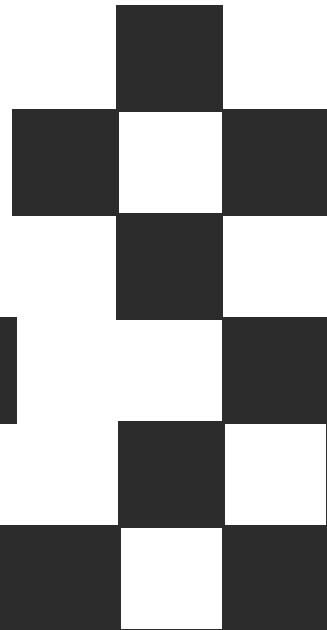


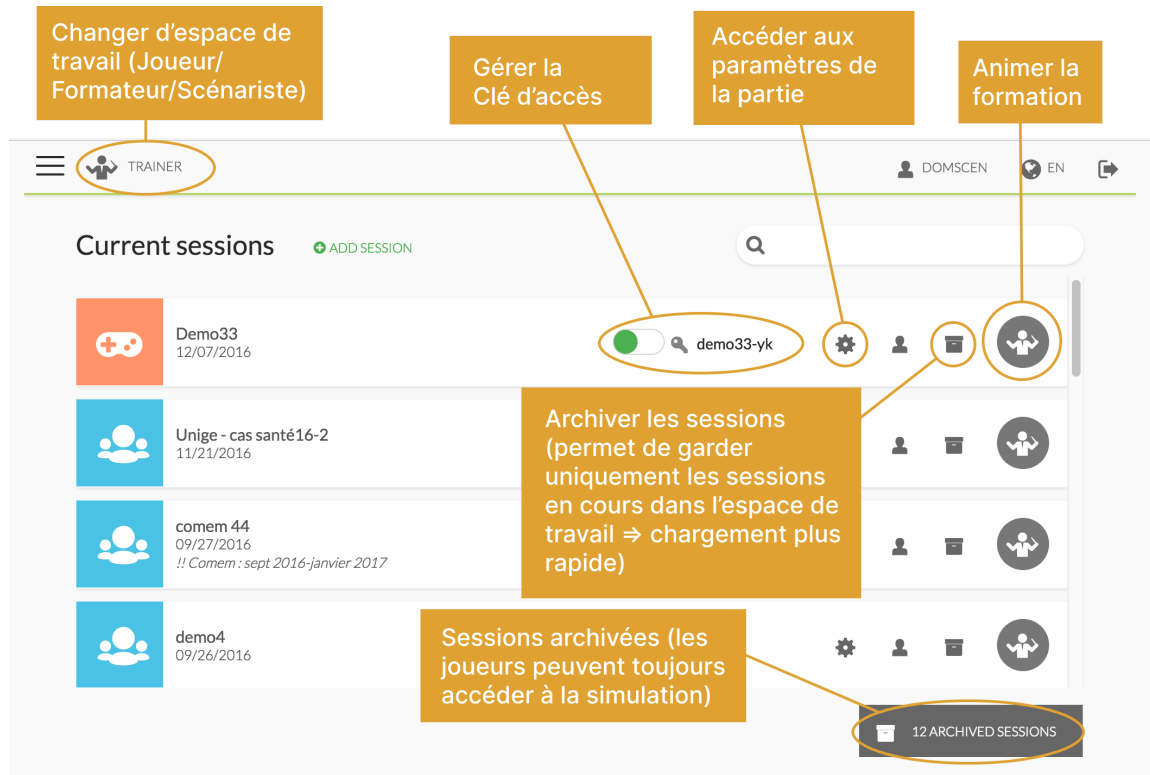
Wegas

Trainer check list

version 3.2 - Janvier 2026



Interface générale



Création d'une partie

1. Créer une nouvelle partie

- Eventuellement, modifier la clé d'accès qui a été générée automatiquement sur la base du nom de la partie. Modification possible depuis les "Paramètres de la partie".

