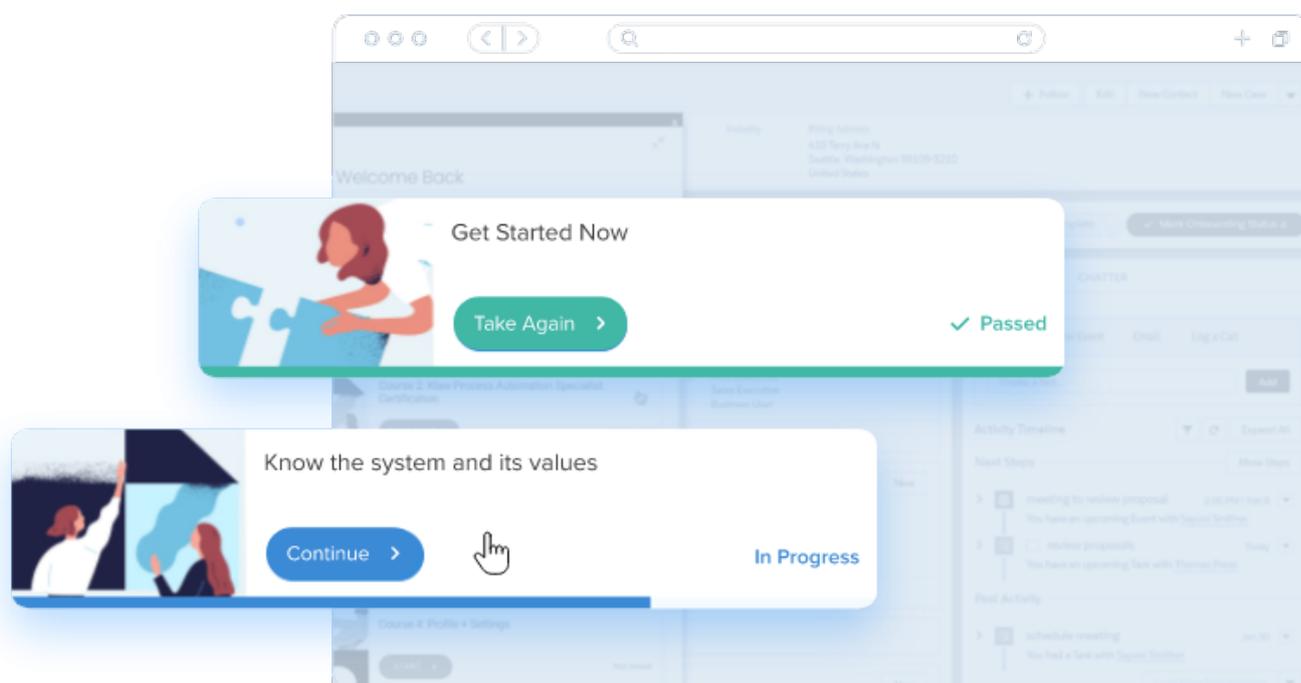


Créer et modifier les cours TeachMe

Aperçu général

[TeachMe](#) est une application qui vous permet de regrouper vos expériences WalkMe en modules d'apprentissage et en cours complets. Contrairement aux autres plateformes d'apprentissage, TeachMe permet aux utilisateurs d'apprendre le système de votre site au fur et à mesure qu'ils l'utilisent, sans avoir à faire des allers-retours entre les systèmes et les écrans. L'apprentissage leur est proposé dans votre candidature lorsqu'il est le plus pertinent pour eux.



Fonctionnalité personnalisée

TeachMe est un environnement d'apprentissage sur mesure. Si vous souhaitez proposer plusieurs cours dans un portail central pour votre utilisateur, TeachMe est peut-être fait pour vous. Contactez votre gestionnaire du succès client pour en savoir plus.

Comment ça marche

Vous pouvez créer des cours pour TeachMe sur la console WalkMe (console.walkme.com/teachme) où vous pouvez également afficher vos TeachMe Analytics.

Éléments de cours

Les cours sont constitués de leçons, qui sont organisées dans un plan de cours. Chaque leçon est composée d'éléments que vous faites glisser et déposez dans la leçon correspondante. Elle a une fonctionnalité similaire à l'organisateur de menu WalkMe.

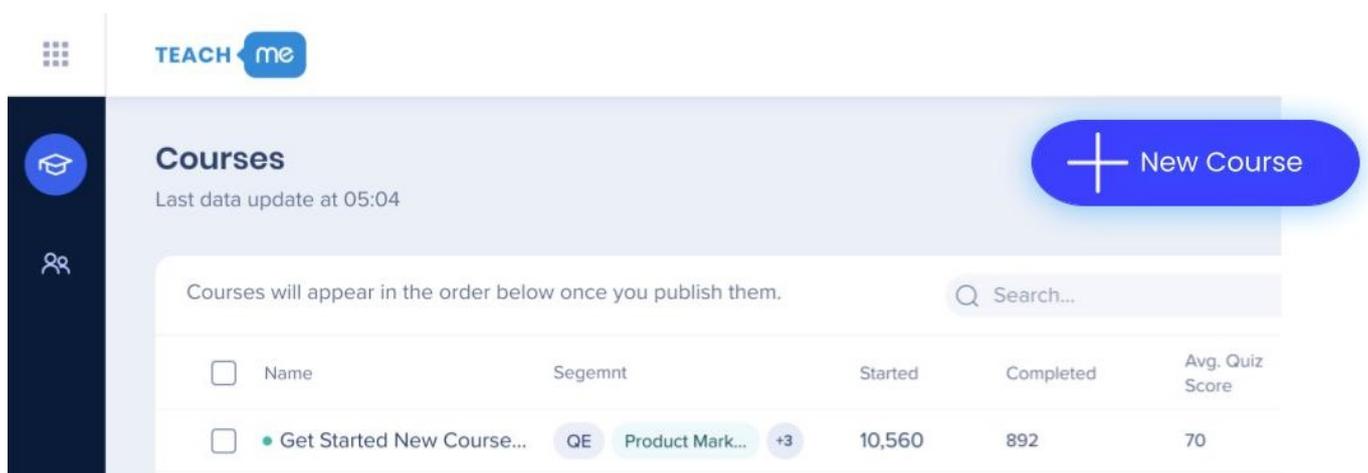
Avant de commencer la création de cours, examinons d'abord les éléments que vous pouvez utiliser pour votre cours :

