



usBIM.resolver – Manuel Utilisateur

Éd.	1
Rév.	3
Date	05/04/2023

# usBIM.resolver

## Manuel Utilisateur

## SOMMAIRE

1	USBIM.RESOLVER.....	5
2	DÉFINITIONS DE TOPIC, DE TÂCHE ET DE COLLECTION .....	6
2.1	LE TOPIC .....	6
2.2	LA TÂCHE .....	6
2.3	LA COLLECTION .....	6
3	S'IDENTIFIER .....	7
4	PAGE D'ACCUEIL .....	9
4.1	STRUCTURE.....	9
4.1.1	<i>Filtres</i> .....	11
4.1.2	<i>Outils et affichage</i> .....	13
4.1.2.1	Affichage Grille.....	13
4.1.2.2	Affichage Tableau .....	14
4.2	PARAMÈTRES .....	15
5	AJOUT DES NOUVEAUX TOPICS : CRÉER UN TOPIC .....	16
5.1	STRUCTURE INTERNE DU TOPIC.....	16
6	AJOUT DE NOUVELLES TÂCHES AUX TOPIC : CRÉER UNE TÂCHE.....	17
7	GESTION DES PARTICIPANTS .....	19
7.1	UTILISATEURS.....	20
8	CRÉER UNE COLLECTION.....	21
9	# TAG .....	23
10	SECTION INFORMATIONS ET DÉTAILS.....	23
11	AJOUTER IMAGE/LIEN.....	25
12	MESSAGERIE .....	26
12.1	JOURNALISATION ET AUDIT .....	27
13	IMPORTER - EXPORTER AU FORMAT BCF .....	27
14	INTÉGRATION AVEC D'AUTRES SERVICES .....	28
14.1	USBIM.BROWSER .....	28
14.2	ASSOCIER LES OBJETS DU MODÈLE À LA TÂCHE .....	33
15	WORKFLOW À SUIVRE POUR UNE UTILISATION CORRECTE DE USBIM.RESOLVER .....	34

## INDEX DES FIGURES

Figure 1. Fenêtre d'accès .....	7
Figure 2. Menu des applications usBIM .....	8
Figure 3. Page d'accueil.....	9
Figure 4. Menu Structure .....	10
Figure 5. Détail.....	11
Figure 6. Barre des filtres .....	11
Figure 7. Barre d'outils .....	13
Figure 8. Vue Grille .....	13
Figure 9. Vue Tableau.....	14
Figure 10. Paramètres .....	15
Figure 11. Langue .....	15
Figure 12. Ajouter Topic.....	16
Figure 13. Structure interne du Topic .....	17
Figure 14. Ajouter Tâche .....	18
Figure 15. Menu déroulant .....	18
Figure 16. Ajouter des participants .....	19
Figure 17. Utilisateurs .....	20
Figure 18. Ajouter une Collection.....	21
Figure 19. Ajouter un Topic à une Collection.....	22
Figure 20. hashtag BIM .....	23
Figure 21. Informations et détails sur la Tâche.....	24
Figure 22. Ajouter Image/Lien .....	25
Figure 23. Ouvrir Image/liens .....	25
Figure 24. Messagerie intégrée .....	26
Figure 25. Journalisation et audit .....	27
Figure 26. Importer-Exporter BCF .....	28
Figure 27. usBIM.bcf.....	28
Figure 28. Fonctionnalités pour le travail collaboratif de usBIM.browser .....	29



Éd.	1
Rév.	3
Date	05/04/2023

Figure 29. Section Tâche .....30

Figure 30. Interface lors de la création d'une tâche.....30

Figure 31. Menu déroulant de la Tâche .....31

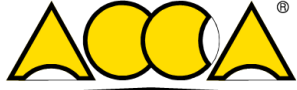
Figure 32. Gestion des Participants .....31

Figure 33. Messagerie .....32

Figure 34. Barre d'outils de usBIM.resolver .....32

Figure 35. Sélectionner des objets .....33

Figure 36. Workflow usBIM.resolver .....34

 ACCA SOFTWARE	usBIM.resolver – Manuel Utilisateur	Éd. <b>1</b>
		Rév. <b>3</b>
		Date <b>05/04/2023</b>

## 1 usBIM.resolver

**usBIM.resolver** est un service cloud utilisé pour organiser, planifier et suivre les activités de résolution des criticités sur des modèles ou des documents techniques.


Réalisé pour la gestion des Topics, usBIM.resolver permet de créer et de gérer différentes activités et problèmes qui se présentent pendant chaque phase du projet de construction et aide à toujours respecter les délais, qu'il s'agisse d'un projet d'équipe ou d'une liste de tâches.

Toute l'Équipe de conception est impliquée dans la détection des problèmes, la recherche de solutions et les modifications, avec la possibilité de laisser des notes sur les projets et sur les activités.

usBIM.resolver permet de surveiller l'état d'une activité en assurant la bonne gestion des participants et le respect des délais préétablis, en ayant constamment le contrôle sur toutes les informations utiles pour optimiser le processus.

Le premier avantage est la réduction de la production excessive et de la redondance des activités et des données, du moment que seulement le processus requis est produit au moment et avec la quantité d'informations nécessaire.

L'intégration d'une méthodologie de gestion de projet avec la méthode Kanban permet d'obtenir un outil puissant mais en même temps intuitif pour gérer le développement d'un projet à travers l'amélioration des processus de travail, grâce à la création et la gestion de Topics et de Tâches.

	<b>usBIM.resolver – Manuel Utilisateur</b>	Éd. <b>1</b>
		Rév. <b>3</b>
		Date <b>05/04/2023</b>

## 2 Définitions de Topic, de Tâche et de Collection

### 2.1 Le Topic

Le Topic correspond au sujet de la discussion.

Avec le Topic, il est possible de représenter et de visualiser les flux de travail du début à la fin, de façon à identifier des éléments à améliorer et affecter des activités spécifiques aux collaborateurs, en en gérant donc les rôles et les tâches au sein de l'équipe de projet, en augmentant ainsi la productivité

Les Topics créés sont affichés de manière simple et intuitive en fonction des informations saisies durant la création, telles que l'Étape/l'État/la Priorité/l'Échéance afin de pouvoir identifier et appliquer rapidement les bonnes informations.

### 2.2 La Tâche

À l'intérieur du topic, il est possible de créer des Tâches, c'est à dire des activités déjà planifiées qui doivent être effectuées, et qui permettent de surveiller tous les processus en cours d'exécution.

Pour chaque Tâche, comme pour les Topics, il est possible de définir Étape/État/Priorité/Échéance.


À chaque Topic/Tâche, il est possible d'associer un modèle, un document ou d'autres fichiers qui feront l'objet de la discussion, de plus il est possible d'ajouter des collaborateurs.

De cette façon, les inefficacités les passages manquants ou à supprimer sont mis en évidence.

### 2.3 La Collection

La Collection peut être considérée comme un conteneur à l'intérieur duquel archiver des Topics concernant le même sujet, de façon à pouvoir les retrouver rapidement, les partager avec d'autres collègues, et de pouvoir y accéder à tout moment.

Par exemple il est possible de créer une collection pour archiver tous les Topics liés à un projet ou à un client spécifique.

	<b>usBIM.resolver – Manuel Utilisateur</b>	Éd. <b>1</b>
		Rév. <b>3</b>
	Date <b>05/04/2023</b>	

### 3 S'identifier

Pour accéder à l'application usBIM.resolver, il est nécessaire de se connecter sur usBIM, le système intégré d'Applications et de Fonctionnalités pour gérer la numérisation des bâtiments et des infrastructures de manière simple et collaborative, en ligne avec n'importe quel dispositif.

usBIM est accessible à l'adresse suivante :

<https://cloud.usbim.com>

Pour accéder au service il est nécessaire de saisir le Nom d'utilisateur et le Mot de passe associés au propre compte ACCA. Si l'utilisateur ne dispose pas d'un compte, il est possible d'en créer un nouveau en cliquant sur le bouton « Enregistrement » et en suivant la procédure qui s'affichera.

