

Fiche mémo

Créer un modèle d'expérience

A. Créer un modèle d'expérience (Template)

Un modèle sert de « squelette » réutilisable pour vos expériences récurrentes.

Étape	Où cliquer / quel menu	Ce qui se passe
1	Menu Expériences en haut → Modèles d'expériences	Ouvre la liste des modèles
2	Bouton Créer	Crée un nouveau modèle
3	Saisir un Titre	Champ obligatoire
4	Modifier le contenu comme pour une expérience classique (voir fiche « Créer une expérience »)	Le modèle se construit comme une expérience type
5	Cliquer sur la disquette pour enregistrer	Le modèle est enregistré

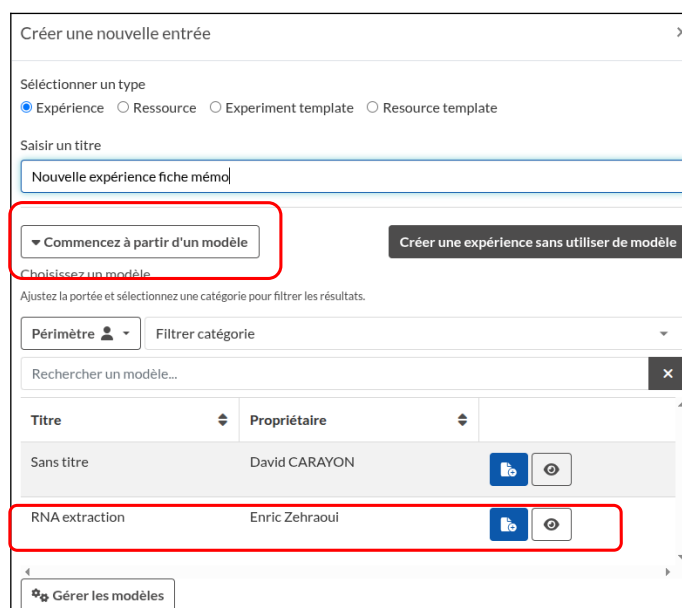
Particularités des modèles

- **Deux permissions distinctes** : le modèle a ses propres droits de lecture/écriture (qui peut voir/modifier le modèle lui-même), différents de ceux appliqués à l'expérience créée à partir de ce modèle.
- **Étapes verrouillables** : lors de la création des étapes dans le modèle, un bouton de verrouillage (icône cadenas) permet de les rendre non modifiables dans les expériences qui en dériveront (elles apparaîtront en lecture seule).
- **Épinglage automatique** : par défaut, un modèle est « épinglé » - il apparaît alors directement dans la fenêtre pop-up du bouton « Créer », ainsi que dans le menu déroulant juste à côté de ce bouton, sur la page Expériences. Pour le retirer de ces raccourcis, cliquer sur l'icône punaise afin de désactiver l'épinglage (sans supprimer le modèle).
- **Filtrage par Périmètre** : comme pour les Expériences/Ressources, le bouton Périmètre  permet d'afficher soit uniquement ses propres modèles (Self), soit ceux d'autres membres de l'équipe.

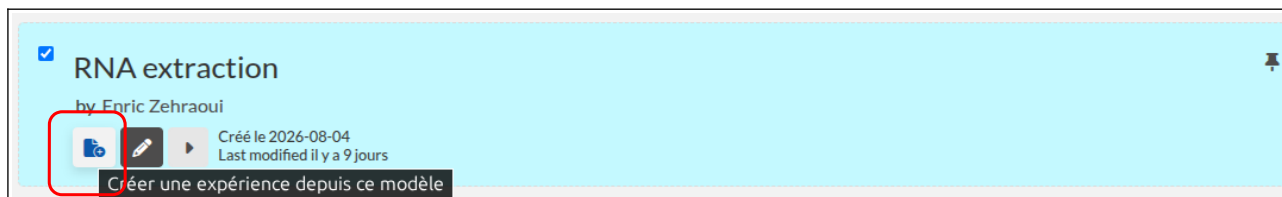
Utiliser un modèle pour créer une expérience

Deux façons d'y accéder :

1. Depuis Expériences → bouton « Créer » → bouton « Commencez à partir d'un modèle », puis sélectionner le modèle dans la liste qui s'affiche en dessous



2. Depuis Expériences → menu « Modèles d'expériences » → accéder à la liste des modèles d'expériences disponibles → sélectionner le modèle désiré puis cliquer sur le bouton « Créer une expérience à partir de ce modèle »



Dans les deux cas, l'expérience créée hérite du contenu du modèle (texte, étapes, y compris les étapes verrouillées) mais applique les permissions définies pour les entrées issues de ce modèle, et non celles du modèle lui-même.

Points clés à retenir

- Deux voies sont possibles pour créer un modèle d'expérience
- Seul le titre est obligatoire
- Le texte principal nécessite une sauvegarde manuelle (ou automatique après 7 s d'inactivité) ; les autres champs s'enregistrent immédiatement.
- Un modèle possède ses propres permissions, distinctes de celles des expériences qui en découlent.
- Les étapes verrouillées dans un modèle deviennent en lecture seule dans les expériences dérivées.
- Un modèle épinglé apparaît en raccourci depuis le bouton Créer ; l'icône punaise permet d'activer/désactiver ce raccourci.