1. **Smart Walk-Thrus** - Guidez vos apprenants tout au long d'un processus avec une expérience pratique.
 - Les Smart Walk-Thrus doivent être préalablement créés dans l'éditeur afin de les ajouter à une leçon.
2. **Resources (articles et vidéos)** - Lien vers les articles et les vidéos nécessaires.
 - Vous pouvez utiliser des Resources précédemment créées depuis l'éditeur ou les créer directement depuis le tableau de bord TeachMe (voir ci-dessous : Étape 2)

Créer un cours

Maintenant que vous avez une idée de ce qu'implique la création d'un cours, passons à la construction !

Étape n°1 : Créer un nouveau cours



The screenshot shows the TeachMe console interface. At the top left is a grid icon. The header features the 'TEACH me' logo. Below the header, the main content area is titled 'Courses' and includes the text 'Last data update at 05:04'. A prominent blue button with a white plus sign and the text 'New Course' is located in the top right corner. Below this, a search bar is visible with the text 'Courses will appear in the order below once you publish them.' and a search icon. A table lists existing courses with columns for Name, Segemnt, Started, Completed, and Avg. Quiz Score. The first row shows a course named 'Get Started New Course...' with a 'QE' tag, 'Product Mark...' tag, and '+3' indicator, with 10,560 started, 892 completed, and an average quiz score of 70.

<input type="checkbox"/>	Name	Segemnt	Started	Completed	Avg. Quiz Score
<input type="checkbox"/>	Get Started New Course...	QE Product Mark... +3	10,560	892	70

À partir de TeachMe :

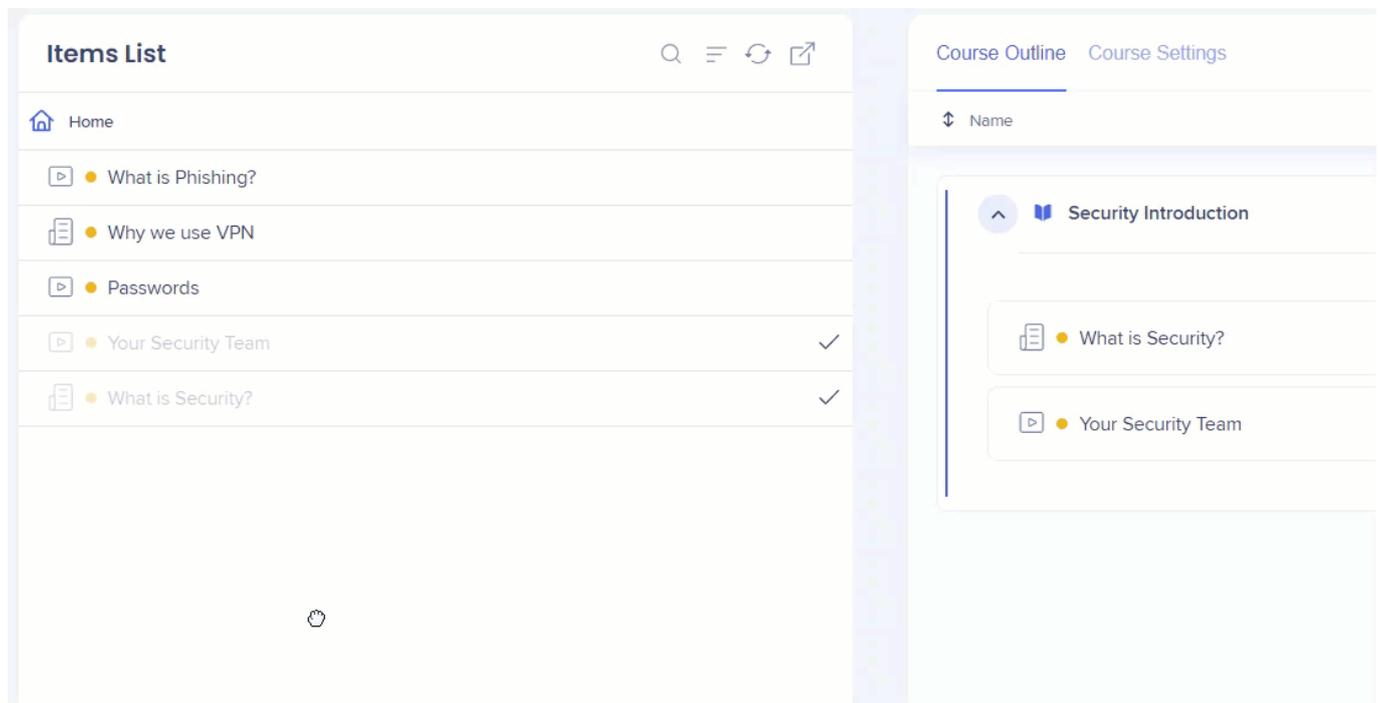
1. Cliquez sur **+ Nouveau cours**.