Il est également possible de se connecter à travers un compte : Google, Twitter, Apple, Facebook ou LinkedIn (Figure 1)

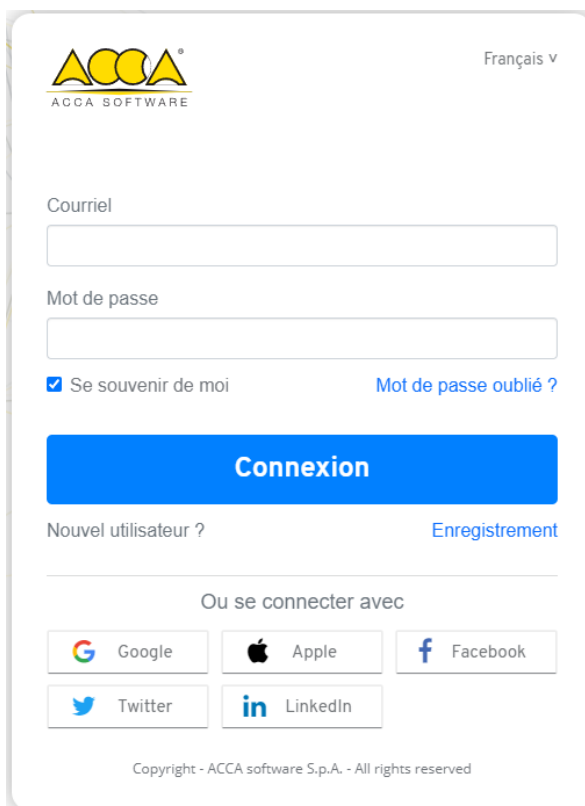



Figure 1. Fenêtre d'accès

**Déploiement des services :** usBIM.resolver est basé sur technologie Cloud qui fait partie de l'écosystème usBIM et donc est accessible à partir de tous les dispositifs connectés à internet. L'application est distribuée en mode SaaS (Software as a Service), garantissant la sécurité des informations à travers le protocole « https », l'accessibilité à partir de tout dispositif connecté à internet et la récupération des données en cas de perte partielle ou totale des données-même due à des événements exceptionnels.

	<b>usBIM.resolver – Manuel Utilisateur</b>	Éd. <b>1</b>
		Rév. <b>3</b>
		Date <b>05/04/2023</b>

Une fois l'accès à usBIM effectué, l'icône de usBIM.resolver sera disponible parmi les différentes applications de l'écosystème usBIM dans le panneau correspondant (Figure 2). En y cliquant dessus, il est possible d'accéder au logiciel de gestion de la construction de ACCA software, qui permet de gérer tous les problèmes qui surviennent pendant chaque phase du projet de construction, de toujours respecter les délais et de communiquer avec tous les membres de l'équipe.

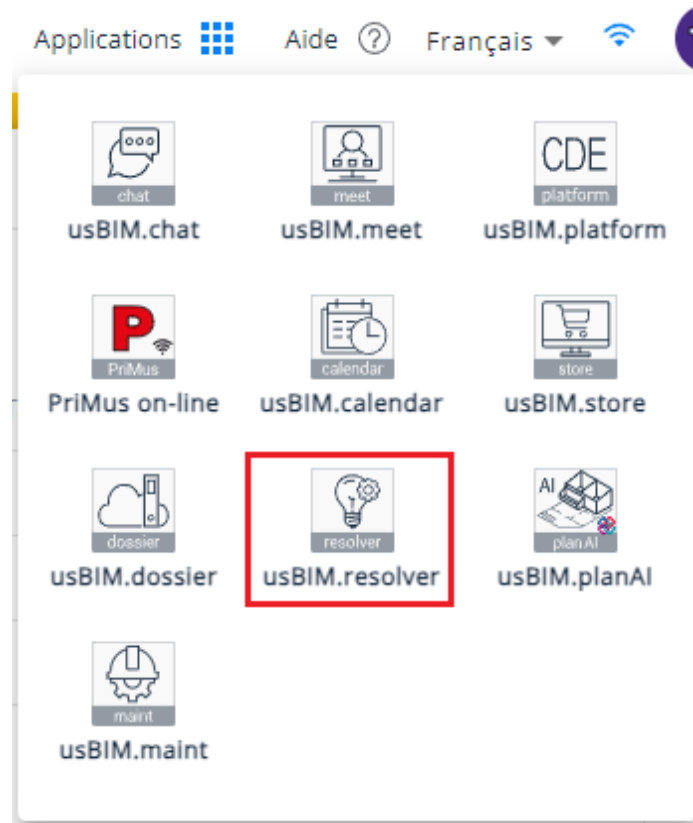



Figure 2. Menu des applications usBIM



	<b>usBIM.resolver – Manuel Utilisateur</b>	Éd. <b>1</b>
		Rév. <b>3</b>
		Date <b>05/04/2023</b>

## 4 Page d'accueil

La Page d'Accueil du service (Figure 3) met à disposition un tableau de bord qui contient un aperçu des Topics créés ou partagés avec nous, triés en fonction des données saisies lors de leur création et permet de visualiser le nombre de Topic créés avec différentes possibilités de les filtrer.

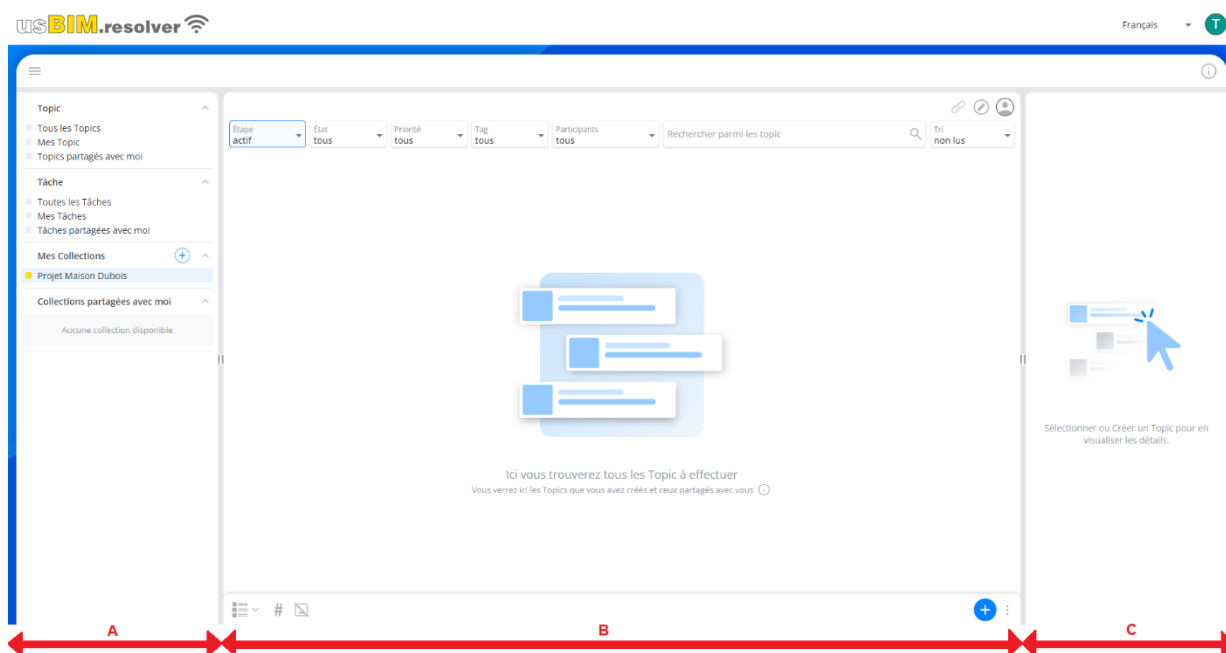


Figure 3. Page d'accueil

### 4.1 Structure

Dans la partie gauche de la fenêtre (section A Figure 3) plusieurs points d'accès aux Topic, aux Tâches et aux Collections sont présents, en fonction de filtres spécifiques (Figure 4) :

[1] **Topic**

- Tous les Topics
- Mes Topics
- Topics partagés avec moi

[2] **Tâche**

- Toutes les Tâches
- Mes Tâches
- Tâches partagées avec moi

[3] **Mes Collections**

- Ajouter une Collection

[4] **Collections partagées avec moi**

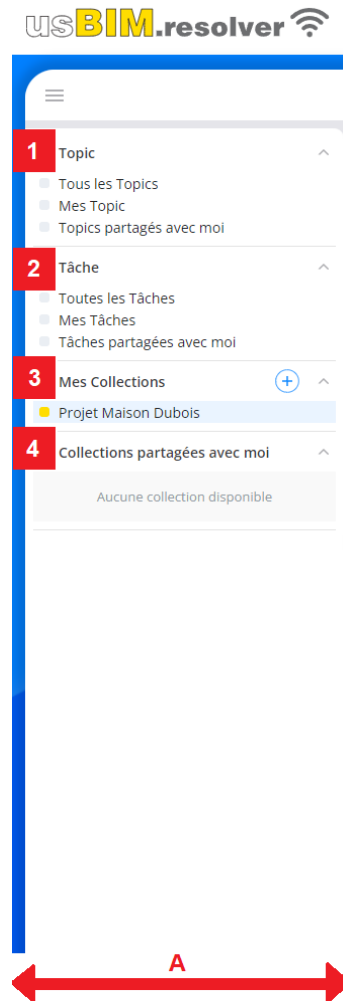


Figure 4. Menu Structure

La partie droite de la fenêtre (Section C Figure 3) au contraire, est dédiée aux informations et aux détails (Figure 5 ).

