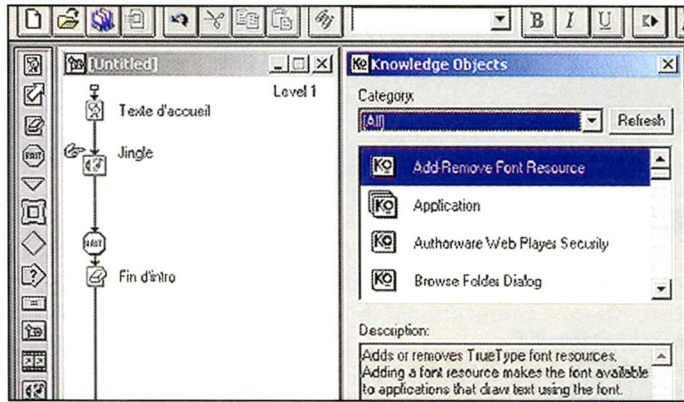


# E-learning : créez vos cours avec Macromedia Authorware

Authorware est un logiciel consacré à la réalisation d'applications *e-learning*. Il facilite l'assemblage d'éléments multimédias (films, images, son, etc.) et gère toutes les interactions, depuis un simple clic de souris jusqu'à l'évaluation finale de l'élève.

Contrairement à un site web classique, où l'utilisateur visite les pages comme il l'entend, une application *e-learning* doit guider l'élève selon son niveau de connaissances et suivre sa progression à l'aide de questionnaires d'évaluation. Une programmation à base de scripts peut alors devenir rapidement complexe. Édité par Macromedia, Authorware prend en charge la cinématique d'une telle application pour que le concepteur puisse se concentrer uniquement sur le contenu pédagogique, organisé de façon chronologique. Après une première expérimentation pour comprendre les concepts de base d'Authorware, vous réaliserez un petit quiz complet en très peu d'opérations.



**L'espace de travail d'Authorware.** La fenêtre du milieu affiche la ligne de flux temporelle de l'application (*flowline*) sur lequel sont accrochées les interactions. La palette de gauche contient des interactions de base (afficher, attendre, interagir, etc.), tandis que la fenêtre "Knowledge Objects" rassemble des interactions plus élaborées comme la gestion de questionnaires à choix multiples.

Il sera ainsi plus facile de comprendre les concepts de base en débutant un projet complètement vide. La première application affiche un texte accompagné d'une musique et attend que l'utilisateur clique sur un bouton pour effacer l'écran.

Faites glisser la première icône de la palette de gauche dans la fenêtre [Untitled] pour créer l'écran d'accueil. Saisissez ensuite "Texte d'accueil" afin de commenter l'action "Display" ainsi insérée. Double cliquez ensuite sur l'icône pour ouvrir la fenêtre "Presentation Windows" vide. Insérez-y le texte "Bienvenue". Un tel écran peut contenir aussi des images, des objets OLE... Faites glisser l'icône "Sound" de la palette de gauche dans la fenêtre [Untitled]. Double cliquez ensuite sur l'icône insérée et remplacez l'étiquette "Untitled" par "Jingle" dans la boîte "Properties: sound Icon", puis cliquez sur le bouton "Import..." et choisissez un fichier Wav quelconque dans le répertoire système "\\Windows\\Media".

Toujours par glissement, ajoutez une icône "Wait" et une icône "Erase". Vérifiez le bon déroulement avec l'option "Control | Restart" qui exécute l'application, puis activez le bouton "Continue" à la fin de la musique. La boîte de dialogue "Properties: Erase Icon" s'affiche alors, indiquant qu'aucun objet à effacer n'a été spécifié. Cliquez sur le texte à faire

disparaître et validez la boîte. Cette ultime modification sera prise en compte dès la prochaine exécution.

Ce premier essai ne comportait que quatre étapes élémentaires s'enchaînant de façon linéaire dans le temps. Dans un didacticiel complet, leur nombre peut dépasser plusieurs centaines d'icônes. C'est pourquoi Authorware facilite la structuration d'une application en regroupant celles-ci sous forme d'icônes Map. Mieux, Authorware fournit des assistants, les *Knowledge Objects*, pour créer et configurer des interactions complexes. L'un d'eux va vous servir à bâtir maintenant un quiz complet.