. La page Modification du cours s'affiche.

2. Nommez le cours.

Étape n°2 : Créer des leçons

Nous vous recommandons de catégoriser les différents éléments par leçons au sein des cours, plutôt que d'afficher chaque élément comme un cours dans une longue liste.



À partir de la page de modification du cours :

1. Cliquez sur **Ajouter une leçon**.

2. Saisissez le nom de la leçon.

3. Faites glisser les éléments pertinents de la **liste d'éléments** vers la leçon.

- Les éléments de la liste d'éléments sont préalablement créés dans l'éditeur. C'est une fonctionnalité similaire à la construction d'un menu.
- Les éléments comprennent : les Smart Walk-Thrus, les Ressources (articles, vidéos)
- Vous pouvez ajouter des éléments directement à partir du créateur de cours. Cliquez ici pour en savoir plus.

Il est possible de créer de nouveaux éléments directement depuis le créateur de cours TeachMe.1. Cliquez sur **+** dans le coin inférieur droit de la liste d'éléments.

2. Sélectionnez le **type d'élément** que vous souhaitez créer (Smart Walk-Thru, vidéo, article). **Smart Walk-Thrus** - les nouveaux Smart Walk-Thrus ne peuvent être créés que

via l'éditeur WalkMe. Une fois qu'ils ont été créés dans l'éditeur, vous pouvez cliquer sur le bouton « Refresh » (actualiser) dans la liste d'éléments pour voir le nouvel élément dans le nouvel éditeur TeachMe. **Resources (articles et vidéos)** – créez un nouvel article ou une nouvelle vidéo via le tableau de bord en remplissant le formulaire « New Article » ou « New Video ».

4. Cliquez sur **Save**.

Un cours peut avoir plusieurs leçons, alors répétez cette étape autant de fois que nécessaire.

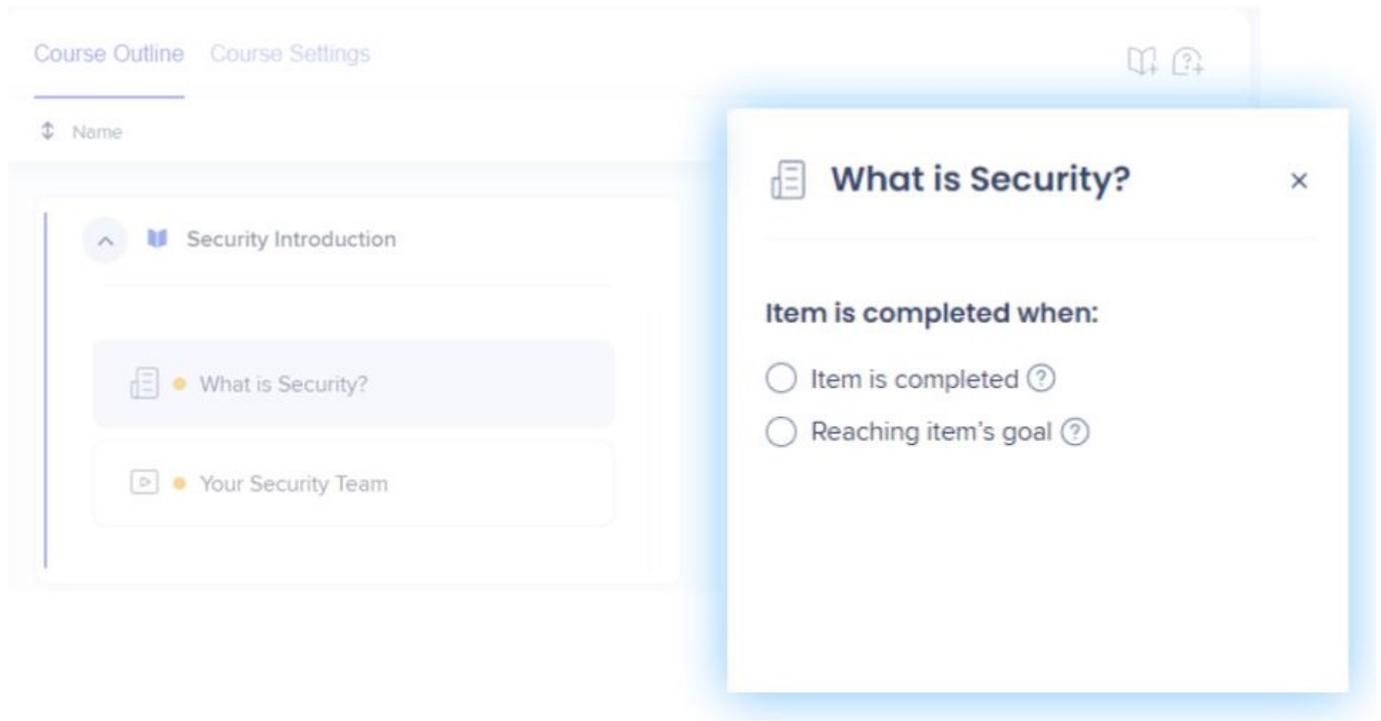
Étape n°3 : Définir les objectifs et les progrès

Les règles des objectifs sont évaluées une fois qu'un cours est ouvert. L'achèvement des objectifs est contrôlé après que l'utilisateur a cliqué sur l'élément d'apprentissage spécifique (c'est-à-dire le lancement d'un Walk-Thru ou d'un Resource).

