



Universiteit Utrecht

DialogueTrainer

Docentenhandleiding

teachingsupport@uu.nl

Inhoudsopgave

<i>Inhoudsopgave</i>	2
1. <i>Inleiding</i>	3
2. <i>Inloggen</i>	4
3. <i>Bouwen van een scenario</i>	5
4. <i>Structureren van het onderwerp</i>	14
5. <i>Verloop van een scenario</i>	15
6. <i>Scenario inspreken</i>	18
7. <i>Scores inzien</i>	21
8. <i>Studenten/Leden aan een groep toevoegen</i>	23
9. <i>Scenario aan een groep toevoegen</i>	26
10. <i>Beheerders aan een groep toevoegen</i>	27
11. <i>Deelnamecodes</i>	28

1. Inleiding

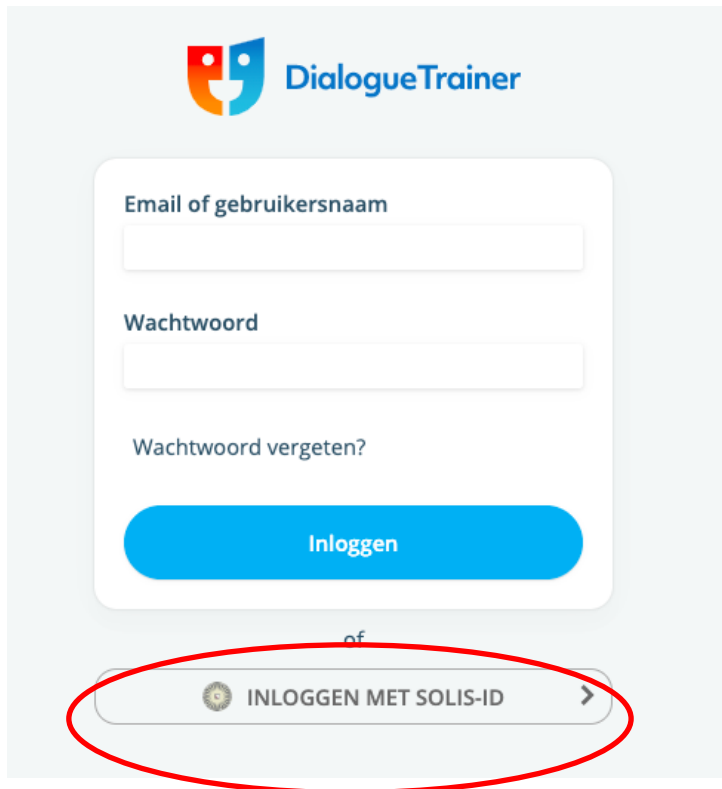
In DialogueTrainer kunnen docenten eenvoudig een simulatie creëren, waarin studenten gespreksvaardigheden oefenen met een virtueel personage. Een voorbeeld is een slechtnieuwsgesprek of een farmaceutisch consult. Het personage reageert met zowel tekst als emotie op de keuzes die een student maakt en deze keuzes leiden tot een score.

DialogueTrainer kan worden ingezet als voorbereiding op het face-to-face oefenen van gespreksvaardigheden, zodat studenten kunnen oefenen met verschillende soorten gesprekken.

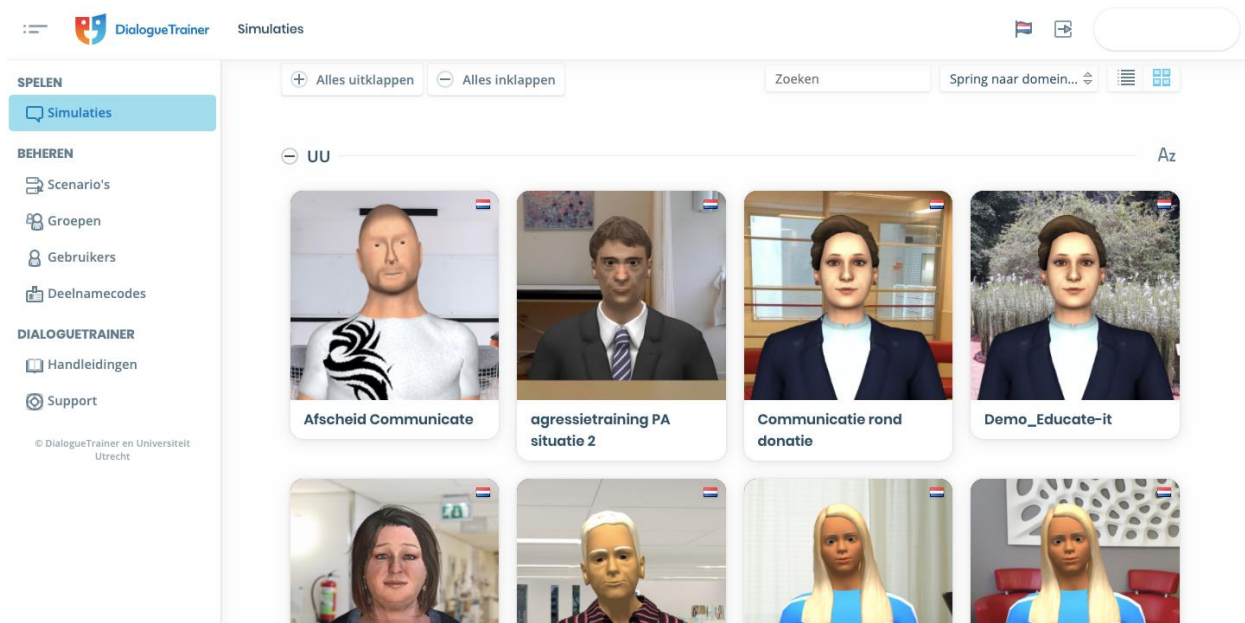
2. Inloggen

Om in te loggen, gaat u naar de website van DialogueTrainer (<https://nl.dialoguetrainer.app/login>). U krijgt onderstaande afbeelding te zien.

Als u vervolgens op 'Log in via Solis-ID' klikt, kunt u inloggen met uw UU-account.



Nadat u heeft ingelogd met uw Solis-ID, komt u op de startpagina van Dialogue Trainer terecht.



2.1. Inloggen met een VPN

Wanneer u met VPN (Cisco AnyConnect) verbonden bent (bijvoorbeeld omdat u thuis werkt), is het niet mogelijk om DialogueTrainer te gebruiken helaas. De pagina blijft dan laden en zal een foutmelding geven. U zult dan eerst de VPN-verbinding uit moeten schakelen voordat u DialogueTrainer kan gebruiken. Dit is een bekend probleem en wordt aan gewerkt.

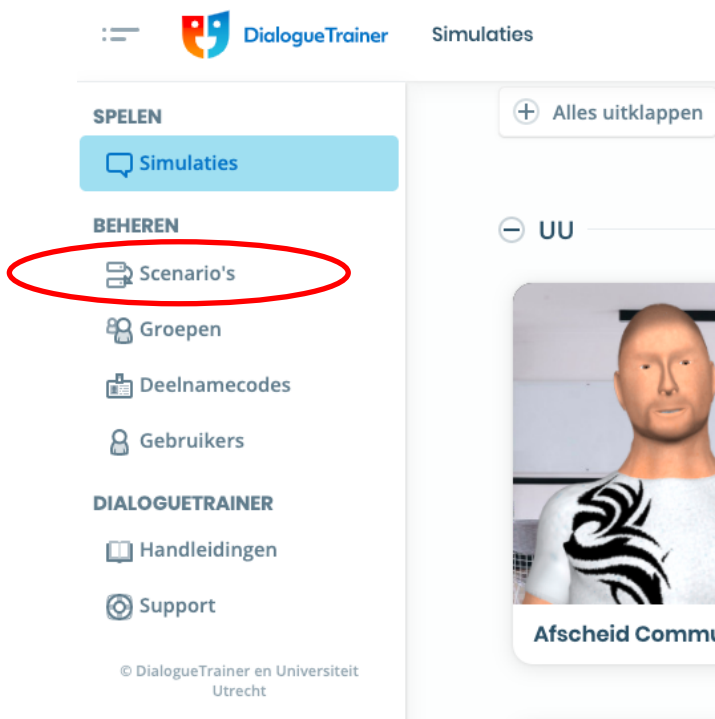
3. Bouwen van een scenario

Voordat u start met het bouwen van een scenario, gaan we er van uit dat u een casus heeft. Denk hierbij aan het voeren van een functioneringsgesprek. Het is belangrijk om te weten wat voor een gesprek het is, wie is de tegenspeler, wat is de opdracht etc.

