

FUN
FABRIQUE
D'USAGES
NUMÉRIQUES



**GUIDE D'UTILISATION
DE L'ESPACE ADMINISTRATEUR**

Janvier 2019

Rédigé par votre équipe de développement :

Loubna BOUAM

Mustapha LODA

Valentin BERRUER

Benoit CORDIER



Wild Code School,
49 Boulevard Preuilly
Tours, 37000

1. Introduction

2. Comment se connecter à mon Espace Administrateur?

3. Comment gérer mon équipe?

1. Créer un membre de l'équipe.

2. Modifier un membre de l'équipe.

3. Supprimer un membre de l'équipe.

4. Comment gérer mon parc machines?

1. Créer une machine.

2. Modifier une machine.

3. Supprimer une machine.

Dans le but de faciliter la gestion et l'utilisation de votre site "www.FunLab.fr", nous avons créé ce manuel afin de vous accompagner dans vos premiers pas d'utilisation de l'interface administrateur.

Cette interface vous permet de gérer votre équipe et votre parc machines.

Suivez le guide pour apprendre à administrer votre site.

Comment se connecter à mon Espace Administrateur?

Vous avez reçu votre identifiant / mot de passe lors de votre rendez-vous avec l'équipe de développeurs de la Wild Code School.

Rendez-vous sur le site du FunLab en cliquant ici ou en saisissant l'adresse suivante sur votre navigateur Internet : <https://www.funlab.fr>.

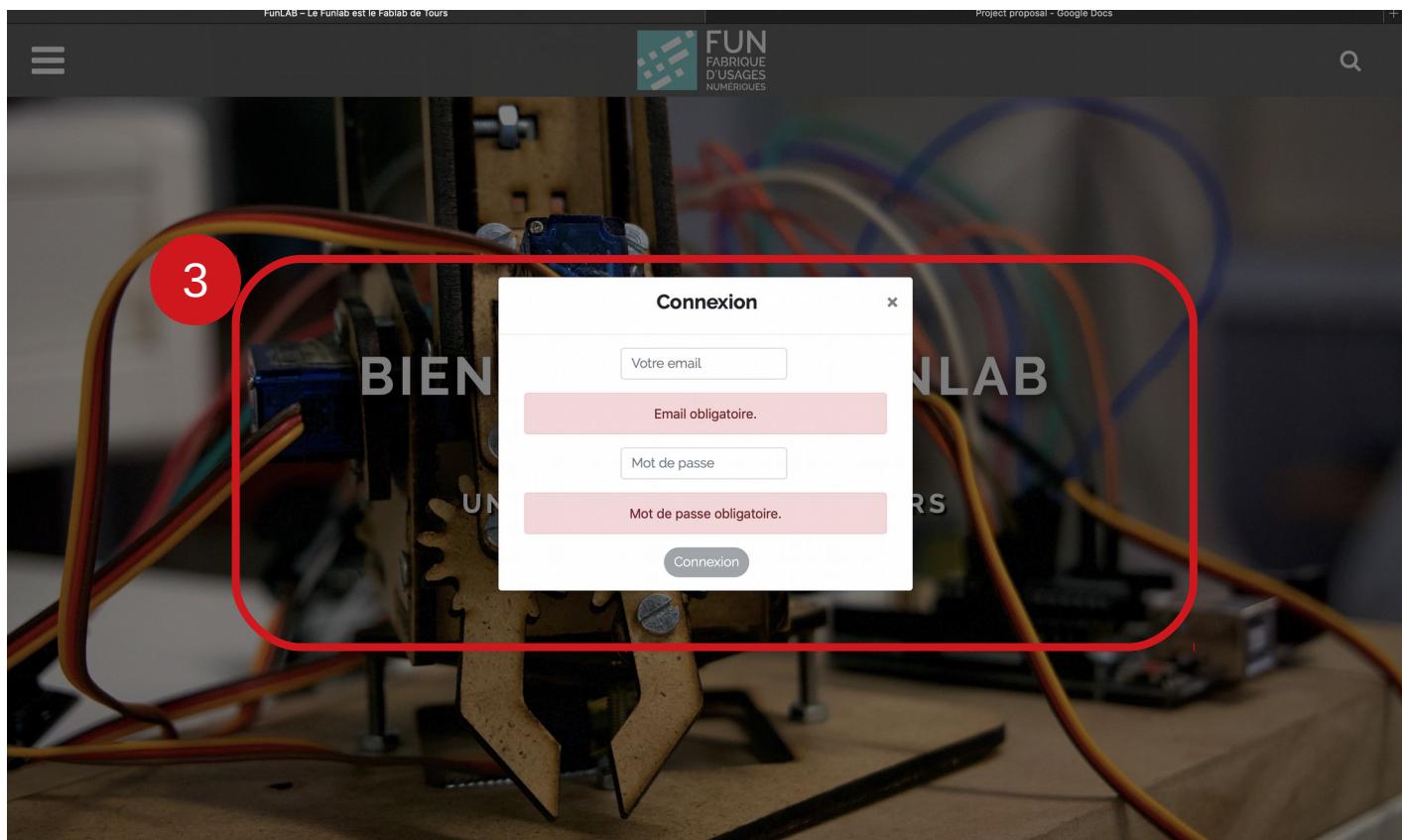
1. Cliquez sur le menu en haut à gauche de la page d'accueil



