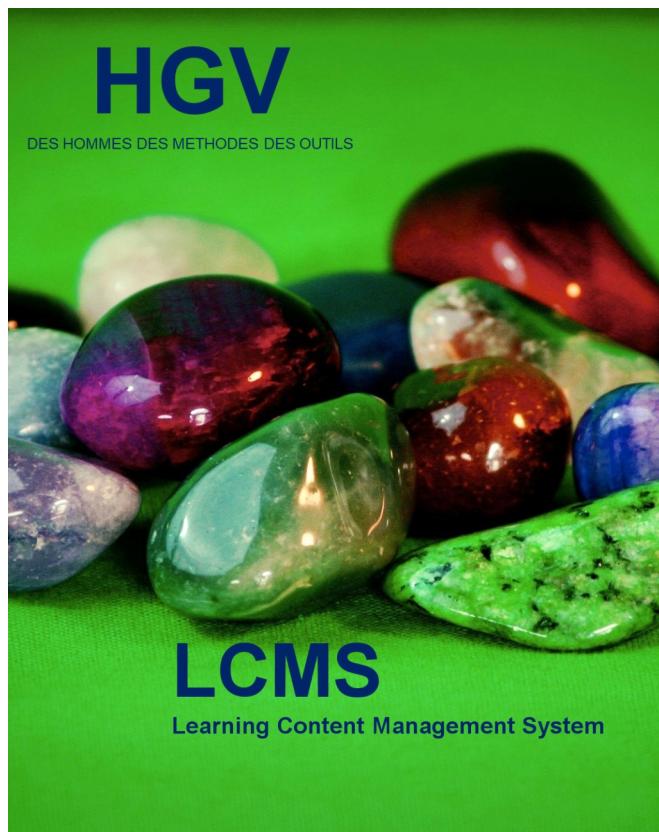


DOLIBARR

Guide d'utilisation de l'outil OPALE



Guide

DOLIBARR/02/JLB/B

Paternité, Copyright

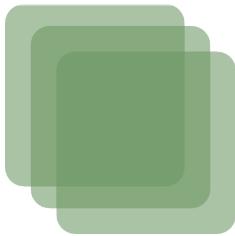
HGV - DES HOMMES DES MÉTHODES DES
OUTILS

Date, version

07/02/2019 - Version A2

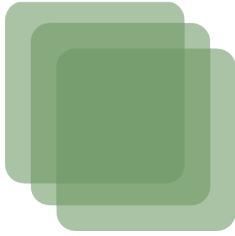
Nature

Guide



Sommaire

Préambule.....	4
I Installation des modules sur OPALE.....	5
A Installation de la chaîne éditoriale.....	5
B Import des modules.....	12
II Édition/modification des modules.....	15
A Structure des modules.....	15
B Ajout/Modification des ressources.....	16
C Structure d'un cours.....	20
D L'éditeur.....	24
E Grain de contenu.....	26
F Exercice.....	34
III Génération des livrables.....	39
A Module au format SCORM.....	39
B Archives.....	41
IV Pour aller plus loin.....	43



Préambule



Le présent document décrit le processus d'édition, de modification et de génération des modules de formation **Dolibarr**.

Chaque module de formation ou étude de cas est fourni dans deux formats :

- le format **SCORM** pour la diffusion en particulier sur la plateforme **MOODLE**,
- et au format archive **.scar** (SCENARI Archive).

L'archive peut être rechargée sur la chaîne éditoriale Scenari OPALE pour édition, modification et génération des modules de formation.

L'objectif de ce guide est d'expliquer comment utiliser ces fichiers "archive" pour assurer la maintenance des modules de formation **Dolibarr**. Ce guide complète la documentation officielle de la chaîne éditoriale Opale disponible sur le site de l'association Scenari (www.scenari.org).

Convention

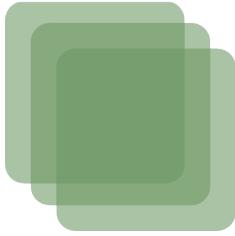
Nous utilisons la convention suivante pour l'identification des modules :

- cours : C_NomDuCours_Version :
 - exemple pour le cours "Installation de DOLIBARR" : **C_Installation_A** (A pour la première version) ;
- étude de cas : EDC_NomDuCours_Version :
 - exemple pour l'étude de cas "Installation et configuration de DOLIBARR" : **EDC_InstallationConfiguration_A** (A pour la première version)



L'installation des modules de formation **Dolibarr** au format **SCORM** sur

MOODLE est décrite dans le document **DOLIBARR/01/JLB/A**. L'installation du **LMS MOODLE** est décrite dans le document **DOLIBARR/03/AV/A**.



Installation des modules sur OPALE

A Installation de la chaîne éditoriale

Téléchargement

Pour installer la chaîne éditoriale OPALE, il faut se rendre sur le site de l'association "Scenari" (<https://scenari.org>) et sélectionner la page "**TELECHARGEMENTS**".

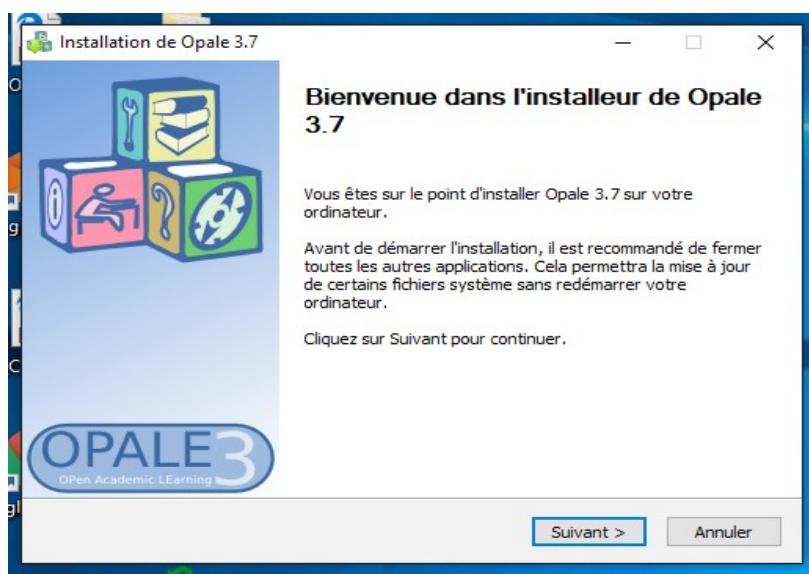
1. Sélectionnez la chaîne éditoriale **OPALE 3.7**,
2. Téléchargez l'exécutable correspondant à votre système d'exploitation.
3. Télécharger le fichier complémentaire **Skin Sunrise 0.10.0.01**.

Dans ce guide nous utiliserons la version WINDOWS.

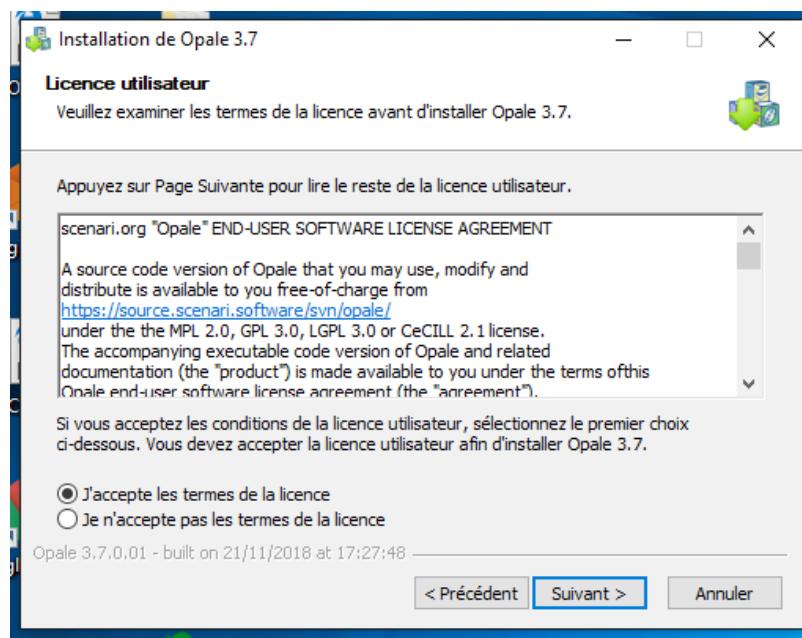
Installation d'OPALE 3.7

Dès que le fichier OPALE 3.7 est téléchargé, lancez l'exécutable et suivez les instructions.

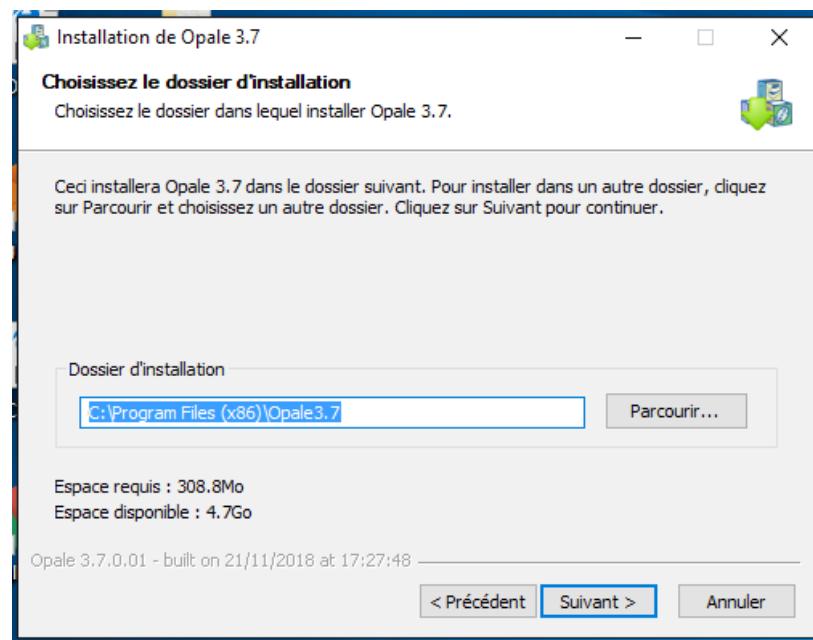
Vous cliquez sur "**Suivant**".



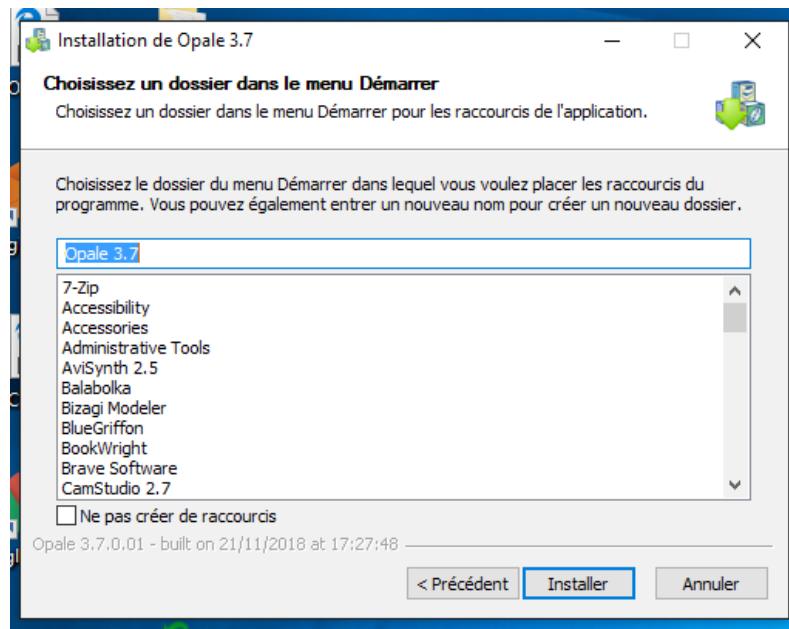
Cochez la case "**J'accepte les termes de la licence**", puis cliquez sur "**Suivant**".



Si vous le souhaitez, vous pouvez modifier le dossier où sera installée l'application puis cliquez sur "**Suivant**".



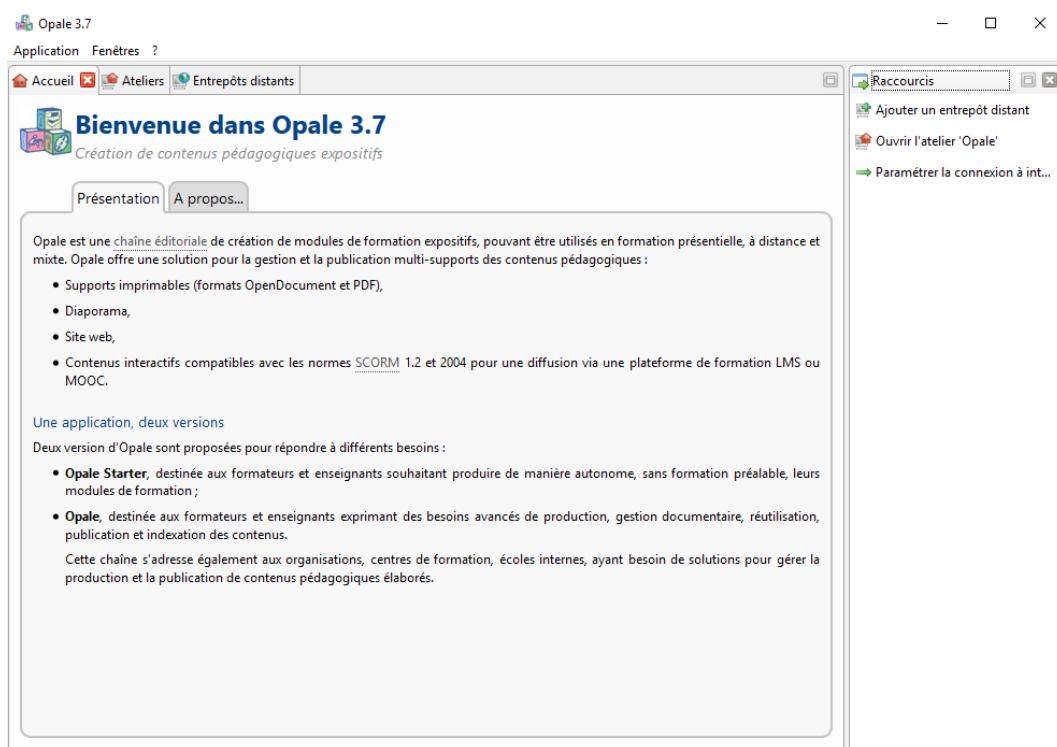
Cliquez sur "**Installer**".



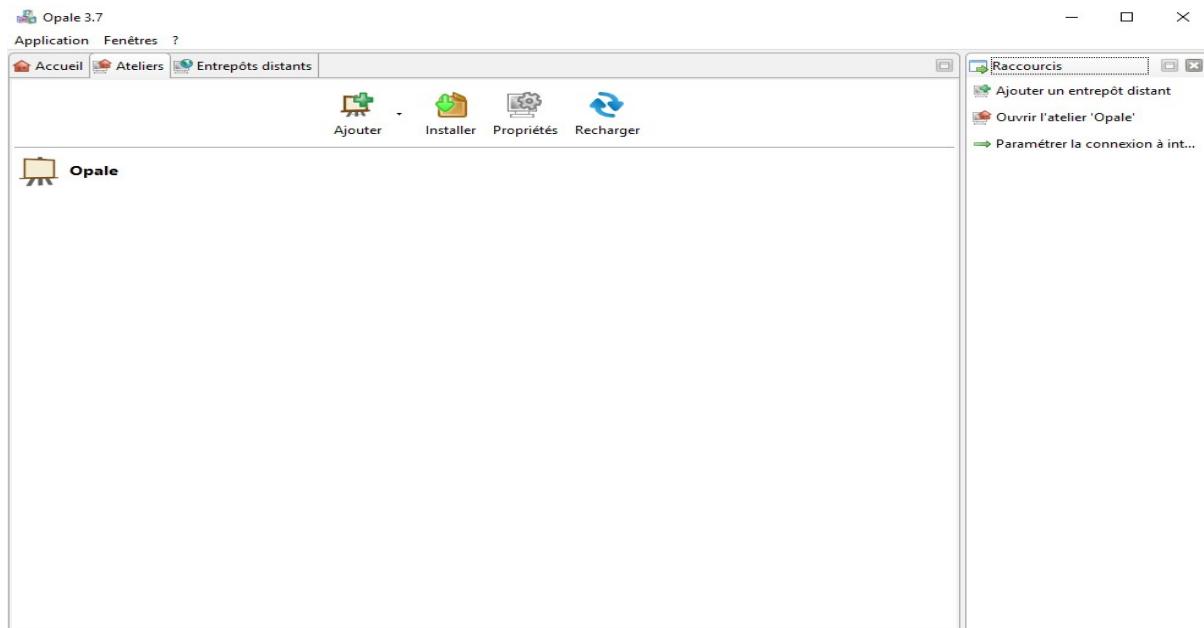
Cliquer sur "**Fermer**". L'application est installée et va s'ouvrir.



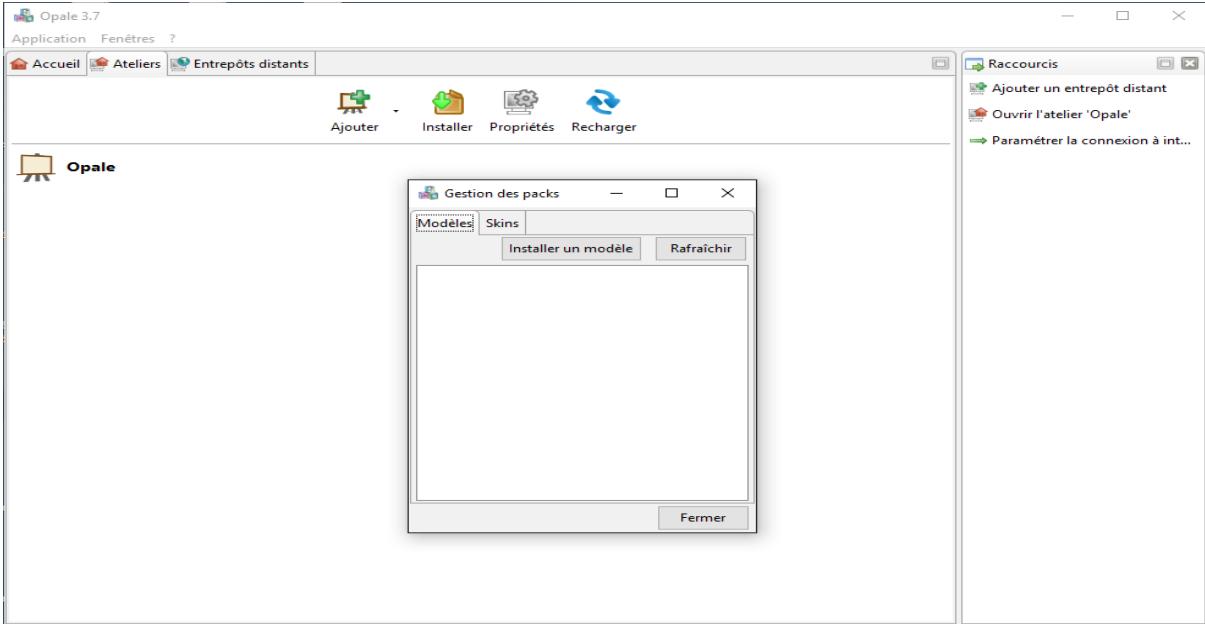
L'écran d'accueil d'**OPALE** apparaît. Cliquez sur l'onglet "**Ateliers**".



Dans l'écran "**Ateliers**" cliquez sur l'icône "**Installer**".

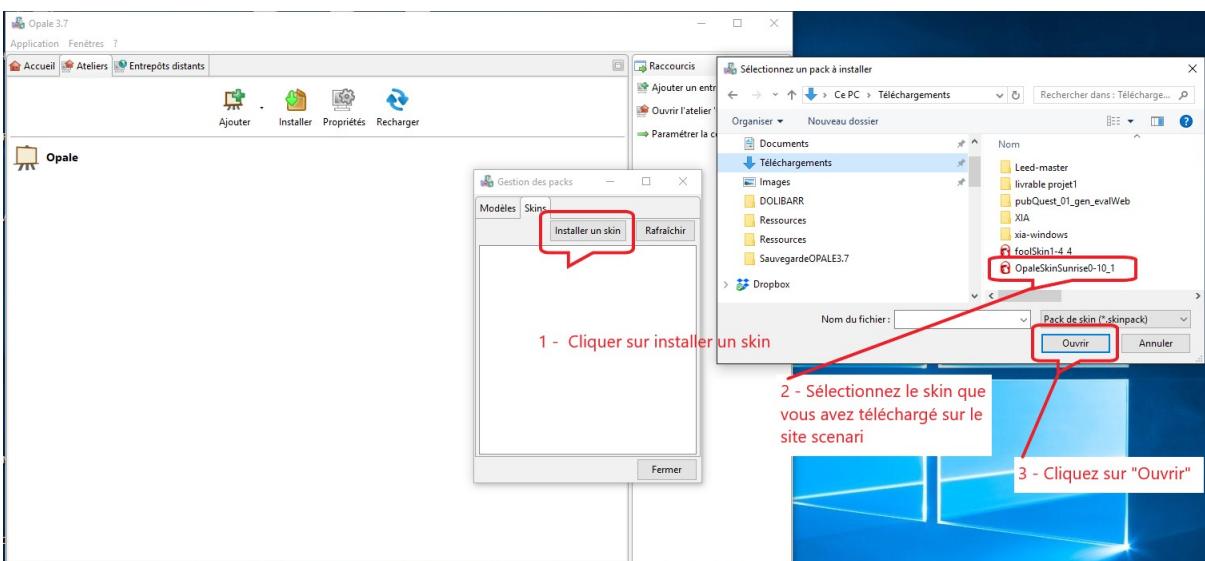


Une nouvelle fenêtre "Gestion des packs" apparaît. Dans cette fenêtre choisir l'onglet "Skins".