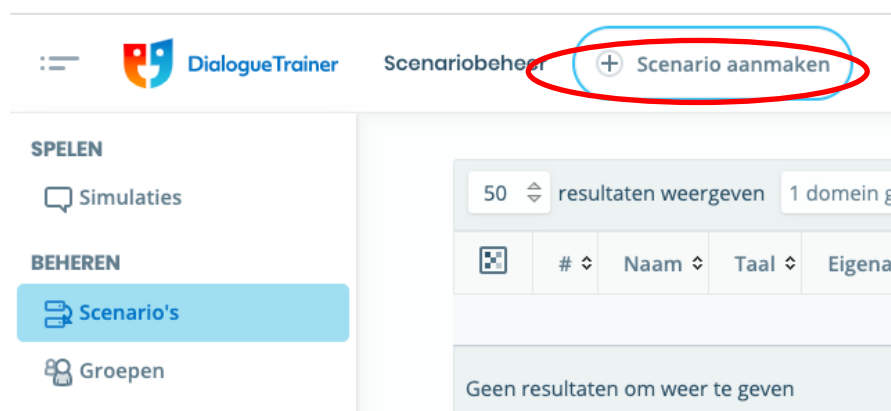
TIP: bedenk dus van tevoren een scenario/situatie en bijbehorende gespreksstructuur

Stap 1: het aanmaken van een gespreksscenario

Om een scenario te bouwen, klikt u in het menu aan de linkerkant op **Scenario's**



Vervolgens klikt u op **Scenario** aanmaken



U kunt hier kiezen welke naam u scenario krijgt. Klik op **aanmaken** om het scenario aan te maken.

Scenario aanmaken ✕

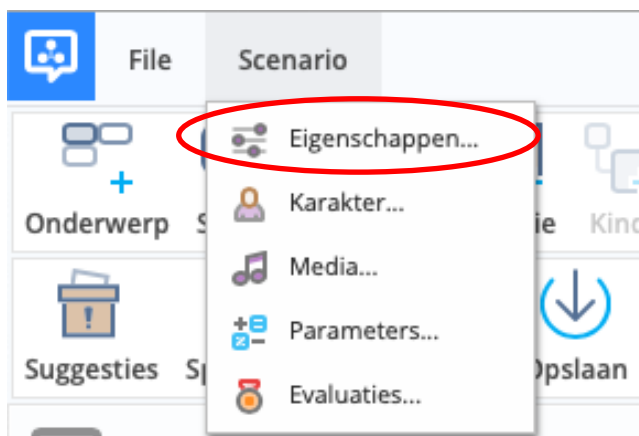
Scenarionaam:

Domein: UU

Aanmaken
Annuleren

Stap 2: eigenschappen

Als eerste is het belangrijk om het scenario te voorzien van de juiste eigenschappen. De eigenschappen van een scenario bepalen de taal, moeilijkheid, introductie en functionaliteiten die de student tijdens het spelen van het scenario tot z'n beschikking heeft.



Introductie

De introductie schetst de situatie en de taak van de speler in het scenario (de casus). Deze tekst krijgt de speler te zien voor het gesprek van start gaat. In feite is dit dus de introductietekst waarmee het scenario wordt ingeleid.

TIP: De introductie komt na het laden van scenario als eerste in beeld. Als je eerst media wil tonen voor de instructie van de student, zet je de inhoud van de introductie als tekst in een **situatieknoop** (hier later meer uitleg over).

Locatie

De locatie bepaalt de plek waar het gesprek zich afspeelt. Dit kan een achtergrond met of zonder voorgrond zijn (bijvoorbeeld een tafel of balie). Ook kan er een videoachtergrond worden ingesteld voor meer levendigheid. Een galerij van beschikbare locaties is te bekijken (zie afbeelding hieronder)

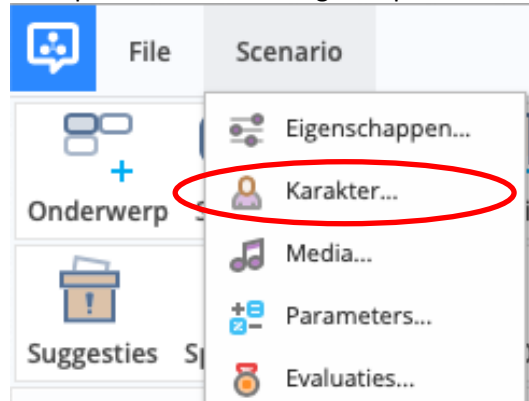
TIP: De locatie kan tijdens het gesprek veranderen. Gebruik hiervoor de **situatieknoop** (hier later meer uitleg over)



Stap 3: karakter

Het instellen van een karakter gaat als volgt:

Klik op **scenario** en vervolgens op **karakter**



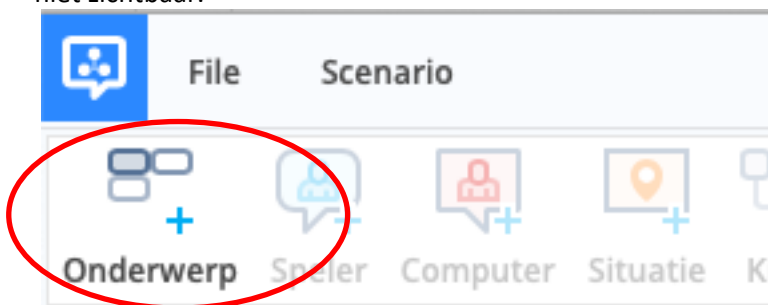
In het karakterscherm kies je een karakter uit de lijst **Model**. Je kunt hier uit verschillende beschikbare modellen kiezen. In dit scherm is ook de **Startemotie** in te stellen. Je kan hierbij het karakter aanpassen in verschillende stijlen kleding, huid of haar.

TIP: De karakters hebben verschillende emoties. Voor het eerste scenario raden we aan om de instellingen onder **Emoties** in de standaardinstellingen te laten staan.

Stap 4: Onderwerpen

Onderwerpen worden gebruikt om een scenario te structureren. Via onderwerpen die elk een onderdeel van het gehele gesprek vormen, houd je overzicht over de stappen/fases, of 'procedure' van een gesprek.

Met deze knop maak je een onderwerp aan. Je plaatst dit onderwerp met een klik op het onderwerpenoverzicht. Als je binnen het onderwerp aan het werk bent, is het onderwerpenoverzicht niet zichtbaar.



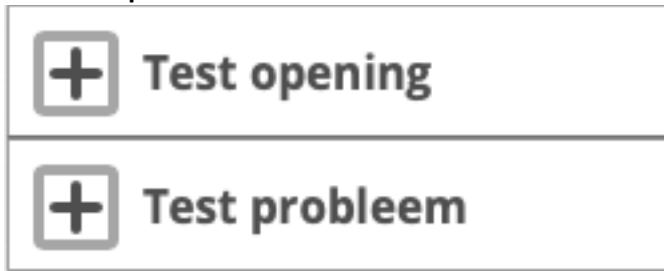
Om het onderwerp een naam te geven, dubbelklik je op de naam, er verschijnt een invoerveld, je bevestigt met **Enter**.