Limitation

Lorsque vous utilisez le même SWT ou la même ressource dans deux cours différents, l'objectif doit être le même pour les deux. Cela signifie que « l'élément est terminé » ou « l'objectif de l'élément »

En cliquant sur l'élément, des objectifs peuvent être fixés pour mesurer l'achèvement ou l'utilisation d'un Walk-Thru ou d'une Resource, ou utiliser l'objectif principal attribué à ces éléments. Contrairement aux règles d'objectifs Onboarding, les règles d'objectifs TeachMe ne seront vérifiées qu'après que l'utilisateur aura engagé l'élément.



À partir de la page de modification du cours :

1. Allez sur **Course Outline**.(plan de cours)
2. Cliquez sur **l'élément** pour lequel vous souhaitez définir un objectif.
3. Sélectionnez **l'objectif d'achèvement** de l'élément concerné :
 - L'élément est achevé
 - Atteindre l'objectif de l'élément
4. Cliquez sur **Save**.

Répétez toutes les leçons nécessaires.

Étape n°4 : Choisissez la segmentation

Il est important que vos cours ne soient disponibles qu'au segment d'utilisateurs concerné.

La segmentation du cours s'appliquera à tous les éléments/leçons du cours.

La segmentation des éléments TeachMe dans un cours est définie par le segment appliqué à l'origine au Walk-Thru ou à la Resource.

À partir de la page de modification du cours :

1. Allez sur **Paramètres du cours**.
2. Sous Public cible, sélectionnez le ou les **publics pertinents** pour ce cours. Vous pouvez

choisir plusieurs segments.

3. Cliquez sur **Save**.

Les nouveaux segments ne peuvent être créés que via l'éditeur Walkme. Une fois créé, actualisez la page pour voir le nouveau segment dans la liste déroulante des segments. Les cours peuvent être segmentés en utilisant n'importe laquelle des règles standard du moteur de règles.

Toute modification des objectifs ou de la segmentation exige que vous republiez votre cours.

Étape n°5 : Configuration des paramètres de cours

Maintenant que vous avez un plan de cours, configurons votre cours pour l'expérience d'apprentissage.

Configuration d'un parcours d'apprentissage

Les cours peuvent être configurés pour être terminés dans un ordre spécifique à l'aide des paramètres du parcours d'apprentissage. Activez les deux boutons pour faire appliquer un ordre de cours spécifique.

À partir de la page de modification du cours :

1. Allez sur **Paramètres du cours**.
2. Sous **Learning Path**, activez les paramètres pertinents :
 1. Faire respecter l'ordre des cours.
 - Le prochain cours ne sera pas disponible tant que les utilisateurs n'auront pas terminé le précédent. L'ordre du cours est créé sur la page Cours.
 2. Appliquer l'ordre des leçons/éléments dans le plan de cours.
 - Le prochain élément/leçon ne sera pas disponible tant que les utilisateurs n'auront pas terminé le précédent. L'ordre des leçons/éléments est créé dans le plan de cours.
3. Cliquez sur **Save**.

Modifier l'image du cours

Vous pouvez remplacer l'image de couverture d'un cours par des images personnalisées, qui seront présentées aux utilisateurs qui consultent ce cours.

Cover image

You can use our random cover image



Standard view



Wide view

Or, you can upload your own image:



Drag & drop your image here

[Upload File](#)

À partir de la page de modification du cours :

1. Allez sur **Paramètres du cours**.
2. Sous **Cover Image** (image de couverture), téléchargez le fichier d'image.
3. Cliquez sur **Save**.

Done! Vous avez créé un cours. Et si nous ajoutions un quiz maintenant ?