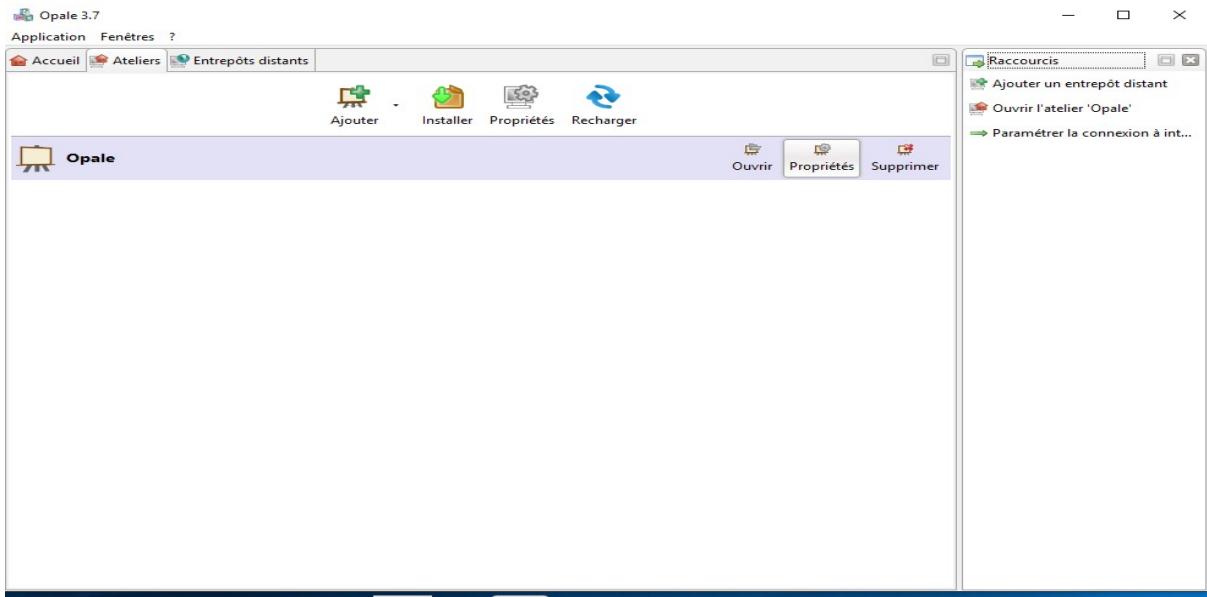


- Cliquez sur "**Installer**".
- Sélectionner le fichier skin "**Sunrise**" que vous avez téléchargé sur le site de Scénari.
- Cliquez sur "**Ouvrir**".

Le skin s'installe. Dès que le skin est installé, fermez la fenêtre "Gestion des packs".

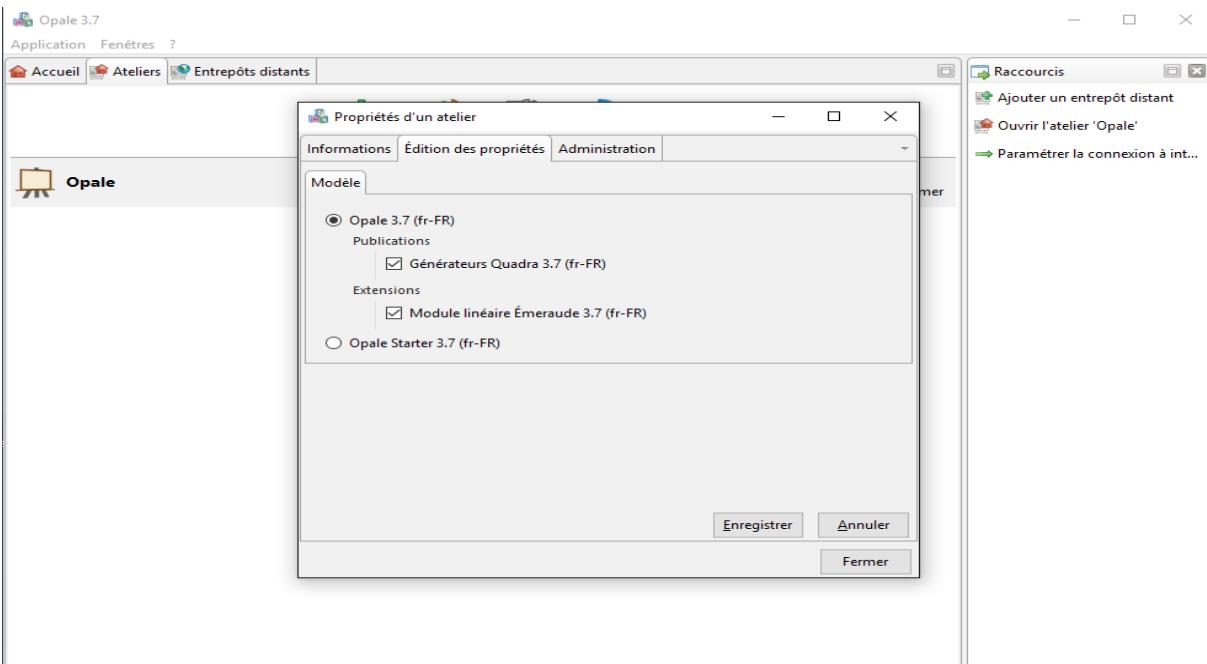


Amener la souris de l'ordinateur sur la ligne "**OPALE**" et cliquez sur "**Propriétés**".

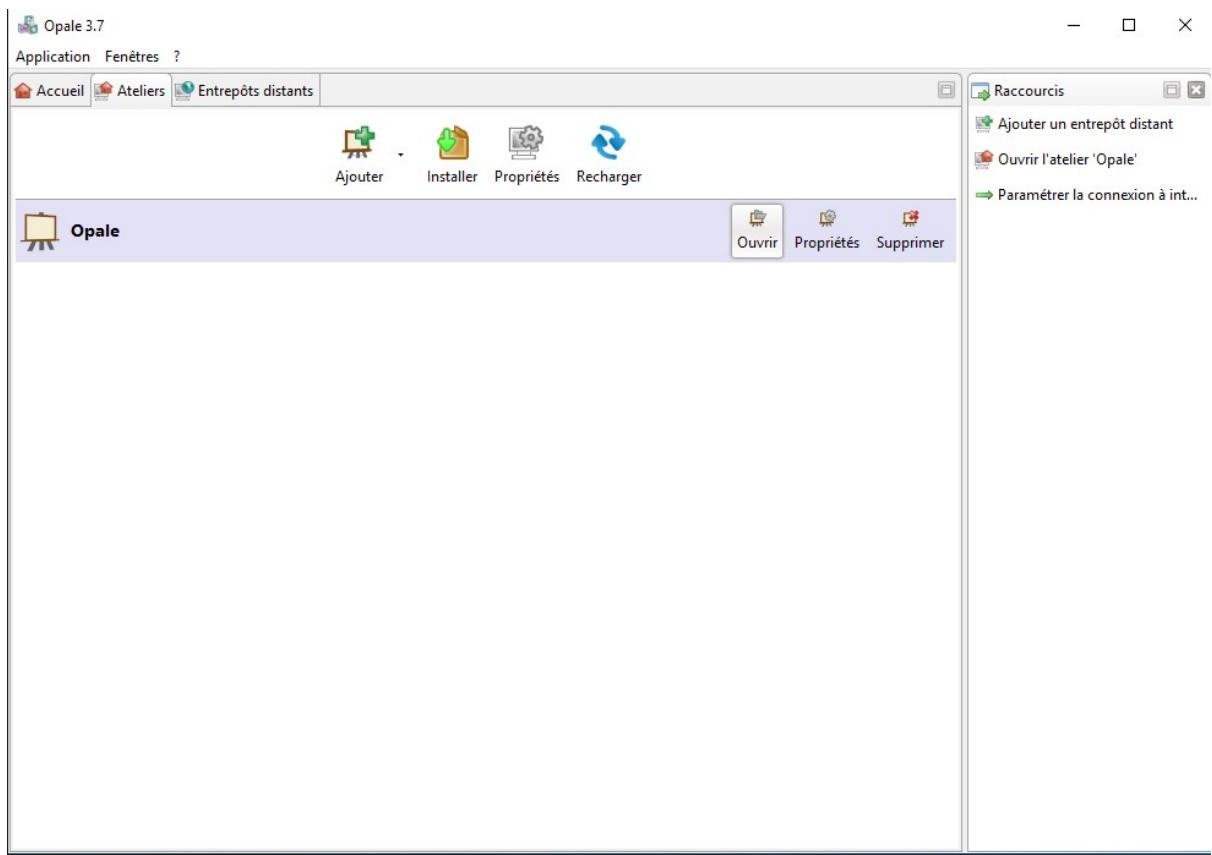


Une nouvelle fenêtre "**Propriétés d'un atelier**" apparaît.

1. Sélectionnez l'onglet "**Édition des propriétés**".
2. Cochez "**Opale 3.7**", "**Générateurs Quadra 3.7**", "**Module linéaire Émeraude 3.7**".
3. Cliquez sur "**Enregistrer**", puis "**Fermer**".



Votre atelier **OPALE** est prêt. Vous pouvez l'ouvrir en cliquant sur "**Ouvrir**".

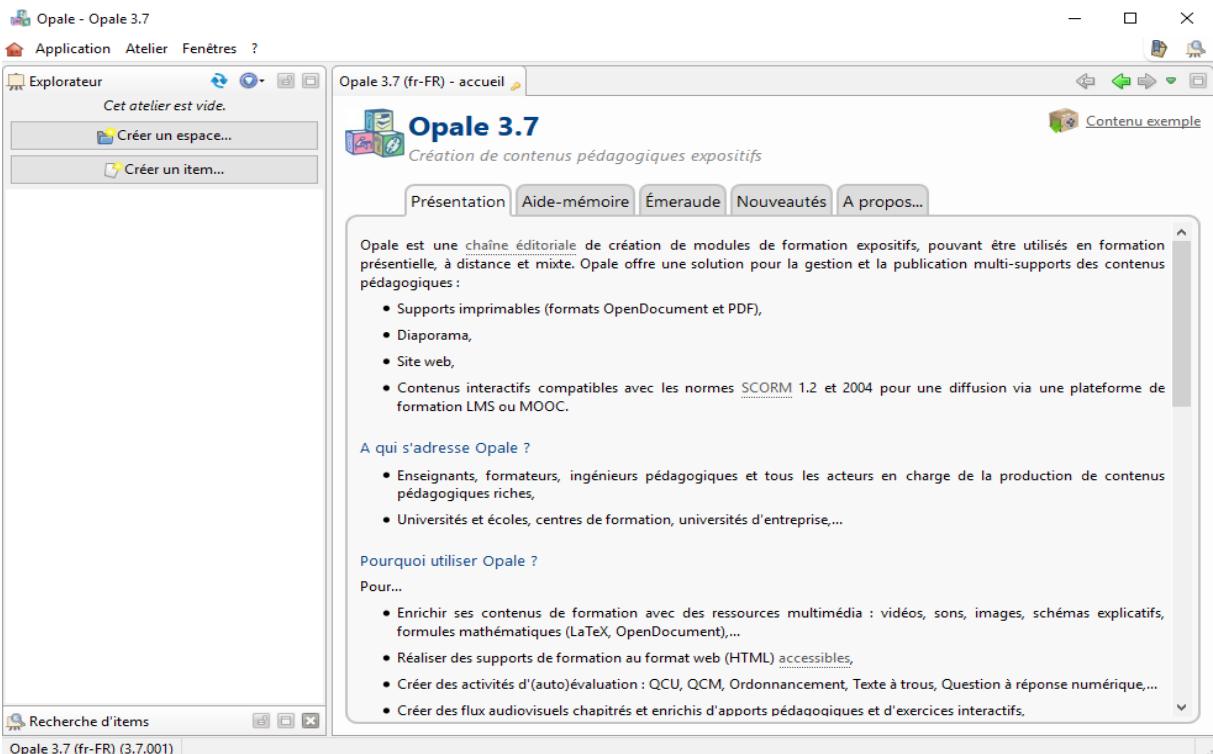


B Import des modules

Nous allons maintenant importer les modules de formation dans notre atelier. Tout d'abord ouvrez votre atelier.

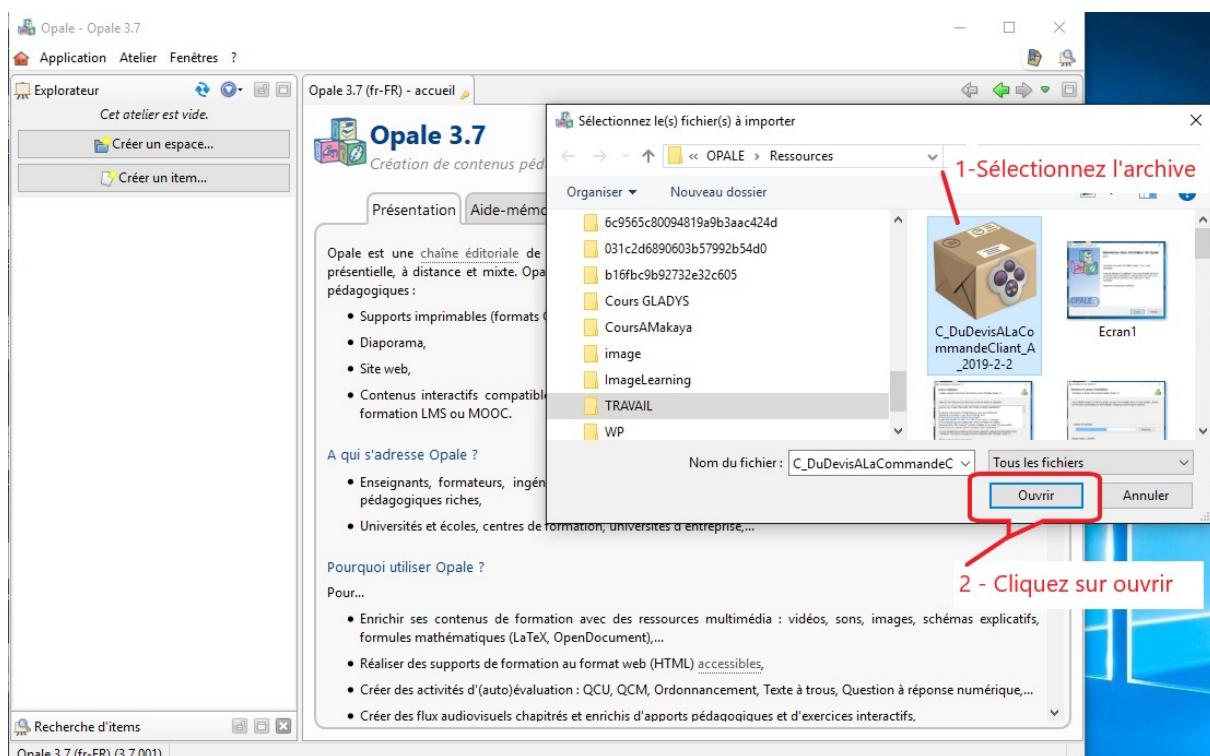
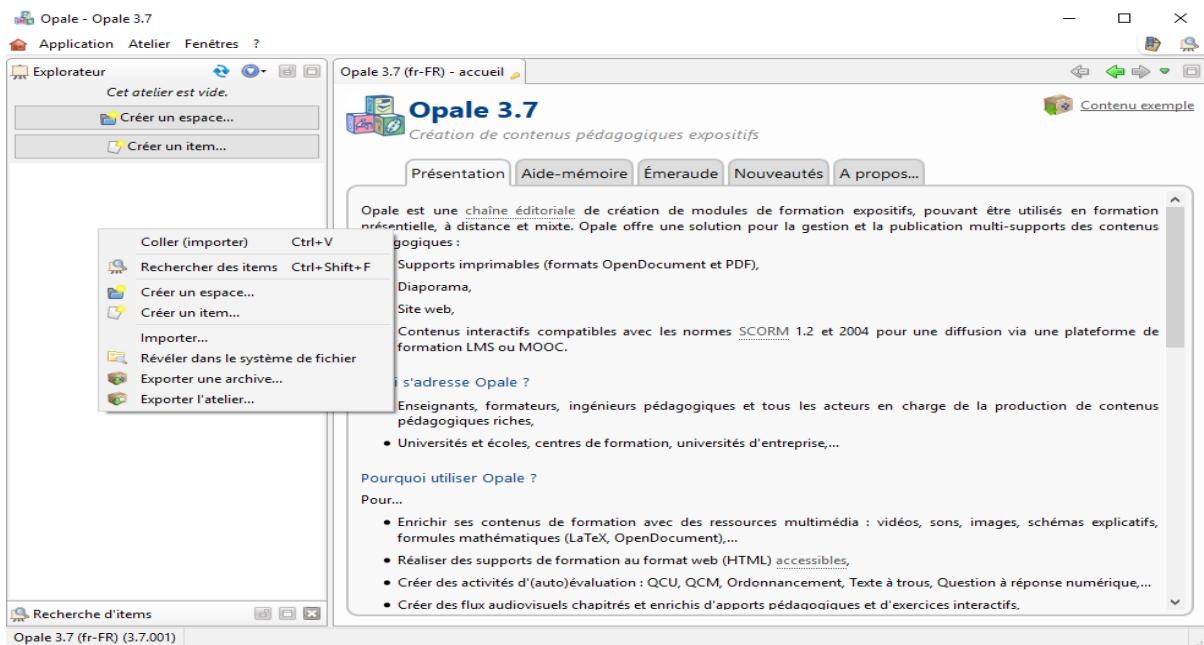
L'atelier comporte deux zones.

- La première zone à gauche dans laquelle nous allons retrouver les fichiers constituant le module que nous appellerons l"**"Explorateur"**.
- La deuxième zone à droite (plus large) qui est la zone d'édition que nous appellerons l"**"Éditeur"**.

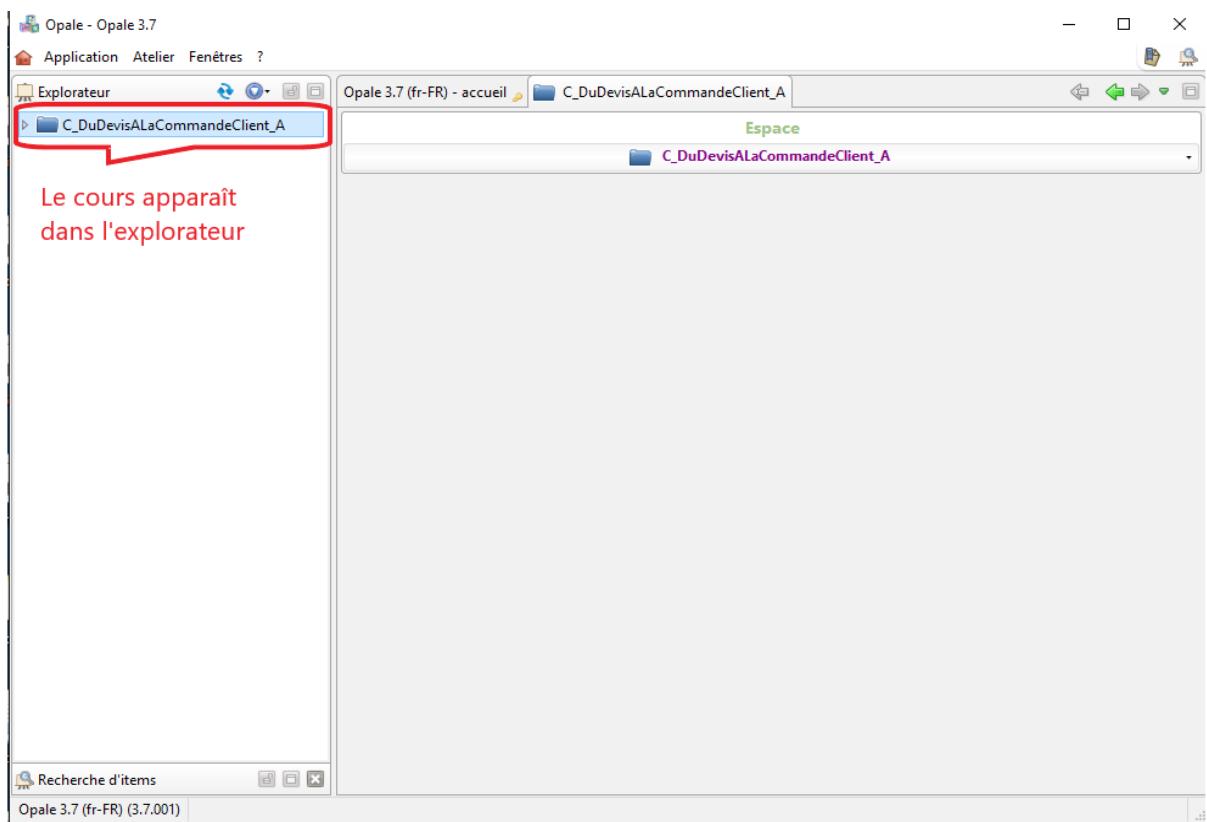


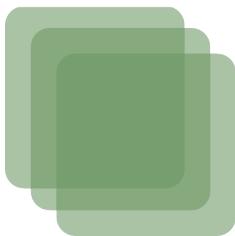
07/02/2019 - Version A2

Pour importer une archive, faites un clic dans dans l'explorateur. Une fenêtre apparaît.
Cliquer sur le menu "**Importer**".