2. Cliquez sur le bouton « connexion Admin » en bas du menu.



3. Remplissez les champs « Email » et « Mot de passe » puis validez en cliquant sur le bouton « Connexion ».



3. Vous êtes automatiquement redirigé sur la page d'accueil de votre Espace Administrateur. Elle est composée de deux zones de travail :

TABLEAU DE BORD

1

Gestion Equipe

- ✓Ajouter un membre de l'équipe
- ✓Modifier les informations des membres d'équipe
- ✓Supprimer un membre de l'équipe

Gérer

2

Gestion Machines

- ✓Ajouter une machine
- ✓Modifier les informations machines
- ✓Supprimer une machine

Gérer

Funlab

MAME
49 Boulevard Preuilly

Horaires

Mardi: 14h-18h
Mercredi: 14h-18h

1- Un bloc « Gestion Équipe » à gauche vous permet de :

- Ajouter un membre de l'équipe.
- Modifier les informations des membres de l'équipe.
- Supprimer un membre de l'équipe.

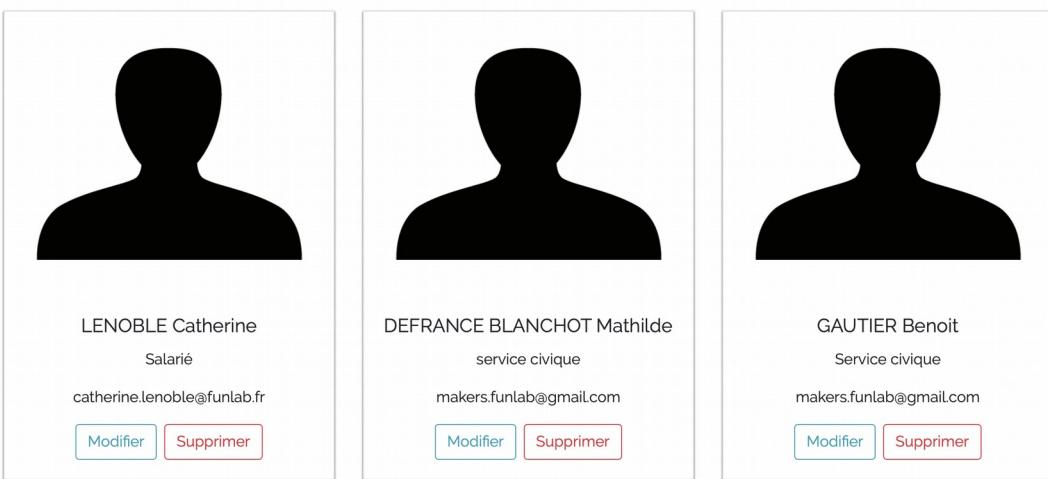
2- Un bloc « Gestion Machines » à droite vous permet de:

- Ajouter une machine.
- Modifier les informations d'une machine.
- Supprimer une machine.

Comment gérer mon équipe ?

Cliquez sur le bouton « Gérer » .

Vous êtes automatiquement redirigé vers la page “gestion d'équipe”.