Gespreksvolgorde: plaatsing van onderwerpen

De positie van de onderwerpen binnen het overzicht heeft invloed op het verloop van het gesprek. Hoe verder naar boven een onderwerp geplaatst is, hoe eerder het aan bod komt. Het eerste onderwerp, bijvoorbeeld de opening, staat dan ook linksboven.

Vanaf daar zijn er twee mogelijkheden:

Onderwerpen onder elkaar

In deze opstelling worden onderwerpen na elkaar behandeld. De speler begint met keuzemogelijkheden in het eerste onderwerp. Wanneer dat is afgerond, zal de student het tweede onderwerp te zien krijgen.

Onderwerpen naast elkaar

In deze opstelling worden de onderwerpen naast elkaar behandeld. De speler krijgt de beginknoppen van alle onderwerpen als antwoordopties te zien. Zo kan de student onderwerpen aansnijden en afronden.

TIP: Je kunt bij onderwerpblokken ook de optie **Optioneel onderwerp** aanvinken (aan de rechterkant). In dat geval hoeft de speler niet aan het onderwerp te beginnen voordat de antwoordopties van de volgende onderwerpen verschijnen; het onderwerp kan dus worden overgeslagen.

Stap 5: Het gespreksscenario maken

Een gespreksscenario bestaat uit onderwerpen met daarin knopen die samen situaties uitleggen, de tekst van het virtuele karakter bevatten en de student keuzemogelijkheden geven.

Binnen een onderwerp kun je knopen van verschillende soorten toevoegen met de knoppen uit de werkbalk:



Speler

Een **Spelersknoop** bevat tekst van de antwoordoptie die de student kan kiezen.

Een **spelersknoop** kan ook ingezet worden als mogelijkheid voor het geven van open antwoorden. De student kan zelf een tekst invoeren die vervolgens ook in de geschiedenis tijdens het spelen en in het eindscherm getoond worden. Vink hiervoor in de zijbalk **Is een open reactie** aan.

Om te voorkomen dat studenten die een scenario meermaals spelen niet op de automatische piloot door dezelfde antwoordopties klikken, kan het gewenst zijn om de verschillende spelersknopen tijdens het spelen op willekeurige volgorde aan te bieden. Dit kun je instellen door in de **eigenschappen** onder **game** de optie **Willekeurige volgorde van spelerkeuzes** aan te vinken.



Computer

Een **Computerknoop** bevat de tekst die de virtuele tegenspeler tegen de speler zegt.



Situatie

In een **Situatieknoop** plaats je beschrijvende tekst over de situatie. Dit krijgt de speler als extra informatie te zien in het scenario op het moment waar de knoop is geplaatst. De vormgeving is hierbij hetzelfde als de introductie.

Bij **Situatieknopen** kunnen ook tegelijkertijd antwoordopties worden getoond. In dit geval kan de speler antwoord geven op basis van gegeven informatie of een vraag in een situatietekst: zoals bij een meerkeuzevraag. Selecteer een **situatieknoop** en vink in de zijbalk de optie **behoud overlay voor de volgende statements** aan. De betreffende situatieknoop dient dan te worden gevolgd door spelersknopen.

Toevoegen van audio

Er kan ook audio worden toegevoegd aan knopen. Zo is het mogelijk om de tekst van het karakter of een situatieknoop uit te laten spreken tijdens het spelen van een scenario. Dit kan op twee manieren. Ten eerste kun je audio uploaden naar de editor via **media**-scherm, onder scenario. Voor de andere optie, zie hoofdstuk 7 van deze handleiding.

Stap 6: emoties toevoegen

Om de tegenspeler ook non-verbaal op keuzes te laten reageren, kan aan elke knoop een emotie worden gekoppeld.

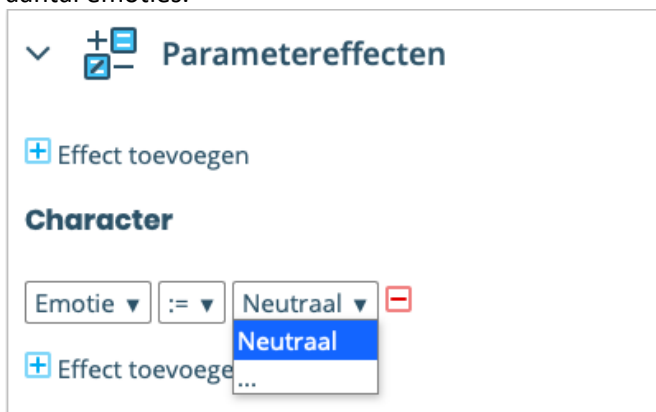
Bij **computerknopen** stel je emoties als volgt in:

Klik op de **computerknoop** en vervolgens op **karakter**. Vervolgens kan je bij effecten een emotie aanklikken.



Bij **spelersknopen** stel je emoties als volgt in:

Klik op de **spelersknoop** en vervolgens op **parametereffecten**. Vervolgens krijg je de keuze uit een aantal emoties.



TIP: Tijdens het bouwen raden we aan om emoties aan één type knoop te koppelen. Emoties op meerdere typen knopen kan leiden tot verschillen in timing van de afgespeelde emoties.

Stap 7: Feedback toevoegen

Naast feedback in de vorm van reacties van tegenspelers, kan aan elke keuze tekstuele feedback worden toegevoegd in de vorm van uitleg. In deze uitleg leg je bijvoorbeeld de relatie met de theorie. Deze kunnen aan zowel **computer-** als **spelersknopen** worden toegekend. Het is echter gebruikelijker om feedback toe te voegen aan spelersknopen, omdat dit antwoordopties zijn die de student kiest gedurende het scenario. Afhankelijk van het antwoord kun je als auteur gerichte feedback geven op de door de student gemaakte keuze.

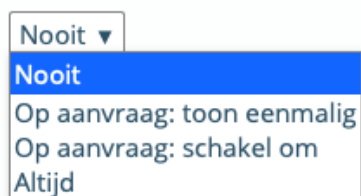


Na het voltooien van een scenario krijgt de gebruiker in het beoordelingsscherm de feedback tussen de gespeelde dialoog te zien, onder het kopje 'geschiedenis en feedback'.

Live Feedback

De bij de knoop ingevoerde feedback kan ook tijdens het spelen worden getoond. De speler krijgt zo direct feedback op de gekozen antwoorden. Deze verschijnt dan linksboven in beeld. Deze optie kan aangezet worden in het **eigenschappen**-scherm onder de categorie **Game**.

Toon feedback



- **Toon eenmalig** geeft de student de mogelijkheid om bij elke knoop waar feedback beschikbaar is dit apart aan te vragen
- **Schakel om** geeft de speler de mogelijkheid om het tonen van feedback zelf aan of uit te kunnen zetten.
- **Altijd** geeft de speler geen keuze; de feedback wordt altijd getoond.

TIP: Ook bestaat de optie om de studie eerst de feedback te laten bevestigen voordat er verder gespeeld kan worden. Deze optie is te vinden onder **geavanceerd** in hetzelfde scherm.

Gedachten

Naast gesproken tekst van het karakter, kan tegelijkertijd met deze tekst een gedachte van het karakter worden getoond. Gedachten kunnen net als emoties, indirecte feedback geven. Gedachten kunnen alleen toegekend worden aan **computerknoopen**.



Net als bij feedback zijn er voor het tonen van de gedachten tijdens het spelen verschillende mogelijkheden. Deze kun je instellen in het **eigenschappen**-scherm onder de categorie **character**.