En sélectionnant n'importe quel Topic/Tâche/Collection, tous les détails de ceux-ci seront affichés dans cette section, comme par exemple:

- [1] Étape, Priorité, État, Titre, Description ;
- [2] Collections ;
- [3] Image d'aperçu ;
- [4] Détail : Propriétaire, date de création, dernière modification, échéance et effectué du/au ;
- [5] Tags associés ;
- [6] Participants.

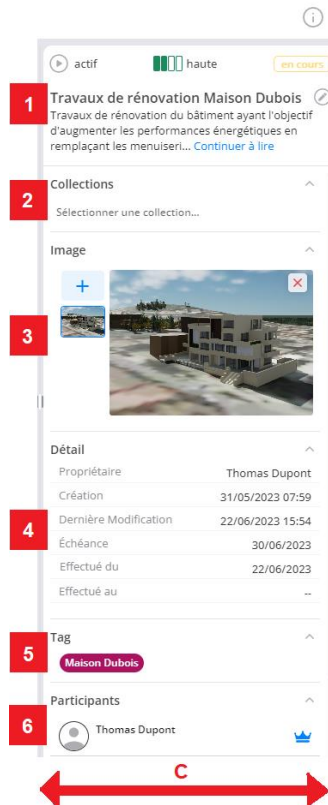


Figure 5. Détail

#### 4.1.1 Filtres

Dans la section centrale (section B Figure 3), en haut, tous les différents modes de filtrage sont affichés, avec la barre de recherche textuelle et la fonctionnalité de tri (Figure 6).

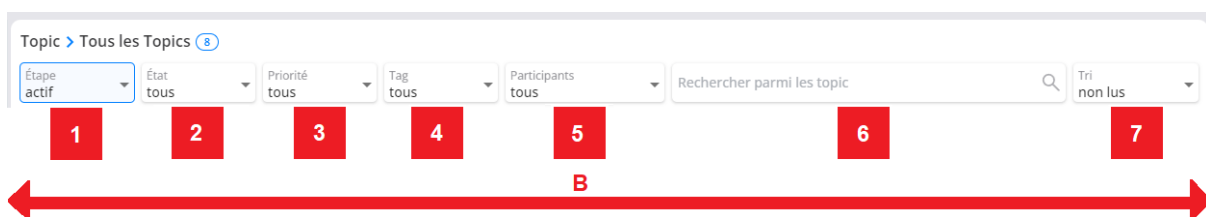
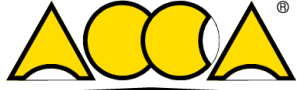


Figure 6. Barre des filtres

Notamment, il est possible de filtrer les Topics par Étape – État – Priorité – Tags et Participants, il est donc possible d'afficher :

[1] en filtrant en fonction des Étapes :

- Tous les Topics ;
- Seulement les topics actifs ;
- Seulement les topics suspendus ;
- Seulement les topics archivés ;

 ACCA SOFTWARE	usBIM.resolver – Manuel Utilisateur	Éd. <b>1</b>
		Rév. <b>3</b>
		Date <b>05/04/2023</b>

[2] en filtrant en fonction des États :

- Tous ;
- Brouillon ;
- À effectuer ;
- En cours ;
- Complété ;
- Fermé ;

[3] en filtrant en fonction des Priorités :

- Tous ;
- Critique ;
- Urgent ;
- Haute ;
- Moyenne ;
- Basse ;

[4] en filtrant en fonction des Tags :

- Tous ;
- Des tags spécifiques ;

[5] en filtrant en fonction des Participants :

- Utilisateurs participant aux Topic ;
- Seulement responsable ;

[6] Recherche textuelle :

- Rechercher parmi les Topic à travers un texte ;

[7] Tri :

- Utilisateur ;
- Non lus ;
- Date de Création ;
- Dernière modification ;
- Échéance.

#### 4.1.2 Outils et affichage

Toujours dans la section centrale (section B Figure 3), en bas, tous les outils nécessaires à la création et à la visualisation des Topics sont présents (Figure 7).

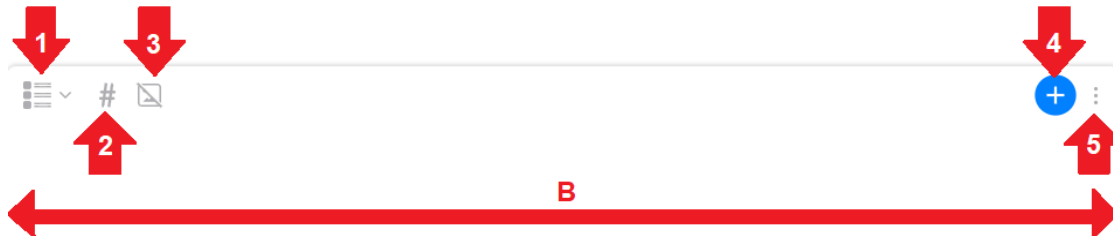


Figure 7. Barre d'outils

**Flèche 1.** Sélectionner une vue : permet de choisir entre deux types d'affichage, à Grille ou à Tableau ;

**Flèche 2.** Ouvrir tous les tags : permet d'afficher ou de masquer tous les tags associés aux Topics ;

**Flèche 3.** Masquer images : permet de masquer ou d'afficher les images associées aux Topics ;

**Flèche 4.** Ajouter Topic : permet de créer des nouveaux Topics ;

**Flèche 5.** Importer/Exporter BCF : permet d'importer ou d'exporter des Topics au format BCF.

En particulier, en cliquant sur l'icône « Sélectionner une vue » (flèche 1 Figure 7), il est possible de modifier le mode d'affichage en passant d'un simple système à grille ou à un tableau kanban pour affecter, démarrer, suivre, gérer et contrôler les différentes activités du projet.

##### 4.1.2.1 Affichage Grille

Les Topics sont affichés comme une liste d'éléments (Figure 8) ;

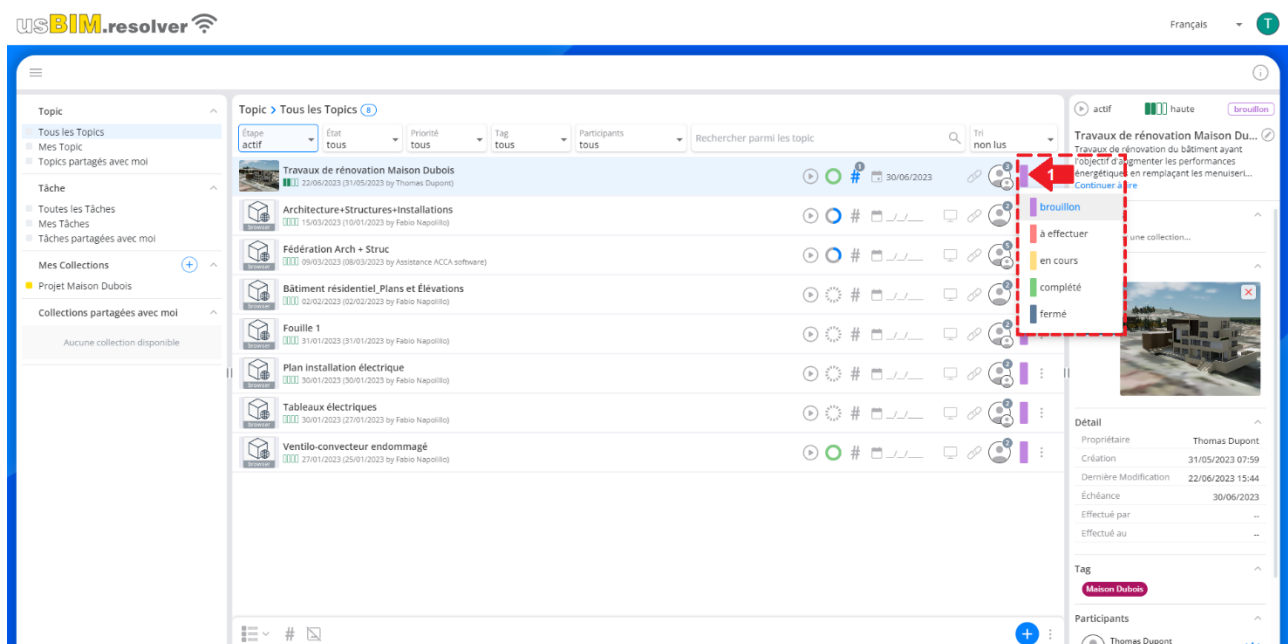



Figure 8. Vue Grille

	<b>usBIM.resolver – Manuel Utilisateur</b>	Éd. <b>1</b>
		Rév. <b>3</b>
		Date <b>05/04/2023</b>