Le module de cours apparaît dans l'**explorateur**.





Édition/modification des modules

A | Structure des modules

Tous les modules sont structurés de la même façon. Déployer le cours "C_NomDuCours_A" en cliquant sur les petits triangles.

- Le cours comporte trois répertoires "**Cours**", "**Quiz**" et "**Ressources**".
- Le répertoire "Ressources" comprend lui-même des répertoires :
 - Audios
 - Documents
 - Images
 - Vidéos,
 - Web.

The screenshot shows the Opale 3.7 application window. On the left, the 'Explorateur' (Explorer) panel displays the course structure:

- ▲ C_DuDevisALaCommandeClient_A
 - ▷ Cours
 - ▷ Quiz
 - ▲ Ressources
 - ▷ Audio
 - ▷ Documents
 - ▷ Images
 - ▷ Vidéos
 - ▷ Web

The 'Quiz' folder is currently selected, indicated by a blue selection bar. On the right, the main dashboard for 'Opale 3.7 (fr-FR) - accueil' is visible, featuring the Opale logo and the tagline 'Création de contenus pédagogiques exp...'. It includes tabs for 'Présentation', 'Aide-mémoire', and 'Émeraude'. Below the tabs, there is descriptive text about Opale's editorial chain and its features, such as print-ready supports (OpenDocument formats), diaporamas, websites, and interactive contents. There are also sections for 'A qui s'adresse Opale?' and 'Pourquoi utiliser Opale?'. The bottom of the dashboard has a decorative orange footer.

Le répertoire "**Cours**" comporte le fichier contenant le cours et le fichier de transformation de ce cours en fichiers SCORM. Nous expliciterons cela dans la suite du document.

Le répertoire "**Quiz**" comporte les différentes questions du quiz

Le répertoire "**Ressources**" contient l'ensemble des ressources utilisées dans le cours : images, vidéos, audios, documents (pdf, word, excel,...) et liens URL.

Le respect de cette structure pour tous les modules permet d'assurer une prise en main aisée par tous pour modifier et/ ou compléter les modules.

Attention les répertoires vides n'apparaissent pas.

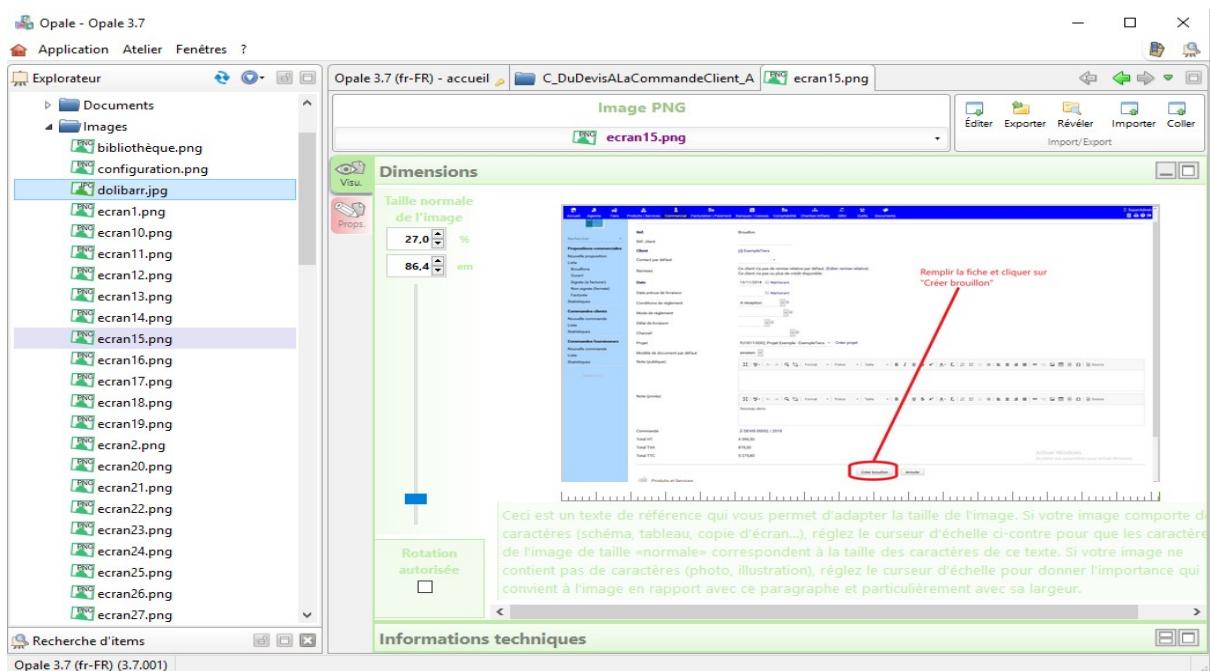
B Ajout/Modification des ressources

Nous allons tout d'abord nous préoccuper des ressources et apprendre à les modifier et/ ou en rajouter.

Modification d'une ressource

Nous allons faire la manipulation sur une image mais les manipulations sont les mêmes pour tout autre ressource.

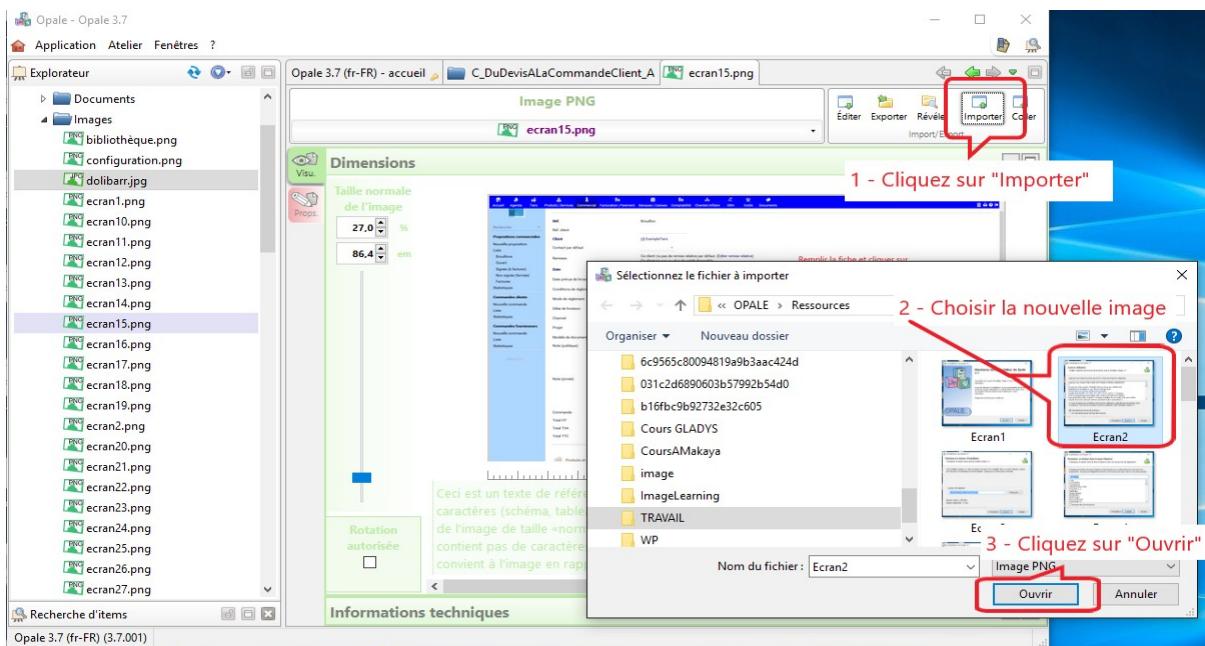
Tout d'abord ouvrez le répertoire "**Images**". Une liste d'images apparaît. Cliquez sur une image, elle apparaît dans l'**éditeur**.



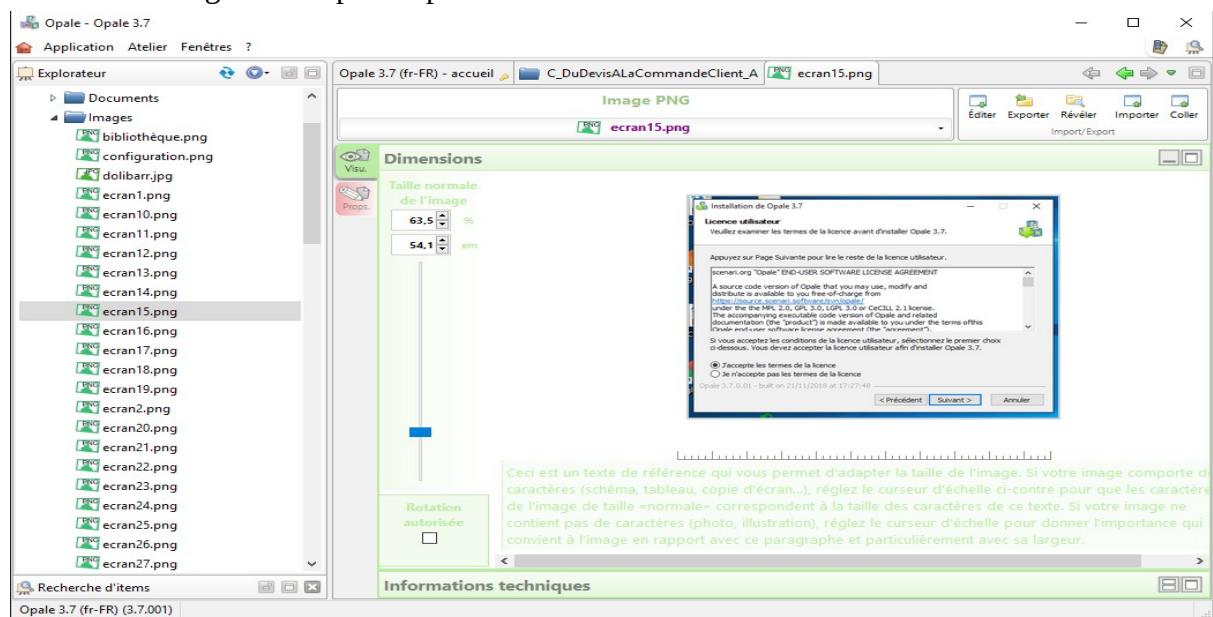
Pour remplacer cette image par une autre, il faut :

1. cliquer sur l'icône "**Importer**" en haut à droite,
2. sélectionner la nouvelle image,
3. cliquer sur "**Ouvrir**".

L'ancienne image est alors changée par la nouvelle. Faites attention d'utiliser le même format d'image que l'image à remplacer.



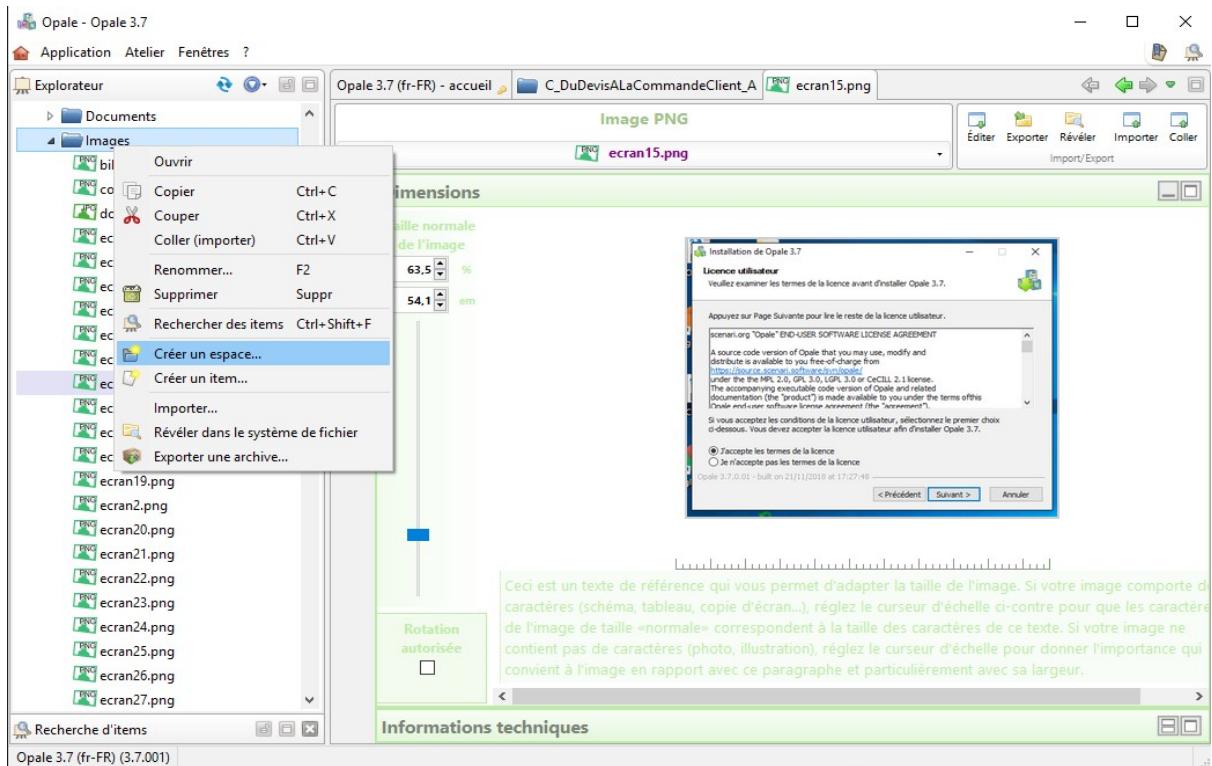
L'ancienne image est remplacée par la nouvelle.



Rajouter une ressource.

Nous allons apprendre à rajouter une ressource. Nous prenons l'exemple d'une image mais le principe est le même pour toute autre ressource.

Faites un clic droit sur le répertoire "**Images**", un menu apparaît puis cliquer sur "**Créer un item...**".



Une fenêtre "**Création d'item**" apparaît.

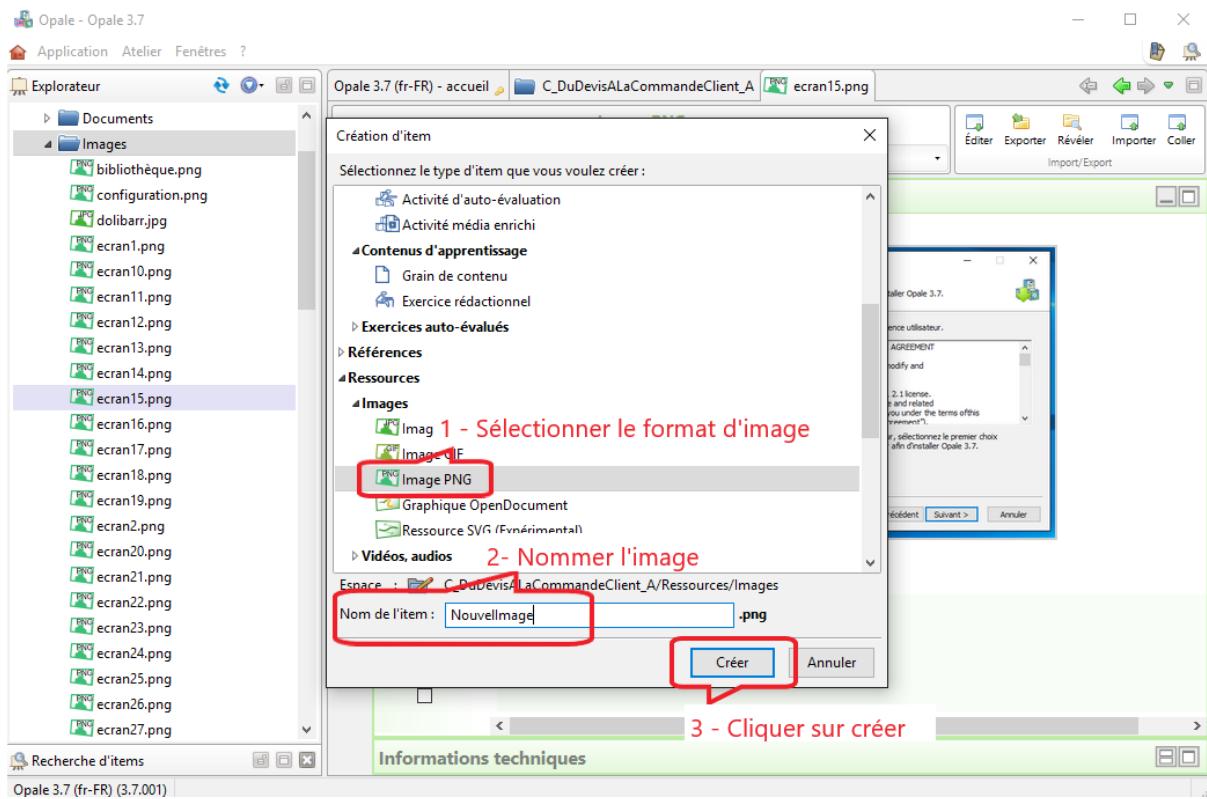
Cliquez sur "**Ressources/Images/format de l'image (par exemple png)**"

Nommez l'image.

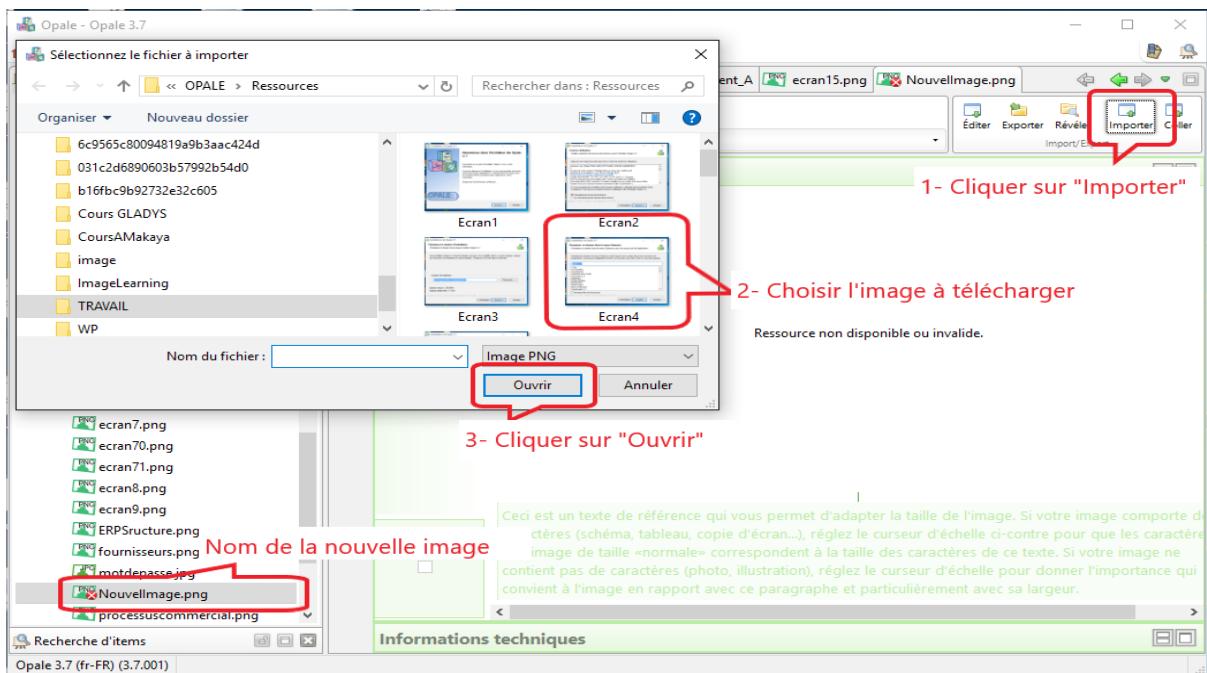
Cliquez sur "**Créer**".