Hints

Studenten kunnen ook gebruik maken van hints. Dit gebruik je als auteur om de speler op de juiste weg te helpen op een bepaald punt in het gesprek. Je kunt wijzen op juiste vervolgstappen, of hinten naar relevante stukken in de theorie. Hints kunnen alleen toegekend worden aan **computerknopen**.

✓ Eigenschappen

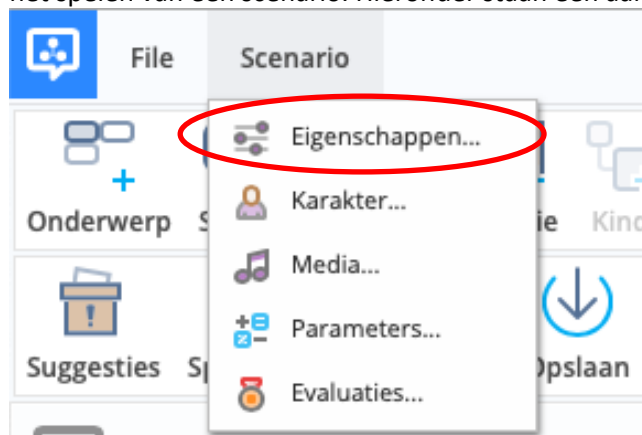
Hint: In dit veld voeg je een hint toe aan een computerknoop

Het mogelijk maken van een hint tijdens het spelen kan net als bij feedback en gedachten aangezet worden in het **eigenschappen**-scherm onder de categorie **game**.

Stap 8: Overige functionaliteiten

Eigenschappen tijdens het spelen

Er zijn een aantal belangrijke functionaliteiten die aangevinkt kunnen worden en invloed hebben tijdens het spelen van een scenario. Hieronder staan een aantal opties uitgelicht in het **eigenschappen**-scherm.

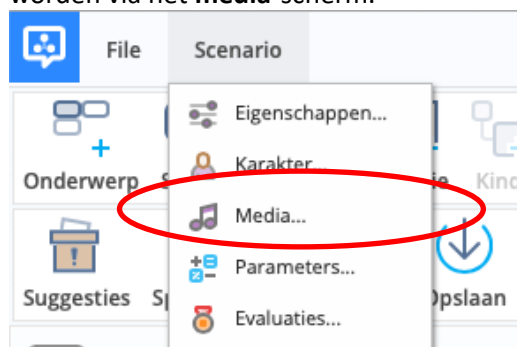


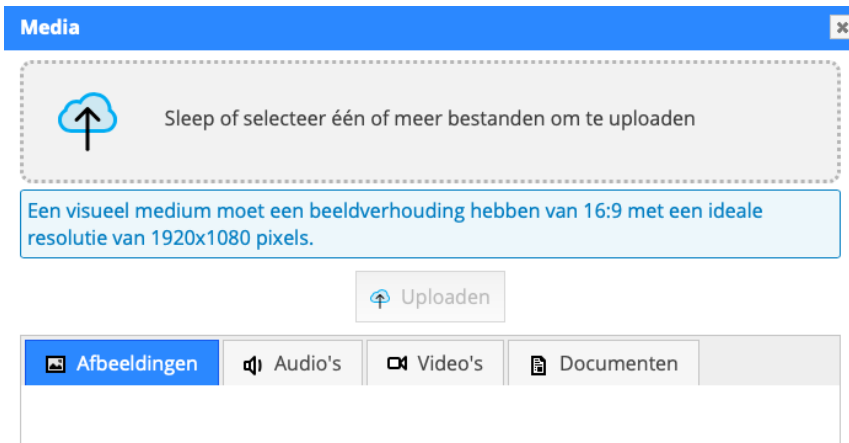
- **Automatisch fullscreen** – het gespreksscenario gaat bij het starten automatisch op fullscreen en zal na voltooiën terugkeren naar de oorspronkelijke grootte.
- **Teruggaan naar vorige keuze in het scenario** – biedt de speler de mogelijkheid om terug te keren naar de vorige antwoordopties om zo een nieuwe keuze te maken.
- **Spraakherkenning** – biedt de speler de mogelijkheid om antwoordopties uit te spreken zodat ze op deze manier geselecteerd worden.

Media

Eerder in deze handleiding is uitgelegd hoe spraak opgenomen kan worden en gekoppeld aan knopen. Ook andere soorten media kunnen toegekend worden aan knopen.

Om verschillende media te beheren in het scenario kunnen deze geüpload, gedownload en verwijderd worden via het **media**-scherm.





Na het succesvol uploaden van media kunnen deze gebruikt worden met hun bestandsnaam in de verschillende knopen (via de zijbalk).



Stap 9: Einde scenario

Om na een speler-, computer- of situatieknoop het scenario te laten eindigen, vink je binnen een geselecteerde knoop **einde scenario** aan. Deze functionaliteit kan op iedere knoop in elk onderwerp worden toegepast. Het is dus ook mogelijk om een scenario eerder te laten eindigen, wanneer een speler een bepaalde keuze maakt.



Je kunt checken of er nog fouten in zitten door op de knop **valideren** te klikken. Je krijgt dan eventuele foutmeldingen die je kunt herstellen. Sommige foutmeldingen kun je aanklikken, dan krijg je de plaats van de fout te zien.



Zorg dat je scenario vaak opgeslagen wordt, alleen zo zorg je dat je bewerkingen niet verloren gaan.



Met de **testen** knop kun je je scenario testen. Als je tijdens het bewerken veranderingen aanbrengt, kun je met deze knop het nog openstaande testscenario bijwerken met nieuwe wijzigingen, zodat deze direct zichtbaar zijn.

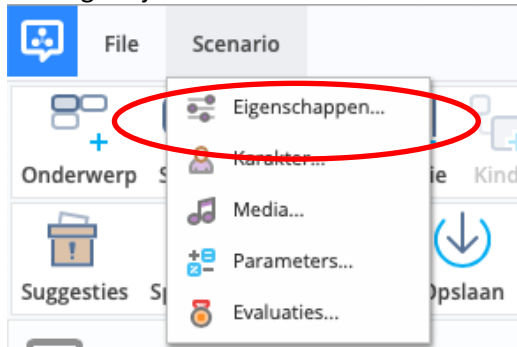


Met de **publiceren**-knop maak je het scenario beschikbaar voor andere gebruikers binnen het domein waar het scenario in staat. Als een scenario reeds gepubliceerd is, moet deze opnieuw gepubliceerd worden om opgeslagen wijzigingen zichtbaar te maken voor gebruikers.

Stap 10: Het voortdurend optimaliseren van scenario's


Suggesties

Het is mogelijk om suggesties achter te laten tijdens het spelen van het scenario. Dit kunnen bijvoorbeeld opmerkingen zijn op bestaande antwoorden, een suggestie voor een antwoordoptie of een opmerking op de tekst. Op basis van deze suggesties van de studenten is het mogelijk om vervolgens je scenario meer aan te laten sluiten op de doelgroep en daardoor dus te optimaliseren.



Vink onder de categorie **game** de optie **spelersuggestie aan**.

Suggesties van spelers kunnen vervolgens door auteurs meegenomen worden in de optimalisatie van

een scenario. Knopen met suggesties krijgen -icoon. Onder **suggesties** in de zijbalk zie je vervolgens alle nog niet afgehandelde (d.w.z. niet-gearchiveerde) suggesties op deze knop. Met behulp van de knop kun je ook gearcheeerde suggesties inzien.



Accepteert de suggestie en vervangt de knooptekst met de inhoud van de suggestie.



Archiveert de suggestie, de verandering wordt niet meegenomen in het scenario. Je geeft als auteur zo wel aan dat de suggestie behandeld is.

4. Structureren van het onderwerp

Het **scenario** start bij het spelen altijd bij het eerste onderwerpblok. Deze kan beginnen met zowel een **computerknoop** of één of meerdere **spelersknopen**.

Door de computerknopen en spelersknopen met elkaar te verbinden, kunnen diverse gespreksroutes gecreëerd worden. Wenselijk is om elke route binnen een onderwerpblok te eindigen met een computerknoop of situatieknoop.

Gespreksvolgorde: plaatsing van onderwerpen

De positie van de onderwerpen binnen het overzicht heeft invloed op het verloop van het gesprek. Hoe verder naar boven een onderwerp geplaatst is, hoe eerder het aan bod komt. Het eerste onderwerp, vaak een introductie of welkom, staat dan ook linksboven.

Er zijn twee mogelijkheden:

1. Onderwerpen onder elkaar

In deze opstelling worden onderwerpen na elkaar behandeld.

 **Gespreksopening**

 **Afspraak maken**

De speler begint met keuzemogelijkheden in het eerste onderwerp. Wanneer dat is afgerond is, zal de speler pas opties uit het tweede onderwerp te zien krijgen.

Als een speler aan het eind van het voorgaande onderwerp komt, komen de eerste knopen van het volgende onderwerp op dezelfde rij samen beschikbaar.

Als de speler aan het eind van een onderwerpblok is gekomen, gaat het scenario automatisch door naar het volgende onderwerpblok. Deze start meestal met één of meerdere spelersknopen.

2. Onderwerpen naast elkaar

In deze opstelling worden onderwerpen naast elkaar behandeld.

 **Vakantie**

 **Relatie**

De speler krijgt de beginknopen van alle onderwerpen op dezelfde horizontale laag als antwoordopties te zien. Zo kan de speler onderwerpen aansnijden en afronden.

Wanneer een speler aan het einde van het voorgaande onderwerp komt, komen de eerste knopen van de volgende onderwerpen op dezelfde rij beschikbaar.

Optionele onderwerpen

Onderwerpen kunnen ook optioneel gemaakt kunnen worden. Wanneer een onderwerp optioneel is, kan dit onderwerp ook in zijn geheel overgeslagen worden. In dit geval gaat het scenario door met de andere onderwerpen zonder nog terug te komen op het onderwerp dat is overgeslagen. Als een onderwerp niet **optioneel** is, moet de speler wel altijd door dit onderwerp heen om het einde van het scenario te bereiken.

Met een onderwerp geselecteerd is in de zijbalk de optie **optioneel onderwerp** beschikbaar.

  **Optioneel onderwerp**

5. Verloop van een scenario

Net als in een echt gesprek is het mogelijk om tussen gespreksonderwerpen te wisselen en later ergens op terug te komen. In het **scenario** betekent dit dat men kan wisselen tussen verschillende, naast elkaar, geplaatste onderwerpen.

Praktisch betekent dit dat na een computerknoop met de optie **sta onderwerp verandering toe**, naast **spelersknopen** uit *dat* onderwerpblok, tevens spelersknopen uit *andere* onderwerpblokken worden aangeboden. Indien je het naastgelegen blok nog niet eerder hebt betreden, worden – naast de spelersknopen uit hetzelfde blok – ook de eerste spelersknopen uit dit naastgelegen blok aangeboden. Als je vervolgens binnen het naastgelegen blok wederom de optie **sta onderwerp verandering toe** aanvinkt, worden – naast de spelersknopen uit datzelfde blok – de spelersknopen uit het eerste blok aangeboden volgend op de **computerknoop** waarop je eerder **sta onderwerp verandering toe** hebt toegepast.

Knopen met de optie **sta onderwerp verandering toe** zijn te herkennen aan de paarse rand en het icoon:



Beëindigen van een onderwerp

Het is tevens mogelijk om de speler de mogelijkheid te geven een onderwerp volledig af te sluiten. Net zoals met de optie **sta onderwerp verandering toe** worden er met de optie **sta einde onderwerp toe** knopen uit het huidige onderwerp en onderwerpen die daarnaast en/of in de daaronder geplaatste rij staan aangeboden.

Knopen met de optie **sta einde onderwerp toe** zijn te herkennen aan de blauwe rand en het icoon:



Einde scenario

Om na een speler of computerknoop het scenario te laten eindigen, vink je **Einde scenario** aan. Deze functionaliteit kan op iedere knoop in elk onderwerp toegepast worden. Het is dus ook mogelijk om een scenario te laten eindigen, wanneer een speler een bepaalde keuze maakt.

Knopen met die **eind scenario** betekenen, zijn te herkennen aan het icoon:



6. Parameters en scores

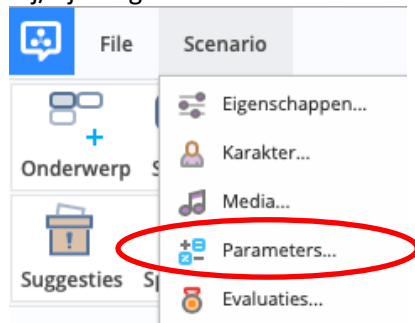
Bij het bouwen van een scenario komt het vaak voor dat je als docent controle wil over de door de speler gekozen paden. Zeker als deze paden non-lineair zijn. Je hebt als docent beschikking tot optionele onderwerpen, punten waarbij van onderwerp gewisseld worden, vroegtijdige beëindiging van onderwerpen en meer manieren om het verloop van het gesprek te beïnvloeden. Als docent (editor) heb je de mogelijkheid om per **spelersknoop** bij te houden op welke parameters de speler heeft gescoord.

Parameter

Een parameter is een variabele met een gekozen naam die binnen het scenario gebruikt kan worden voor:

- Het opslaan van de gekozen paden;
- Het conditioneel wel of niet laten zien van de antwoordopties;
- Als score in het eindscherm.

Parameters gebruik je in de eerste plaats om **scores toe te kennen**. Via de score wordt de aandacht van de cursist gevestigd op dit aspect van het gesprek en weet de speler aan het einde van het scenario hoe hij/zij het gedaan heeft en waar nog ruimte is voor verbetering.



Parameters toevoegen

Er kan onderscheid gemaakt worden tussen vier **typen** parameters

1. String - Een parameter die als waarde een stuk tekst aanneemt
2. Integer - Een parameter die hele getallen als waarde aanneemt.
3. Boolean - Een parameter die waar of niet waar kan zijn
4. Enumeratie - Een vooraf ingestelde opsomming. Via een knoop kan de optie toegekend worden.

De parameters worden toegevoegd via de zijbalk.

Naam	Type	Geëvalueerd	Beginwaarde	Beschrijving
Geef een naam waarmee je	Integer String Integer Boolean Enumeratie	<input checked="" type="checkbox"/>	0	

De meest gebruikte type parameters zijn **Integer** en **Boolean**.

- **Integers** gebruik je voor scores en het bijhouden van of een speler vaker een bepaalde soort handeling doet
- **Booleans** gebruik je voor een simpele waar of niet-waar condities. Zo hou je bij of een speler ten minste een bepaalde belangrijke keuze gemaakt heeft.

Deze parameters kun je in het scenario inzetten om conditioneel volgende spelpersopties wel of niet te laten zien.

Wanneer een parameters **geëvalueerd** wordt, wordt deze weergegeven als score in het eindscherm. De waarde van de parameter wordt dan ook meegenomen in de berekening van de totaalscore.

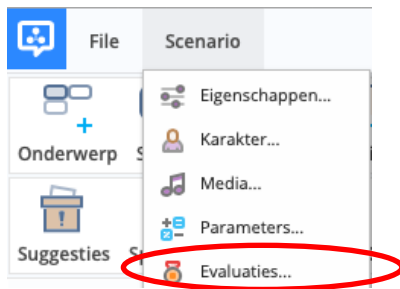
De **beginwaarde** beschrijft de staat van de parameter aan de start van het scenario.

De **beschrijving** is door een speler op te vragen door in het eindscherm met de cursor op het *vraagteken* naast de score van de parameter te gaan staan. Wanneer geen beschrijving is toegevoegd, wordt deze optie niet aangeboden.

TIP: Parameters hebben als doel om aandacht van spelers te vestigen op een aspect van de situatie, om spelers uit te dagen hier steeds beter op te scoren en om te meten. Let er bij het vaststellen van parameters op, dat je deze zo formuleert dat ze aansluiten op de behoefte van spelers; ze dienen hen inzicht te bieden.

Evaluaties

Wanneer een speler een scenario afgerond heeft, krijgt deze in het eindscherm een evaluatie van de behaalde resultaten tijdens het gespreksverloop. Deze sectie behandelt het toevoegen van evaluaties.



In het evaluatiescherm staan de parameters in volgorde —van boven naar beneden— zoals deze ook in het eindscherm worden getoond. De volgorde van de parameters kan worden aangepast door het ⇅-icoontje voor de betreffende rij te verslepen naar de gewenste volgorde.

Scenario inspreken

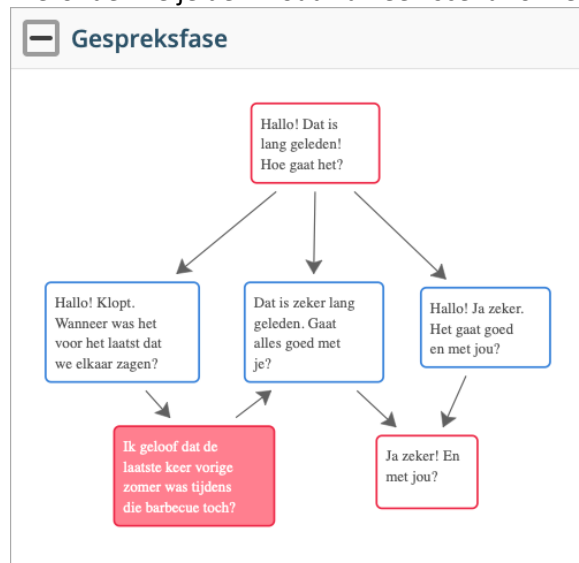
Audio toevoegen

Selecteer de **Computerknoop** die je wilt inspreken door deze met een enkele klik te selecteren. In de zijbalk verschijnt dan verschillende informatie over de geselecteerde knop

BELANGRIJK

Vergeet niet tussentijds én na het inspreken van alle knopen om het scenario en de audio op te slaan!

Hieronder zie je de inhoud van een scenario met één geselecteerde computerknoop



Onder de categorie **Media** open je het 'opnemen'-venster



Daarin staan verschillende elementen:

- De bestandsnaam van het geluidsfragment
- De tekst die ingesproken dient te worden.

Hieronder een voorbeeld van het opnemen-venster:

Opnemen
✕

Audio bestandsnaam

Nadenkend

Ik geloof dat de laatste keer vorige zomer was tijdens die barbecue toch?

Controleer de audio-opname voor je bevestigt. De audio kan muiskliks of andere ongewenste geluidseffecten bevatten als het niet juist opgenomen is.

Bevestigen

Het opnemen van de audio



Het starten van de opname doe je met de microfoonknop



Het icoon verandert als een bevestiging dat je gaat opnemen



Tijdens het opnemen kun je het volume controleren door te kijken naar de donkere cirkel die de knop vult, afhankelijk van het volume van de opname. Wanneer je **GEEN** bewegende donkere cirkel zit, wordt het niet waargenomen door het venster.



De opname stoppen doe je met dezelfde knop. Het icoon verandert als een bevestiging dat je met de opname stopt.

Ben je tevreden over de opname? Klik dan op **Bevestigen**. De audio wordt dan definitief gekoppeld aan de (computer)knop. *Alleen de geselecteerde opname wordt bewaard.*

Ben je niet tevreden over de opname? Dan kun je een nieuwe opname open door opnieuw op de microfoonknop te klikken. Het laatst opgenomen fragment wordt hierbij geselecteerd. Besluit je toch voor een eerdere opname te kiezen, dan kun je dat doen door te klikken in het bolletje voor de betreffende opname. Hierna kun je kiezen voor **Bevestigen** om de audio te koppelen aan de computerknop.

Tips bij het opnemen!

- Wacht na de start van de opname kort voordat je begint met praten. Er zit een vertraging in tussen het klikken en het daadwerkelijke opnemen, anders wordt het begin van de opname niet meegenomen.
- Deze vertraging geldt ook voor het stoppen van de opname. Wacht na het uitspreken van de tekst voordat je op de stopknop drukt.
- Het klikken van de muis is hoorbaar in het scenario. Gebruik waar mogelijk een touchpad.
- Luister een opname direct terug om te kijken of deze geschikt is voor het scenario.
- Soms zitten er meerdere computerknopen met dezelfde naam in een scenario. Als je deze nogmaals inspreekt, krijg je een waarschuwing dat de naam al in gebruik is. In dat geval is het handigst om te annuleren en vervolgens de naam van het bestand te veranderen. Vervolgens kun je de opname bevestigen met een nieuwe bestandsnaam.



Door middel van de **Testen**-knop kun je je scenario testen. Je kunt je opname direct terugluisteren in het scenario.

Tip: Je kunt de testversie van het scenario open laten staan in het extra tabblad. Heb je nieuwe wijzigingen gedaan na het testen? Dan kun je opnieuw op 'Testen' klikken. Je krijgt dan een bevestiging dat het scenario klaar is om getest te worden. Door op 'OK' te klikken, wordt een wijziging direct zichtbaar in de huidige testversie (in het extra tabblad) - zonder dat je het scenario weer opnieuw moet laden en vanaf het begin moet spelen. Via de knop 'Scenariospeler heropenen' zal het scenario opnieuw laden, en dus vanaf het begin afspelen.

6. Scores inzien

Om de scores in te zien, is het belangrijk om eerst een groep te selecteren. Ga in de zijbalk op het dashboards onder het kopje **Beheren** naar **Groepen**.

BEHEREN

 Scenario's

 Groepen

 Gebruikers

Kies daarna de groep die je wil beheren.

Het beheren van een groep


Wanneer je een groep hebt gekozen, krijg je een nieuw scherm in beeld. In dit scherm kun je de volgende zaken zien:

- De scenario's die de groep kan zien
- Welke spelers nu in de groep zitten

Tip: de score wordt pas bijgeschreven op het moment dat de student het gehele scenario heeft doorlopen. Wanneer een scenario eerder wordt afgesloten, worden de resultaten **NIET** bijgeschreven.

Bekijken welke groepsleden een scenario hebben gespeeld

Om te zien welke groepsleden wel of niet een scenario hebben gespeeld, klik je op het *oog*-icoon achter **speelratio** van een scenario in de samenvatting-tabel.

Scenarionaam	Speelratio	Keren gespeeld
Adviesgesprek	85%	20
Klachtgesprek	43% 	10
Feedback geven	33%	5

Er opent nu een nieuw venster met een opsomming van de groepsleden met de keren dat zij het scenario hebben gespeeld. Dit venster bevat een filter om de studenten te selecteren die het scenario wel of niet hebben gespeeld.


Inzien van de scores voor een groep

Het inzien van scores kan op een aantal manieren;

- Resultaten van verschillende studenten op één scenario

Het openen van het rapportagescherm voor één scenario doe je als volgt.

Klik op het **Toon rapport-icoon** in de samenvattingstabel

Scenarionaam	...	Acties
Adviesgesprek	...	
Klachtgesprek	...	
Feedback geven	...	

Je krijgt dan het rapportagescherm te zien voor het geselecteerde scenario.

Tabel	scenarioid	date	itemid	value	scenarioName	
Gemiddelde	itemName					
value						
userID	userName					
fullName						
	itemName	Emotionele kwaliteit	Functionele kwaliteit	Klantgerichte bedrijfsvoering	Technische kwaliteit	Totaal
userID	userName					
1	Anna	36	37	57	40	63
2	Bert	72	79	80	94	82

In de tabel kun je de behaalde scores van studenten voor het geselecteerde scenario in procenten aflezen. De scores zijn hierbij een gemiddelde, als een student het scenario vaker heeft gespeeld, zie je hier de gemiddelde van de door hen behaalde scores.

- Scoreverloop over tijd

In bovenstaande tabel kun op het knopje **date** klikken. Hierna zie je rijen met de afzonderlijke speelsessies en de daarbij behaalde resultaten door de student.

- Resultaten van één student op verschillende scenario's

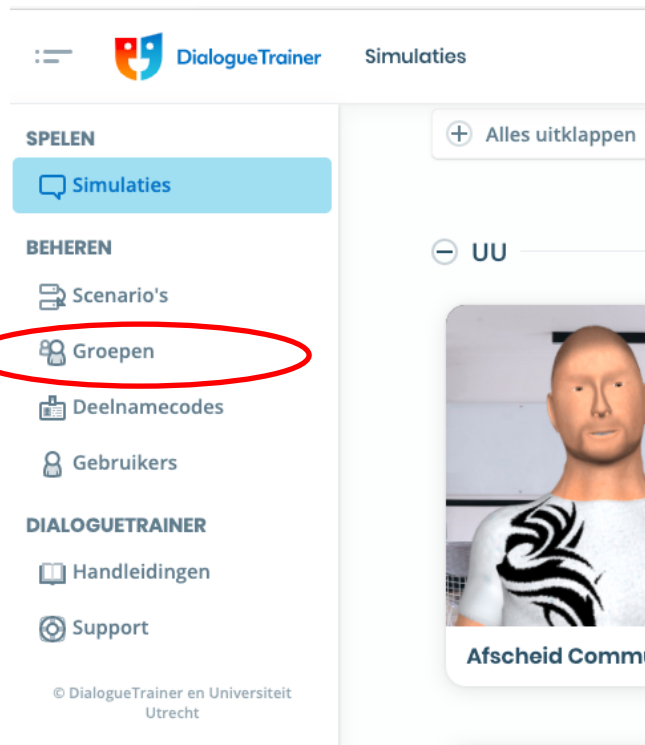
In het overzicht van een groep is het mogelijk om op de naam van een student te klikken, om naar het gebruikersprofiel van de student te gaan en de resultaten voor deze student in te zien.

In het profielscherm van de gebruiker is een overzicht te zien van de gespeelde scenario's met de beste en slechtste totaalscores en de laatste speeldatum.

Scenarionaam	Keren gespeeld	Beste score (in %)	Slechtste score (in %)	Laatste sessie
Klachtenafhandeling	5	73	15	2020-01-01 12:00:00
Motiverende gespreksvoering	2	64	27	2020-01-01 12:00:00
Koude acquisitie	4	87	32	2020-01-01 12:00:00

7. Studenten/Leden aan een groep toevoegen

Ga in de zijbalk onder het kopje **Beheren** naar **Groepen**.



Op deze pagina kunt u een groep aanmaken met de knop **Groep aanmaken**



Na het aanmaken van de groep, gaat u naar de aangemaakte groep om die in te stellen voor de koppeling. Hier kunt u gebruikers koppelen, gebruikers uitnodigen of Solis-ID gebruikers toevoegen aan de groep



Gebruikers koppelen betekent dat deze personen al gebruikers zijn van DialogueTrainer

Gebruikers uitnodigen zijn gebruikers die geen Solis-ID hebben maar wel gebruik willen maken van Dialogue Trainer. U kunt hiervoor enkele instellingen aanpassen (zie afbeelding hieronder)

Gedeelde instellingen

Je kunt hier gedeelde instellingen (voor alle uit te nodigen gebruikers) instellen. Je kunt er ook voor kiezen een of meer van deze instellingen voor elke gebruiker individueel in te stellen.

Domein

- Voor alle gebruikers instellen, namelijk: UU
- Voor elke gebruiker los instellen

Groep (optioneel)

- Voor alle gebruikers instellen, namelijk:
- Voor elke gebruiker los instellen

Verloopdatum (optioneel)

- Voor alle gebruikers instellen, namelijk:
- Voor elke gebruiker los instellen

Volgende →

U kunt gebruikers toevoegen door een Excel-sheet met e-mailadressen te uploaden

Uit te nodigen gebruikers

[Importeer spreadsheet](#)

E-mail	Acties
<input type="text"/>	<input type="button" value=""/>

1 tot 1 van 1 resultaten



Vorige 1 Volgende

1 Rij(en) toevoegen

U kunt vervolgens een bericht opstellen die de gebruikers met een uitnodiging zullen ontvangen om gebruik te kunnen maken van DialogueTrainer.

Uitnodiging

De gebruikers die je uitnodigt zullen de volgende email toegestuurd krijgen:

Onderwerp:	[DialogueTrainer] Uitnodiging
Bericht:	  Welkom bij DialogueTrainer Je bent uitgenodigd voor DialogueTrainer. Activeer je account om binnen één minuut te
Naam verstuurd:	
Email verstuurd:	

Reacties op de uitnodigingsmail worden naar dit adres verstuurd. Standaard is dit je eigen emailadres.

Solis-ID gebruikers kunt u als volgt toevoegen:

Leden — [Gebruikers koppelen](#) [Gebruikers uitnodigen](#) **Solis-gebruikers toevoegen...**

50 resultaten weergeven Zoeken:

Naam	E-mail	Actief	Verloopt	Acties
Geen resultaten aanwezig in de tabel				

Geen resultaten om weer te geven Vorige Volgende

U komt terecht op de volgende pagina met opties om instellingen aan te passen

Gedeelde instellingen

Je kunt hier gedeelde instellingen (voor alle uit te nodigen gebruikers) instellen. Je kunt er ook voor kiezen een of meer van deze instellingen voor elke gebruiker individueel in te stellen.

Domein

- Voor alle gebruikers instellen, namelijk: UU
- Voor elke gebruiker los instellen

Groep (optioneel)

- Voor alle gebruikers instellen, namelijk:
- Voor elke gebruiker los instellen

Verlooptdatum (optioneel)

- Voor alle gebruikers instellen, namelijk: dd-mm-jjjj
- Voor elke gebruiker los instellen

[Volgende →](#)

Vervolgens kunt u een Excel-bestand toevoegen met daarin de Solis-ID's

Toe te voegen gebruikers

Importeer spreadsheet

50 resultaten weergeven Zoeken:

Solis-ID	Acties
<input type="text"/>	

1 tot 1 van 1 resultaten Vorige 1 Volgende

[Rij\(en\) toevoegen](#)

[Valideren](#) [Gebruikers toevoegen](#)

Wanneer de gebruikers zijn toegevoegd, ontvangen ze geen e-mail maar kunnen ze direct gebruikt maken van DialogueTrainer.

8. Scenario aan een groep toevoegen

In de afbeelding hieronder kunt u voor de groep de scenario's koppelen. Dit zijn scenario's waarvan u wilt dat studenten deze doorlopen.

Scenario's Scenario's koppelen

50 resultaten weergeven Zoeken:

Scenarionaam	Speelratio	Keren gespeeld	Gemiddelde score	Zichtbaar	Vanaf	Tot	Acties
Geen resultaten aanwezig in de tabel							

Geen resultaten om weer te geven Vorige Volgende

Vervolgens klikt u op **scenario's koppelen** waar u uw scenario aan de groep kunt koppelen.