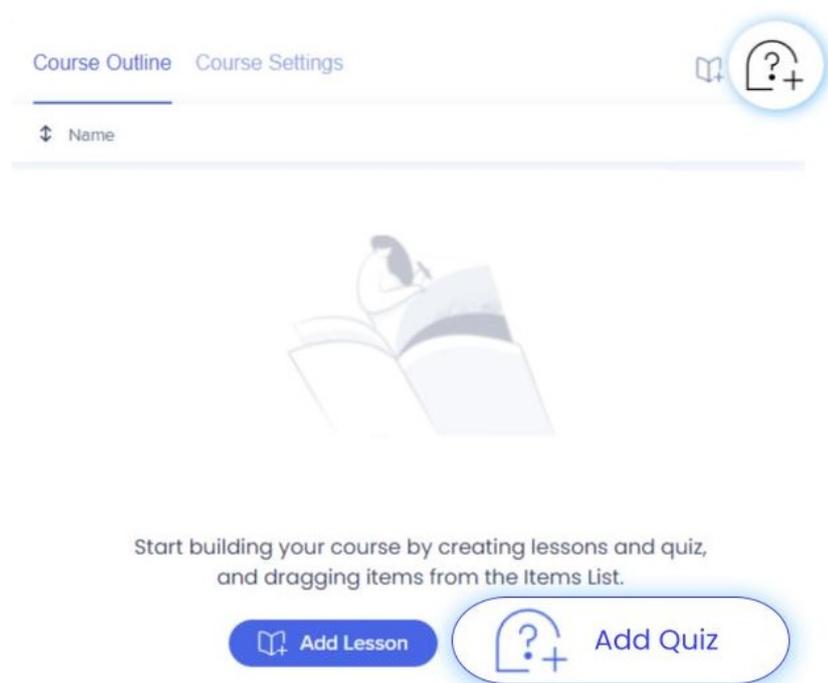
Ajouter un Quiz

Une fois que le contenu du cours est achevé, vous pouvez ajouter un quiz à la fin du plan de cours. Vous pouvez modifier chaque élément du quiz en cliquant dessus et en utilisant le panneau de droite pour le modifier.

Chaque quiz comprend les éléments suivants :

1. **Welcome Page** - Personnalisez la page qui apparaîtra comme la bannière d'ouverture du quiz.
2. **Questions** - Ajoutez une question et choisissez parmi les types de questions à choix unique ou multiple.
3. **Summary** (résumé) - Personnalisez des messages distincts pour la réussite (« Pass ») et l'échec (« Fail ») du quiz qui seront affichés après la réponse à la question finale.
4. **Quiz settings** - Configurez le quiz avec une variété de paramètres qui mettront au défi ou aideront vos apprenants.

Étape n°1 : Ajouter un quiz



À partir de la page de modification du cours :

1. Allez sur **Course Outline**.
2. Cliquez sur **Ajouter un quiz**.
3. Cliquez sur **Save**.

□ Un seul quiz peut être ajouté par cours.

Étape n°2 : Configuration des paramètres du quiz

Vous pouvez configurer votre quiz de plusieurs façons.

The image shows a screenshot of the WalkMe interface. On the left, the 'Course Settings' tab is active, displaying a list of course items. The 'Test Your Knowledge' item is highlighted with a gear icon, indicating it is selected for configuration. On the right, the 'Quiz Settings' modal is open, showing various configuration options for the quiz.

Quiz Settings

- Enable quiz:
- What Is The Passmark For Your Quiz?: 100 %
- Enable quiz after all course work is completed:
- Randomize questions order**:
Toggling this option on will randomize the questions in the quiz for every quiz attempt.
- Randomize answers order**:
Toggling this option on will randomize the answers of each question in the quiz for every quiz attempt.
- Show answer indication upon submission**:
Shows whether the chosen answer was right or wrong in real time.
- Show the correct answer**:
Shows the correct answer when a wrong answer was chosen.
- Show answers explanations**:
Shows real-time explanations once the user chooses an answer.
- Show answer indication upon submission**:
Shows whether the chosen answer was right or wrong in real time.

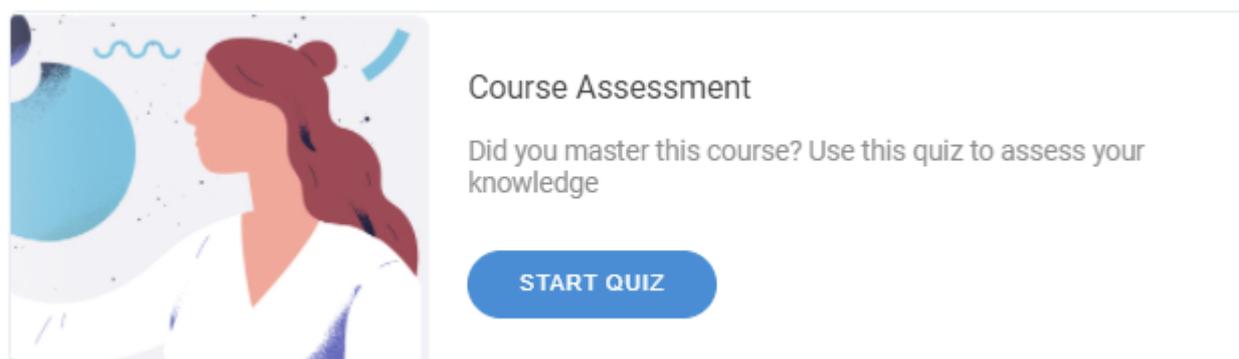
Pour modifier les paramètres du quiz, cliquez sur **l'icône Paramètres**.

Consultez les explications ci-dessous et **basculez les paramètres pertinents pour le cours** :

- **Activer le quiz** - Activez le bouton à bascule pour mettre le quiz à disposition après le cours.
- **Quelle est la moyenne pour votre quiz ?** - Décidez d'un pourcentage minimum (sur 100) pour qu'un apprenant réussisse le quiz.
- **Activer le quiz une fois tous les cours terminés** - Le quiz n'apparaîtra qu'une fois tous les cours terminés.
- **Randomiser l'ordre des réponses** - Activer cette option randomisera les réponses pour chaque question du quiz pour chaque tentative de quiz.
- **Randomiser l'ordre des réponses** - Activer cette option randomisera les réponses pour chaque question du quiz pour chaque tentative de quiz.
- **Afficher l'indication de réponse lors de la soumission** - Indique si la réponse choisie était bonne ou mauvaise en temps réel.
- **Afficher la bonne réponse** - Affiche la bonne réponse lorsqu'une mauvaise réponse a été choisie.
- **Afficher les explications des réponses** - Affiche les explications en temps réel une fois que l'utilisateur a choisi une réponse.