## 1 Installez Authorware

Macromedia propose une version d'évaluation d'Authorware sur son site [macromedia.com/software/authorware/trial](http://macromedia.com/software/authorware/trial). Une fois le fichier "aw6\_trial.exe" téléchargé (67 Mo), activez-le et suivez les indications de l'assistant d'installation. Lancez ensuite directement l'application à partir de la dernière fenêtre.

## 2 Commencez avec un projet vide

Dès l'ouverture d'Authorware, une boîte de dialogue "New Project" s'affiche. Appuyez sur la touche "esc" pour court-circuiter l'assistant de création.

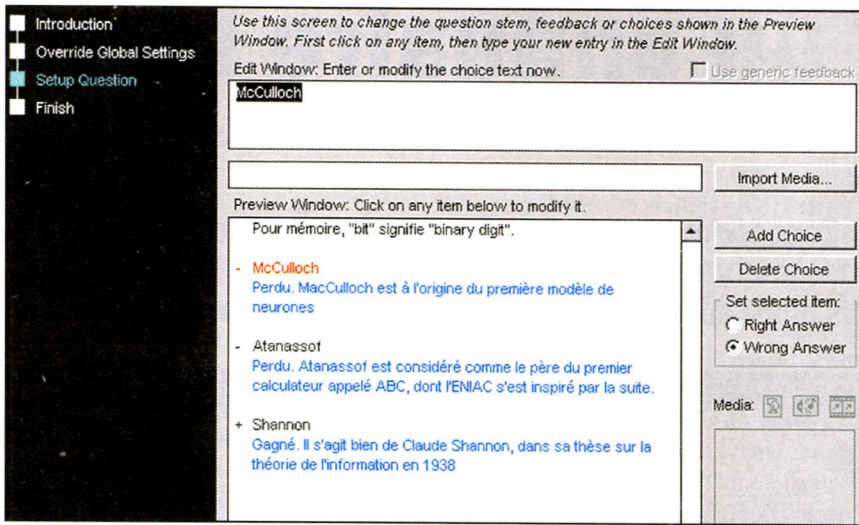
## Les outils utilisés

- Plate-forme **Windows** 32 bits
- La version *trialware* de Macromedia **Authorware**

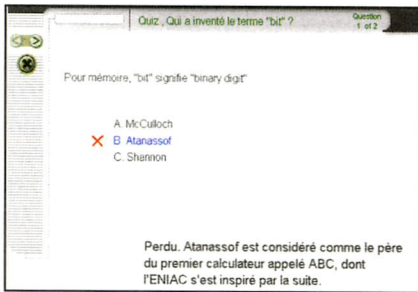
## 3 Construisez un quiz

Créez un nouveau projet à partir du menu "File | New | Project" de type "quiz". Validez ensuite tous les choix proposés par l'assistant jusqu'à l'onglet "Add Question". Cliquez sur le bouton "Single choice" pour créer la première question. Modifiez chaque élément de la fenêtre "Preview" en cliquant sur le texte correspondant. Seul l'item "Shannon" doit avoir l'option "Right answer" cochée. Validez l'assistant et créez une nouvelle question en activant le bouton "True/False".



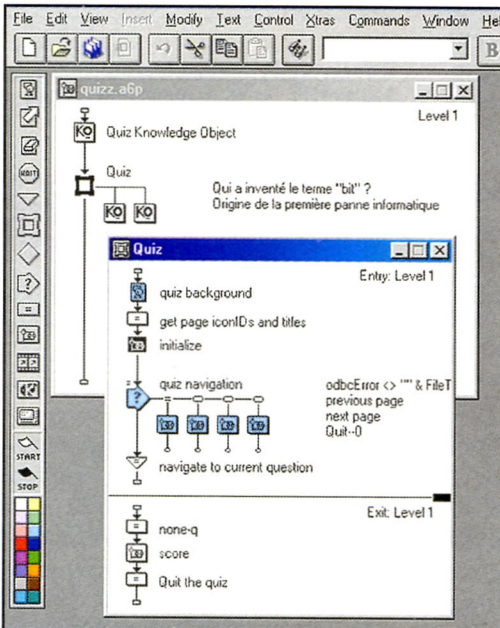


**Un exemple de Knowledge Object.** Le concepteur peut se concentrer sur le fond (les questions et réponses) et laisser à l'assistant le soin de générer les icônes correspondantes.