Scenario's koppelen ×

50 resultaten weergeven Zoeken:

Koppelen	#	Naam	Taal	Eigenaar	Datum
Geen resultaten om weer te geven Vorige Volgende					

Zichtbaarheid

Niet zichtbaar

Zichtbaar

vanaf 00:00

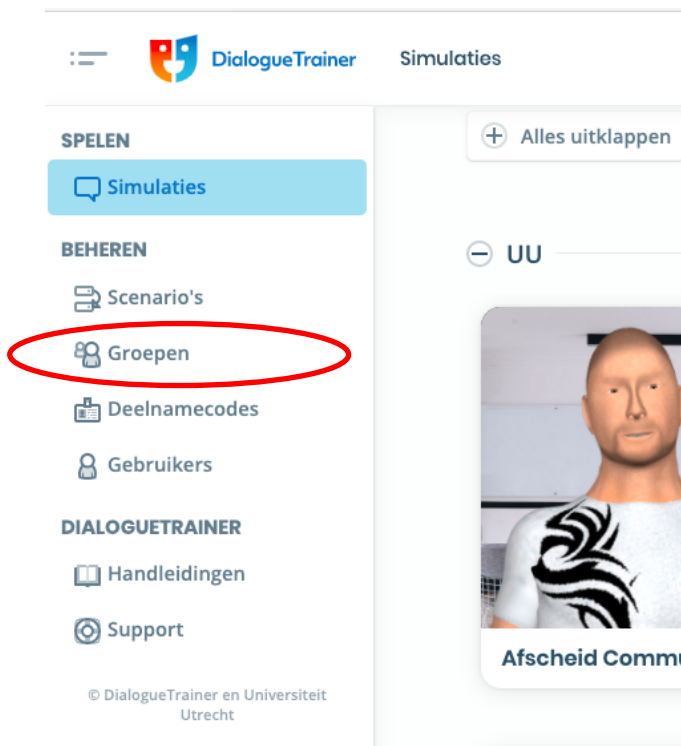
tot 00:00

Laat een datum leeg voor "onbegrensd".

Koppelen Annuleren

9. Beheerders aan een groep toevoegen

Als u nog andere beheerders wilt toevoegen aan de groep, gaat u onder **Beheren** naar **Groepen**.



Onder het kopje **Beheerders** kunt u verschillende gebruikers toevoegen.

Beheerders — **Gebruikers koppelen**

50 resultaten weergeven		Zoeken:		
Naam	E-mail	Actief	Verloopt	Acties
		✓		

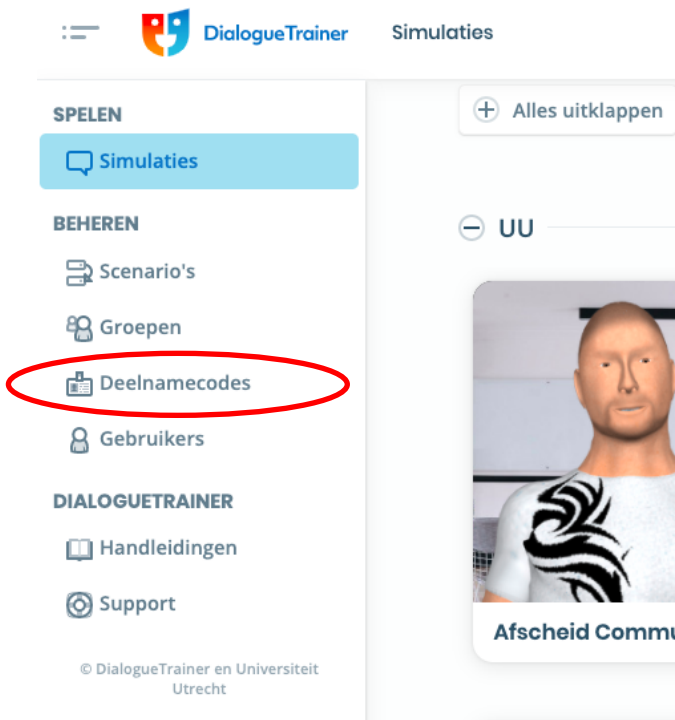
1 tot 1 van 1 resultaten

Vorige 1 Volgende

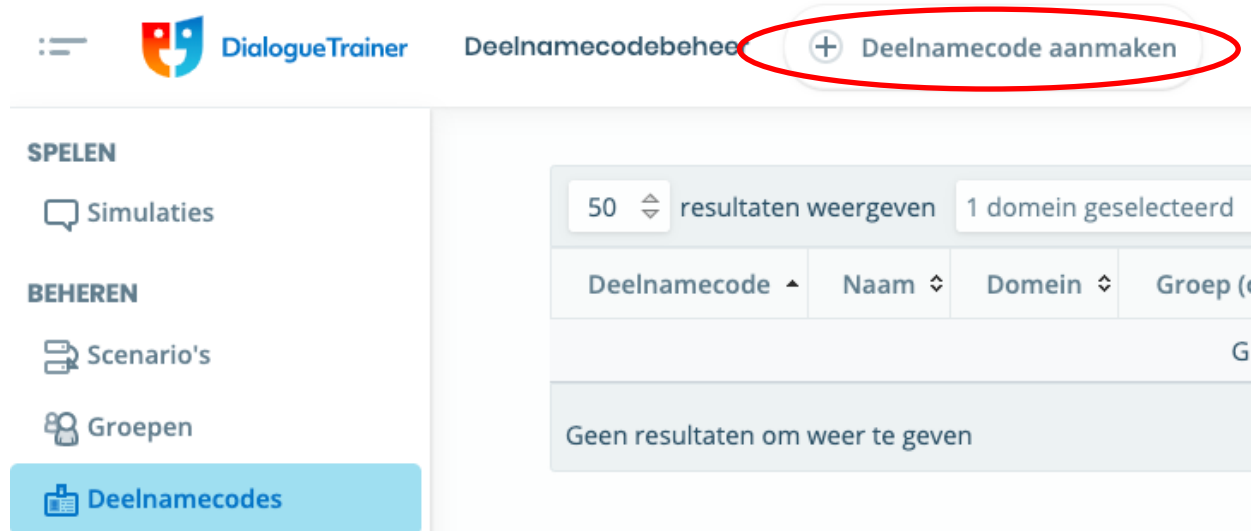
10. Deelnamecodes

Om deelnemers uit te nodigen, kunt u ook een deelnamecode delen.

Onder het **Beheren** gaat u naar **Deelnamecodes**



Vervolgens klikt op **Deelnamecode** aanmaken



U kunt hier een **Deelnamecodenaam** bedenken zodat deelnemers weten aan welke groep ze moeten deelnemen.

U kunt hier vervolgens selecteren welke groep toegang kan krijgen, hoe lang het gebruik van de code is toegestaan en wanneer de toegang is verlopen.

Deelnamecode aanmaken ×

Deelnamecodenaam:

Domein: UU

Groep (optioneel):

Gebruik van code toestaan voor vanaf nu

Gebruikers laten verlopen na vanaf nu

op

nooit

Lengte:

Vervolgens krijgt u onderstaand bericht in beeld (**LET OP:** deze code is een voorbeeld. U krijgt een eigen code!).

Details van deelnamecode TNJRUHPG ×

Je kunt de volgende link aan gebruikers **uitdelen**:

Je kunt de deelnamecode ook **presenteren** met bijv. een beamer.

U krijgt een link die u kunt delen met gebruikers. Met de code krijgen deelnemers toegang tot de link

Heb je vragen of ondersteuning nodig bij het gebruik van DialogueTrainer? Neem dan contact met ons op. Ook als je opmerkingen of vragen over deze handleiding hebt horen we het graag.

Didactische ondersteuning

Praktische ondersteuning

Educate-it ondersteuningsbalie

Adres: Universiteitsbibliotheek Uithof, tweede verdieping, rode balie

Openingstijden: Elke werkdag van 8.30u - 17.00u

Telefoon: 030 253 2197

E-mail: educate-itbalie@uu.nl

Website: <https://educate-it-uu.sites.uu.nl>