Dans ce mode d'affichage, il est possible de mettre à jour l'État du Topic, en cliquant sur l'icône correspondante (flèche 1 Figure 8) et en choisissant parmi les options disponibles en fonction de l'état d'avancement du Topic.

#### 4.1.2.2 Affichage Tableau

Dans ce mode, au contraire, les Topics seront affichés dans un tableau kanban organisé en 5 colonnes (Figure 9). Chaque colonne représente une phase différente du flux de travail (« brouillon » - « à effectuer » - « en cours » - « complété » - « fermé »). Les Topics sont déplacés d'une phase à l'autre jusqu'à leur achèvement.

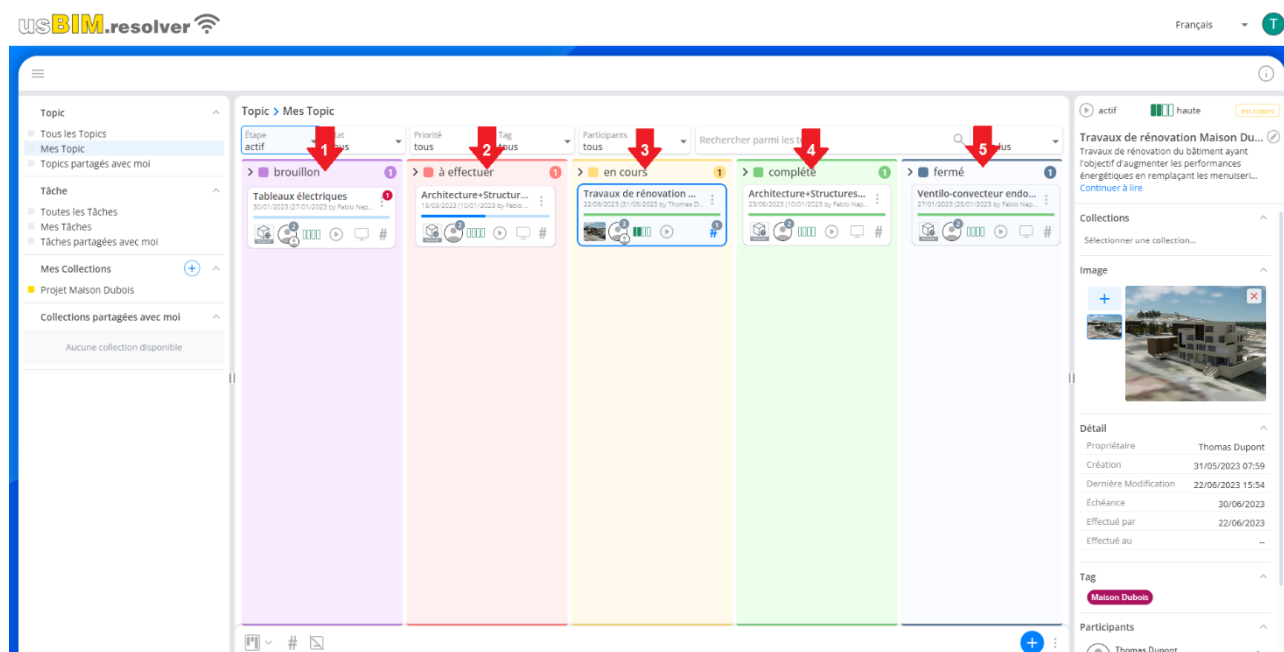



Figure 9. Vue Tableau

En effet, un Topic/Tâche peut être associé à différents états, distingués par couleur : violet pour l'état « Brouillon » (flèche 1 Figure 9), orange pour l'état « À Effectuer » (flèche 2 Figure 9), jaune pour l'état « En Cours » (flèche 3 Figure 9), vert pour l'état « Complété » (flèche 4 Figure 9) et gris-bleu pour l'état « Fermé » (flèche 5 Figure 9). L'état représente l'avancement du Topic/tâche, notamment :

- **BROUILLON** : le Topic/la Tâche est en train d'être défini ;
- **À EFFECTUER** : le Topic/la Tâche doit être considéré comme à résoudre ;
- **EN COURS** : le Topic/la Tâche est en cours de traitement ;
- **COMPLÉTÉ** : le Topic/la Tâche a été terminé et est en attente de vérification ;
- **FERMÉ** : le Topic/la Tâche est terminé et vérifié.

Dans ce mode d'affichage, pour mettre à jour les progrès du projet, il suffit de glisser-déposer les Topics/Tâches d'une étape à l'autre.

	<b>usBIM.resolver – Manuel Utilisateur</b>	Éd. <b>1</b>
		Rév. <b>3</b>
		Date <b>05/04/2023</b>

## 4.2 Paramètres

Il est possible d'accéder aux paramètres de l'application en cliquant sur l'icône « Compte » (flèche 1 Figure 10) et en cliquant sur le bouton « Paramètres ». Cette opération active une fenêtre dans laquelle toutes les options éditeur (Figure 10) sont présentes :

- Demander les données du Topic avant de le créer
- Demander les données de la Tâche avant de la créer
- Demander les données de la Collection avant de la créer
- Ouvrir le Topic après l'avoir créé
- Confirmer avant de supprimer

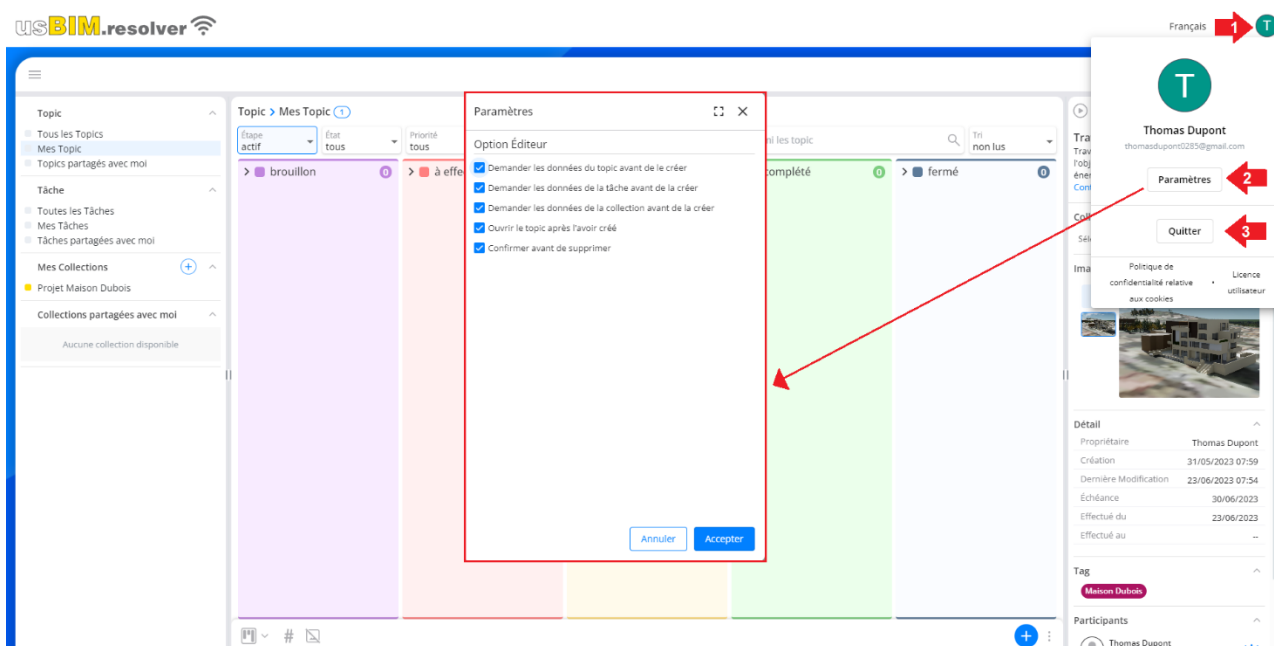


Figure 10. Paramètres

Il est donc possible de personnaliser la façon de travailler en cochant les options souhaitées.