The screenshot shows the 'GESTION DE L'ÉQUIPE' (Team Management) page. At the top, there is a navigation bar with a menu icon (three horizontal lines), the FUN logo ('FABRIQUE D'USAGES NUMÉRIQUES'), and a search icon. Below the header, a green button says 'Ajouter une personne' (Add a person). The main content area displays three team members in cards:

- LENOBLE Catherine**
Salarié
catherine.lenoble@funlab.fr
Buttons: [Modifier](#) (blue), [Supprimer](#) (red)
- DEFRANCE BLANCHOT Mathilde**
service civique
makers.funlab@gmail.com
Buttons: [Modifier](#) (blue), [Supprimer](#) (red)
- GAUTIER Benoit**
Service civique
makers.funlab@gmail.com
Buttons: [Modifier](#) (blue), [Supprimer](#) (red)

Elle est composée d'un bouton “ajouter une personne” permettant d'intégrer une nouvelle personne et d'une galerie de cartes représentant chacune un membre de l'équipe contenant deux boutons, un pour modifier la personne et l'autre pour la supprimer.

3.1 Créer un membre de l'équipe

1. Pour pouvoir intégrer une nouvelle personne il faut cliquer sur le bouton « Ajouter une personne ».

Remplissez les champs proposés :

Nom : Le champ nom est obligatoire.

Prénom : Le champ prénom est obligatoire.

Image : Le champ image n'est pas obligatoire, le lien doit avoir la forme suivante: [<http://xxxxxxxxxxxxxxxxxx.\(jpg/jpeg/png\)>](http://xxxxxxxxxxxxxxxxxx.(jpg/jpeg/png)) & l'image doit avoir une taille carré (example : 360x 360 pixel)

Poste : Le champ poste est obligatoire.

Email : Le champ Email n'est pas obligatoire, le lien doit avoir la forme suivante : [<mailto:xxxxxx@xxxxx.xxx>](mailto:xxxxxx@xxxxx.xxx)

Linkedin : Lien vers compte Linkedin. Le champ Linkedin n'est pas obligatoire.

Puis validez en cliquant sur le bouton « Ajouter » ou « Annuler » pour annuler l'ajout .

3.2 Modifier un membre de l'équipe.

1. Pour pouvoir modifier une personne il faut cliquer sur le bouton « Modifier »

The screenshot shows a list of three team members:

- LENOBLE Catherine: Salarié, catherine.lenoble@funlab.fr. Buttons: Modifier (highlighted with a red box), Supprimer.
- DEFRENCE BLANCHOT Mathilde: service civique, makers.funlab@gmail.com. Buttons: Modifier (highlighted with a red box), Supprimer.
- GAUTIER Benoit: Service civique, makers.funlab@gmail.com. Buttons: Modifier, Supprimer.

Vous allez avoir un formulaire pré-rempli avec les données de la personne à modifier.

The dialog box contains the following fields:

- Nom: Mathilde
- Prénom: DEFRENCE BLANCHOT
- Fonction: service civique
- Email: makers.funlab@gmail.com
- LinkedIn: https://www.linkedin.com
- Avatar: http://simpleicon.com/wp-content/uploads/user1.png

Buttons at the bottom: Annuler, Confirmer.

Vous validez la modification en cliquant sur le bouton « Confirmer » ou « Annuler » pour annuler la modification.

3.3 Supprimer un membre de l'équipe.

1. Pour pouvoir supprimer une personne il faut cliquer sur le bouton « Supprimer »

The screenshot shows the 'GESTION DE L'ÉQUIPE' (Team Management) page. It features three team member profiles. The first profile is LENOBLE Catherine, a Salarié with the email catherine.lenoble@funlab.fr. The second profile is DEFRANCE BLANCHOT Mathilde, a service civique with the email mathilde.blanchot@funlab@gmail.com. The third profile is GAUTIER Benoit, a service civique with the email makers.funlab@gmail.com. Each profile has a 'Modifier' (Edit) button and a 'Supprimer' (Delete) button. The 'Supprimer' button for Mathilde is highlighted with a red circle and the number '1'.

Un pop-up va apparaître vous demandant de confirmer la suppression de la personne sélectionnée.

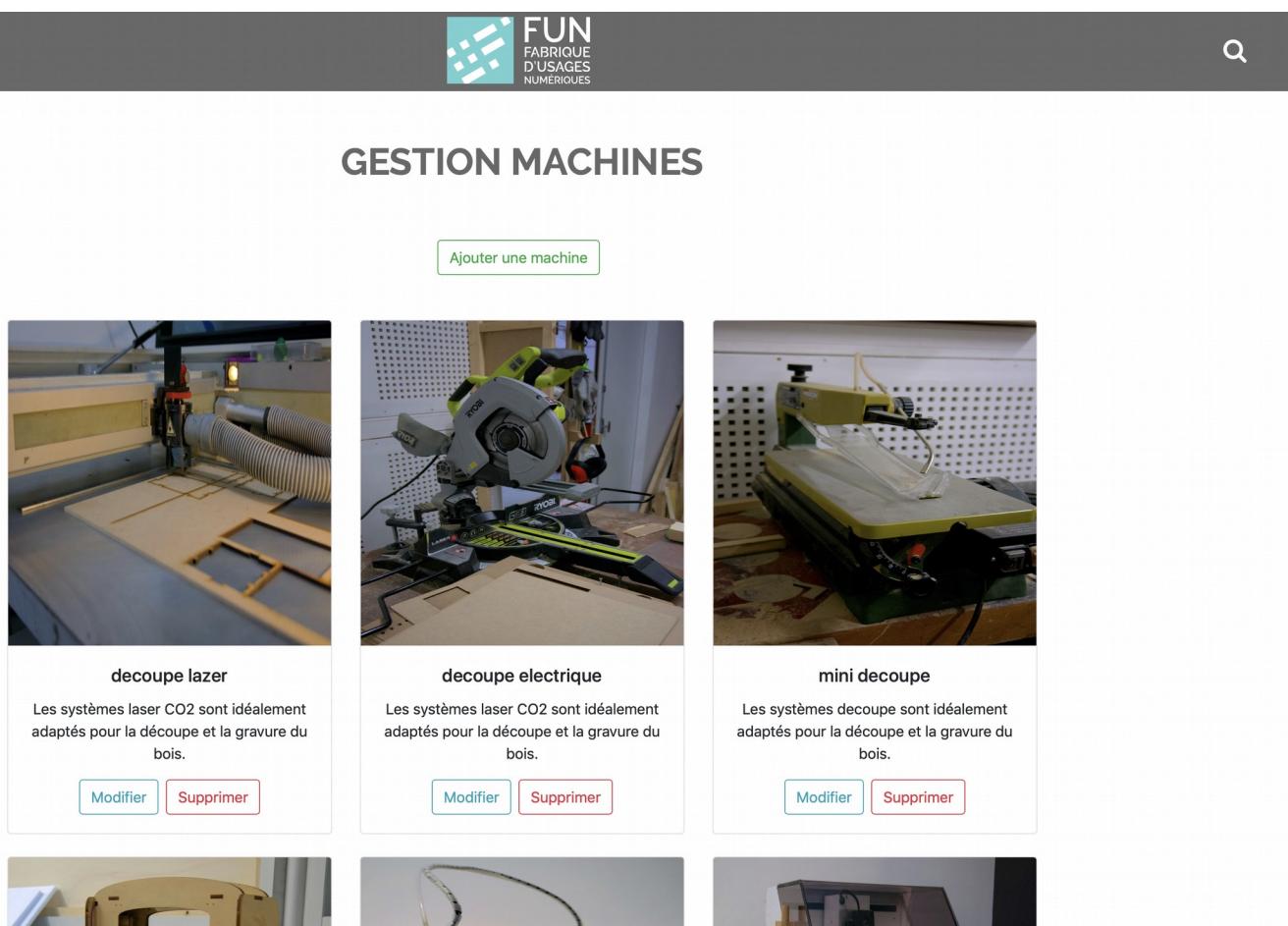
The screenshot shows the 'GESTION DE L'ÉQUIPE' page with a confirmation dialog box. The dialog box is titled 'Confirmer la suppression de DEFRANCE BLANCHOT' and contains the text 'Voulez-vous vraiment supprimer DEFRANCE BLANCHOT Mathilde?'. It has 'Annuler' (Cancel) and 'Supprimer' (Delete) buttons. The background shows the team management interface with the three team members: LENOBLE Catherine, DEFRANCE BLANCHOT Mathilde, and GAUTIER Benoit.

Vous validez la suppression en cliquant sur le bouton «Supprimer» ou «Annuler» pour annuler la suppression.

Comment gérer mon parc machines ?

Cliquez sur le bouton « Gérer » .

Vous êtes automatiquement redirigé vers la page “gestion d’équipe”.



The screenshot displays the 'GESTION MACHINES' section of the FUN platform. At the top, there is a navigation bar with a menu icon, the FUN logo ('FABRIQUE D'USAGES NUMÉRIQUES'), and a search icon. Below the navigation bar, the title 'GESTION MACHINES' is centered. A green button labeled 'Ajouter une machine' is located above the machine cards. There are three main cards, each representing a type of machine:

- decoupe lazer**: Shows a laser cutting machine in operation. Description: 'Les systèmes laser CO2 sont idéalement adaptés pour la découpe et la gravure du bois.' Buttons: 'Modifier' (blue), 'Supprimer' (red).
- decoupe electrique**: Shows an electric circular saw. Description: 'Les systèmes laser CO2 sont idéalement adaptés pour la découpe et la gravure du bois.' Buttons: 'Modifier' (blue), 'Supprimer' (red).
- mini decoupe**: Shows a small desktop-style cutting machine. Description: 'Les systèmes découpe sont idéalement adaptés pour la découpe et la gravure du bois.' Buttons: 'Modifier' (blue), 'Supprimer' (red).

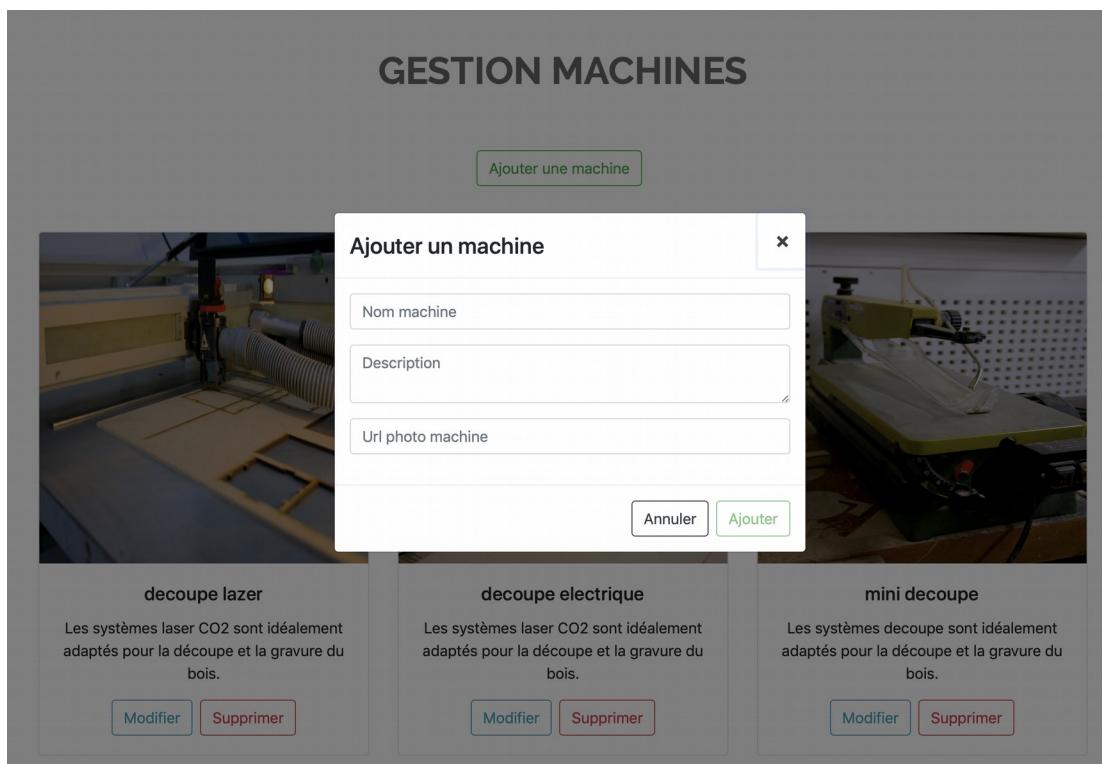
Below these three cards, there are three smaller, partially visible machine thumbnails.