**Le quiz affiché dans un navigateur.**

La mise en page et l'ergonomie sont intégralement respectées. Deux scripts CGI à recopier sur le serveur HTTP accélèrent le préchargement des écrans.



**Les icônes du quiz générées par Authorware.**

L'imbrication des icônes, à la façon de poupées russes, facilite la compréhension générale du déroulement d'une application, tout en donnant accès aux détails.

À cet endroit, intitulez-la "Un insecte est-il à l'origine de la première panne d'ordinateur ?" (ce qui est historiquement vrai). Lancez de nouveau l'assistant et configurez les deux choix possibles en conséquence. Le quiz est prêt à être édité.

#### 4 Publiez le quiz

Sélectionnez la commande "File | Publish | Publish" pour publier le quiz en une seule opération (diffusion via CD-Rom ou en ligne, une fois le répertoire de rangement précisé dans les préférences). Si besoin est, le *plug-in* Authorware Web Player est automatiquement installé sur le poste de l'élève (navigateur IE) ou téléchargé depuis le site de Macromedia pour une installation manuelle (Netscape). Le déploiement au sein d'un intranet se fait de façon transparente pour l'administrateur système.

#### 5 Repérez les outils concurrents

La compétition est rude autour d'Authorware avec Toolbook (click2learn.com), son concurrent le plus direct ; Lectora Publisher (lectora.com) qui accepte, en outre, les PDA comme périphériques de sortie ; Web Course Builder (redygo.com), plutôt restreint aux seuls navigateurs ; Trainersoft 7

(funeducation.com) qui repose sur la métaphore d'un livre de classe ou encore DazzlerMax (maxit.com). En fait, il n'existe pas d'outil universel pour créer des applications d'*e-learning* à cause des multiples paramètres à prendre en compte (support de diffusion, éléments multimédias utilisés, niveau d'interaction et de collecte d'information attendu, bande passante sur le réseau, etc.). C'est pourquoi Macromedia a regroupé Authorware avec Dreamweaver et Flash dans la suite *e-learning Studio*, destinée à couvrir la majorité des besoins — du plus simple au plus sophistiqué. Si vous recherchez des informations sur le sujet, voici deux expressions pertinentes pour les moteurs de recherche : "e-learning authoring tool" et "CBT authoring tool".

#### 6 Pour conclure

Une fois maîtrisée la logique de travail à base d'icônes, Authorware se révèle facile d'emploi, grâce à la puissance des *Knowledge Objects* qui réduisent considérablement les temps de développement par rapport à d'autres outils plus généralistes. Seul inconvénient pour les internautes, le *plug-in* à télécharger pèse environ 7 Mo, ce qui peut s'avérer pénalisant.

Denis Rebaud

#### POUR EN SAVOIR +

● [macromedia.com/software/authorware](http://macromedia.com/software/authorware)  
Site de l'éditeur sur lequel figurent les spécifications, les études de cas et la page de téléchargement.

● [authorware.com](http://authorware.com)  
Site non officiel dédié à l'outil du même nom. Articles, discussions, ressources (FAQ, download, recommandations, événements, etc.). Point d'entrée de l'Authorware Ring.

● [stingray-interactive.com/awunder](http://stingray-interactive.com/awunder)  
The Authorware Resource Center. Comme son nom l'indique, ce site concentre de nombreuses ressources autour d'Authorware (scripts à télécharger, liens vers des images, sons, etc.).

● [herts.ac.uk/ltdu/tutorials/authorware/index.html](http://herts.ac.uk/ltdu/tutorials/authorware/index.html)  
Un tutorial en 14 pages pour découvrir les fonctions de base d'Authorware.

● [elearningmag.com](http://elearningmag.com)  
e-learning Magazine, un portail pour comprendre l'*e-learning* et connaître les différents outils disponibles.