En outre, il est possible de changer la **Langue** de l'application en choisissant parmi les 6 langues disponibles (Figure 11).

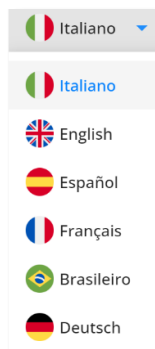



Figure 11. Langue

Pour fermer l'application, à tout moment, il est possible de cliquer sur « Quitter » (flèche 3 Figure 10).

	usBIM.resolver – Manuel Utilisateur	Éd. 1
		Rév. 3
	Date 05/04/2023	

## 5 Ajout des nouveaux Topics : Créer un Topic

Pour créer un nouveau Topic, cliquer sur le bouton « Ajouter Topic » (flèche 4 Figure 7).

Une fenêtre s'ouvre (Figure 12) dans laquelle il est possible de donner un Titre au Topic *\*champ obligatoire* (flèche 1 Figure 12), une Description (flèche 2 Figure 12), une éventuelle date d'échéance (flèche 3 Figure 12) et de définir l'Étape, l'État et la Priorité en fonction de l'importance du Topic pour l'avancement du projet.

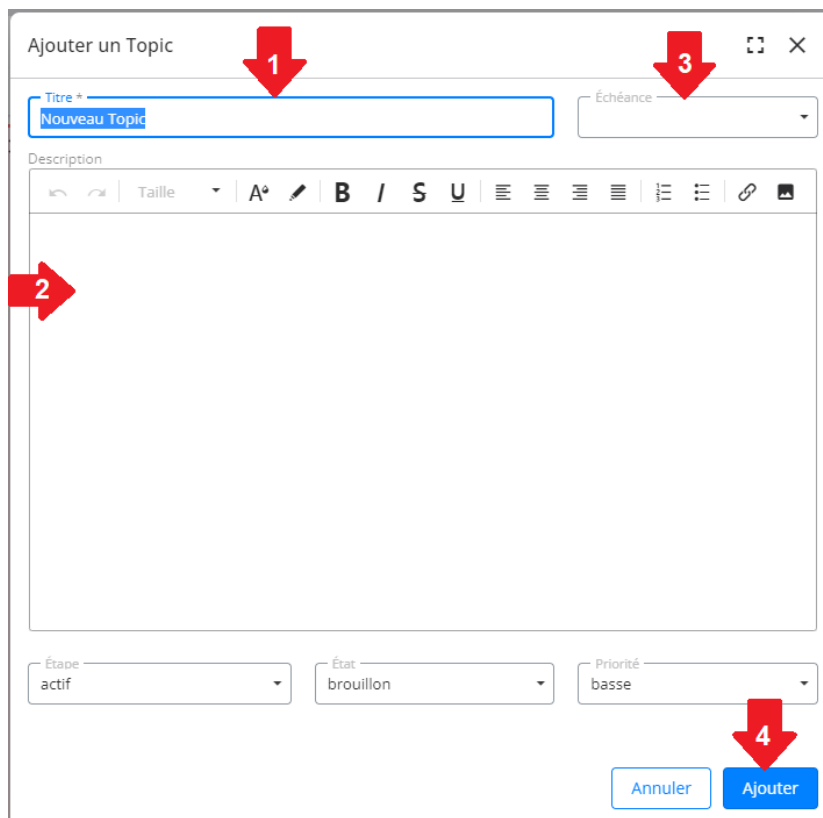


Figure 12. Ajouter Topic


Lorsque l'opération est complétée, en cliquant sur le bouton « Ajouter », le Topic est ouvert (Figure 13). À l'intérieur du Topic, il est possible de créer de nouvelles Tâches, c'est-à-dire des activités à effectuer qui permettent de décomposer l'activité plus complexe représentée par le topic en parties plus simples.

### 5.1 Structure interne du Topic

Une fois les opérations initiales de saisie des données d'identification du Topic terminées, la page pour la structuration des Tâches qui composent le Topic s'ouvre, ici il est également possible de le gérer du point de vue des aspects de partage et d'ajout d'informations (Figure 13).

La page est divisée en trois macro-sections. La section de gauche [1] (Figure 13) est dédiée au Topic avec les tâches correspondantes, dans cette section il est possible de créer de nouvelles Tâches, de gérer les participants, de modifier le titre ou la description et d'associer des Tags (comme décrit au paragraphe 9).



	usBIM.resolver – Manuel Utilisateur	
	Éd.	1
	Rév.	3
	Date	05/04/2023

La section centrale [2] (Figure 13) est dédiée à toutes les informations et les détails, dans cette section il est possible de visualiser le titre et la description de la Tâche, son état et la priorité qui lui est attribuée, ainsi que de joindre une image ou un lien au Topic ou à la tâche (comme expliqué dans le paragraphe 10).

Sur la droite, une section entièrement dédiée à la messagerie intégrée est présente [3] (Figure 13). Chaque Tâche a son propre canal de messagerie dédié à l'intérieur duquel créer des chats et des groupes de discussion sur des projets et/ou des activités spécifiques.

Même pour les Tâches, il est possible de passer du mode d'affichage Grille au mode d'affichage Tableau (flèche 1 Figure 13).

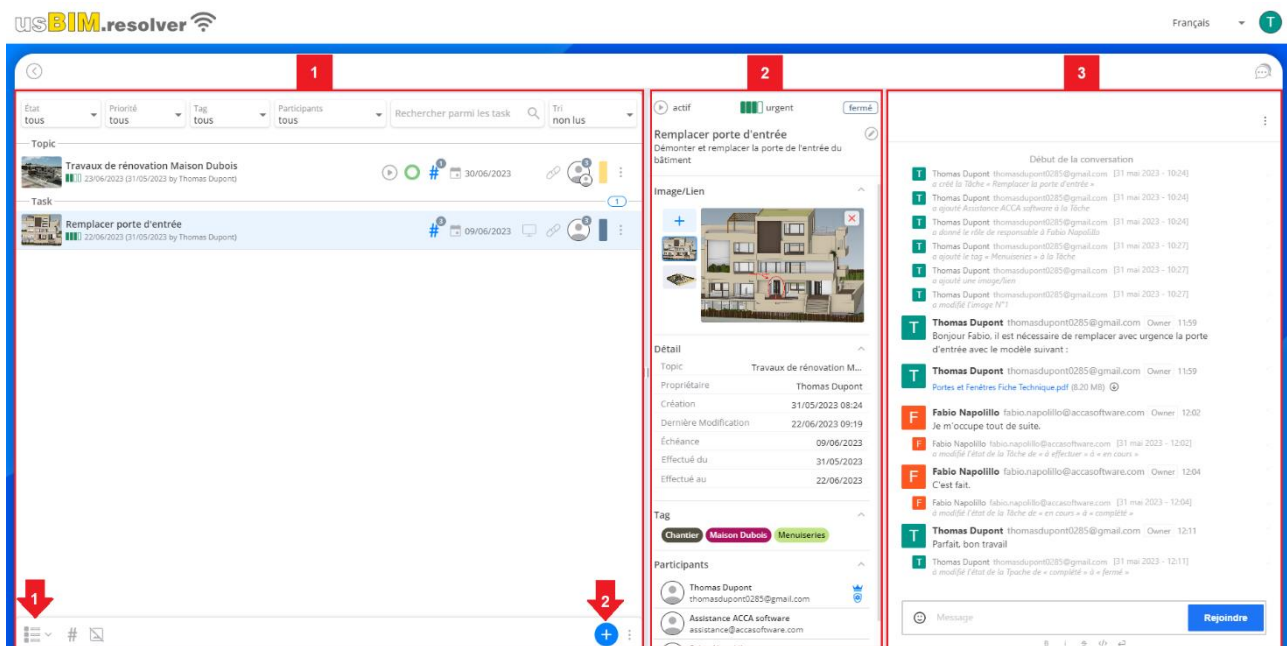



Figure 13. Structure interne du Topic

## 6 Ajout de nouvelles Tâches aux Topic : Créer une Tâche

Une fois le Topic créé, il est possible d'y ajouter des nouvelles Tâches, c'est à dire des activités à effectuer et qui permettent de décomposer l'activité plus complexe représentée par le topic en parties plus simples. En cliquant sur le bouton « + » ajouter tâche (flèche 2 Figure 13), la procédure à suivre sera la même déjà vue pour le Topic, une fenêtre s'ouvrira dans laquelle il est possible d'attribuer un Titre à la Tâche \**champ obligatoire*, une Description, une éventuelle échéance et définir l'État et la Priorité (Figure 14).