Étape n°3 : Modifier la page d'accueil

Cette page apparaîtra comme la bannière d'ouverture du quiz. Vous pouvez personnaliser le titre du quiz et ajouter une courte description (c'est-à-dire l'objectif du quiz, la durée estimée, le nombre total de questions, etc.) et ajouter le bouton d'action du quiz.



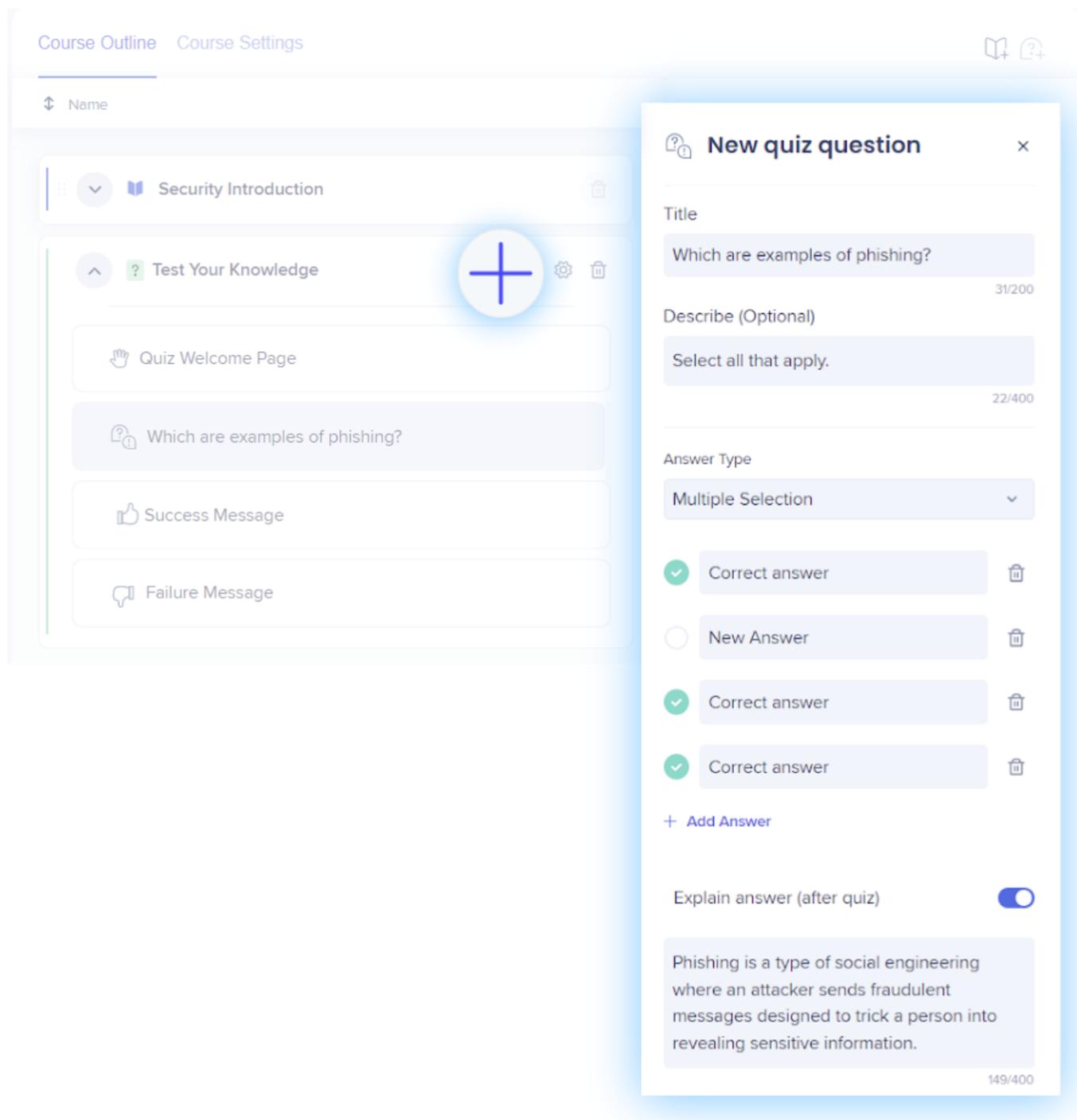
À partir de la page de modification du cours :

1. Sous Tester vos connaissances, cliquez sur **la page d'accueil du quiz**.
2. Remplissez les champs suivants :
 - Titre - Saisissez le **titre de votre quiz**.
 - Description - Saisissez une courte **description du quiz**.
 - Bouton - Saisissez le **mot d'action pour votre quiz**.

3. Cliquez sur **Save**.

Étape n°4 : Ajouter des questions

Ajoutez une question à l'aide de l'icône plus en haut du quiz et choisissez parmi les types de questions à sélection unique ou à sélection multiple.