DOLIBARR > Édition/modification des modules

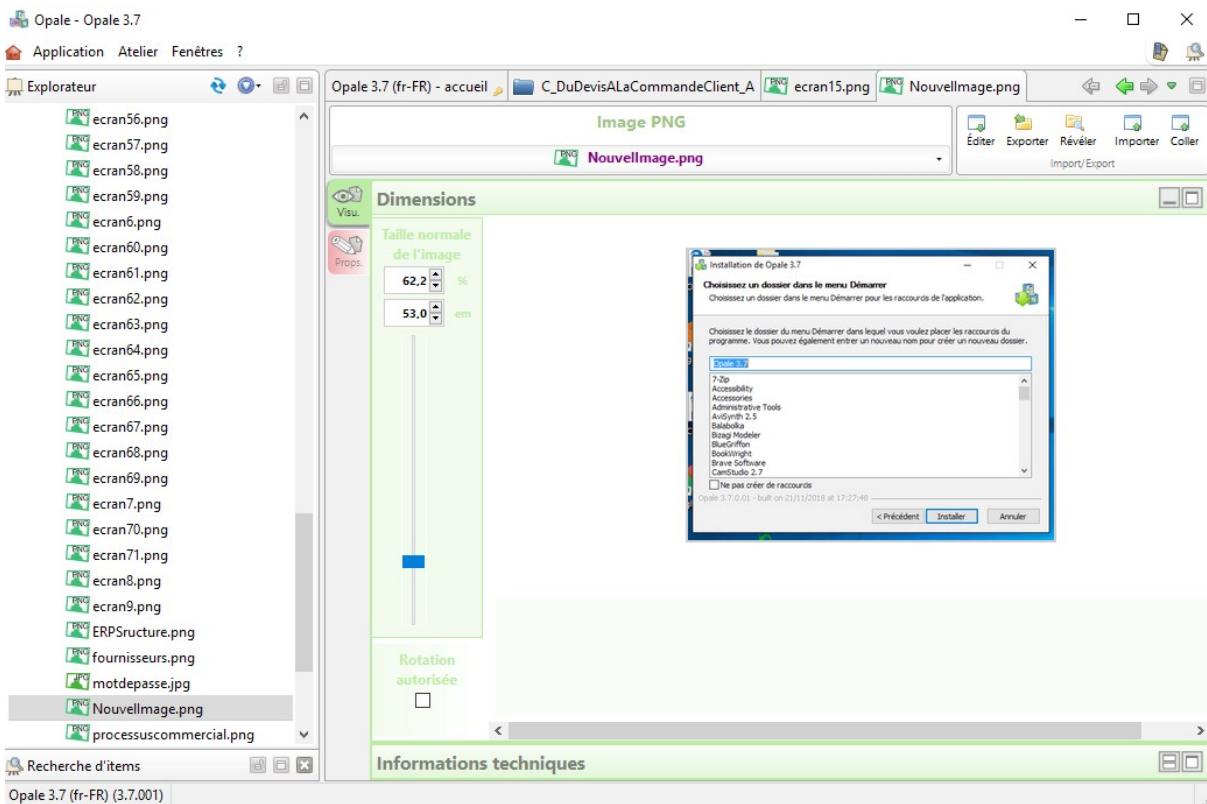
07/02/2019 - Version A2



Maintenant nous allons télécharger l'image.



La nouvelle image est chargée.



C Structure d'un cours

Le répertoire "**Cours**" contient deux fichiers :

- le fichier "**Cours.xml**" qui constitue le cours,
- le fichier '**Cours_web.publi**' qui convertit le module cours au format **SCORM**.

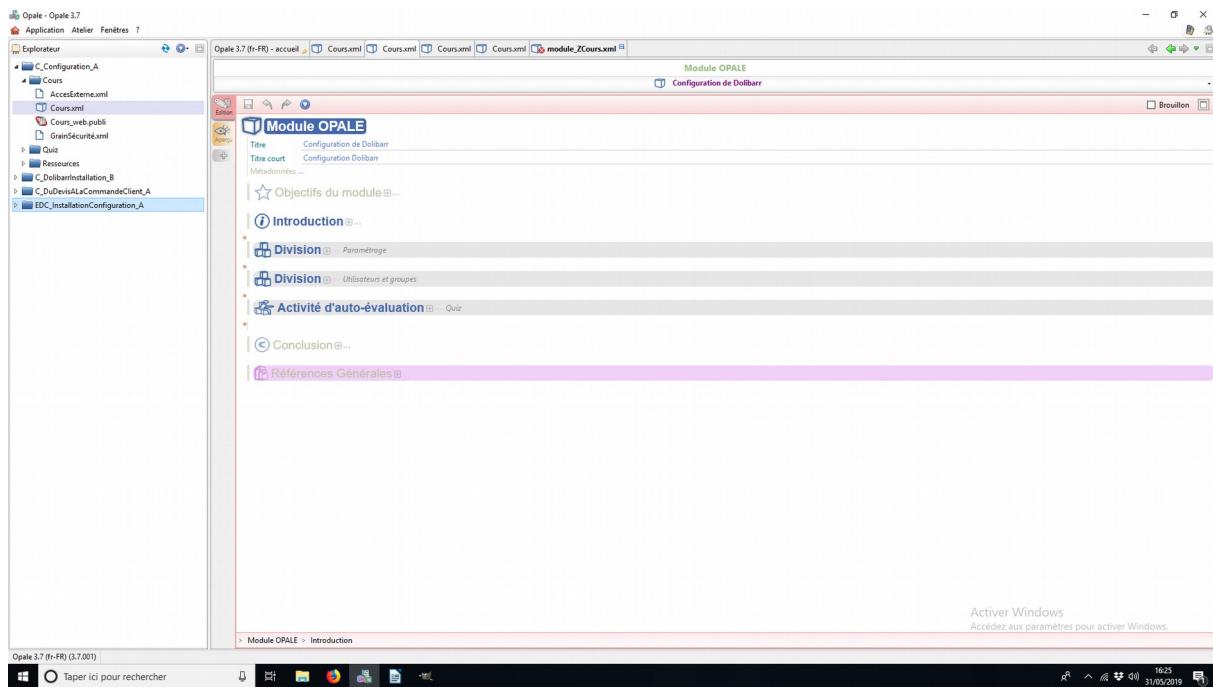
Dans ce chapitre nous nous occuperons du fichier "**Cours.xml**" pour apprendre à modifier le cours.

Contenu d'un module

Un module de formation est constitué de "**Divisions**" et d'une "**Activité d'auto-évaluation**" et les études de cas d'une "**Activité d'apprentissage**" uniquement.

DOLIBARR > Édition/modification des modules

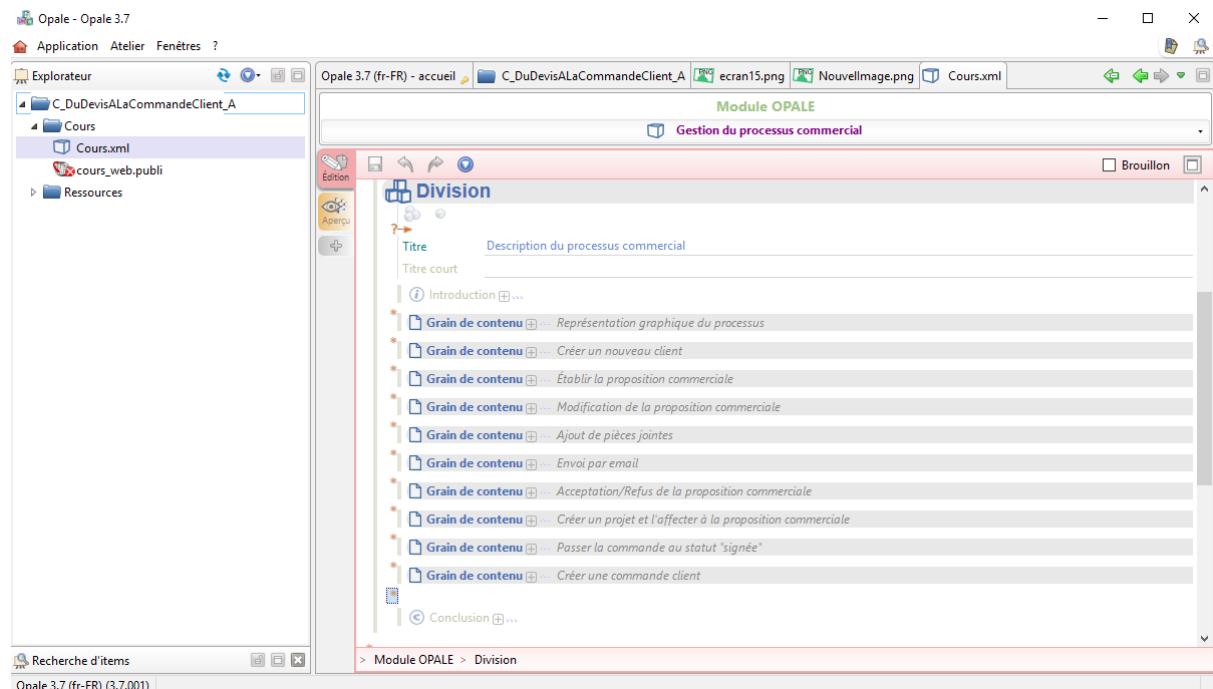
07/02/2019 - Version A2



La "**Division**" est constituée de "**Divisions**" et de "**Grains de contenu**".

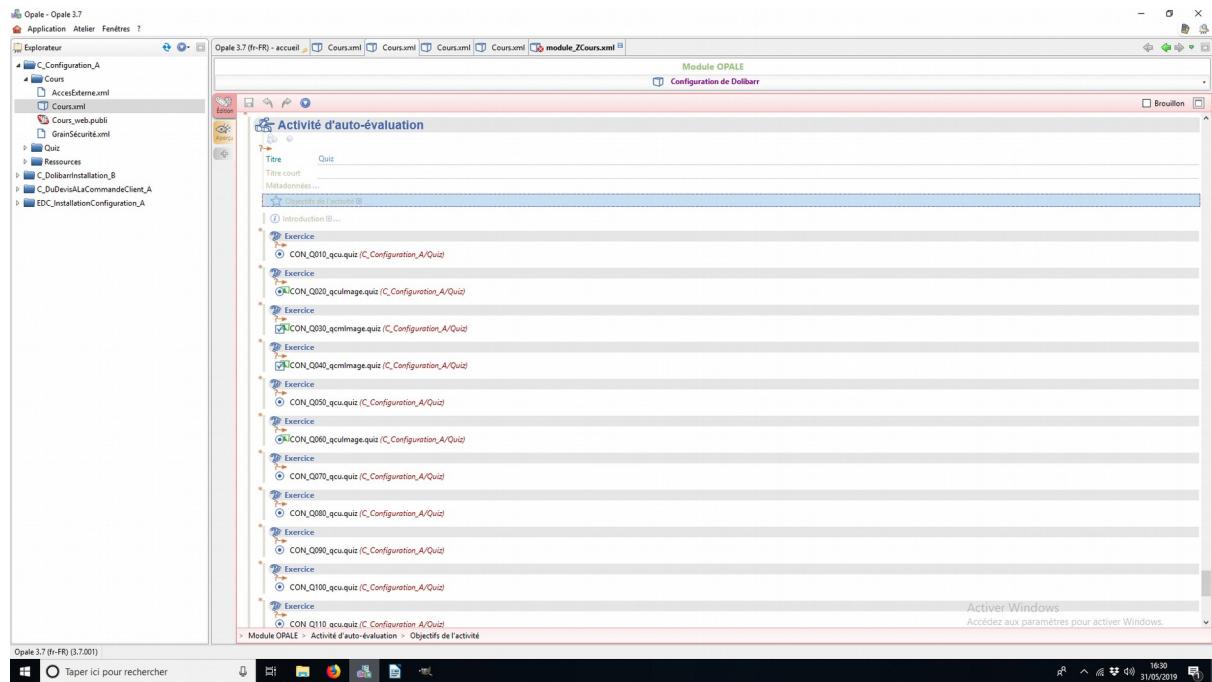
Une "**Division**" correspond à un chapitre ou un sous-chapitre du cours.

Le "**Grain de contenu**" est la brique élémentaire d'un cours. Il peut être réutilisé dans plusieurs cours différents. Il est alors externalisé de la division et apparaît dans l'explorateur.

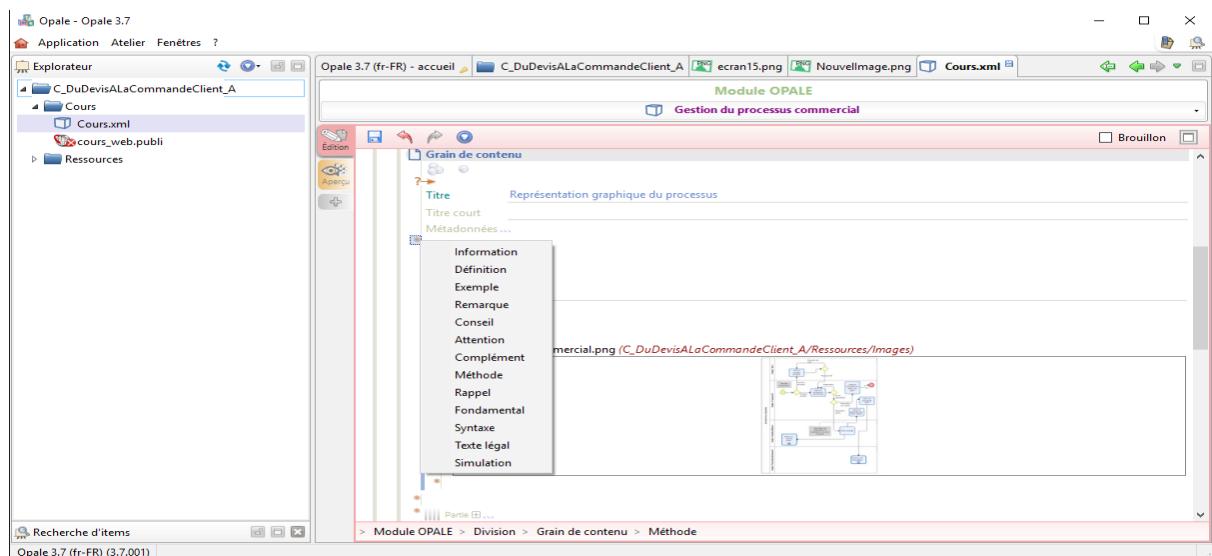


L' "Activité d'apprentissage" est constituée de "Grains de contenu" et éventuellement d'une "Liste d'exercices".

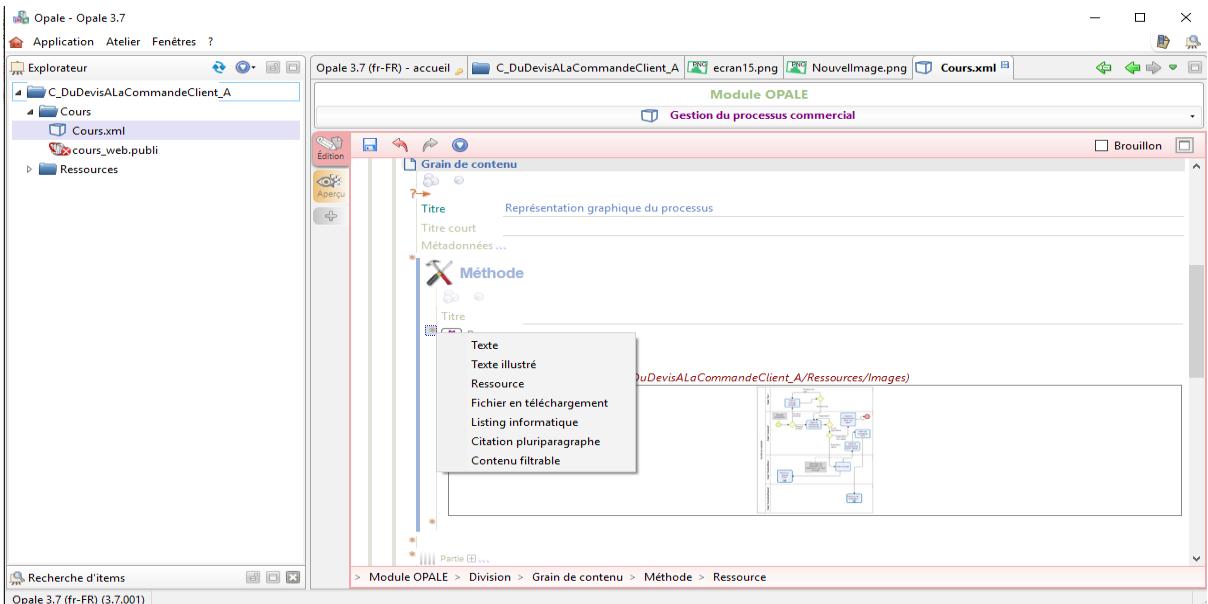
L'activité "Activité d'auto-évaluation" est constituée d'"Exercices"



Un "Grain de contenu" est constitué de blocs : Information, Définition, Exemple, Remarques, Conseil, Attention, Complément, Méthode, Rappel, Fondamental, Syntaxe, Texte légal, Simulation. Chaque bloc a un objectif pédagogique différent. Il apparaît dans le cours avec une représentation graphique différente qui permet à l'apprenant de facilement identifier l'objectif.

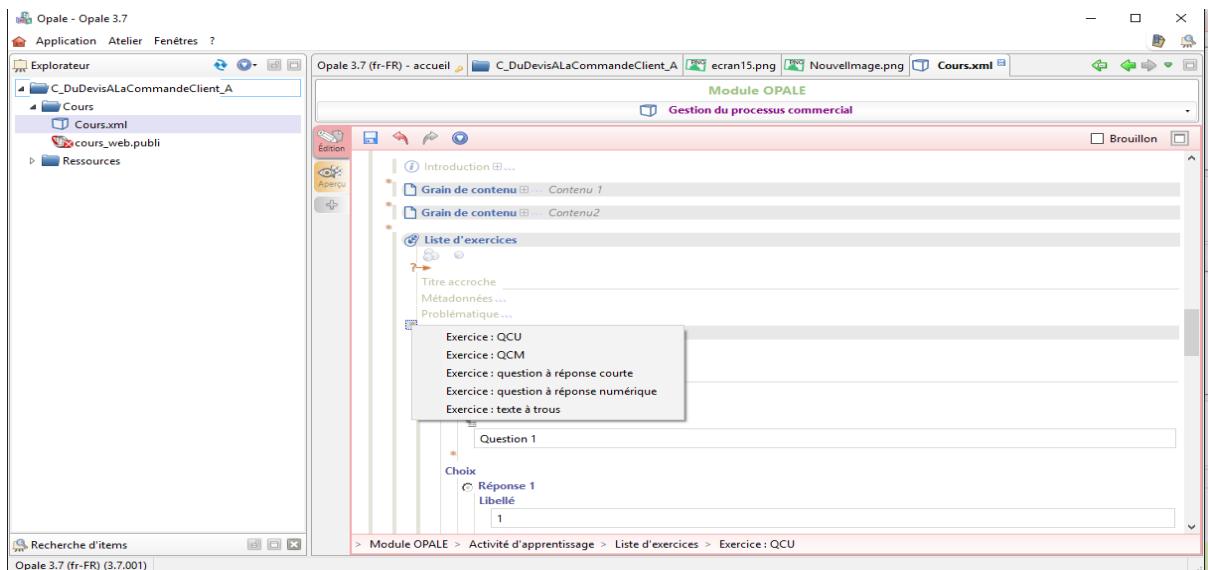


Un bloc est constitué de sous-blocs : texte, texte illustré, ressource, fichier en téléchargement, listing informatique, citation pluriparagraphe, contenu filtrable. Ce sont dans ces sous-blocs qu'est décrit le contenu du cours.



Un "**Exercice**" contient un test : QCU, QCM, catégorisation, ordonnancement des mots, texte à tous, question à réponse courte, question à réponse numérique, QCU graphique, QCM graphique.

Une "**Liste d'exercices**" comprend des QCU, QCM, texte à tous, question à réponse courte, question à réponse numérique



En synthèse - Structure d'un cours

Division

- Grain de contenu
 - blocs : Information, Définition, Exemple, Remarques, Conseil, Attention, Complément, Méthode, Rappel, Fondamental, Syntaxe, Texte légal, Simulation.
 - sous-blocs : texte, de texte illustré, de ressource, de fichier en téléchargement, de listing informatique, de citation pluriparagraphe, de contenu filtrable.

Activité d'apprentissage

- Grain de contenu
 - bloc : Information, Définition, Exemple, Remarques, Conseil, Attention, Complément, Méthode, Rappel, Fondamental, Syntaxe, Texte légal, Simulation.
 - sous-blocs : texte, de texte illustré, de ressource, de fichier en téléchargement, de listing informatique, de citation pluriparagraphe, de contenu filtrable.
- Liste d'exercices
 - QCU, QCM, question à réponse courte, question à réponse numérique, texte à trous

Activité d'auto-apprentissage

- Exercices : QCU, QCM, catégorisation, ordonnancement des mots, texte à tous, question à réponse courte, question à réponse numérique, QCU graphique, QCM graphique.