Comme pour le Topic, il est possible de joindre une ou plusieurs images, un lien, un modèle ou un document téléversé sur la plateforme ou encore d'envoyer n'importe quel fichier à travers le service de messagerie et communiquer immédiatement et dynamiquement avec un éventuel collaborateur.

	<b>usBIM.resolver – Manuel Utilisateur</b>	Éd. <b>1</b>
		Rév. <b>3</b>
	Date <b>05/04/2023</b>	

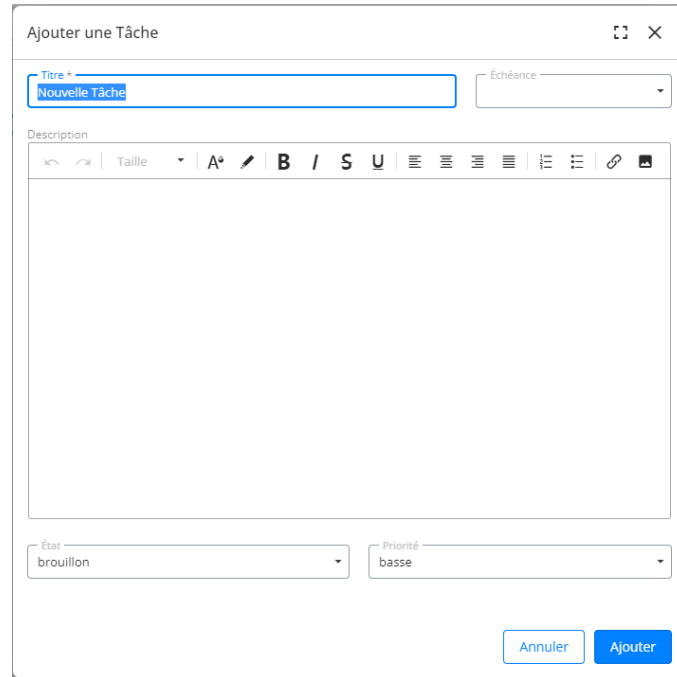


Figure 14. Ajouter Tâche

Pour compléter la création de la Tâche, cliquer sur le bouton « Ajouter » (Figure 14). Maintenant, nous aurons une vue d'ensemble de toutes les tâches créées (Figure 15).

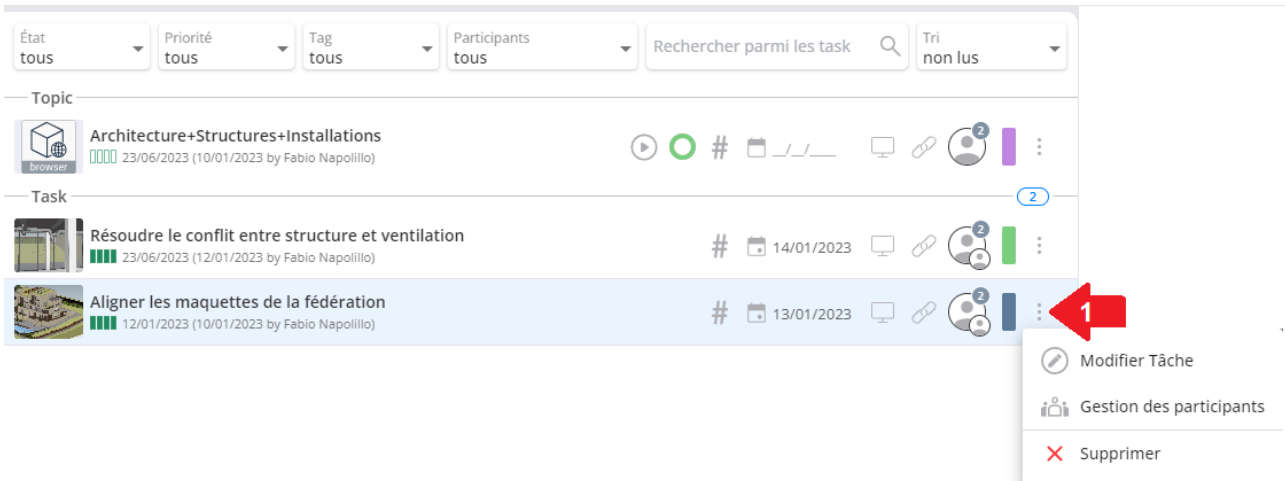



Figure 15. Menu déroulant

Comme déjà dit, nous avons deux modes d'affichage :

- Grille ;
- Tableau.

Dans les deux cas, en accédant au menu déroulant des tâches à travers l'icône des trois points (flèche 1 Figure 15), il est possible de modifier la tâche, de gérer les participants ou de la supprimer.

	<b>usBIM.resolver – Manuel Utilisateur</b>	Éd. <b>1</b>
		Rév. <b>3</b>
		Date <b>05/04/2023</b>

## 7 Gestion des Participants

Il est possible de partager l'ensemble du Topic ou chacune des Tâches. Pour partager, il suffit d'ajouter des participants à la Tâche.

Pour procéder à l'ajout de nouveaux participants, il est nécessaire de cliquer sur le bouton « Gestion des participants » du menu déroulant (Figure 15).

Une fenêtre s'ouvrira dans laquelle il est possible d'ajouter de nouveaux participants simplement en saisissant l'adresse e-mail de l'utilisateur avec lequel partager la tâche (flèche 1 Figure 16). Dans cette même fenêtre, il est également possible d'attribuer le rôle de responsable à un utilisateur en cliquant sur le bouton avec l'icône du bouclier (flèche 2 Figure 16).

Pour supprimer un participant, cliquer sur la croix rouge (flèche 3 Figure 16).

Il est également possible d'ajouter tous les utilisateurs du Topic sur la Tâche en cliquant sur le bouton avec les trois points en haut à droite (flèche 4 Figure 16), de télécharger la liste des participants au format .csv (flèche 5 Figure 16) ou de téléverser une liste précédemment définie (flèche 6 Figure 16) en utilisant les boutons en bas à gauche.

Pour confirmer les modifications, cliquer sur le bouton « Fermer ».

La même procédure permet d'ajouter des participants aux Topics et aux Collections.

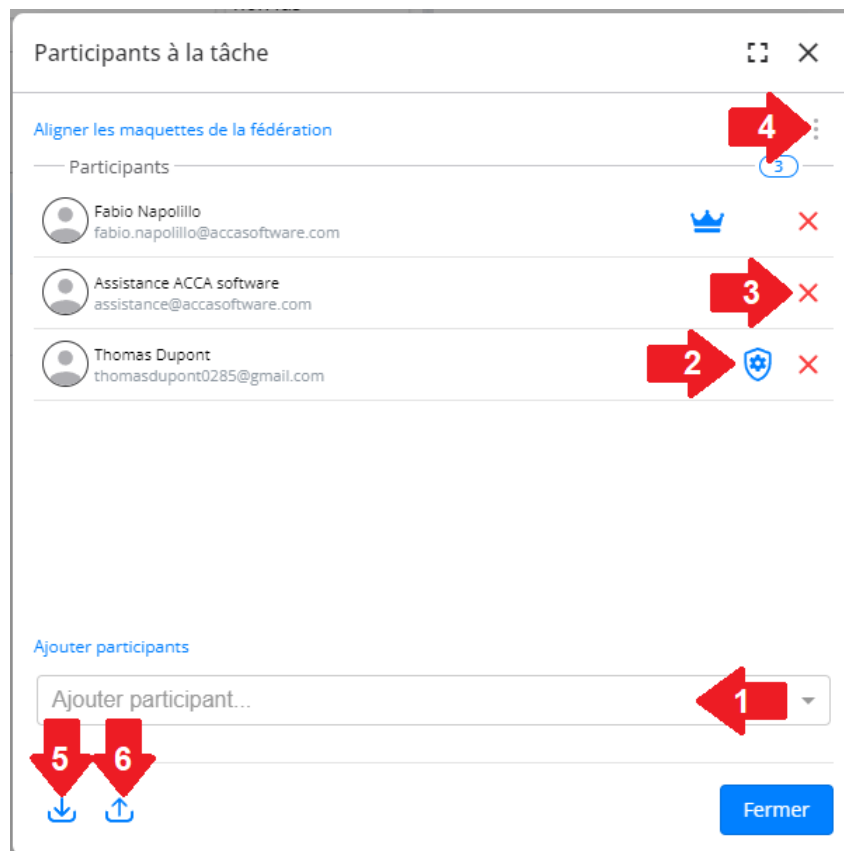



Figure 16. Ajouter des participants

	<b>usBIM.resolveur – Manuel Utilisateur</b>	Éd. <b>1</b>
		Rév. <b>3</b>
		Date <b>05/04/2023</b>