Pour ajouter une question :

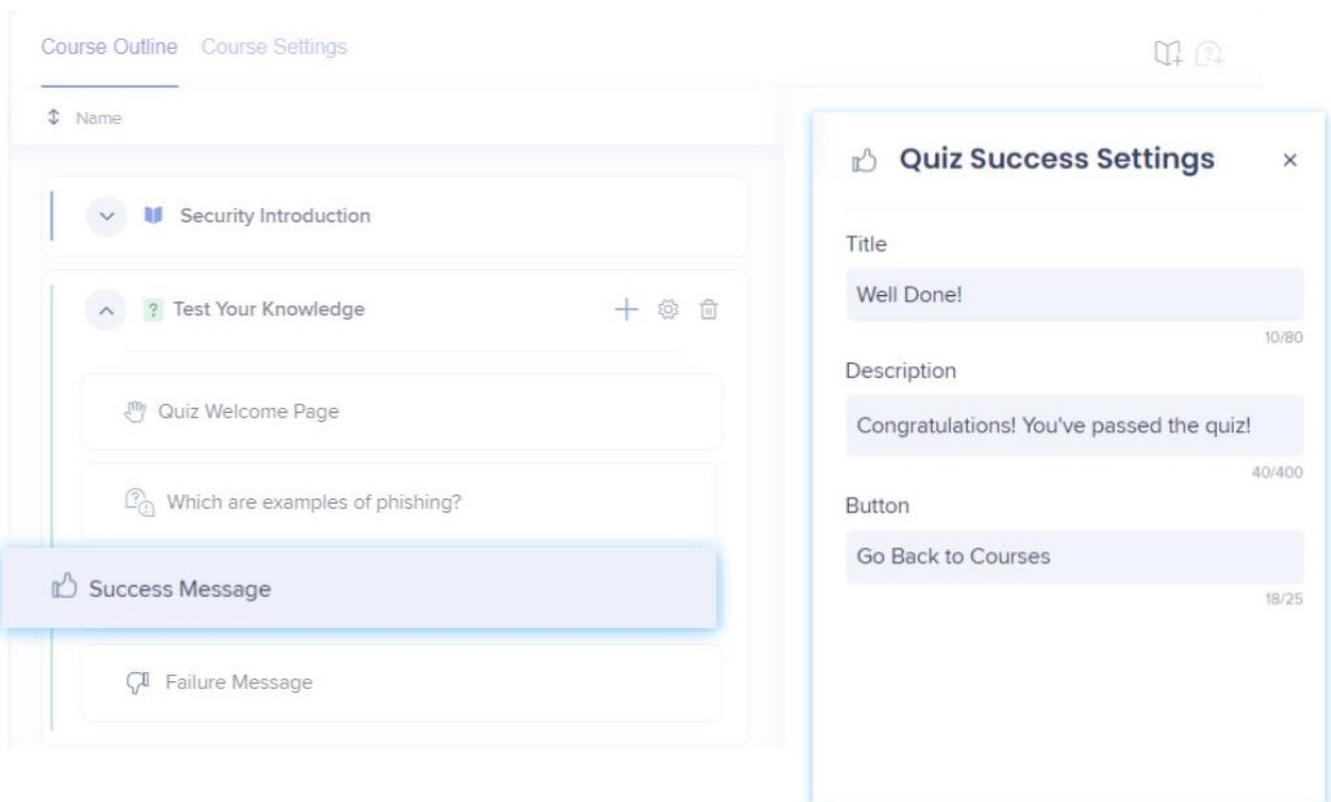
1. Cliquez sur + à côté de Tester vos connaissances
2. Remplissez les champs suivants :
 - Titre - Saisissez la **question** .
 - Décrire - Saisissez éventuellement une **courte description** .

- Type de réponse – Choisissez un **choix unique** (une réponse) ou **un choix multiple** (réponses multiples)
- 3. Expliquez la réponse – Saisissez éventuellement une **courte explication** qui s’affichera une fois la réponse soumise.
- 4. Cliquez sur **Save**.

Répétez la procédure pour toutes les questions.

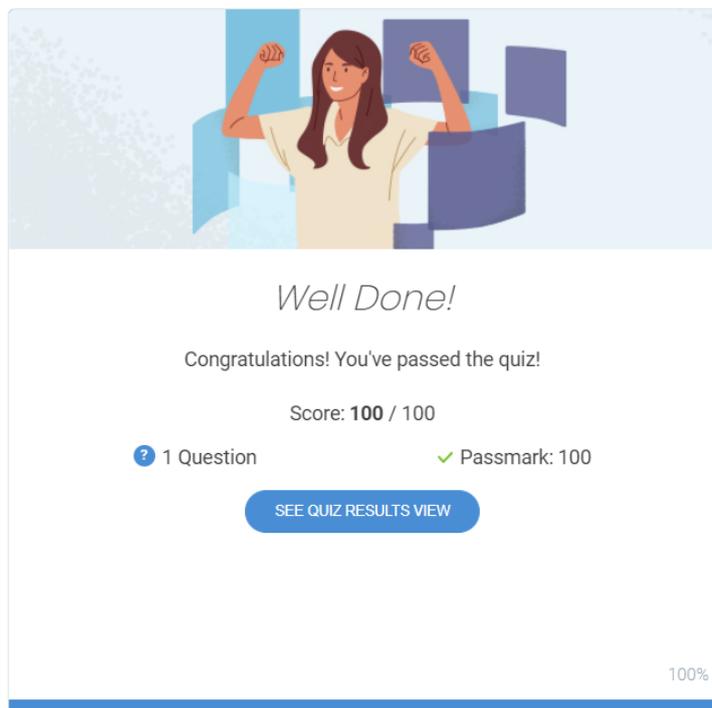
Étape n°5 : Ajouter un résumé

Personnalisez des messages distincts pour la réussite (« Pass ») et l’échec (« Fail ») du quiz qui seront affichés après la réponse à la question finale.

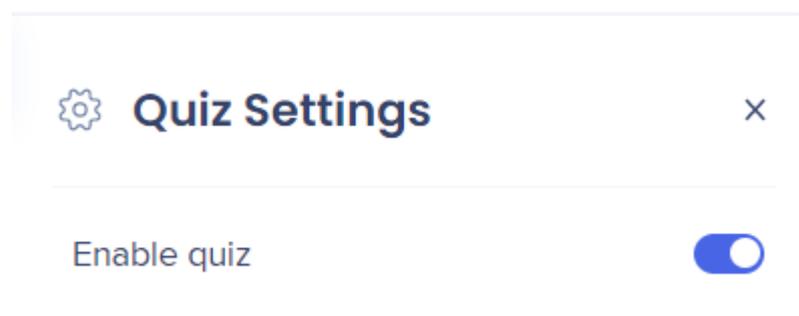


À partir de la page de modification du cours :

1. Sous Tester vos connaissances, cliquez sur **Message de réussite** ou **Message d’échec**
2. Remplissez les champs suivants :
 - Titre – Saisissez votre **message de réussite ou d’échec**
 - Description – Saisissez une **courte description**.
3. Cliquez sur **Enregistrer**.



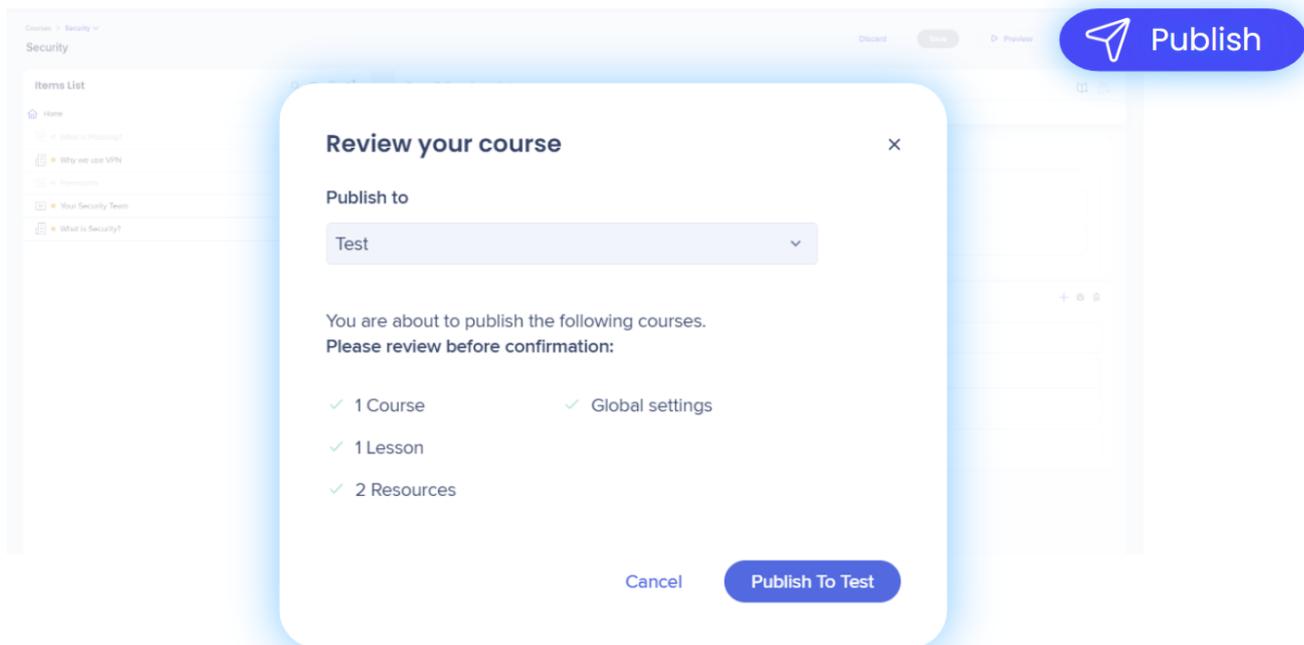
Vous pouvez garder le quiz en mode brouillon en faisant en sorte que le bouton à bascule pour activer le quiz soit sur OFF. Lorsque vous êtes prêt à publier le quiz, réglez le commutateur sur ON.



Publier un cours

Maintenant que vous avez construit votre cours, il est temps de le publier !

La publication est aussi simple que de cliquer sur un bouton (d'accord, peut-être *deux* boutons). Jetez un coup d'œil :



Étape n°1 : Cliquez sur Publier

À partir de la page de modification du cours :

1. Cliquez sur **Publier**.
2. Dans la fenêtre contextuelle Revoir votre cours, sélectionnez **l'environnement** dans lequel vous souhaitez publier :
 - test
 - Production, etc.
3. Cliquez sur **Publier dans [environnement]**.

C'est fini ! C'est facile, non ?