D | L'éditeur

Menu général

En haut à gauche de l'éditeur apparaît un menu avec quatre icônes :



Enregistrer



Annuler

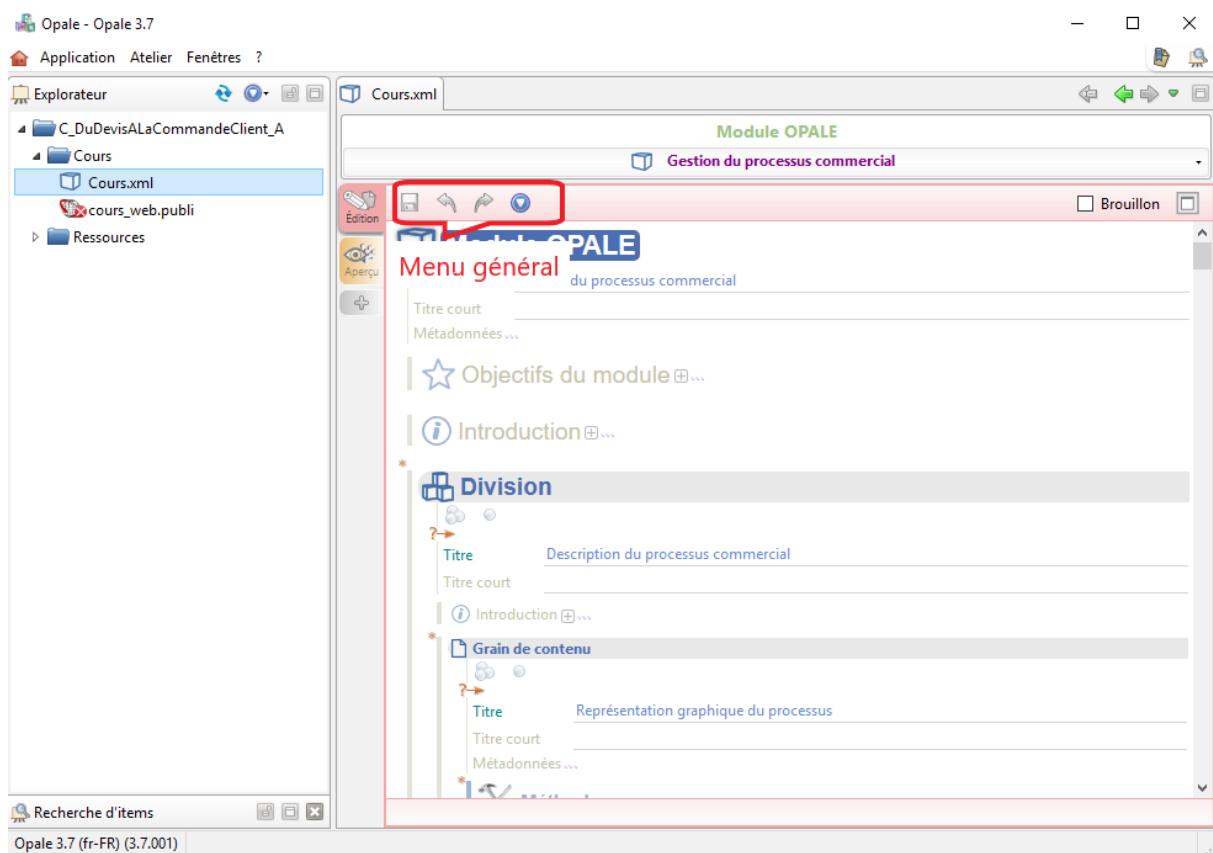


Refaire



Actions (Rechercher, Parcourir les erreurs, Comparer, Tout déployer, tout refermer)

Ces icônes agissent sur l'ensemble du contenu édit à savoir le contenu du cours ou de l'étude de cas.

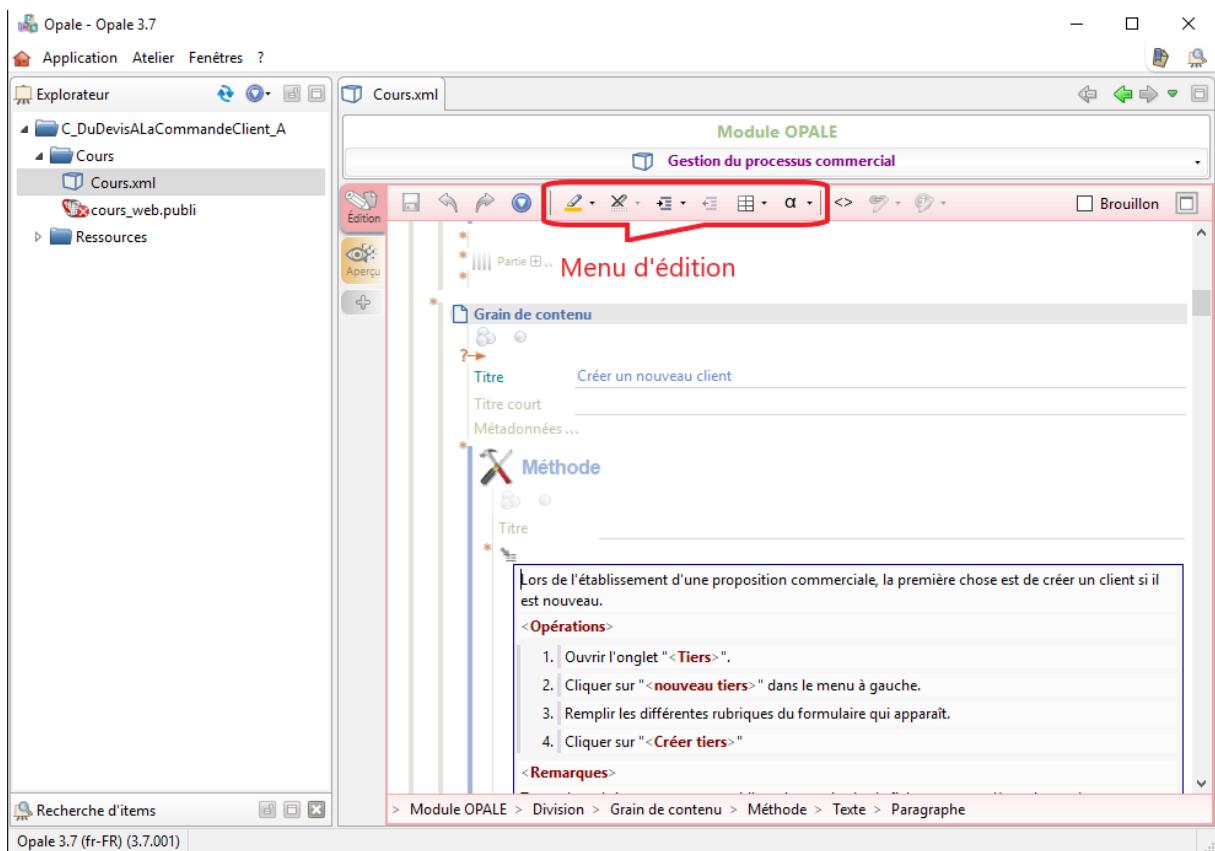


Menu Edition

Lorsque nous éditons du texte, apparaît un menu complémentaire avec les 6 icônes suivantes :

- Insérer dans le paragraphe...
- Éliminer une balise du paragraphe...
- Insérer une liste
- Sortir de la liste
- Insérer /modifier un tableau
- Insérer des caractères spéciaux

Ces fonctions vont permettre de mettre en forme le texte des sous-blocs.



E | Grain de contenu

Créer un grain de contenu

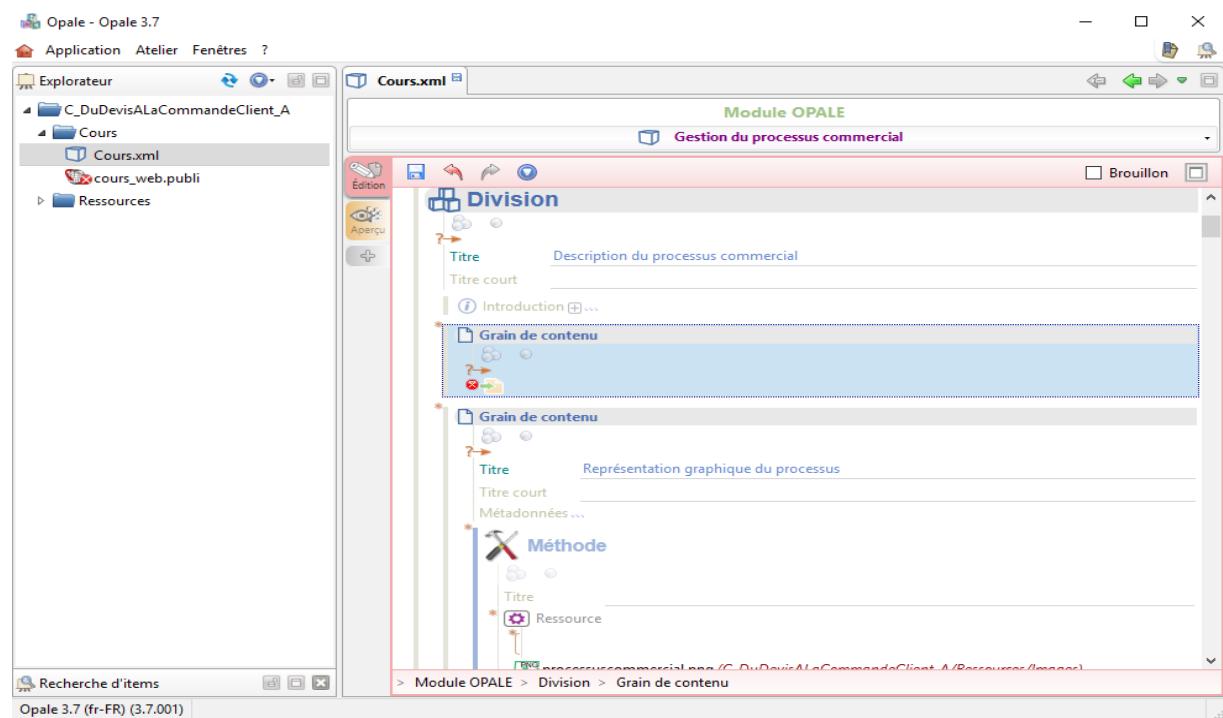
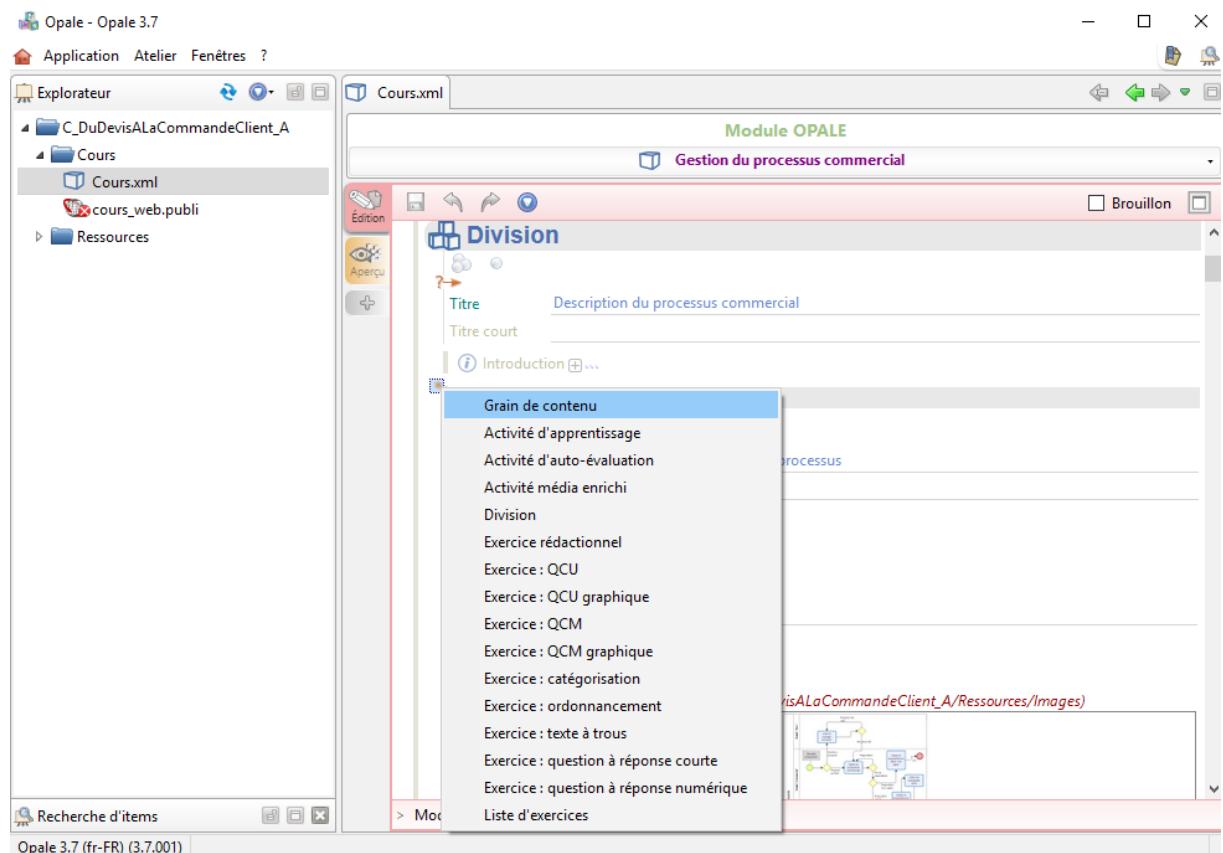
Nous allons maintenant apprendre à créer et/ou modifier un grain de contenu. Pour y parvenir :

1. vous placer la souris sur une petite étoile sous l'indentation inférieure à la "**Division**" ou à l"**Activité d'apprentissage**",
2. vous faites un clic sur cette étoile,
3. dans le menu qui apparaît cliquer sur "**Grain de contenu**".

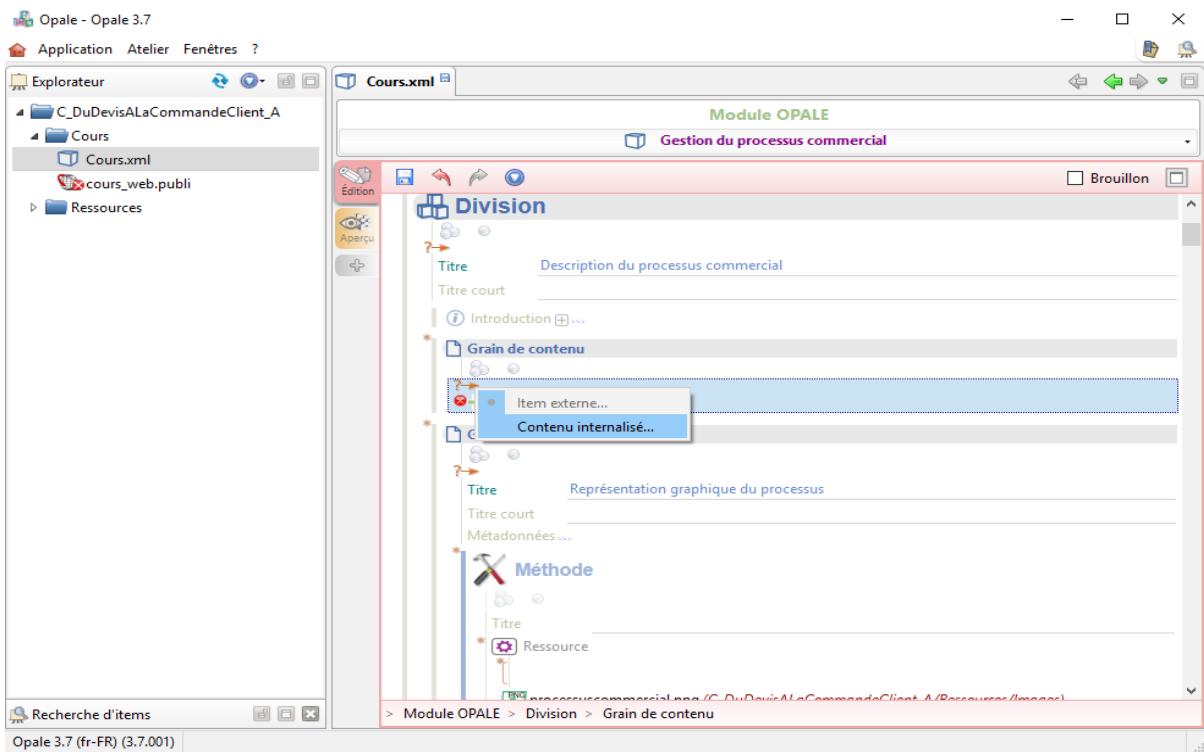
Le grain de contenu est crée et apparaît dans l'éditeur.

DOLIBARR > Édition/modification des modules

07/02/2019 - Version A2

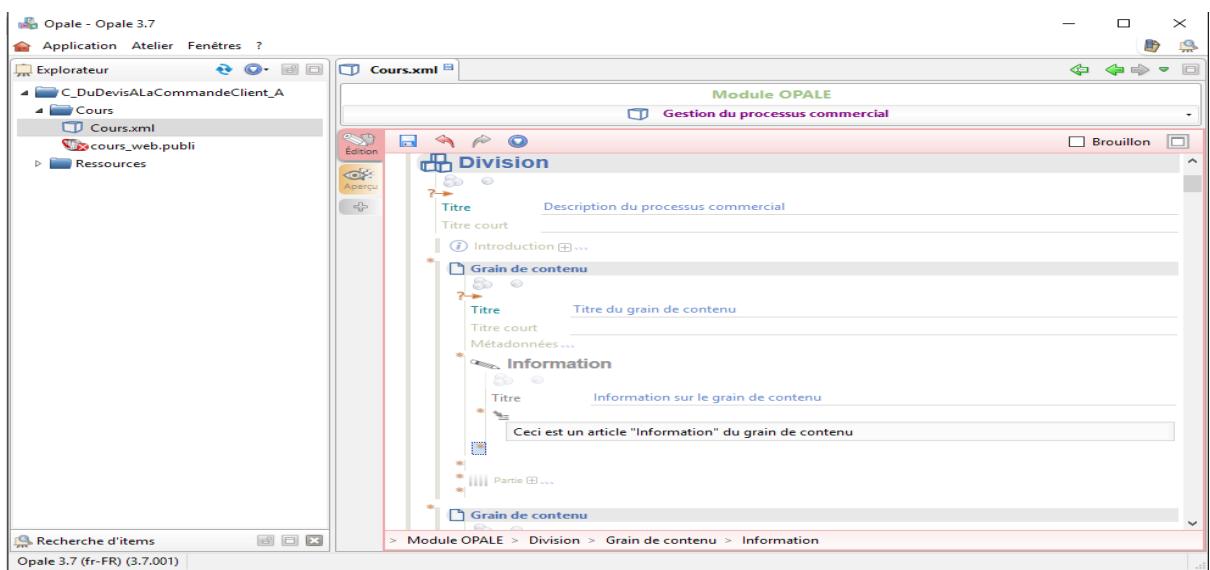


Cliquez sur la flèche en dessous du "**Grain de contenu**" créé et cliquer sur "**Contenu internalisé...**". Nous allons pouvoir maintenant remplir ce "**Grain de contenu**".