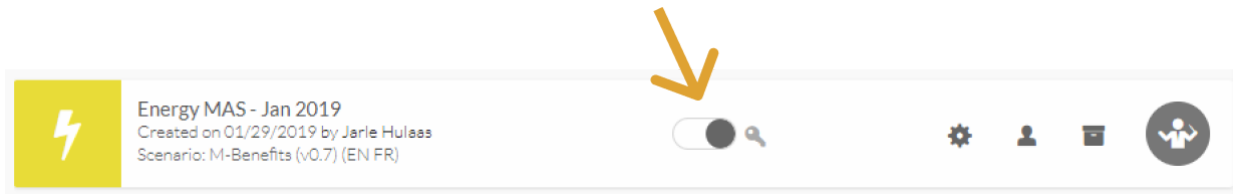
2. Donner les informations de connexion aux participants

- Si vous faites vous-même la démo sur la façon de rejoindre le jeu:
 - c.f. page suivante
- Si vous souhaitez que les étudiants créent leur compte et rejoignent le jeu avant la formation:
 - Envoyer aux étudiants le document "Informations connexion"
 - Dans l'interface d'Animation de la formation, onglet "Propriétés avancées", régler le jeu sur "Lecture seule", afin que les participants ne puissent pas débiter avant la formation

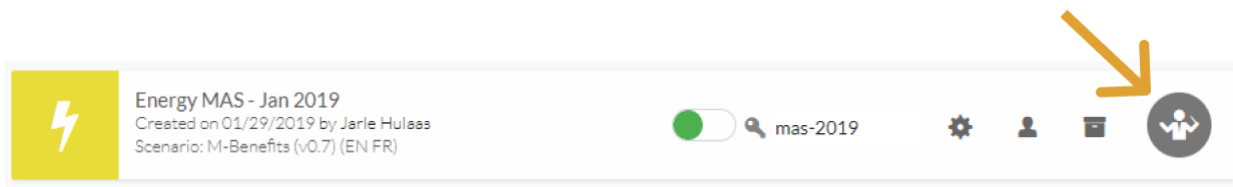
3. Désactiver la clé

Lorsque tous les participants ont rejoint la partie, désactiver la clé:

- Empêche que d'autres personnes rejoignent la session
- Possible de rouvrir si nécessaire



4. Accéder à l'interface d'animation de la session



Informations de connexion aux participants

1. Donner le lien

Adresse: www.albasim.ch ⇒ Login

2. Chaque participant se logue avec son compte

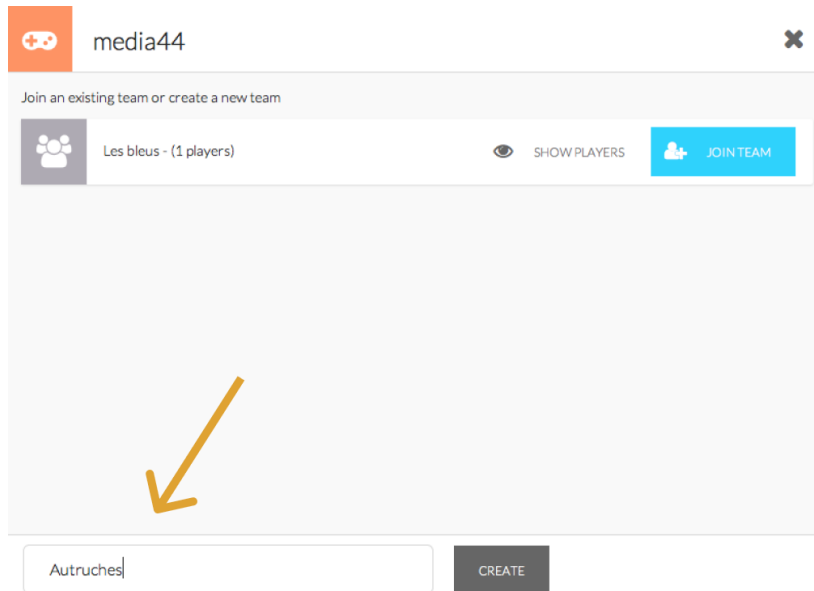
Chaque participant se crée un compte si 1er accès à Wegas.

Les comptes personnels permettront au formateur de connaître la composition des équipes et aux étudiants de récupérer les mots de passe oubliés ou de participer à plusieurs simulations avec le même compte.