## 7.1 Utilisateurs

usBIM.resolveur s'adresse à tous les acteurs impliqués dans les processus de travail en équipe, à partir de la conception jusqu'aux phases de réalisation, de vérification et de maintenance du projet. Différents types de rôles peuvent être attribués aux utilisateurs :

**Administrateur** : c'est le créateur du Topic ou de la Tâche. Les fonctionnalités mises à disposition de l'Administrateur sont indiquées dans le tableau. Cet utilisateur ne peut pas être supprimé.

**Responsable** : c'est la personne chargée de résoudre le problème signalé, il dispose des mêmes fonctionnalités de l'Administrateur à l'exception de la possibilité de supprimer les Topic et les Tâches. Cet utilisateurs ne peut être supprimé que par l'administrateur.


**Utilisateur standard** : c'est une personne qui participe à la résolution du Topic, les fonctionnalités à sa disposition sont indiquées dans le tableau.

Opération	Administrateur	Responsable	Utilisateur standard
Création de Topic	✓	✓	✓
Création de Tâche	✓	✓	✓
Ajouter Participant	✓	✓	✓
Définir Responsable	✓	✓	✓
Modifier l'état d'avancement	✓	✓	✓
Définir Priorité	✓	✓	✓
Modifier Tâche	✓	✓	✓
Modifier Topic	✓	✓	✓
Attribuer #TagBIM	✓	✓	✓
Supprimer Topic	✓	✗	✗
Supprimer Tâche	✓	✗	✗

Figure 17. Utilisateurs

**Notifications** : tous les utilisateurs qui sont impliqués dans une activité recevront deux notifications, une à travers la messagerie interne et l'autre par l'email, cette dernière contiendra un lien direct à la tâche concernée. Ces notifications

	<b>usBIM.resolver – Manuel Utilisateur</b>	Éd. <b>1</b>
		Rév. <b>3</b>
	Date <b>05/04/2023</b>	

concerneront les événements qui se produisent à l'intérieur du Topic/Tâche (ajout d'un participant, modification de l'état d'avancement, modification ou élimination de Tâches).

## 8 Créer une Collection

Tous les Topics peuvent être regroupés dans une Collection.

La Collection est comme un conteneur à l'intérieur duquel archiver des Topics concernant le même sujet, de façon à pouvoir les retrouver rapidement, les partager avec d'autres collègues et de pouvoir y accéder à tout moment.

Pour créer une collection, cliquer sur « Ajouter une Collection » (flèche 1 Figure 18), puis attribuer un titre et une couleur à la collection. Confirmer la création de la collection en cliquant sur « Ajouter » (flèche 2 Figure 18).

Toutes les collections créées sont affichées dans la section « Mes Collections », tandis que dans la section « Collections partagées avec moi » se trouvent toutes les collections qui nous ont été partagées par d'autres utilisateurs disposant d'un abonnement à usBIM.resolver.

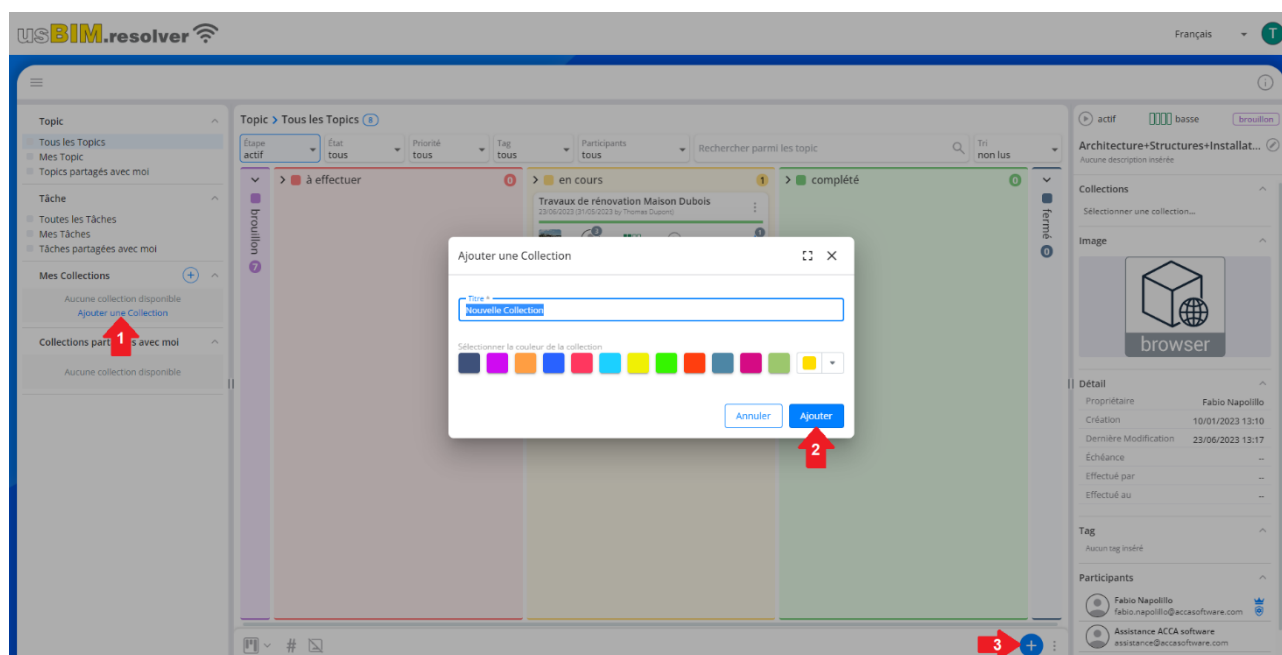



Figure 18. Ajouter une Collection

Une fois une collection créée, il est possible d'y ajouter des nouveaux Topics en les créant directement dans la collection, donc sélectionner la collection et cliquer sur le bouton « Ajouter Topic » (flèche 3 Figure 18), puis suivre la procédure mise en évidence dans les chapitres précédents.

Au contraire, pour ajouter un Topic déjà créé à une Collection, procéder de la façon suivante :

Sélectionner le Topic, dans la fenêtre informations et détails [2] (Figure 13), dans la section « Collections », cliquer sur le champ « Sélectionner une Collection » (flèche 1 Figure 19), un menu déroulant s'ouvrira dans lequel sélectionner la Collection souhaitée parmi celles déjà créées.

Un Topic peut être inséré même dans plusieurs Collections.

	usBIM.resolver – Manuel Utilisateur	Éd. 1
		Rév. 3
	Date 05/04/2023	

Ces opérations sont utiles pour cataloguer rapidement tous les Topics faisant partie d'une même catégorie ou d'un même projet, en facilitant ainsi les opérations de partage.