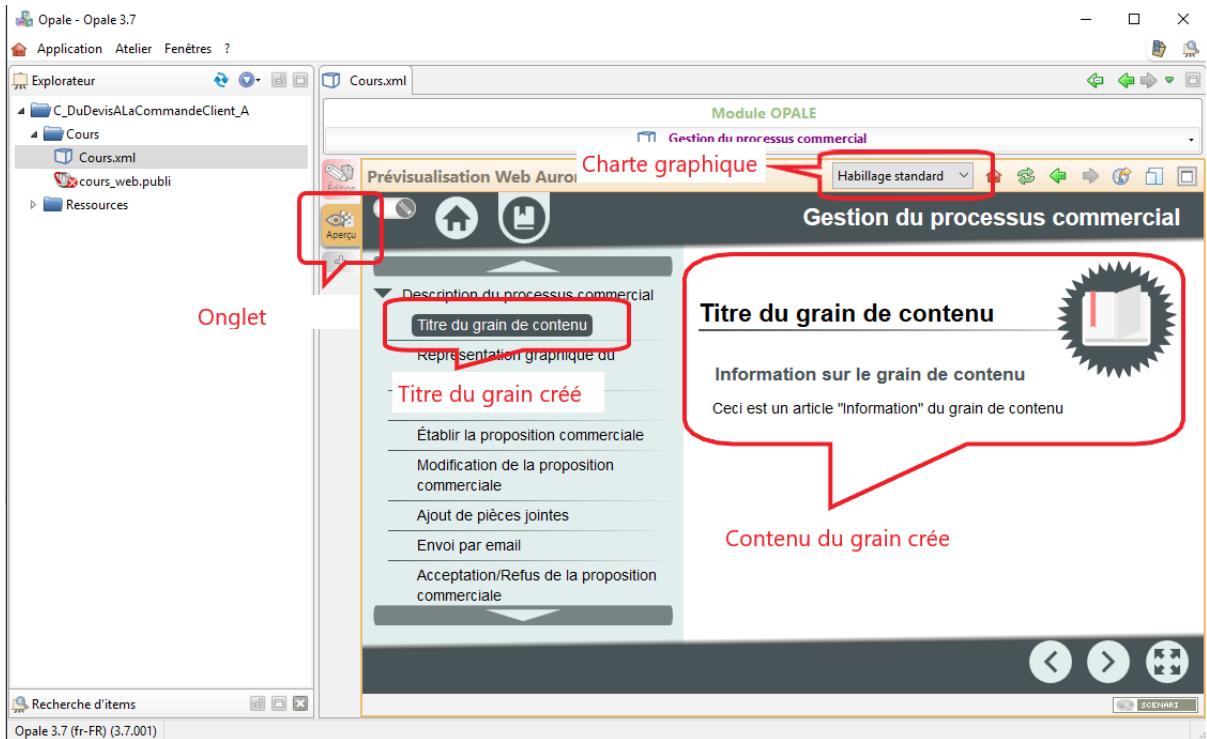


Éditer un grain de contenu

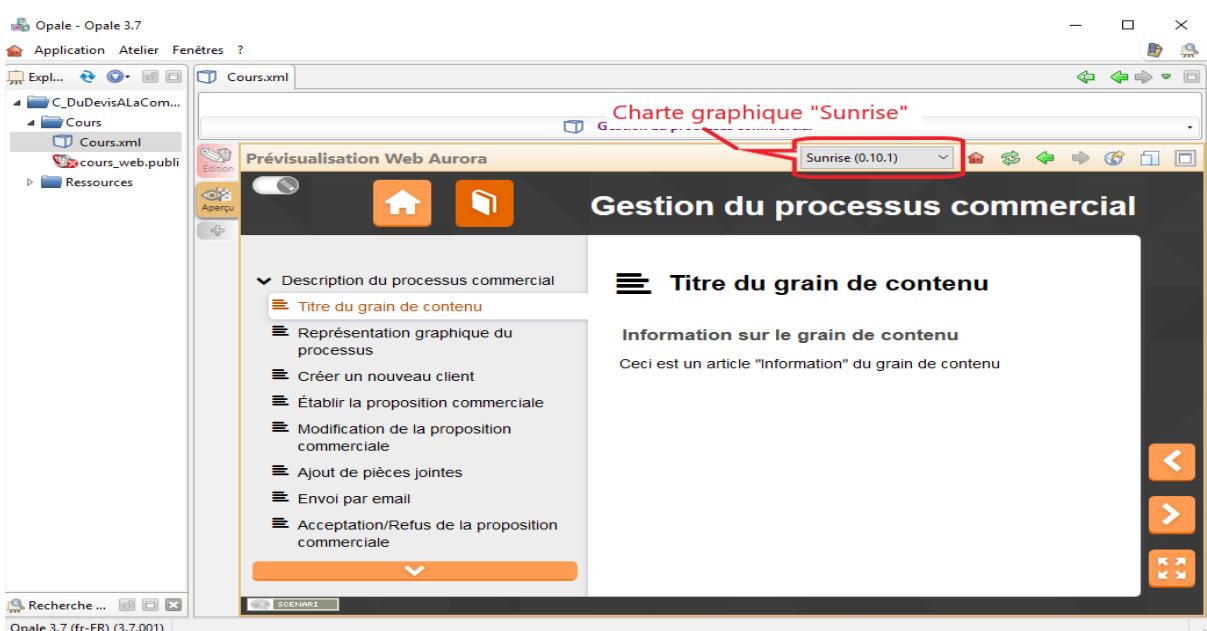
Maintenant que le "**Grain de contenu**" est créé, vous pouvez lui donner un titre et remplir le bloc "**information**" qui apparaît par défaut.



Vous pouvez visualiser le résultat en cliquant sur l'onglet "**Aperçu**" sur le côté gauche de l'éditeur.



Vous pouvez aussi le visualiser avec la charte graphique "**Sunrise**" que nous avons retenu pour la formation **Dolibarr**.



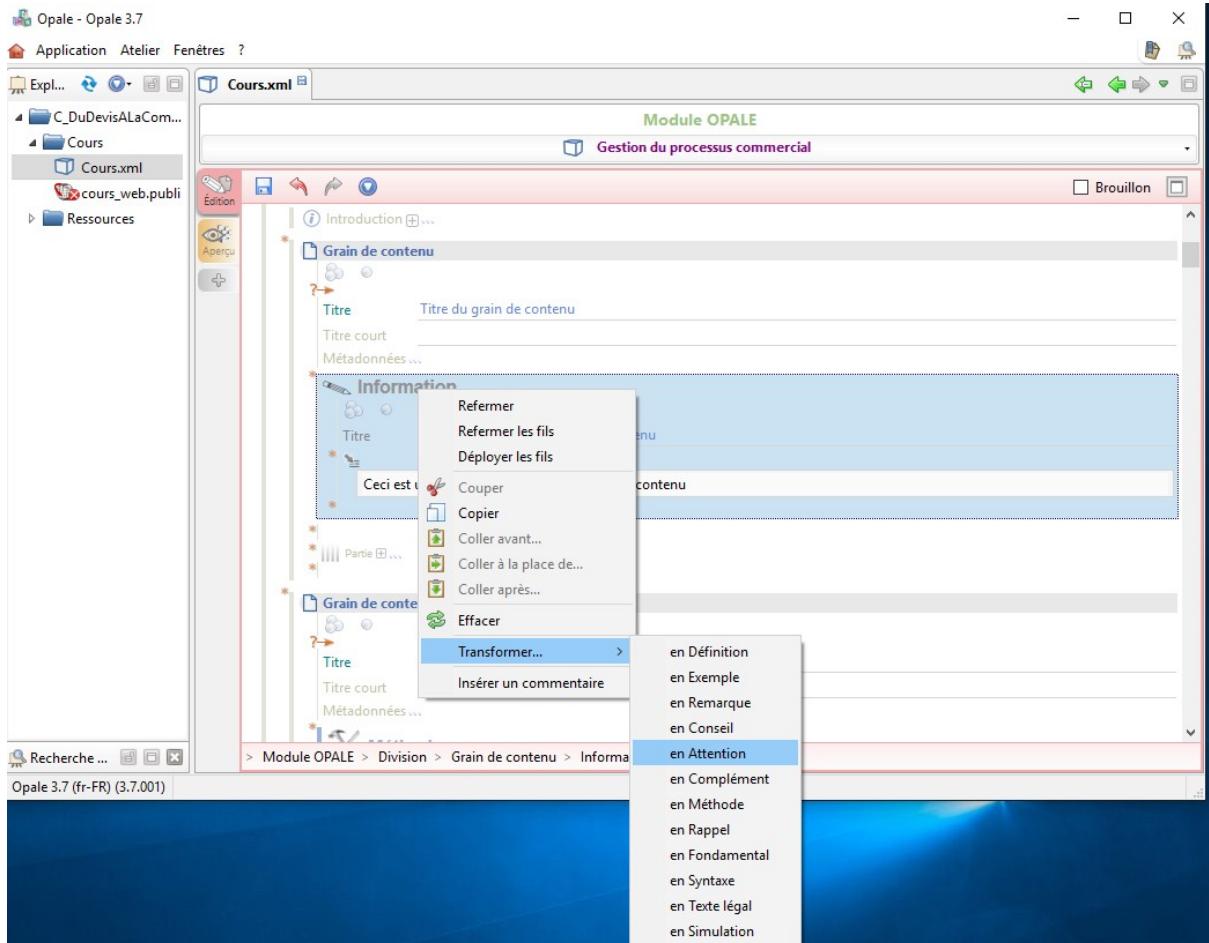
Modifier la nature d'un bloc.

Chaque bloc a un objectif pédagogique différent et la nature du bloc peut être modifiée à tout moment.

Nous allons maintenant changer la nature du bloc que nous venons de créer, par exemple modifier "**Information**" en "**Attention**".

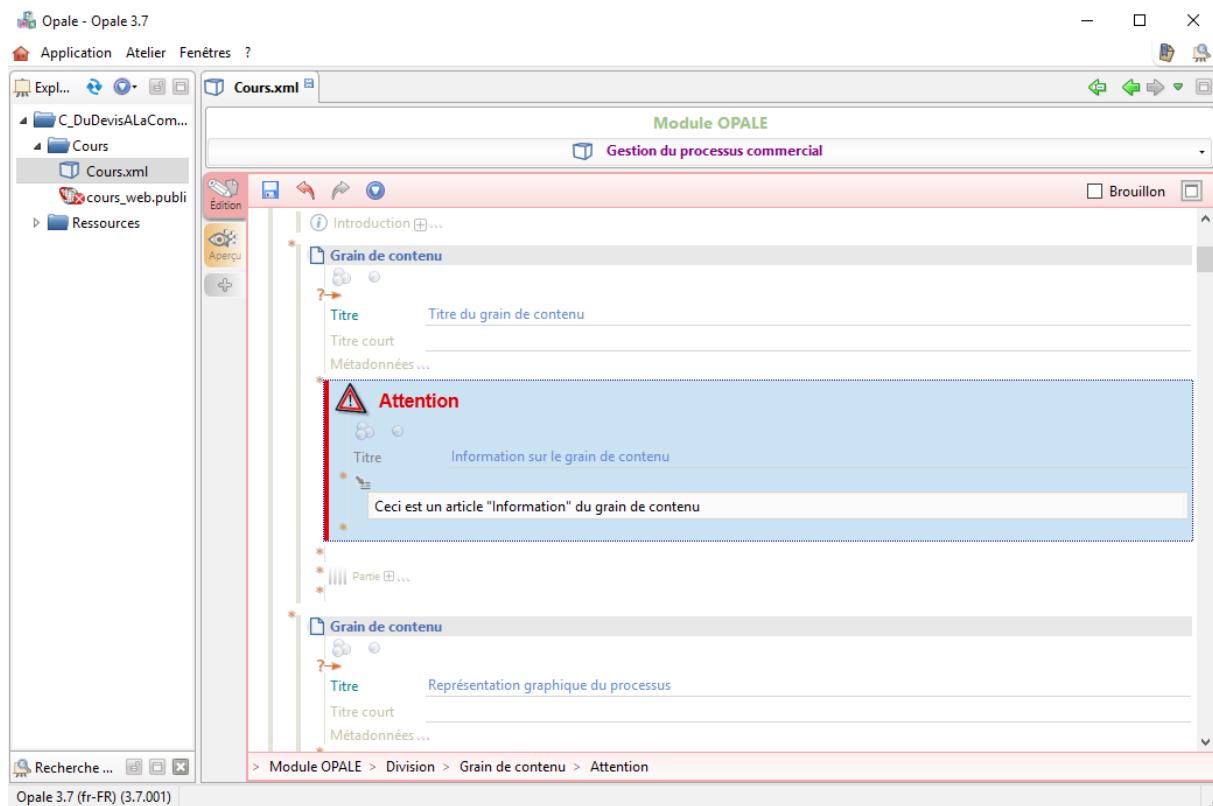
1. Repassez en mode "**Edition**", onglet sur le côté gauche de l'**Editeur**.
2. Cliquer sur "**Information/Transformer/en Attention**".

La nature du bloc est modifiée et le contenu est inchangé.

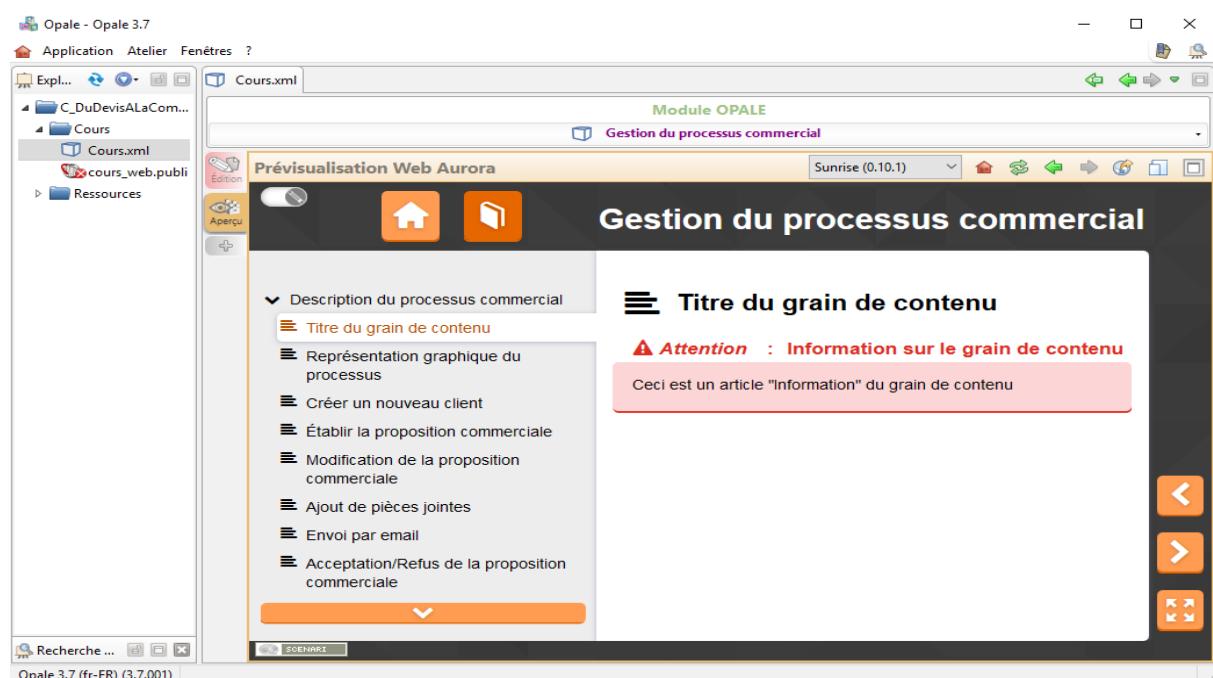


DOLIBARR > Édition/modification des modules

07/02/2019 - Version A2



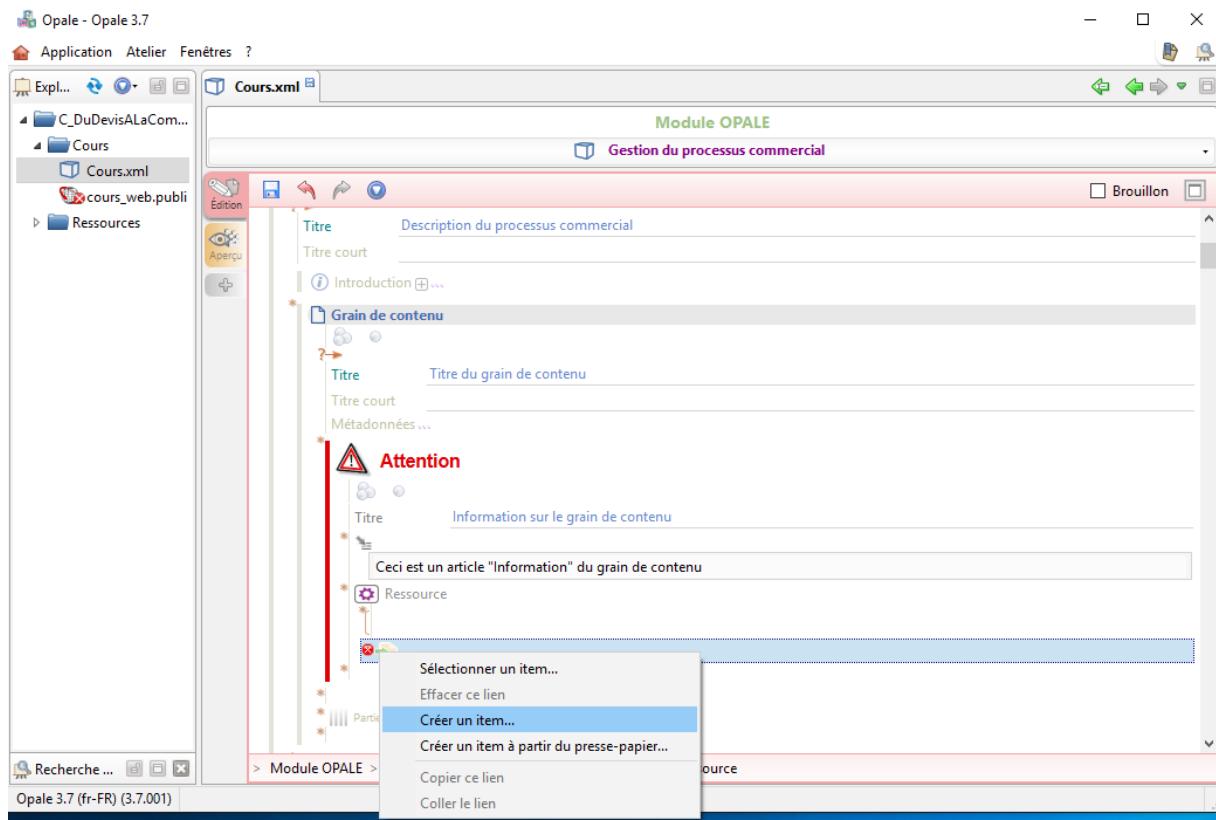
Allons voir le résultat dans l'"**Aperçu**".



Ajouter un élément dans le bloc

Nous allons maintenant rajouter un élément (ou sous-bloc) dans le bloc.

1. Cliquez sur la petite étoile de niveau 2 d'indentation (sous le bloc).
2. Nous allons rajouter une image. Cliquez sur "Ressources".



La ressource est créée. Cliquez (clic droit) sur la petite icône jaune puis cliquez sur "Créer un item".

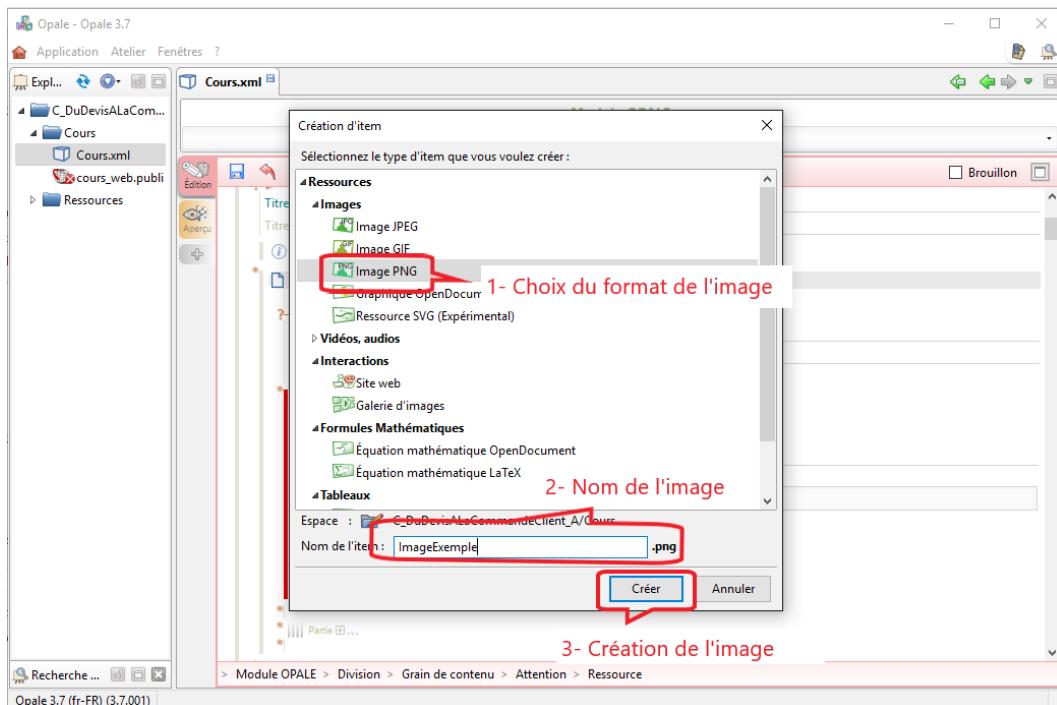
Une fenêtre s'ouvre.