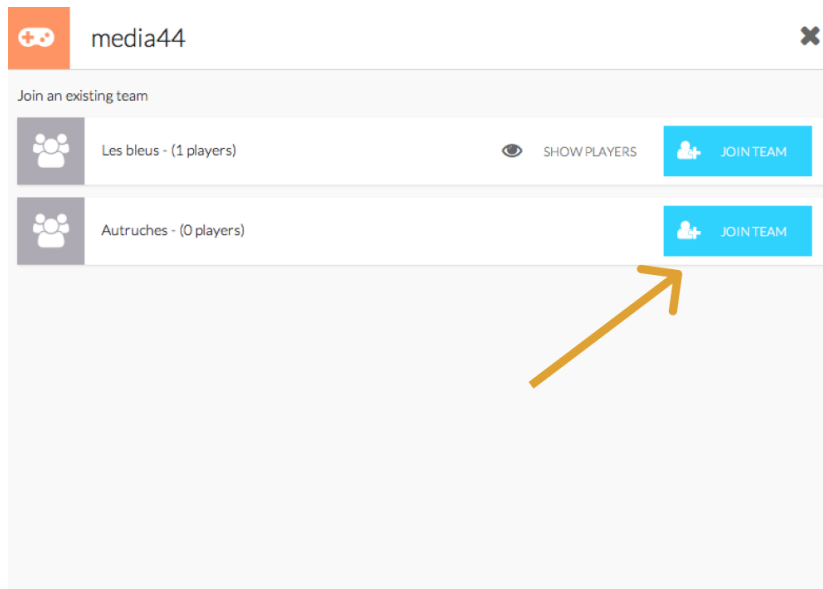
3. Création des équipes

→ Chaque participant entre la clé d'accès à la session

→ Un des membres de l'équipe crée l'équipe



→ Chaque participant rejoint son équipe



Animation de la formation

Overview

The screenshot shows the 'Overview' tab of the WEGAS TRANER interface. It displays two teams: 'Petra's Team' and 'GPN team'. Each team has a 'Monitoring' table with columns for Phase, Period, Questions, Quality, Costs, Schedule, Directors, and Team. The 'Actions' column for each team contains three icons: a speech bubble, an envelope, and an eye. Annotations point to these icons and other interface elements.

Annotations:

- Actualiser les informations:** Points to the 'Refresh' button (circular arrow icon) in the top left.
- Impacter la simulation:** Points to the speech bubble icon in the 'Actions' column for 'Petra's Team'.
- Envoyer un vrai e-mail:** Points to the envelope icon in the 'Actions' column for 'Petra's Team'.
- Visualiser la simulation:** Points to the eye icon in the 'Actions' column for 'Petra's Team'.
- Visualiser les membres de l'équipe et accéder aux notes du formateur:** Points to the 'Details' link (blue text) under the 'GPN team' header.

Monitoring Data:

Team	Phase	Period	Questions	Quality	Costs	Schedule	Directors	Team
Petra's Team	Execu...	9	0/0	108	147	100	119	108
GPN team	Execu...	8	1/1	106	114	110	122	113

Properties

Overview
Statistiques
Properties
Advanced Prope...

Avancement limit

Avant-projet

1

Planification

1

Réalisation

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 ...

Clôture

1

Properties

Game Configuration

Auto reservation

☒

EVM

☒

Show Assigned Wages

☒

Force question replies

☒

Read Only

Read-Only

☐

Message when read-only

this game is temporarily read-only

Langues à disposition des joueurs

☒ Français (FR)

☒ English (EN)

Limite d'avancement

A la création de la partie, les droits d'avancement sont limités à la première phase.

Pour débloquer les phases suivantes, cliquer sur la case correspondant à la période que vous souhaitez rendre accessible aux équipes (dans l'exemple ci-dessus, les équipes peuvent avancer jusqu'en Execution, période 3).

Autoreservation

Dans ce mode, il n'est plus nécessaire de réserver les ressources dans le Gantt des ressources. Il suffit de leur affecter les tâches.

Ce mode est utile pour les formations courtes, type "executive" en entreprise ou dans des formations postgrades. Pour plus d'informations, se référer aux manuels utilisateurs "autoréservation".

EVM

Active ou désactive l'affichage de l'onglet EVM chez les joueurs.

Show Assigned Wages

En décochant la case, la colonne "Salaires assignés" de l'onglet "Activités" n'est plus visible.

Permet de laisser les étudiants faire les calculs eux-mêmes.

Force Questions Replies

Si activé, oblige les joueurs à répondre aux questions avant de passer à la phase suivante.

Read Only (Mode lecture)

En cochant "Read Only", la simulation est accessible par les étudiants, mais ils ne peuvent pas y faire d'actions irréversibles (réponses aux questions et actions, changements de périodes).

Langues à disposition des joueurs

Certains scénarios, dont Artos et NPO, sont multilingues. Il est ici possible de restreindre les langues mise à disposition des joueurs.

Si plusieurs langues sont cochées, la langue initiale d'un joueur est choisie à l'aide des préférences linguistique de son navigateur. Le joueur a ensuite la possibilité de changer de langue grâce à son menu paramètre.

Dans l'exemple ci-dessus, un joueur pourra jouer en français ou en anglais, mais pas en allemand:

