

# LES TYPES DE CONTENU SUR H5P

## Virtual Tour (360)

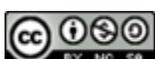


**Public** : Enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants

**Mots clés** : H5P



Auteur(s) : Service commun informatique et multimédias

Licence : 

# SOMMAIRE

|  |    |
|--|----|
| Présentation.....                            | 1  |
| Créer une activité "Virtual Tour (360)"..... | 1  |
| Paramétrage de l'activité.....               | 2  |
| Ajouter des interactions.....                | 6  |
| Aller à la page.....                         | 6  |
| Inclure du texte.....                        | 7  |
| Inclure une image.....                       | 8  |
| Inclure un audio.....                        | 9  |
| Inclure une vidéo.....                       | 10 |
| Inclure une activité Summary.....            | 11 |
| Inclure une activité Single Choice Set.....  | 13 |
| Les paramètres comportementaux.....          | 14 |

# Présentation

---

L'activité "Virtual Tour (360)" permet de monter des **visites immersives** à partir d'image dynamique 360° et statiques. Vous avez la possibilité de créer des **interactions vers d'autres scènes de la visite, des images, des vidéos Youtube, des ressources textuelles, des quiz.**

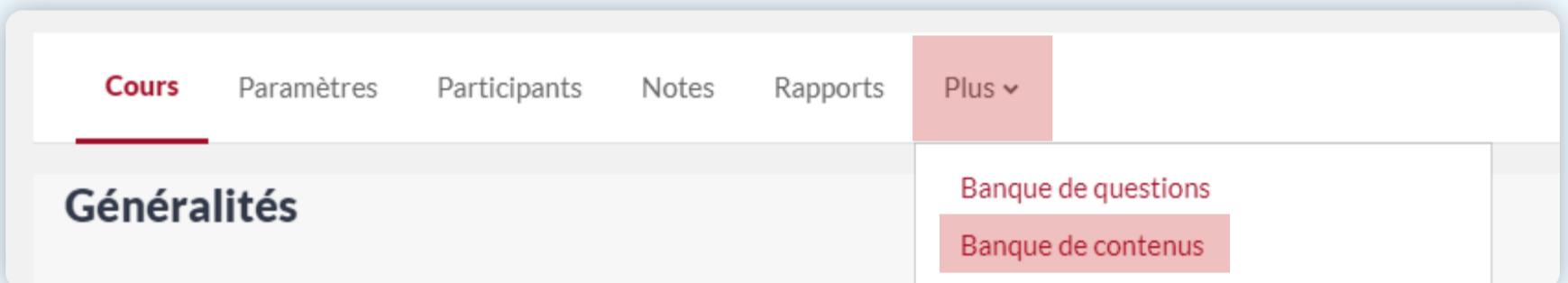
Elle peut être utilisée pour :

- ✓ Créer une visite immersive d'un lieu.

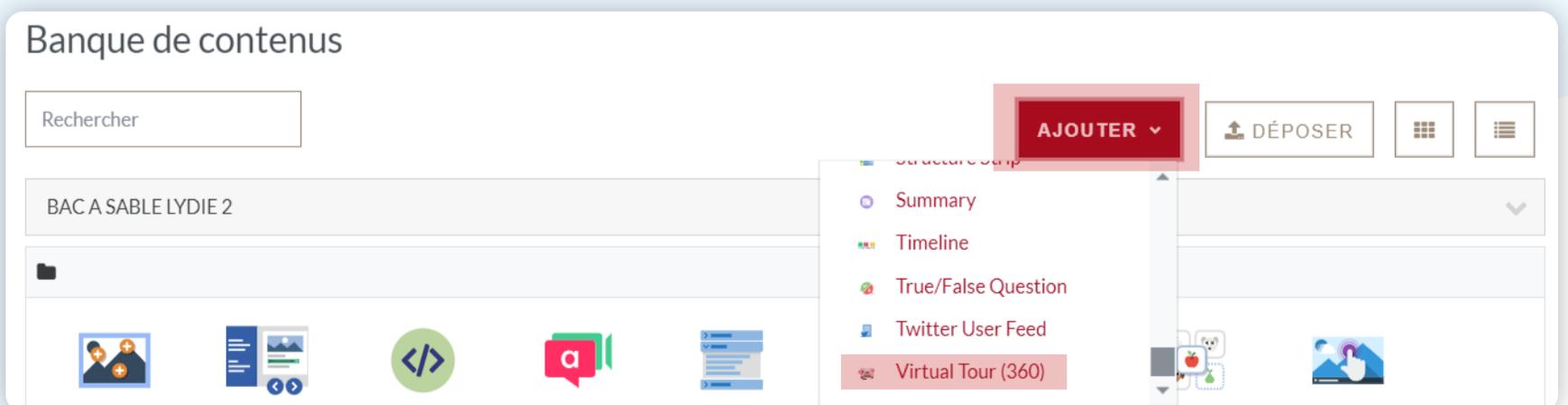
## Créer une activité "Virtual Tour (360)"

---

- Sur votre cours UPdago dans le menu, cliquez sur "**Plus**" et "**Banque de contenus**" :

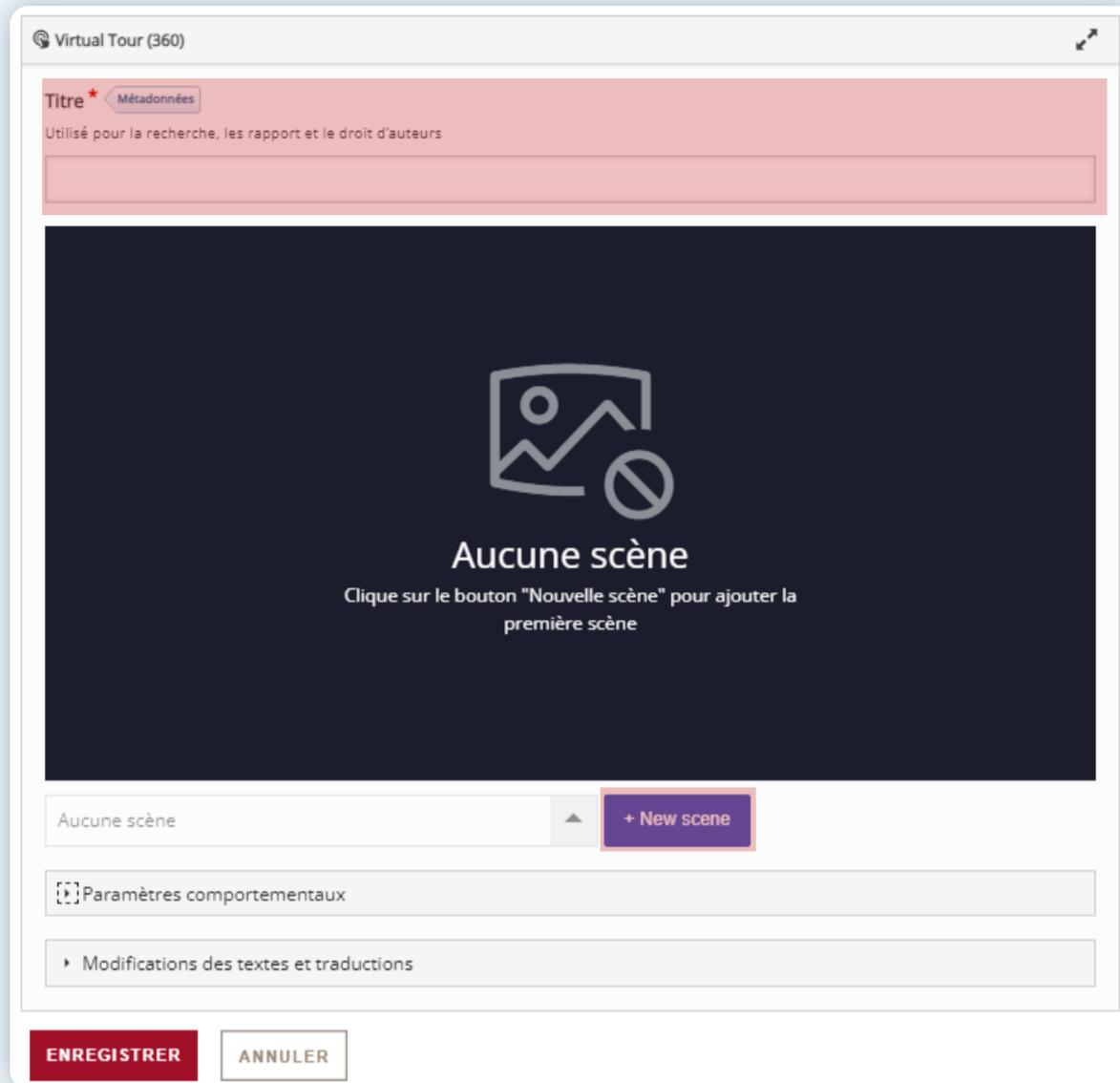


- Cliquez sur "**Ajouter**" et cherchez "**Virtual Tour (360)**" :



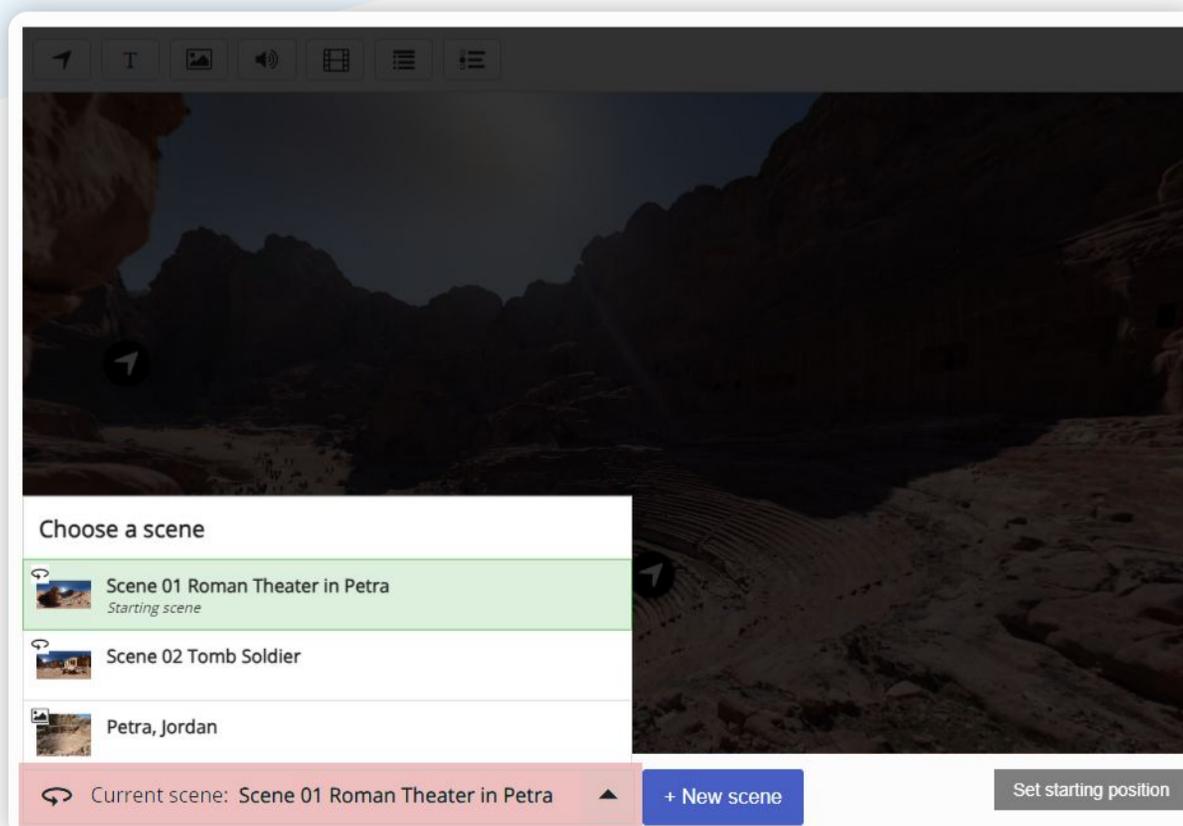
# Paramétrage de l'activité

- Donnez un **titre** à votre activité et ajoutez une scène en cliquant sur "**New Scene**" :

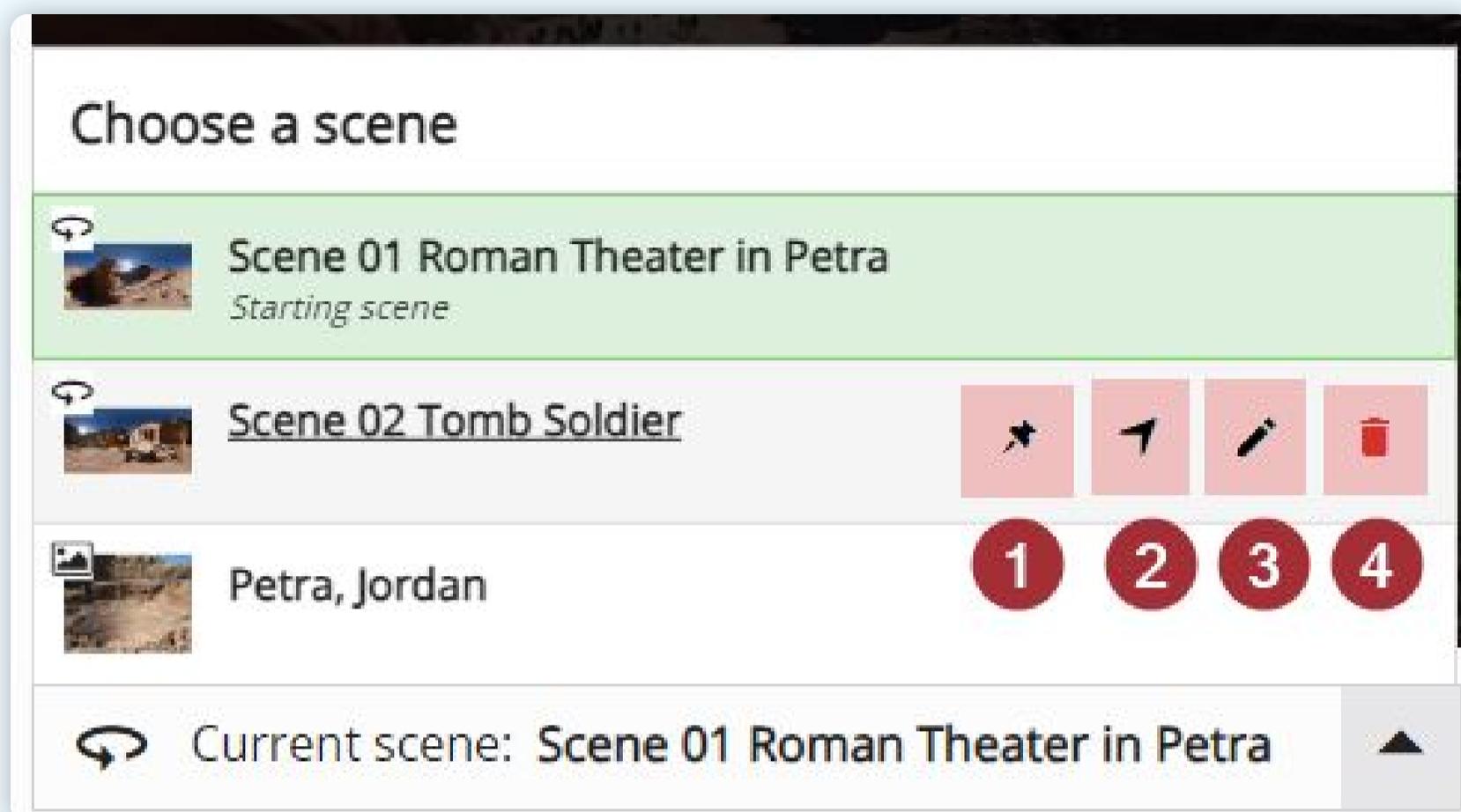


Pour modifier **ranger, modifier, supprimer les scènes** :

- Cliquez sur le menu déroulant :



- Placez le curseur sur une scène :



1. **Set as the starting scene** : cliquer pour modifier la scène de départ.
2. **Go to the scene** : Aller à la scène.
3. **Edit** : modifier les paramètres de la scène.
4. **Delete** : supprimer la scène.

Pour valider les boîtes de dialogue, cliquez sur "Done" en haut à droite et non sur enregistrer. Le bouton "enregistrer" permet de sauvegarder l'activité H5P dans son ensemble :



- Quand vous avez cliqué sur "**New Scene**" une boîte de dialogue apparaît :

1

Scene Remove Done

Type de scène \*

Image à 360°  Image statique

Titre de la scène \*

Utilisé pour identifier la scène

Image de fond de la scène \*

+ Ajouter

Description de la scène

Un texte pour décrire la scène à l'utilisateur final

Style du bouton \*

Décidez à quoi devraient ressembler les boutons pointant vers cette scène. Pour les scènes statiques qui ne conduisent pas à de nouvelles scènes, nous vous recommandons le bouton "Plus d'informations".

Nouvelle scène (arrow)  Plus d'informations (plus)

Piste audio

Ajoutez une piste audio spécifique à cette scène.

1. Choisissez le **type de scène** (image 360° ou image statique).

### Pour une image à 360° :

- Ajoutez un **titre**.
- Téléversez votre **image**.
- Ajoutez une **description** de la scène. La description ne sera pas affichée à l'écran. Elle sera disponible en cliquant sur un bouton avec un symbole i (information).
- Décidez à quoi devraient **ressembler les boutons pointant vers cette scène**. Pour les scènes statiques qui ne conduisent pas à de nouvelles scènes, nous vous recommandons le bouton "Plus d'informations". En effet, ce réglage a une incidence sur l'icône qui accompagne la vignette quand vous ajoutez une interaction "Aller à la page". Si vous choisissez "Nouvelle scène (arrow)", l'icône du bouton sera une flèche. Si vous choisissez "Plus d'informations (plus)", l'icône du bouton sera un +.
- Ajoutez si vous le souhaitez, un **fond sonore** pour la scène.

Scene
Remove
Done

**Type de scène \***

Image à 360°  Image statique

**Afficher un bouton "Retour"**

Affichez un bouton pour revenir à la scène précédente

**Titre de la scène \***

Utilisé pour identifier la scène

**Image de fond de la scène \***

+ Ajouter

**Description de la scène**

Un texte pour décrire la scène à l'utilisateur final

**Style du bouton \***

Décidez à quoi devraient ressembler les boutons pointant vers cette scène. Pour les scènes statiques qui ne conduisent pas à de nouvelles scènes, nous vous recommandons le bouton "Plus d'informations".

Nouvelle scène (arrow)  Plus d'informations (plus)

**Piste audio**

Ajoutez une piste audio spécifique à cette scène.

+

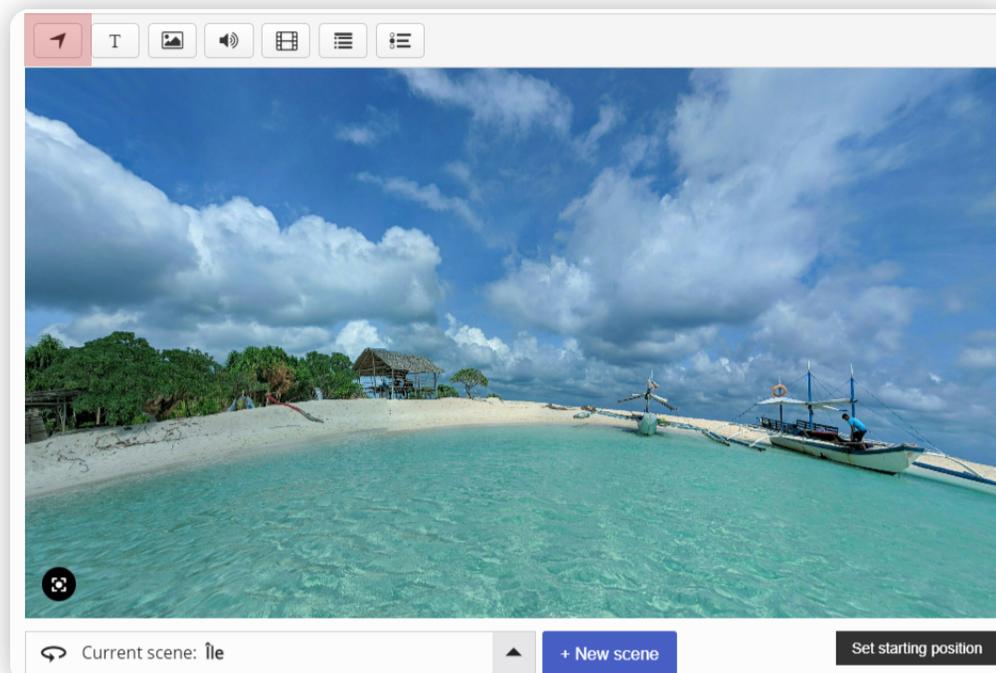
### Pour une image statique :

- Affichez ou non un bouton **"Retour"** afin de revenir à la scène précédente.
- Donnez un **titre** à votre scène.
- Ajoutez votre **scène**.
- Donnez une **description** de la scène. La description ne sera pas affichée à l'écran. Elle sera disponible en cliquant sur un bouton avec un symbole i (information).
- Décidez à quoi devraient **ressembler les boutons pointant vers cette scène**. Pour les scènes statiques qui ne conduisent pas à de nouvelles scènes, nous vous recommandons le bouton "Plus d'informations". Ce réglage a une incidence sur l'icône qui accompagne la vignette quand vous ajoutez une interaction "Aller à la page" (cf. page suivante). Si vous choisissez "Nouvelle scène (arrow)", l'icône du bouton sera une flèche. Si vous choisissez "Plus d'informations (plus)", l'icône du bouton sera un +.
- Ajoutez si vous le souhaitez, un **fond sonore** pour la scène.

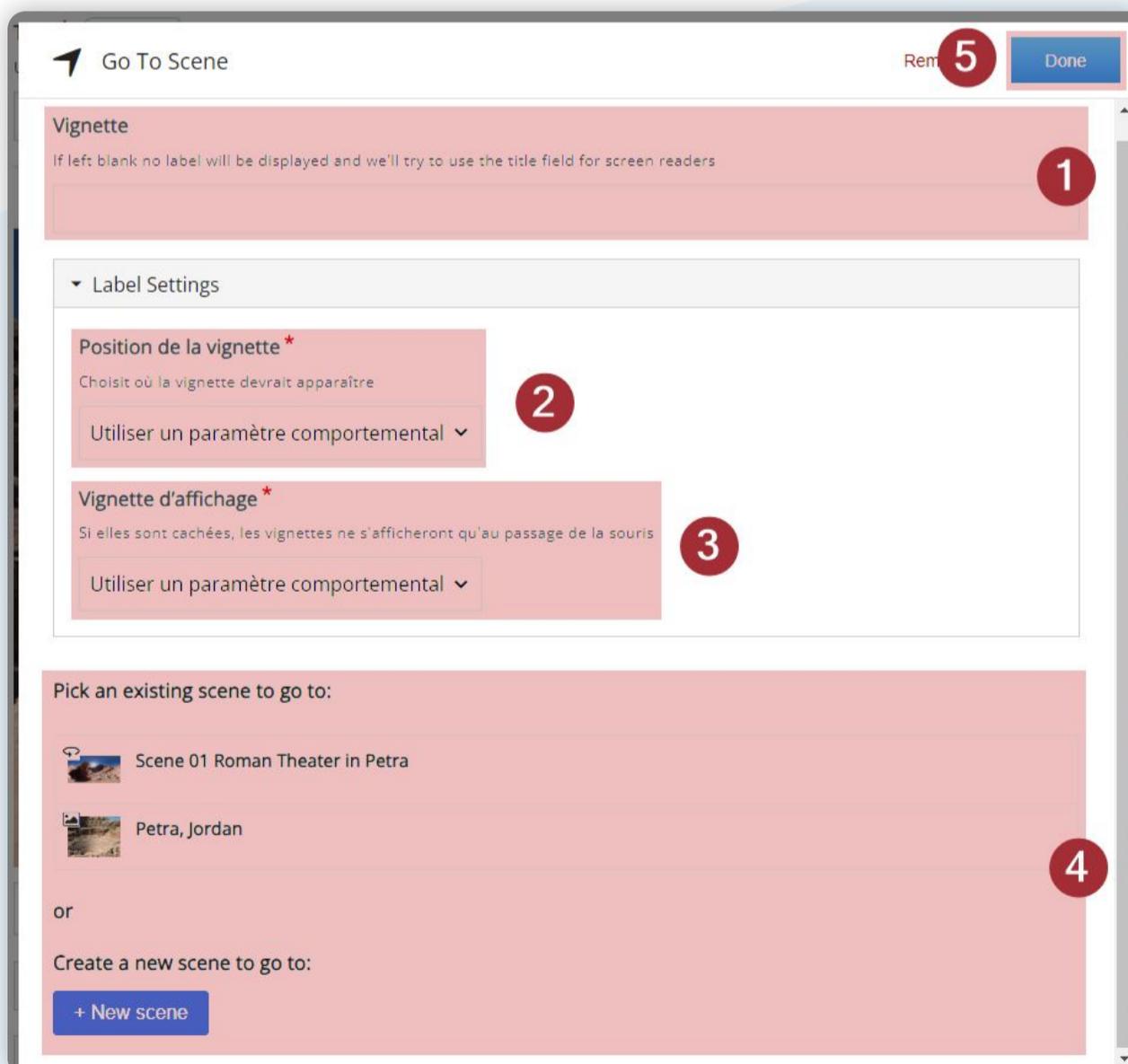
## Ajoutez des interactions :

### 1. Aller à la page :

- Cliquez sur le **symbole flèche** pour ajouter l'interaction "**Aller à la page**" :



- Une boîte de dialogue apparaît :



**1.** Ajoutez une **vignette**, c'est-à-dire un texte qui apparaîtra à côté du symbole sur l'image.

**2.** La **position de la vignette** par rapport au symbole. Par défaut il est aligné à droite mais cela peut être modifié dans les paramètres comportementaux.

**3.** Choisissez d'**afficher ou masquer la vignette**. Si elle est masquée, la vignette ne s'affichera qu'au passage de la souris. Le comportement par défaut peut être modifié dans

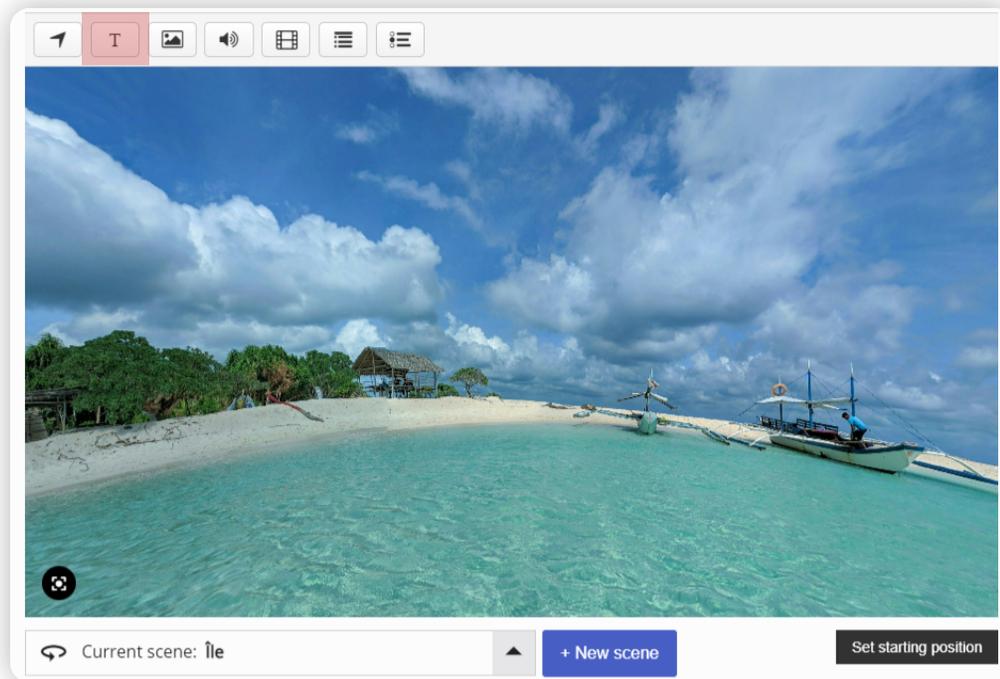
les paramètres comportementaux en cochant ou décochant "Vignettes d'affichage".

**4.** Choisissez la **scène où l'étudiant doit se diriger ou créez une nouvelle scène**.

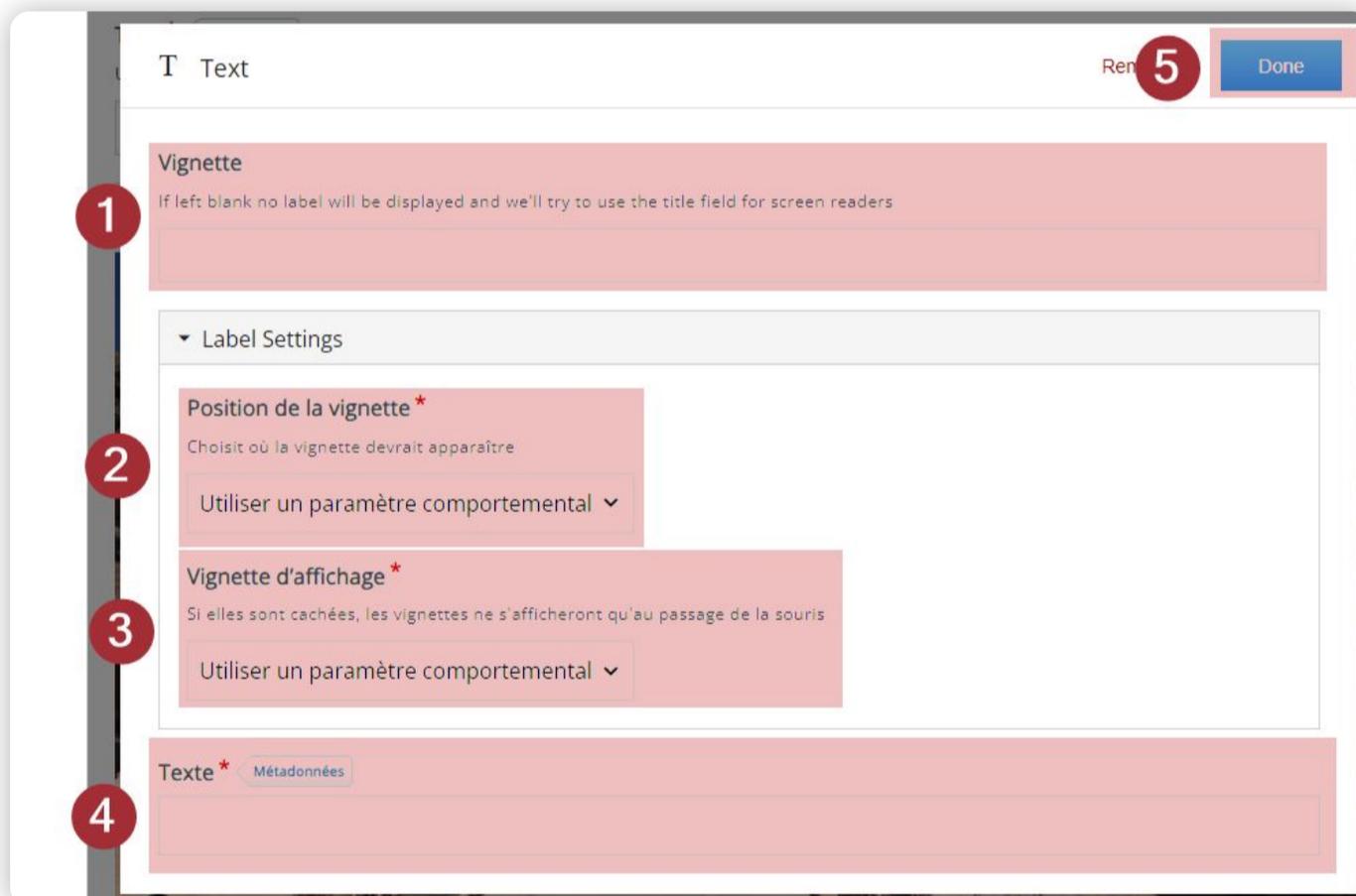
**5.** Cliquez sur "**Done**" pour enregistrer.

## 2. Inclure du texte :

- Cliquez sur le symbole pour ajouter l'interaction "**Text**" :



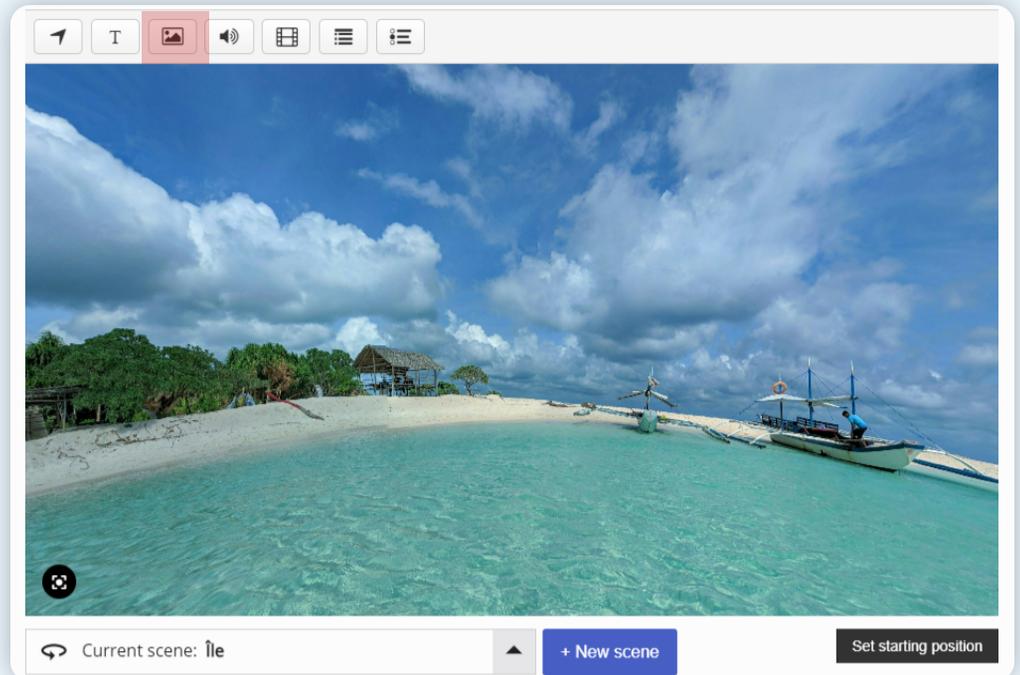
- Une boîte de dialogue apparaît :



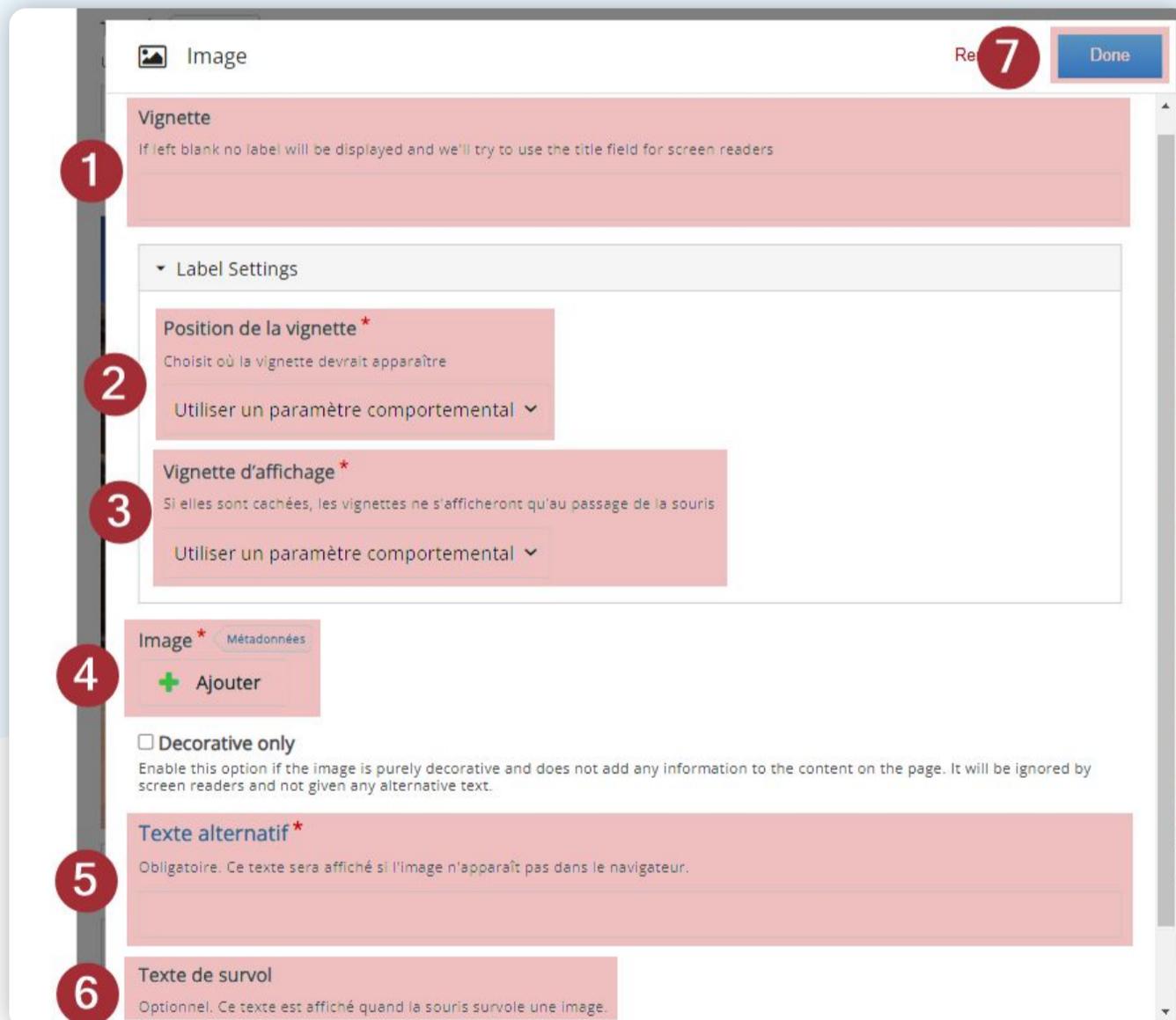
1. Ajoutez une **vignette**, c'est-à-dire un texte qui apparaîtra à côté du symbole sur l'image.
2. Choisissez la **position de la vignette par rapport au symbole**. Par défaut il est aligné à droite mais cela peut être modifié dans les paramètres comportementaux.
3. Choisissez d'**afficher ou masquer la vignette**. Si elle est masquée, la vignette ne s'affichera qu'au passage de la souris. Le comportement par défaut peut être modifié dans les paramètres comportementaux en cochant ou décochant "Vignettes d'affichage".
4. Ajoutez votre **texte**. Le texte apparaîtra sous forme de pop-up lorsque l'étudiant cliquera sur la vignette.
5. Cliquez sur "**Done**" pour enregistrer.

### 3. Inclure une image :

- Cliquez sur le symbole pour ajouter l'interaction "**Image**" :



- Une boîte de dialogue apparaît :



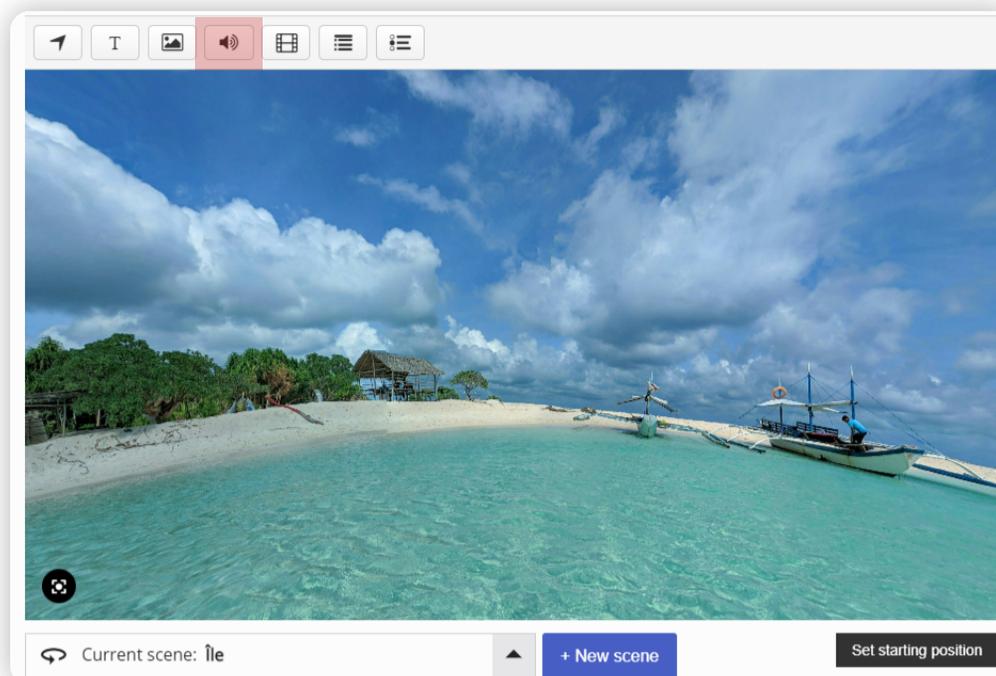
1. Ajoutez une **vignette**, c'est-à-dire un texte qui apparaîtra à côté du symbole sur l'image.
2. Choisissez la **position de la vignette par rapport au symbole**. Par défaut il est aligné à droite mais cela peut être modifié dans les paramètres comportementaux.
3. Choisissez d'**afficher ou masquer la vignette**. Si elle est masquée, la vignette ne s'affichera qu'au passage de la souris.

Le comportement par défaut peut être modifié dans les paramètres comportementaux en cochant ou décochant "Vignettes d'affichage".

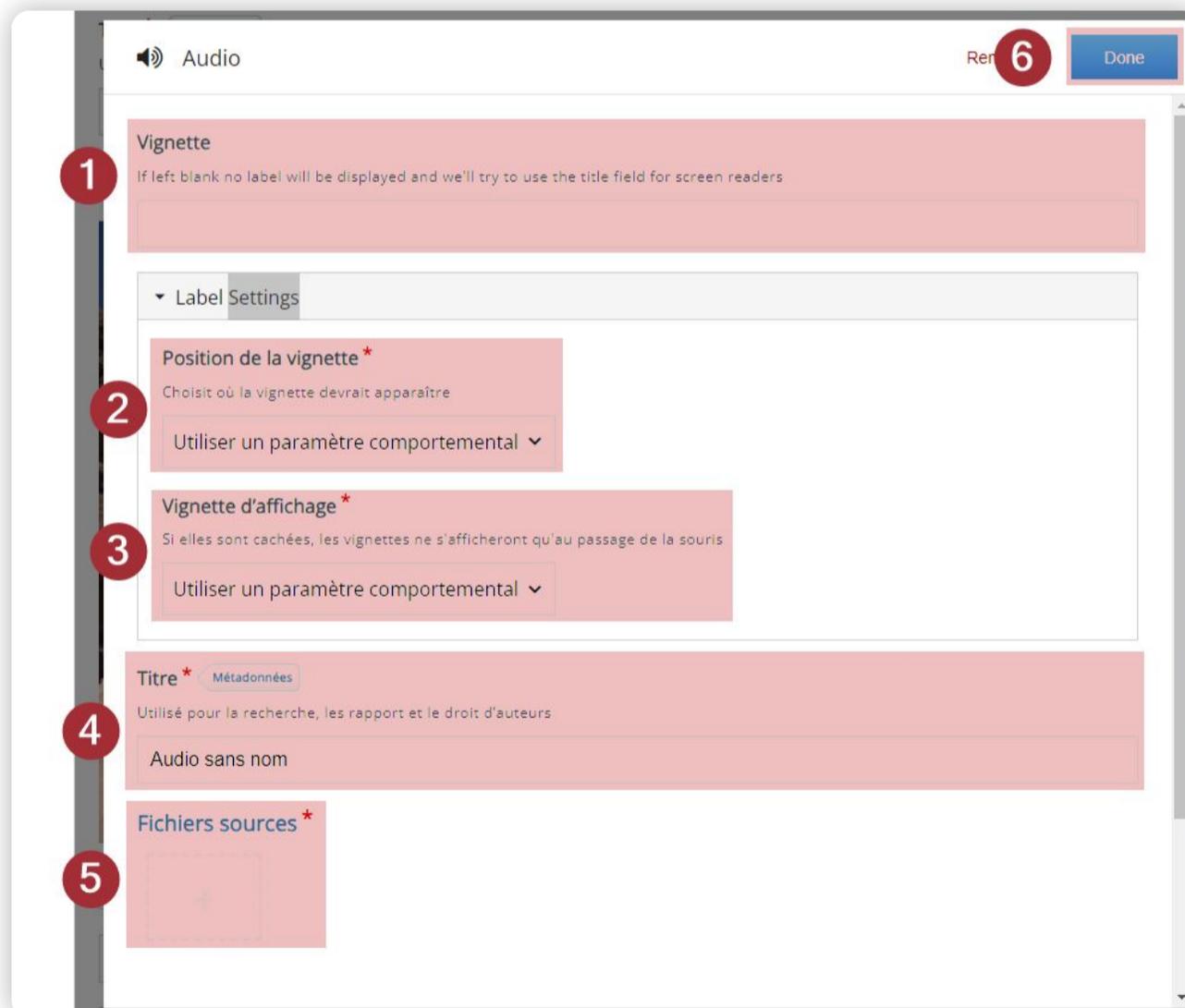
4. Ajoutez votre **image**. L'image apparaîtra dans une pop-up lorsque l'étudiant va cliquer sur la vignette.
5. Ajoutez une **description** de l'image à des fins d'accessibilité.
6. Ajoutez un **texte de survol**. Ce texte est affiché quand la souris survole une image.
7. Cliquez sur "**Done**" pour enregistrer.

## 4. Inclure un audio :

- Cliquez sur le symbole pour ajouter l'interaction "**Audio**" :



- Une boîte de dialogue apparaît :



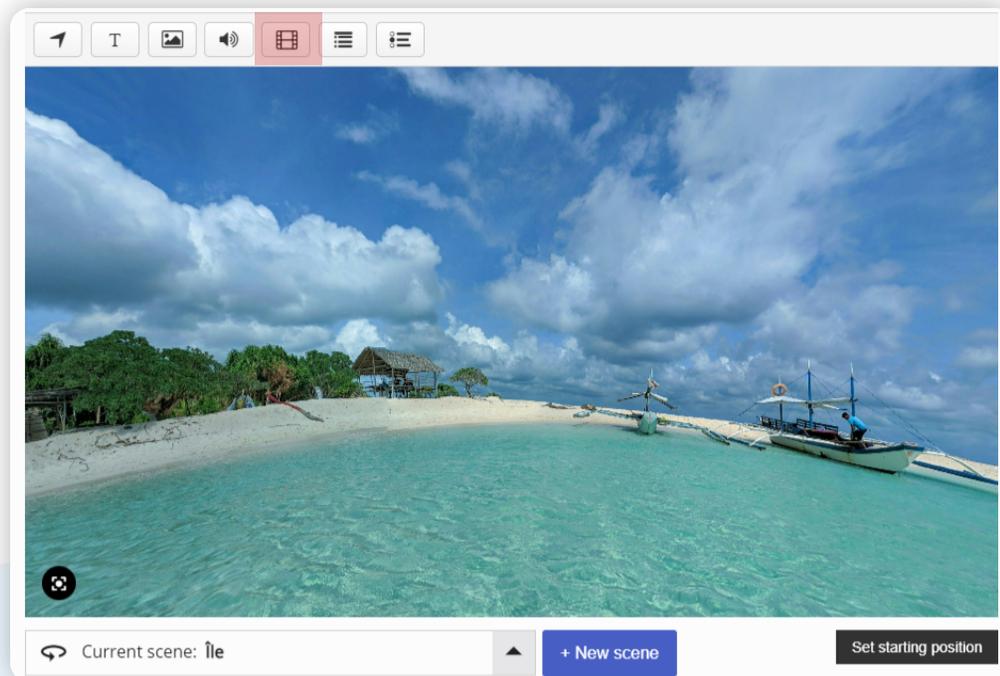
1. Ajoutez une **vignette**, c'est-à-dire un texte qui apparaîtra à côté du symbole sur l'image.
2. Choisissez la **position de la vignette par rapport au symbole**. Par défaut il est aligné à droite mais cela peut être modifié dans les paramètres comportementaux.
3. Choisissez d'**afficher ou masquer la vignette**. Si elle est masquée, la vignette ne s'affichera qu'au passage de la souris.

Le comportement par défaut peut être modifié dans les paramètres comportementaux en cochant ou décochant "Vignettes d'affichage".

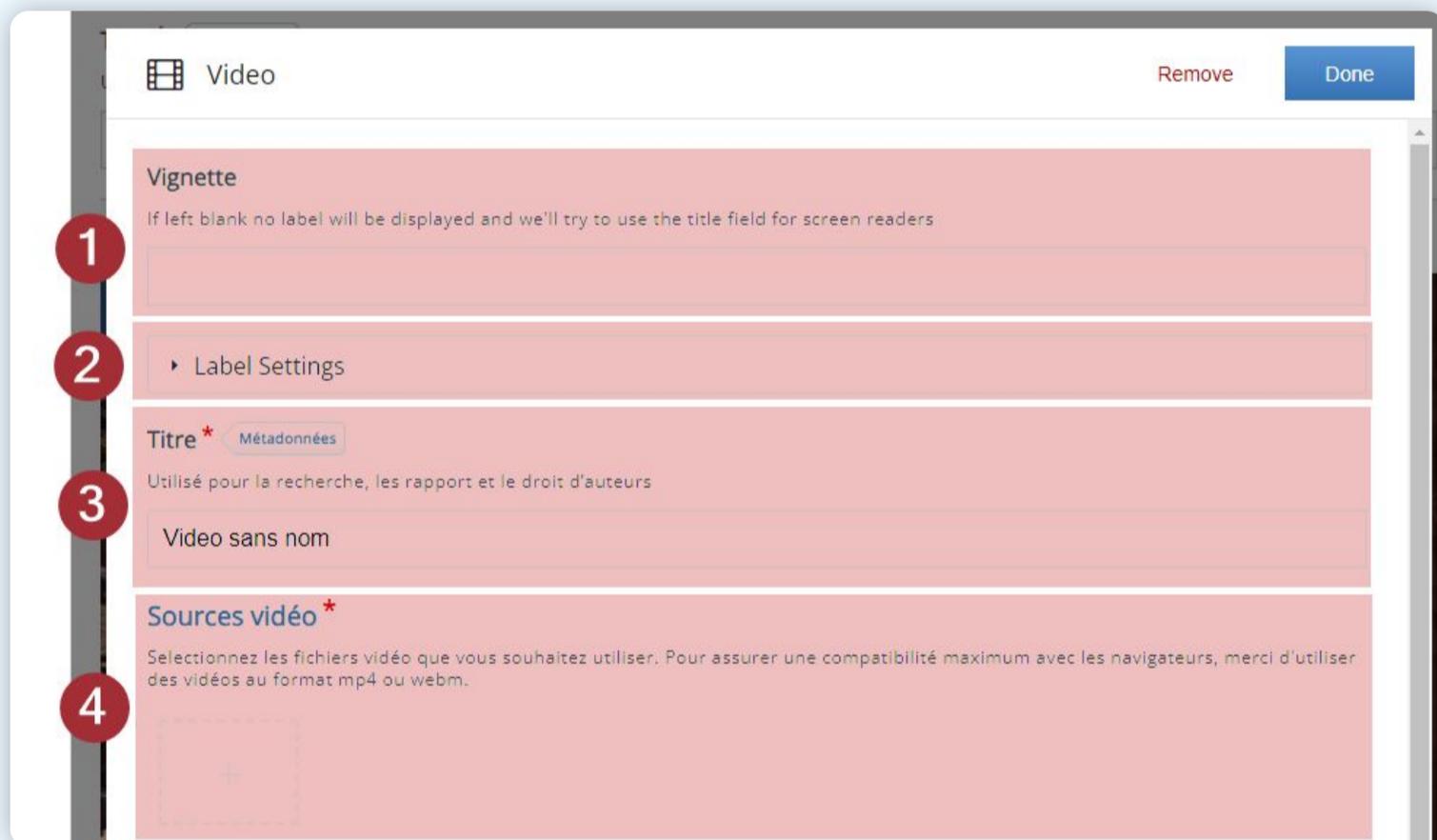
4. Ajoutez un **titre** pour votre audio.
5. Ajoutez votre **fichier**.
6. Cliquez sur "**Done**" pour enregistrer.

## 5. Inclure une vidéo :

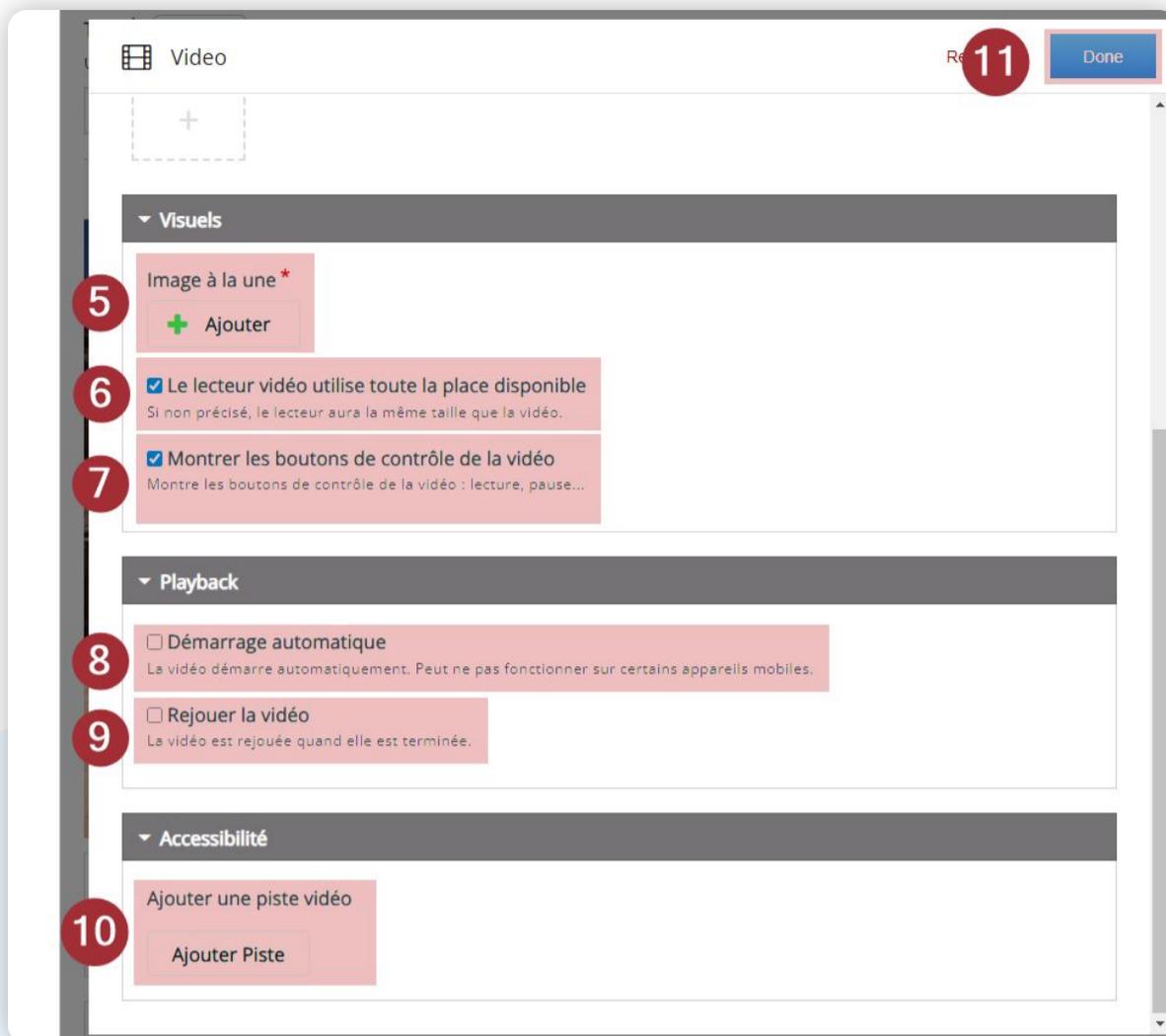
- Cliquez sur le symbole pour ajouter l'interaction "**Vidéo**" :



- Une boîte de dialogue apparaît :



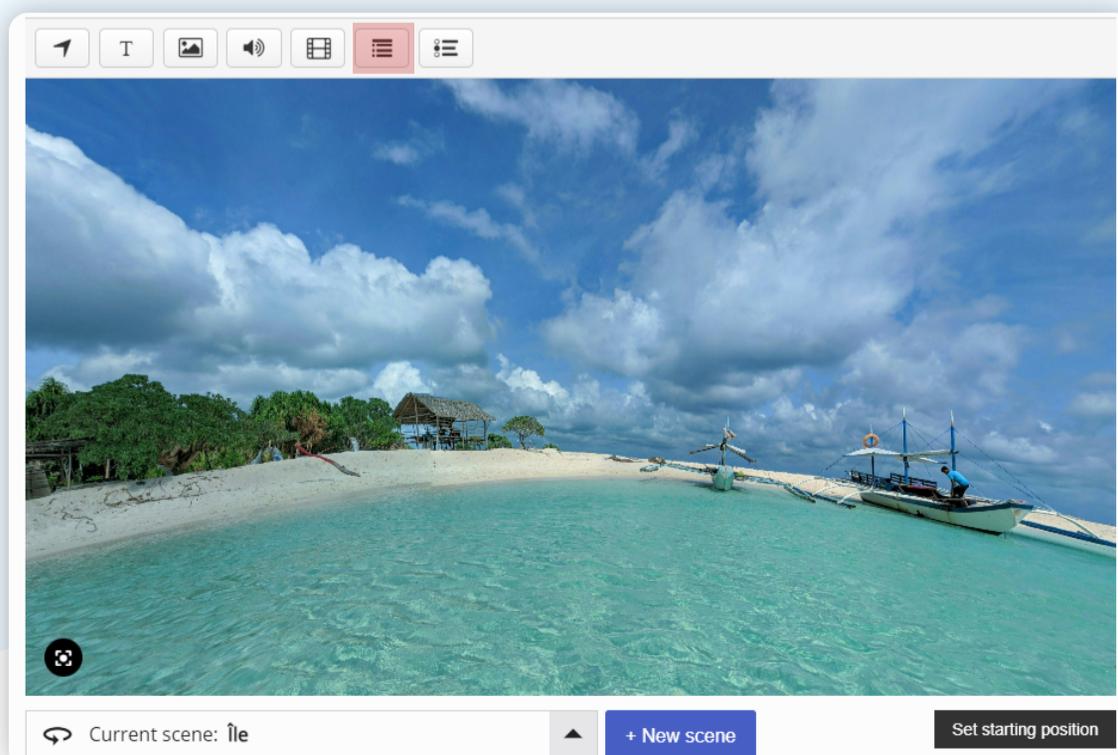
1. Ajoutez une **vignette**, c'est-à-dire un texte qui apparaîtra à côté du symbole sur l'image.
2. Choisissez la **position de la vignette par rapport au symbole**. Par défaut il est aligné à droite mais cela peut être modifié dans les paramètres comportementaux. De plus, choisissez d'**afficher ou masquer la vignette**. Si elle est masquée, la vignette ne s'affichera qu'au passage de la souris. Le comportement par défaut peut être modifié dans les paramètres comportementaux en cochant ou décochant "Vignettes d'affichage".
3. Ajoutez le **titre** de la vidéo.
4. Ajoutez votre **vidéo**.



5. Ajoutez une **miniature** pour votre vidéo.
6. Cochez si le **lecteur vidéo doit utiliser toute la place disponible**.
7. Cochez pour **montrer les boutons de contrôle de la vidéo** (pause, lecture ...).
8. Cochez pour **démarrer ou non le visionnage automatiquement**.
9. Cochez pour que **la vidéo redémarre quand elle est terminée**.
10. Ajoutez **une piste pour les personnes ne pouvant pas entendre la vidéo**.
11. Cliquez sur **"Done"** pour enregistrer.

## 6. Inclure une activité Summary :

- Cliquez sur le symbole pour ajouter l'interaction **"Summary"** :



- Une boîte de dialogue apparaît.

The screenshot shows a 'Summary' dialog box with the following elements and numbered steps:

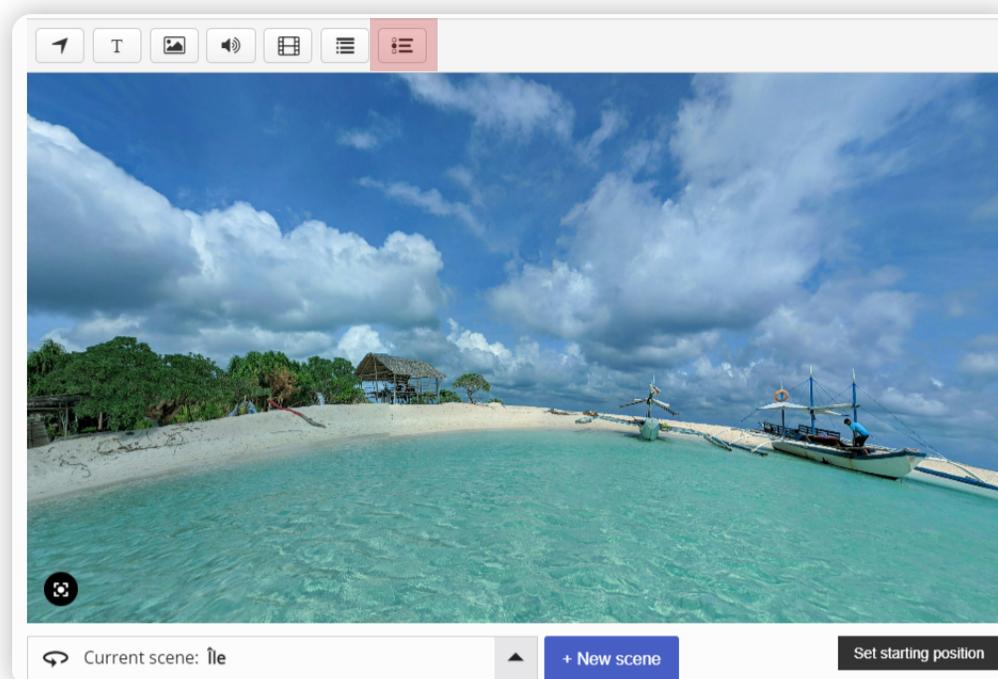
- 1**: A text input field for the 'Vignette' (caption) with the placeholder text: 'If left blank no label will be displayed and we'll try to use the title field for screen readers.'
- 2**: 'Label Settings' section containing 'Position de la vignette \*' with a dropdown menu set to 'Utiliser un paramètre comportemental'.
- 3**: 'Vignette d'affichage \*' section with a dropdown menu set to 'Utiliser un paramètre comportemental'.
- 4**: 'Titre \*' section with a 'Métadonnées' tag and a text input field containing 'Summary sans nom'.
- 5**: A 'Done' button in the top right corner.

Other visible elements include 'Texte' and 'Par défaut' buttons, and an 'Affirmations' section at the bottom.

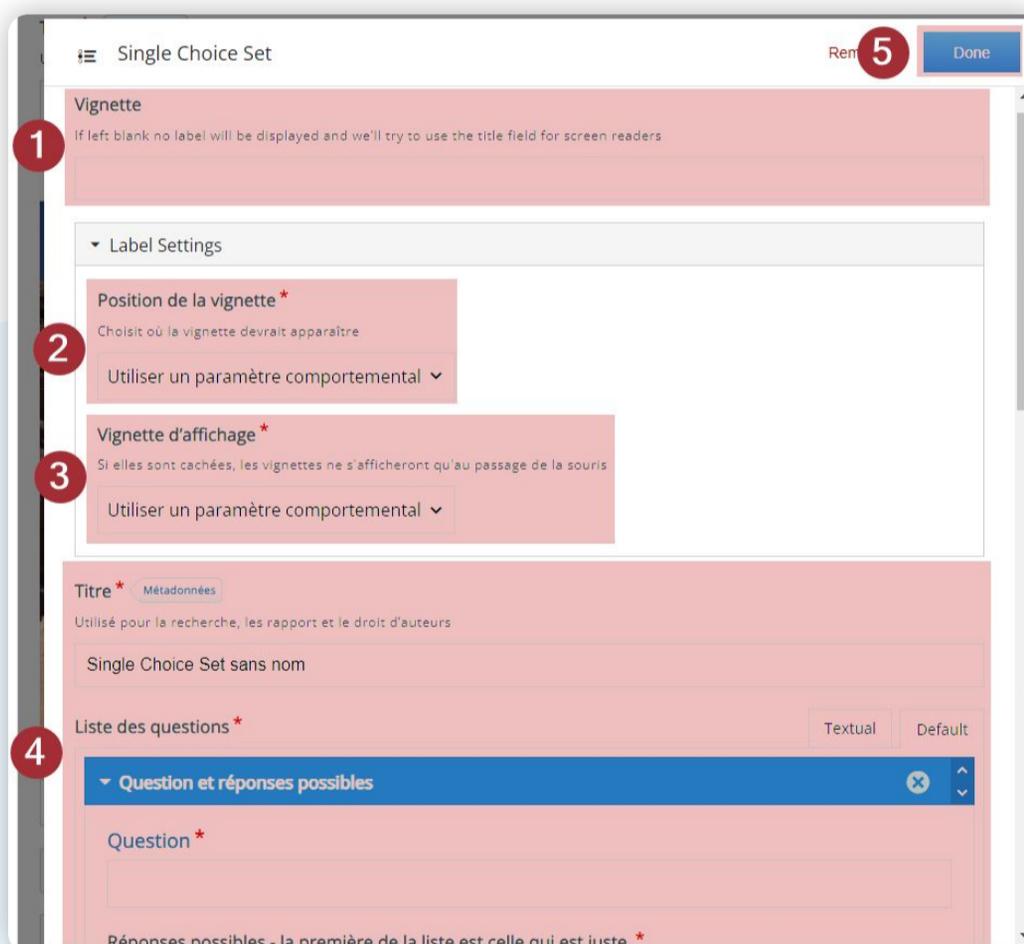
1. Ajoutez une **vignette**, c'est-à-dire un texte qui apparaîtra à côté du symbole sur l'image.
2. Choisissez la **position de la vignette par rapport au symbole**. Par défaut il est aligné à droite mais cela peut être modifié dans les paramètres comportementaux.
3. Choisissez d'**afficher ou masquer la vignette**. Si elle est masquée, la vignette ne s'affichera qu'au passage de la souris. Le comportement par défaut peut être modifié dans les paramètres comportementaux en cochant ou décochant "Vignettes d'affichage".
4. Consultez le tutoriel "**Summary**".
5. Cliquez sur "**Done**" pour enregistrer.

## 7. Inclure une activité **Single Choice Set** :

- Cliquez sur le symbole pour ajouter l'interaction "**Single Choice Set**" :



- Une boîte de dialogue apparaît.



1. Ajoutez une **vignette**, c'est-à-dire un texte qui apparaîtra à côté du symbole sur l'image.
2. Choisissez la **position de la vignette par rapport au symbole**. Par défaut il est aligné à droite mais cela peut être modifié dans les paramètres comportementaux.
3. Choisissez d'**afficher ou masquer la vignette**. Si elle est masquée, la vignette ne s'affichera qu'au passage de la souris. Le comportement par défaut peut être modifié dans les paramètres comportementaux en cochant ou décochant "Vignettes d'affichage".
4. Consultez le tutoriel "**Single Choice Set**".
5. Cliquez sur "**Done**" pour enregistrer.

## Les paramètres comportementaux :

Paramètres comportementaux

**Piste audio globale**  
Ajoutez une piste audio globale disponible par défaut pour toutes les scènes.

+

**Qualité de rendu de la scène \***  
Choisissez la résolution pour le rendu d'une scène. Ceci affecte directement le niveau de qualité de la scène. Essayez d'augmenter la qualité si une scène a l'air figée ou si des "vagues" sont visibles dans les scènes. Notez qu'un rendu de meilleure qualité prend plus de temps à charger.

Haute qualité (128x128) ▾

Paramètres de vignette

**Position de la vignette \***  
La position par défaut de la vignette. La position peut être contournée par interaction

Aligné à droite ▾

**Vignettes d'affichage**  
Si cette option n'est pas cochée, les vignettes ne s'afficheront qu'au passage de la souris

1. Ajoutez une **piste audio globale** disponible par défaut pour toutes les scènes.
2. Choisissez la **résolution pour le rendu d'une scène**. Ceci affecte directement le niveau de qualité de la scène. Essayez d'augmenter la qualité si une scène a l'air figée ou si des "vagues" sont visibles dans les scènes. Notez qu'un rendu de meilleure qualité prend plus de temps à charger.
3. Choisissez **la position par défaut de la vignette**. La position peut être contournée par interaction.
4. Cochez pour **afficher la vignette**. Si cette option n'est pas cochée, les vignettes ne s'afficheront qu'au passage de la souris

- Quand vous avez terminé de construire votre activité, cliquez sur "**Enregistrer**" :

ENREGISTRER

ANNULER