Elle est composée d'un bouton “ajouter une machine” permettant d'intégrer une nouvelle machine, d'une galerie de cartes représentant chacune une machine contenant deux boutons, un pour modifier les informations de la machine et l'autre pour la supprimer.

4.1 Créer une machine.



1. Pour pouvoir intégrer une nouvelle machine il faut cliquer sur le bouton « Ajouter une machine»



Remplissez les champs proposés : (les trois champs sont obligatoire)

Nom : Le nom de la machine.

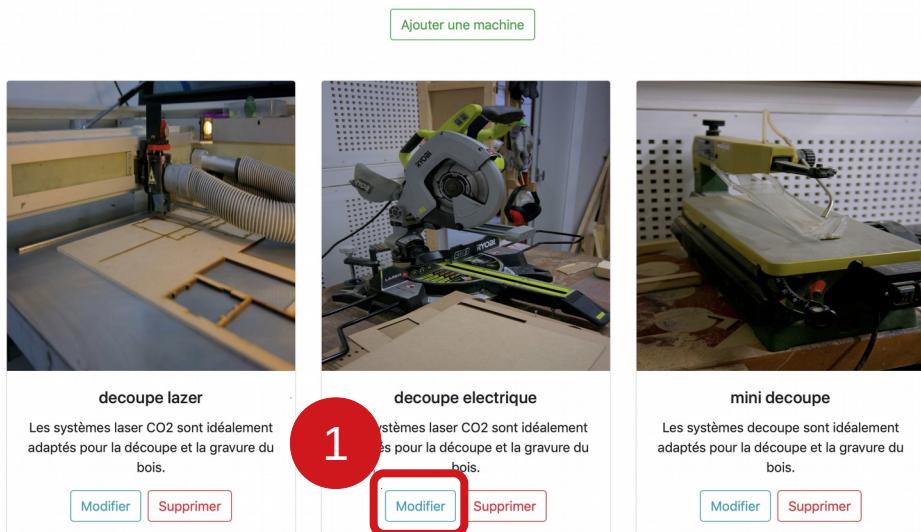
Image : Le lien vers l'image doit avoir la forme suivante: [http\(s\)://xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx](http://xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx). (jpg/jpeg/png)

Description: Un petit texte descriptif de minimum 10 caractères.

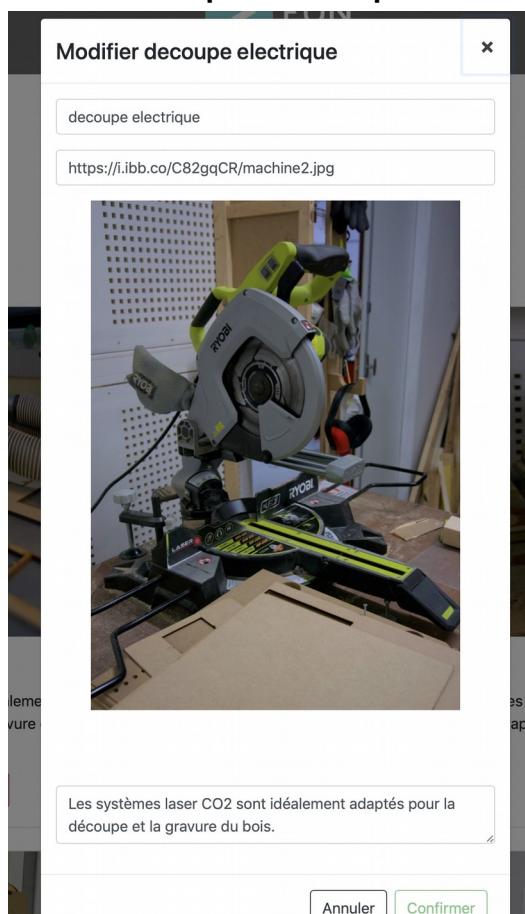
Puis validez en cliquant sur le bouton « Ajouter » ou « Annuler » pour annuler l'ajout .

4.2 Modifier une machine.

1. Pour pouvoir modifier une machine il faut cliquer sur le bouton « GESTION MACHINES »



Vous allez avoir un formulaire pré-rempli avec les données de la machine à modifier.

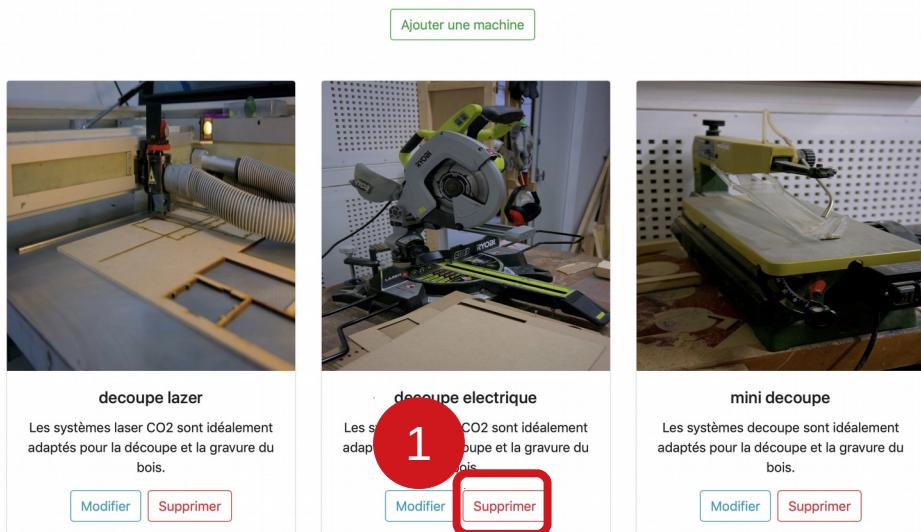


Vous validez la modification en cliquant sur le bouton « Confirmer » ou « Annuler » pour annuler la modification.

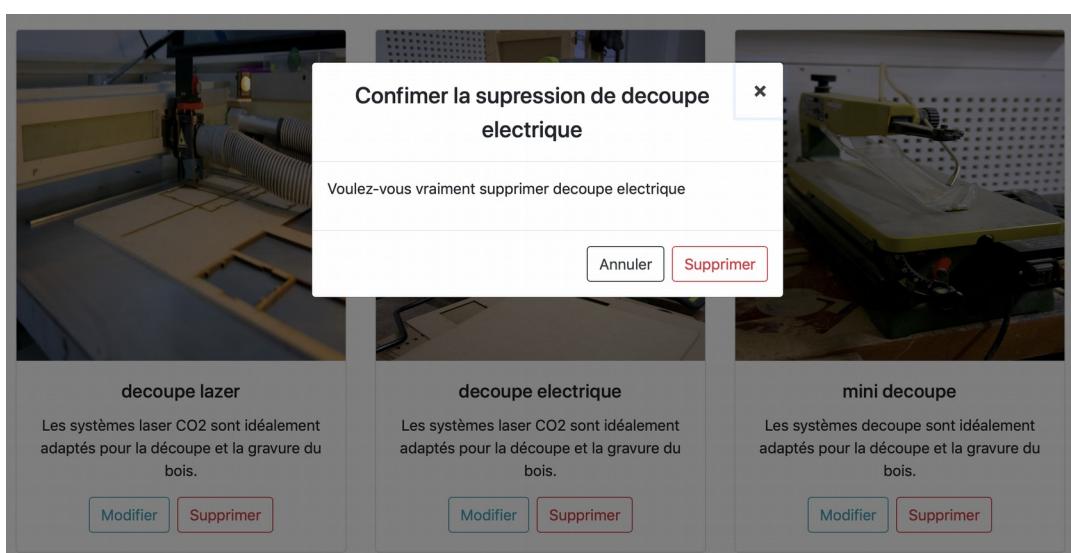
4.3 Supprimer une machine.

1. Pour pouvoir supprimer une machine il faut cliquer sur le bouton « Supprimer »

GESTION MACHINES



Un pop-up va apparaître vous demandant de confirmer la suppression de la machine sélectionnée.



Vous validez la suppression en cliquant sur le bouton «Supprimer» ou «Annuler» pour annuler la suppression.



Si vous avez besoin d'aide, l'équipe de la Wild Code School est là pour vous répondre dans les plus brefs délais.

Wild Code School,
49 Boulevard Preuilly
Tours, 37000