1. Choisissez le format de l'image par exemple png.
2. Nommez l'image.
3. Cliquez sur "Créer".

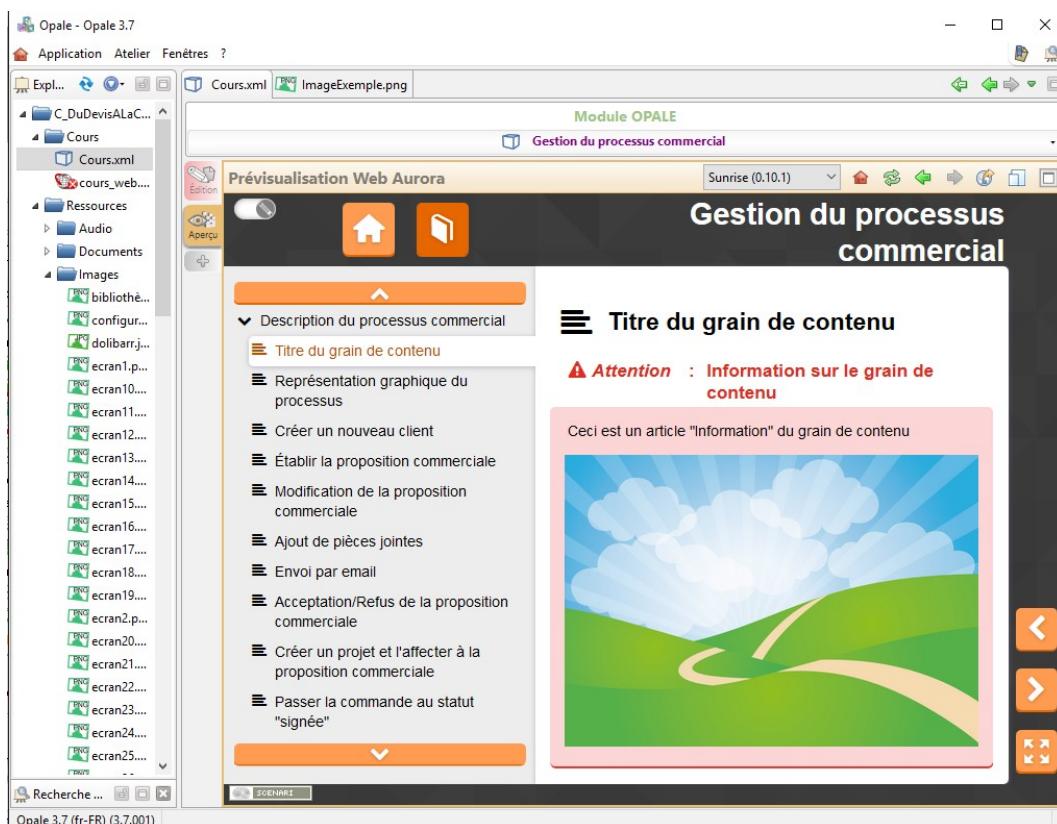
L'image est créée. Procédez comme décrit précédemment pour charger l'image.

DOLIBARR > Édition/modification des modules

07/02/2019 - Version A2



Après avoir chargé une image, prévisualisons le résultat.



F Exercice

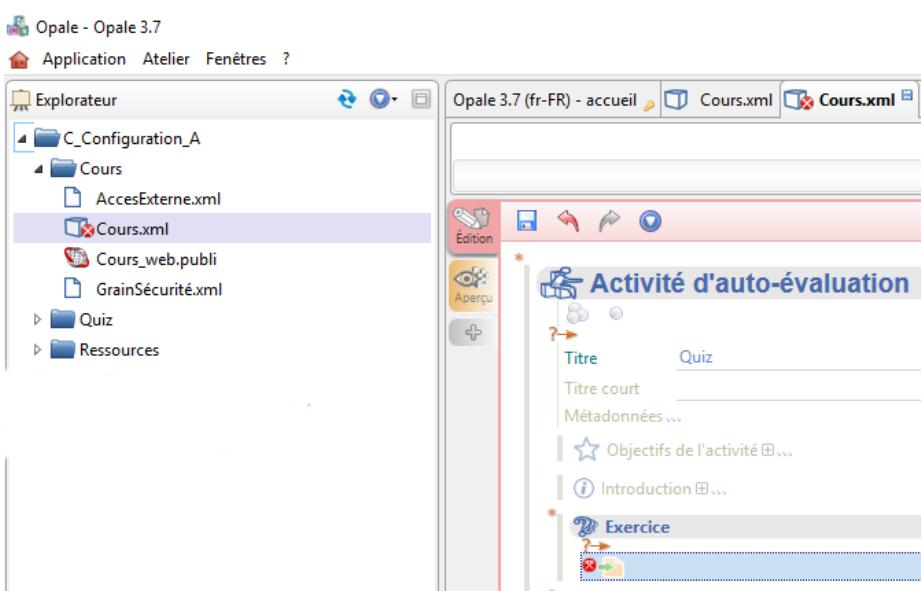
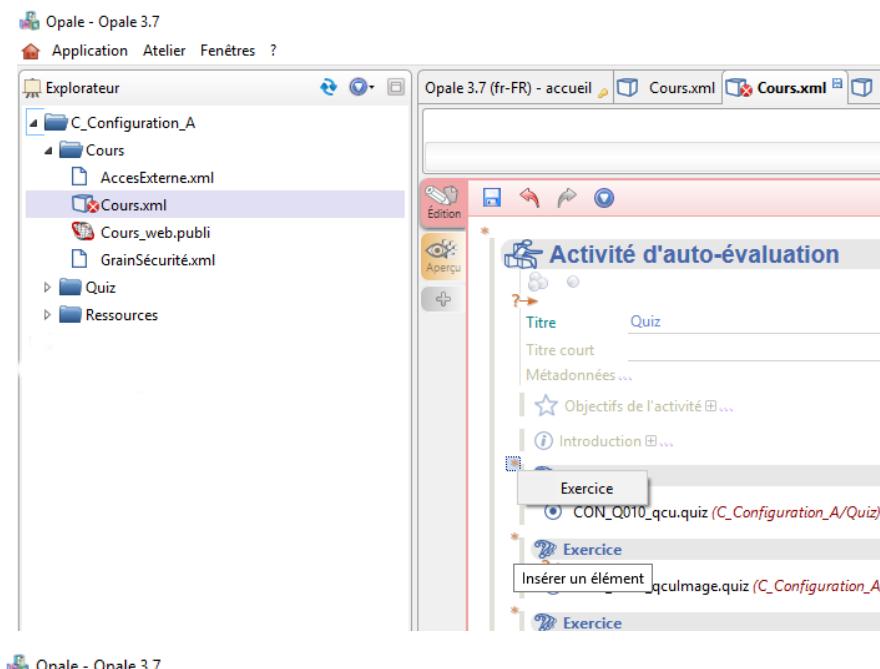
Créer un exercice

Pour pouvoir utiliser les QCU et QCM graphiques nous avons décidé d'externaliser chaque exercice et de créer un répertoire **Quiz** qui regroupe l'ensemble des questions.

Nous allons maintenant apprendre à créer et/ou modifier un exercice. Pour y parvenir :

1. vous placer la souris sur une petite étoile sous l'indentation inférieure à l'**"Activité d'auto-apprentissage"**,
2. vous faites un clic sur cette étoile,
3. dans le menu qui apparaît cliquer sur "**exercice**".

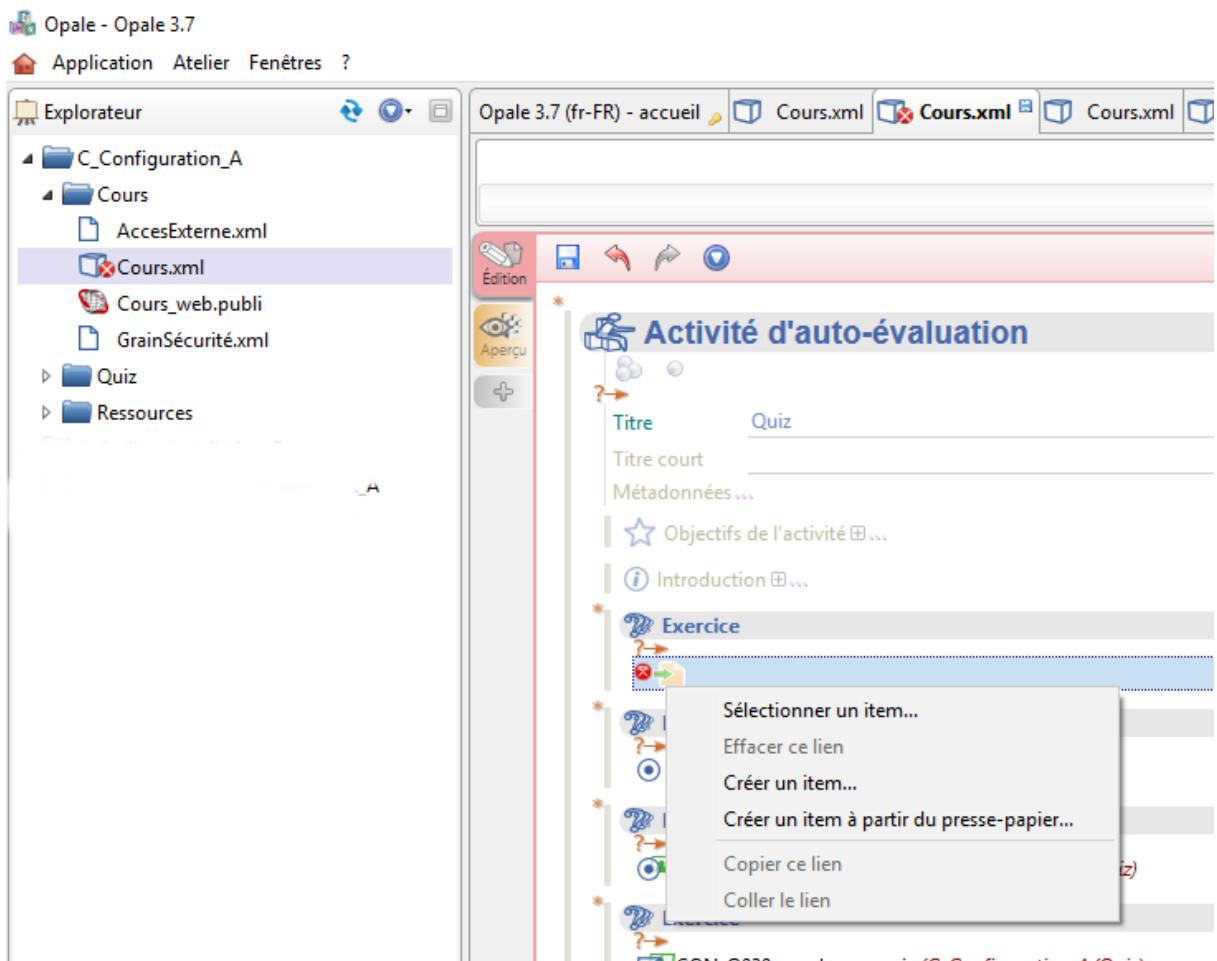
L'exercice est créé et apparaît dans l'éditeur.



Créer un exercice

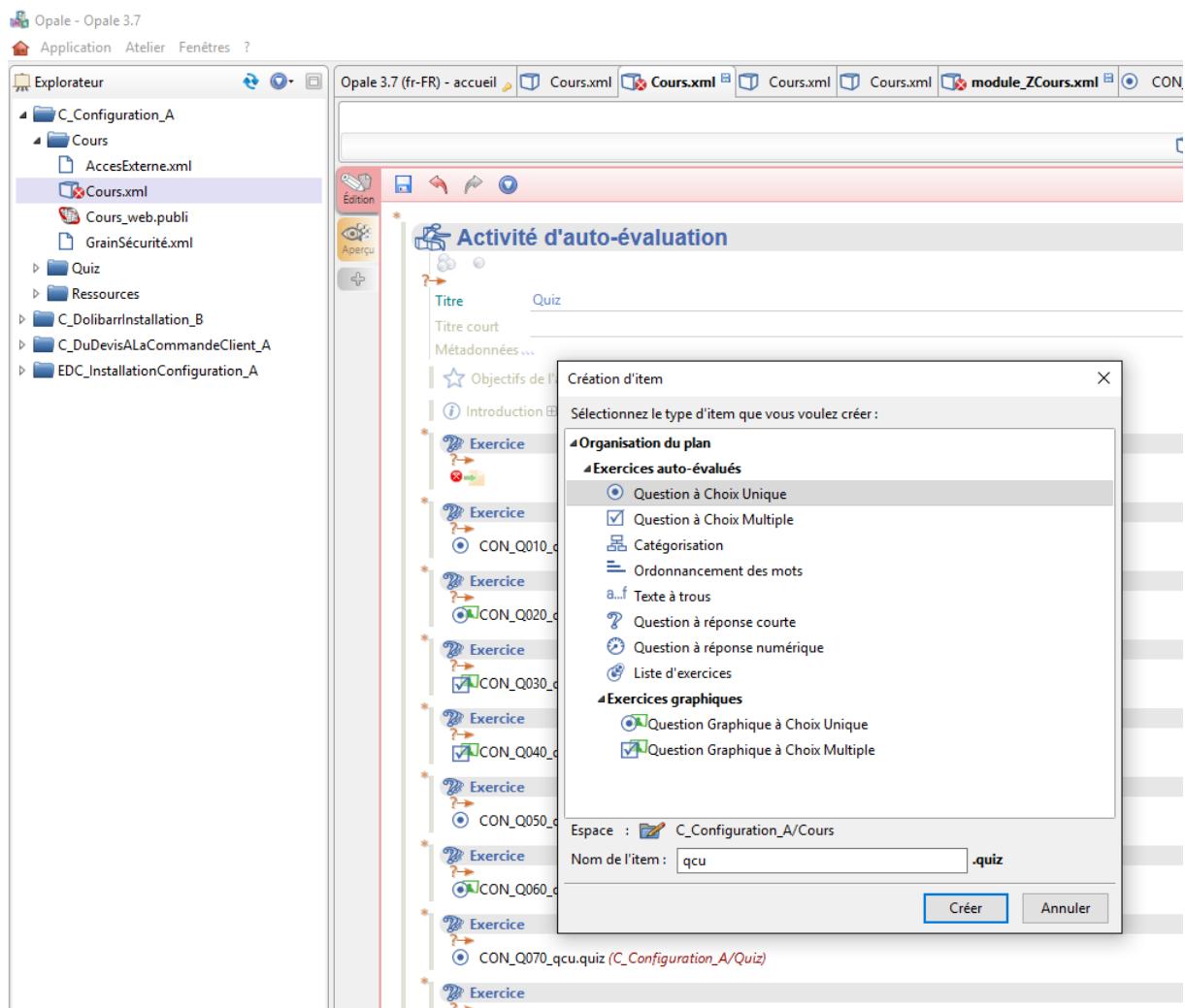
Nous allons maintenant rajouter un exercice, par exemple un QCU.

1. Faites un clic droit sur la petite icône jaune sous exercice.
2. Cliquez sur « **Créer un item** ».
3. Nous allons rajouter un QCU. Cliquez sur "**Qestion à Choix Unique**" et nommez le QCU avant de cliquer sur « **Créer** »..

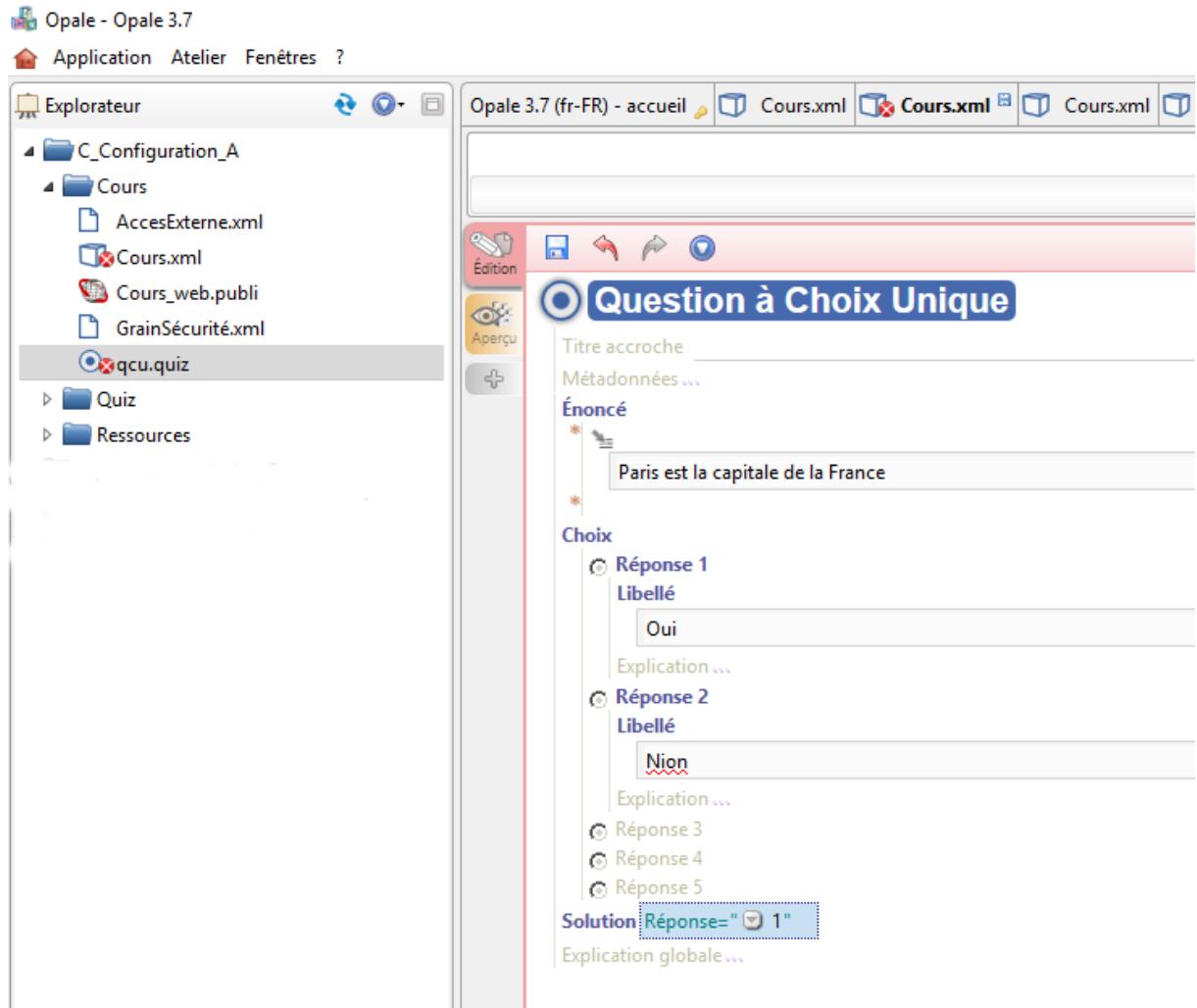


DOLIBARR > Édition/modification des modules

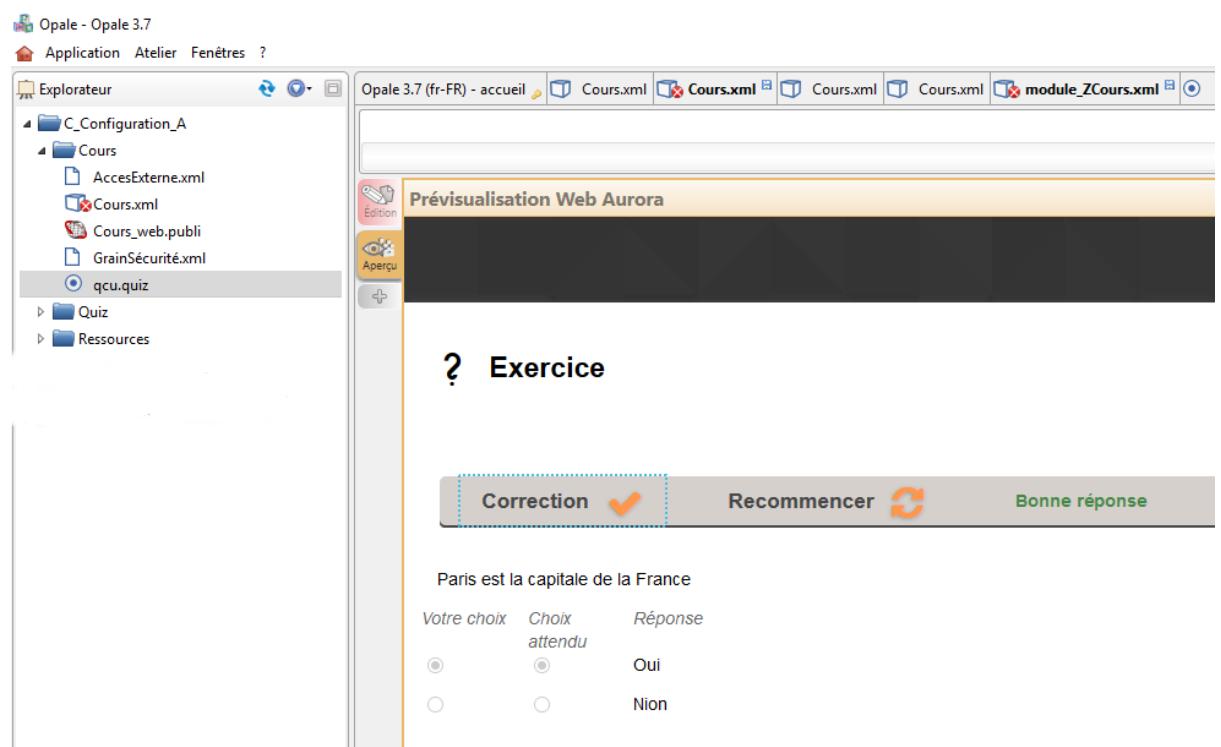
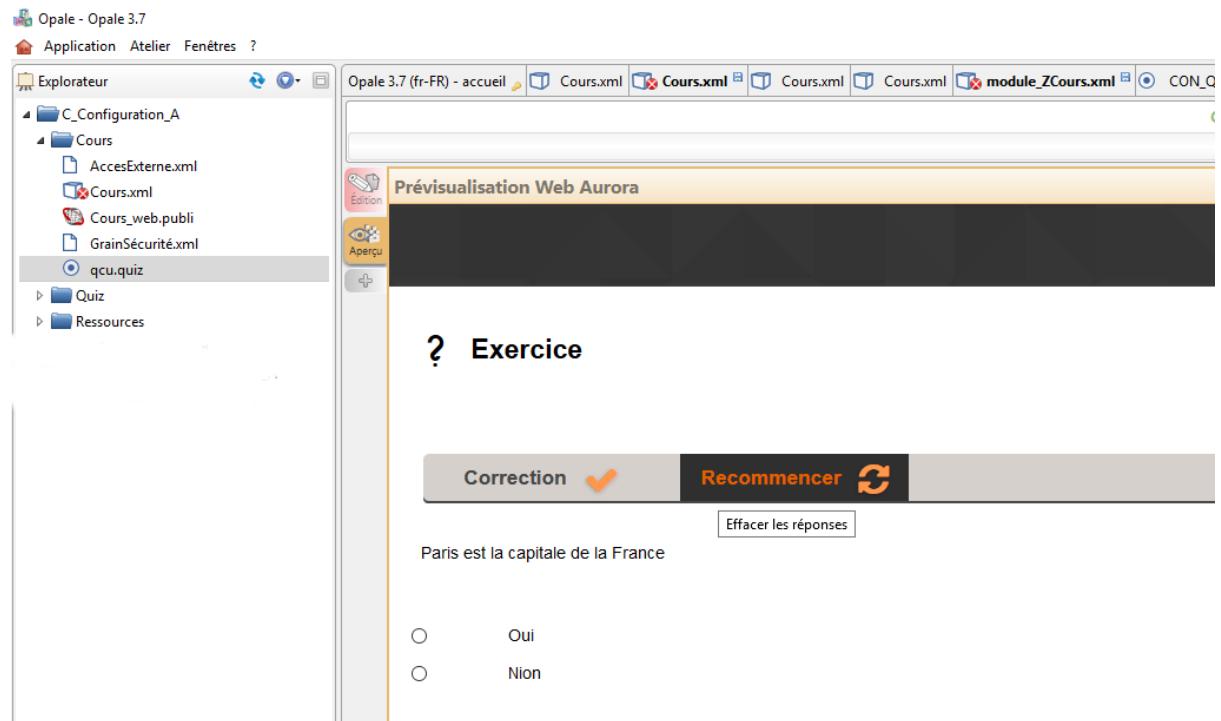
07/02/2019 - Version A2

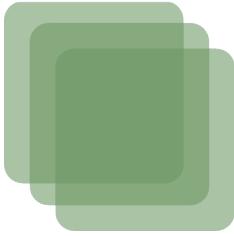


Il suffit maintenant de remplir le QCU.



Prévisualisons le résultat.



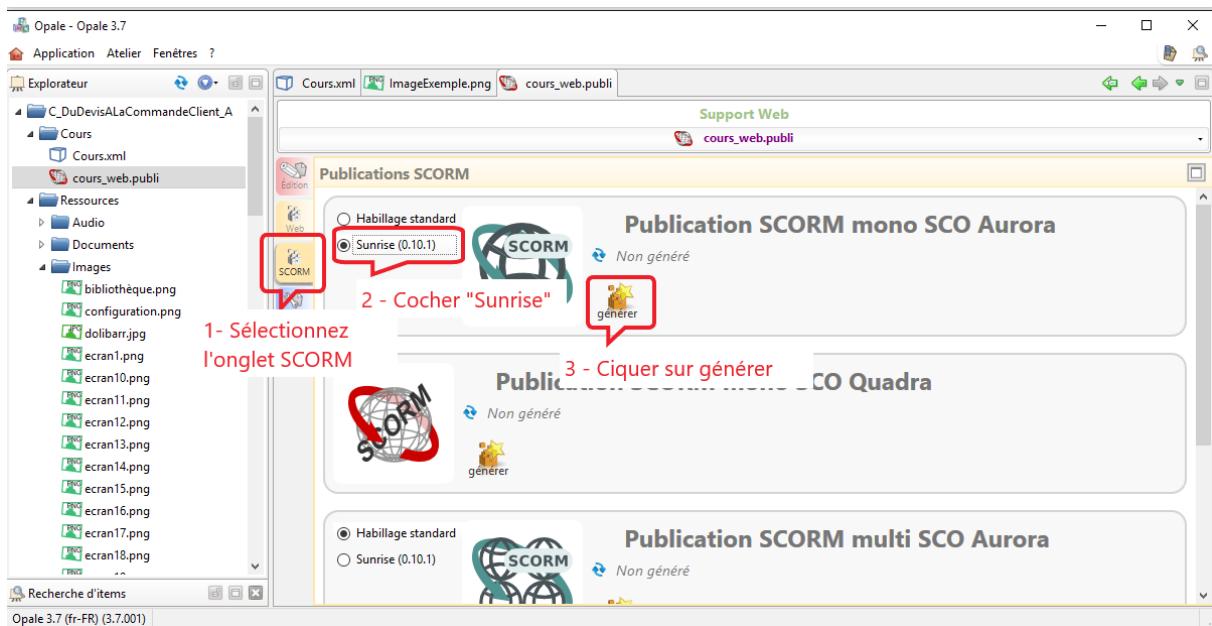


Génération des livrables

A | Module au format SCORM

Pour créer un fichier **SCORM** de notre module (cours ou étude de cas). Nous retournons dans l'explorateur et nous ouvrons dans le répertoire "**Cours**" le fichier "**cours_web.publi**".

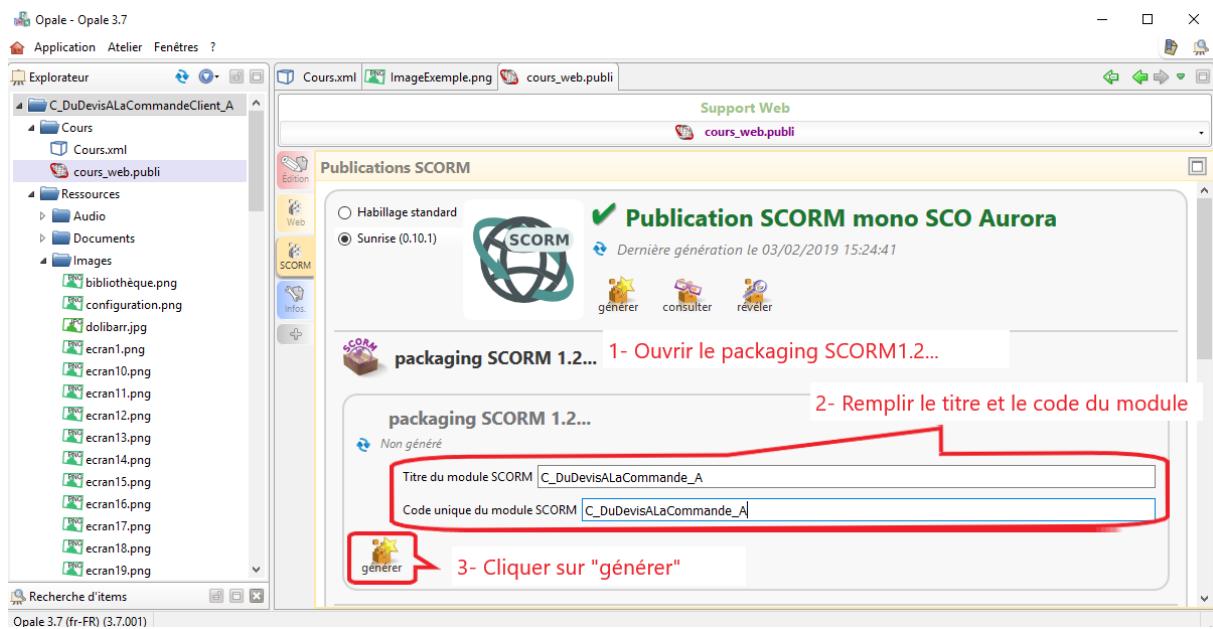
1. Sélectionnez l'onglet "**SCORM**" à gauche de l'"**Editeur**"
2. Cocher la charte graphique "**Sunrise**".
3. Cliquez sur "**générer**".



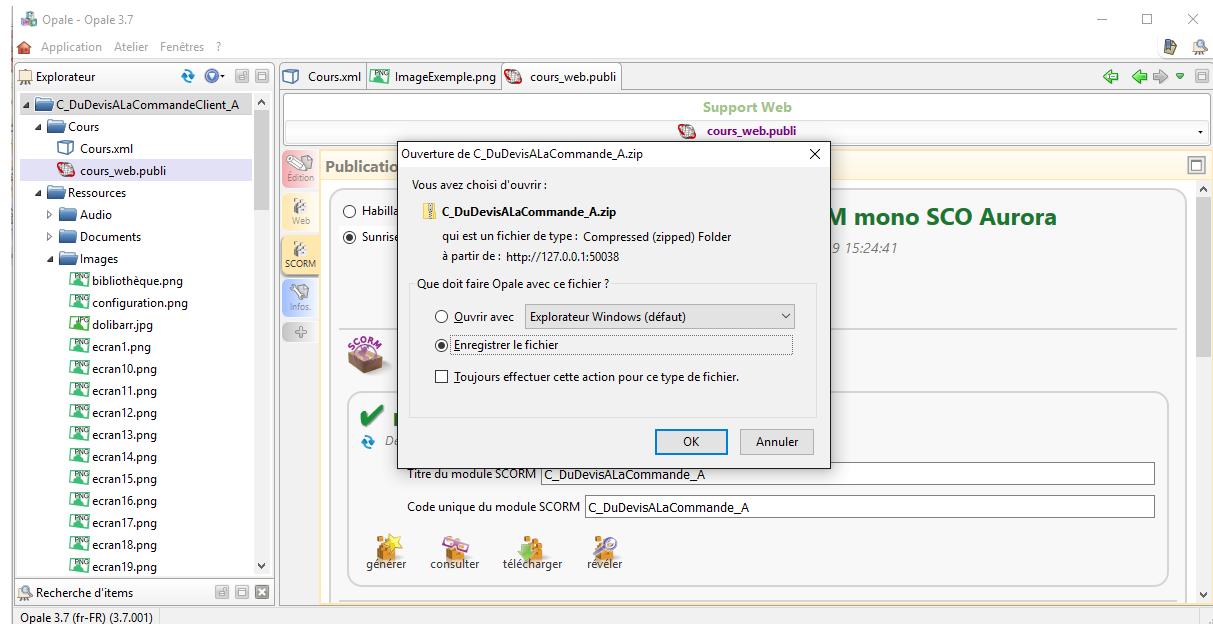
1. Ouvrez le "**packaging SCORM 1.2...**".
2. Donnez un titre et un code au module.
3. Cliquez sur "**générer**".

DOLIBARR > Génération des livrables

07/02/2019 - Version A2



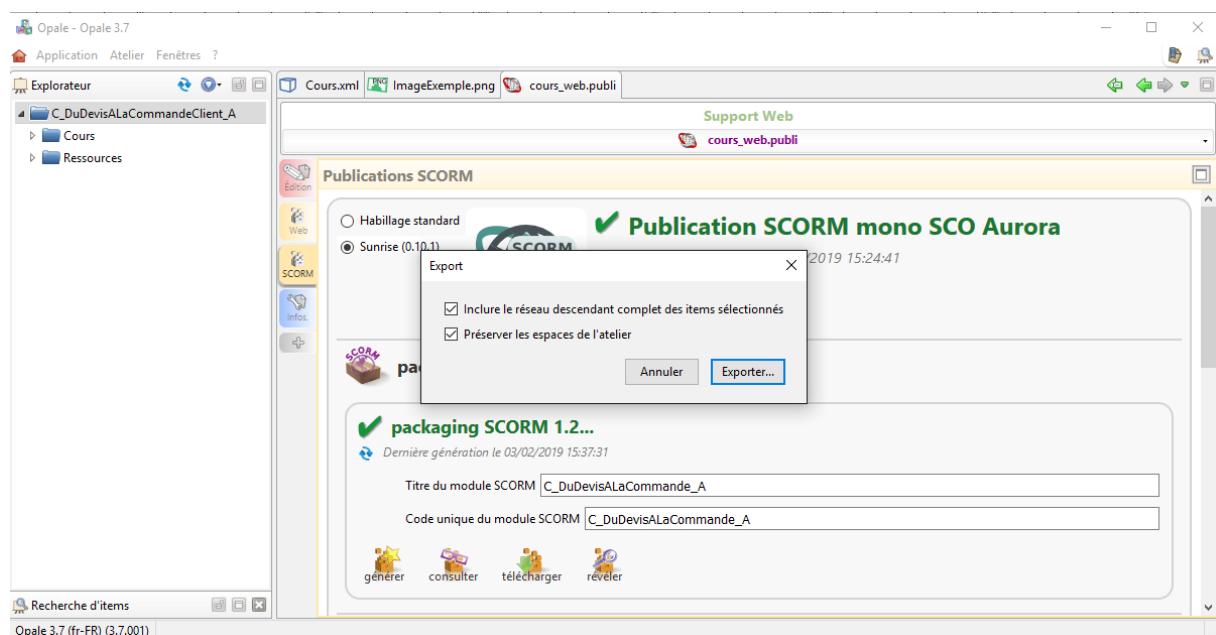
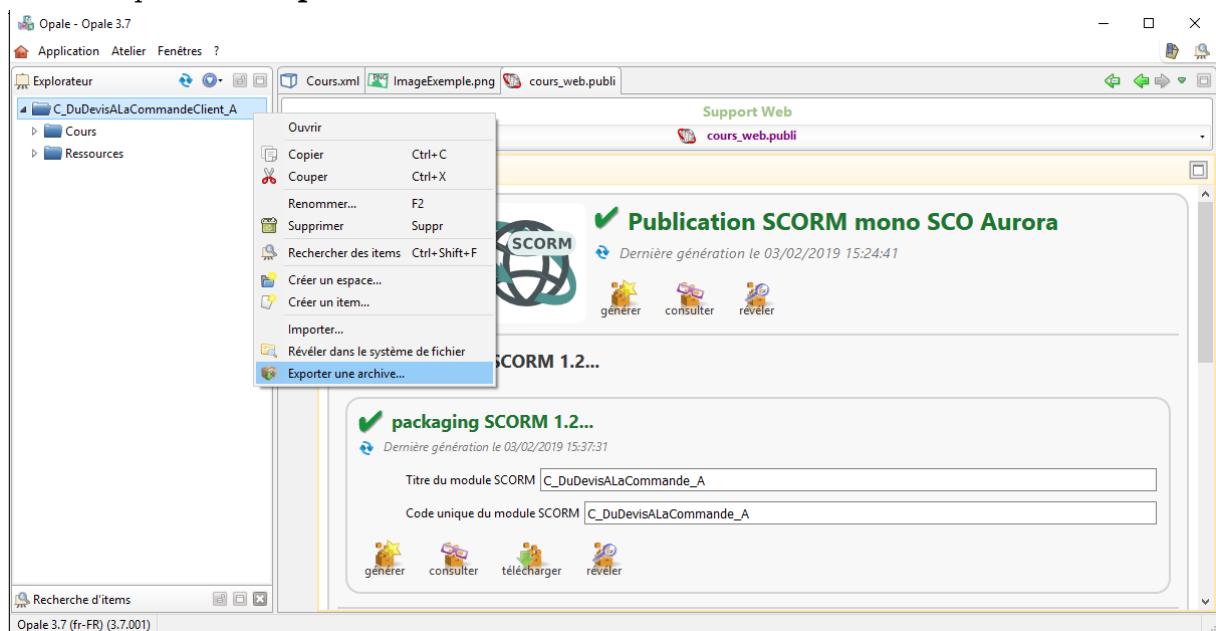
Le fichier **SCORM** est prêt. Il suffit maintenant de le télécharger et le sauvegarder où vous le souhaitez en cliquant sur "**télécharger**".

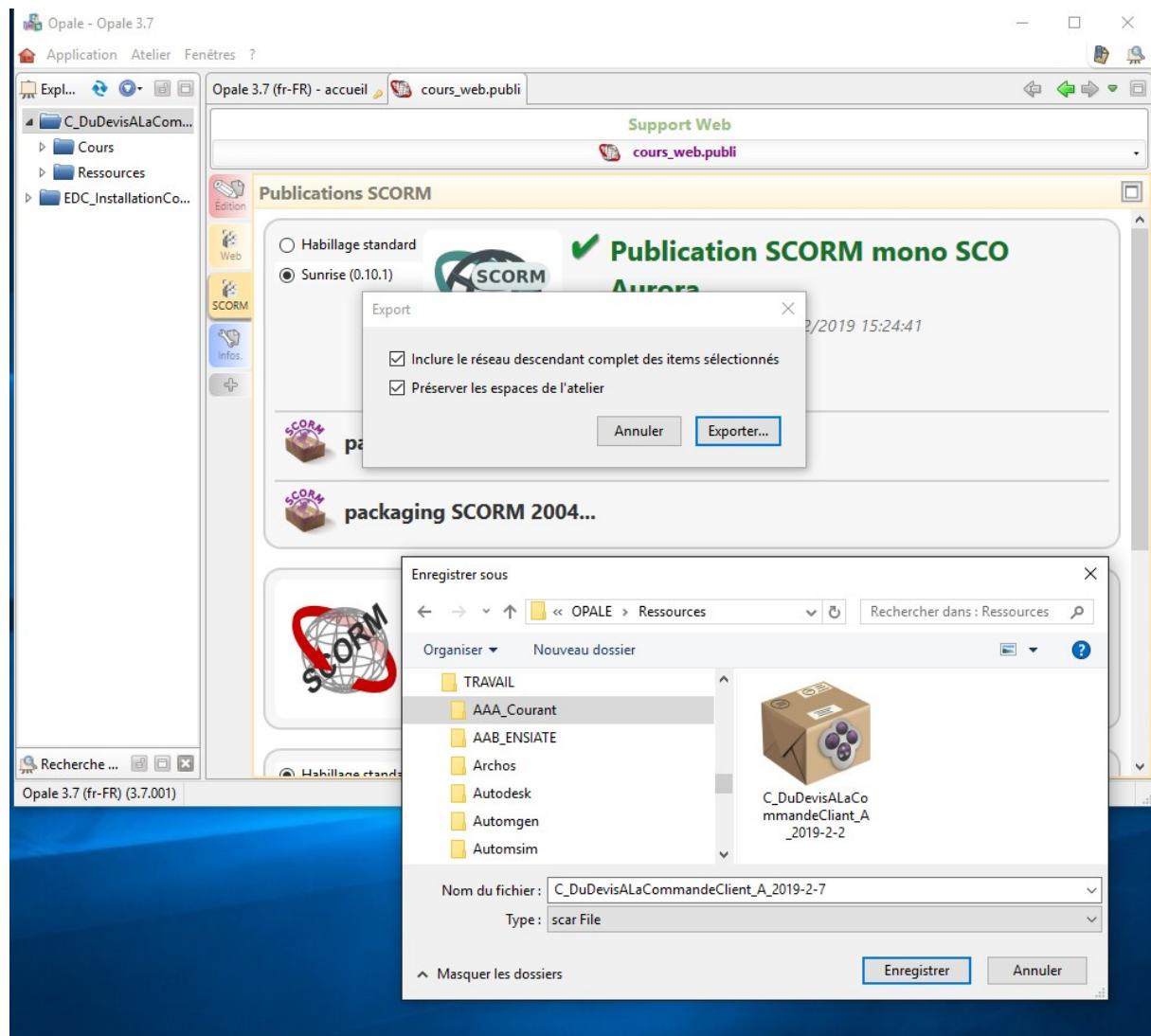


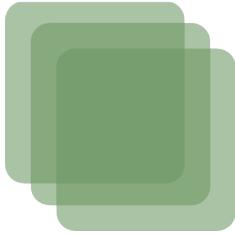
B Archives

Pour créer une archive il faut :

1. faire un clic droit sur le répertoire "**C_DuDevisALaCommandeClient_A**" dans l'explorateur,
2. cliquer sur "**Exporter une archive...**".
3. cliquer sur "**Exporter**".







Pour aller plus loin

La chaîne éditoriale **OPALE** est un outil riche de fonctionnalités et de possibilités. La société HGV a développé une méthodologie pour élaborer des modules de formation simples d'un point de vue de leur évolution et de leur maintenance.

Cette méthodologie a été expliquée pas-à-pas dans ce document mais il n'a pas l'ambition de remplacer le manuel utilisateur de la chaîne éditoriale **OPALE**. L'objectif est de permettre la maintenance des produits **Dolibarr** livrés.

Pour aller plus loin n'hésitez-pas à vous référer à la documentation **OPALE** accessible sur le site de l'association **Scenari** : www.scenari.org.