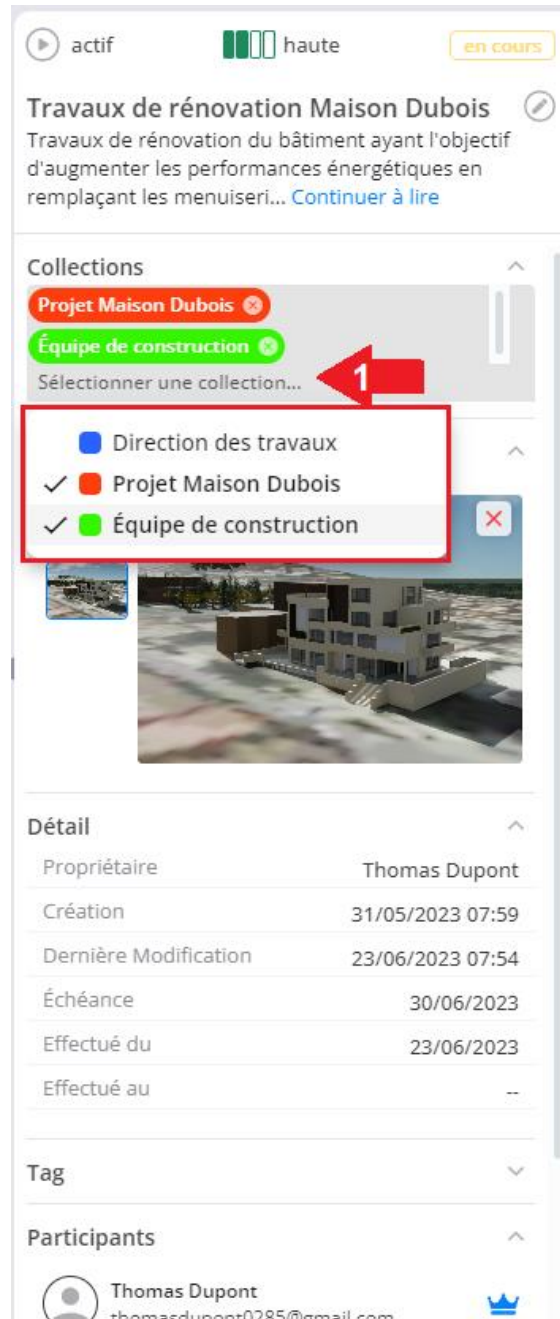



Figure 19. Ajouter un Topic à une Collection

	usBIM.resolver – Manuel Utilisateur	Éd. 1
		Rév. 3
	Date 05/04/2023	

## 9 # Tag

Des informations supplémentaires peuvent être ajoutées aux Topics et aux Tâches à travers des métadonnées, ces informations, dans usBIM.resolver, sont représentées par les **#TagBIM**.

Les TagBIM sont des étiquettes qui permettent d'ajouter des informations pour filtrer facilement les Topics et les Tâches.

Pour ajouter un Tag au Topic/Tâche, il suffit de cliquer sur le symbole dièse #, d'écrire le tag à ajouter dans le champ qui apparaît et de confirmer avec la touche Entrée du clavier. Tous les tags déjà créés seront éventuellement proposés dans un menu déroulant, afin de pouvoir les attribuer directement.

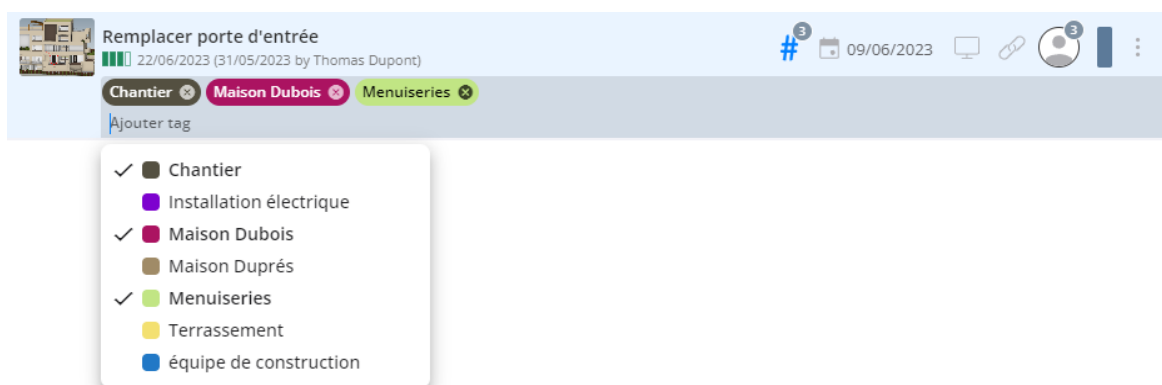


Figure 20. #TagBIM

## 10 Section Informations et détails

La section centrale, de la structure interne du Topic [2] (Figure 13), est dédiée aux informations et aux détails des Tâches (Figure 21).

Plus précisément, comme montré dans la Figure 21, il est possible de visualiser :

[1] **Étape, Priorité et État de la Tâche ;**

[2] **Titre de la Tâche avec une éventuelle description ;**


*En cliquant sur le bouton « Modifier la Tâche » représentée par l'icône d'un crayon à l'intérieur d'un cercle, il est possible d'apporter des modifications à la Tâche sélectionnée.*

[3] **Ajouter Image/Lien ;**

Cette section contient toutes les images ajoutées à la tâche et les images d'aperçus des fichiers en pièce jointe (DWG, IFC, PDF, BCF, etc.).

[4] **Détail :**

- Titre du Topic
- Propriétaire
- Date de création
- Date de la dernière modification
- Échéance

	<b>usBIM.resolver – Manuel Utilisateur</b>	Éd. <b>1</b>
		Rév. <b>3</b>
		Date <b>05/04/2023</b>

- Effectué du/au

#### [5] Tag ;

Dans ce champ, il est possible de visualiser tous les tags associés à la Tâche.

#### [6] Participants.

Dans cette section il est possible de visualiser tous les utilisateurs qui participent à la Tâche.

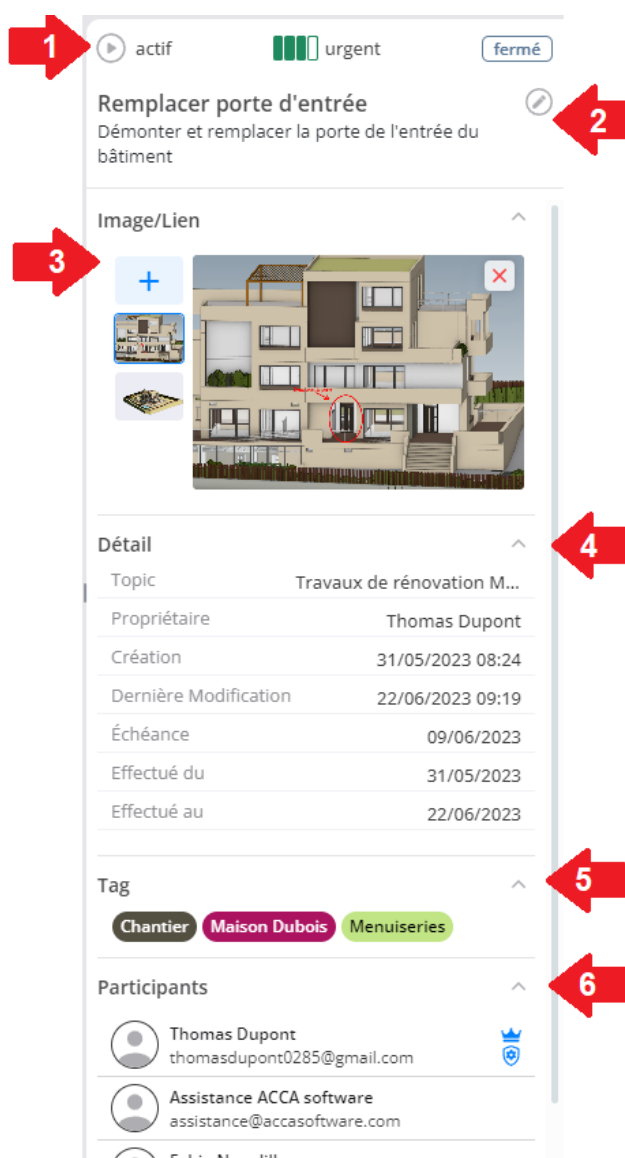



Figure 21. Informations et détails sur la Tâche



	usBIM.resolver – Manuel Utilisateur	Éd. 1
		Rév. 3
	Date 05/04/2023	

## 11 Ajouter Image/Lien

Pour ajouter une image ou un lien au Topic/Tâche, il suffit de cliquer sur l'icône avec le + (flèche 3 Figure 21) une fenêtre s'ouvrira, dans laquelle il est possible d'ajouter un lien directement à partir de la plateforme (flèche 1 Figure 22) ou de télécharger une image depuis l'Ordinateur (flèche 2 Figure 22).

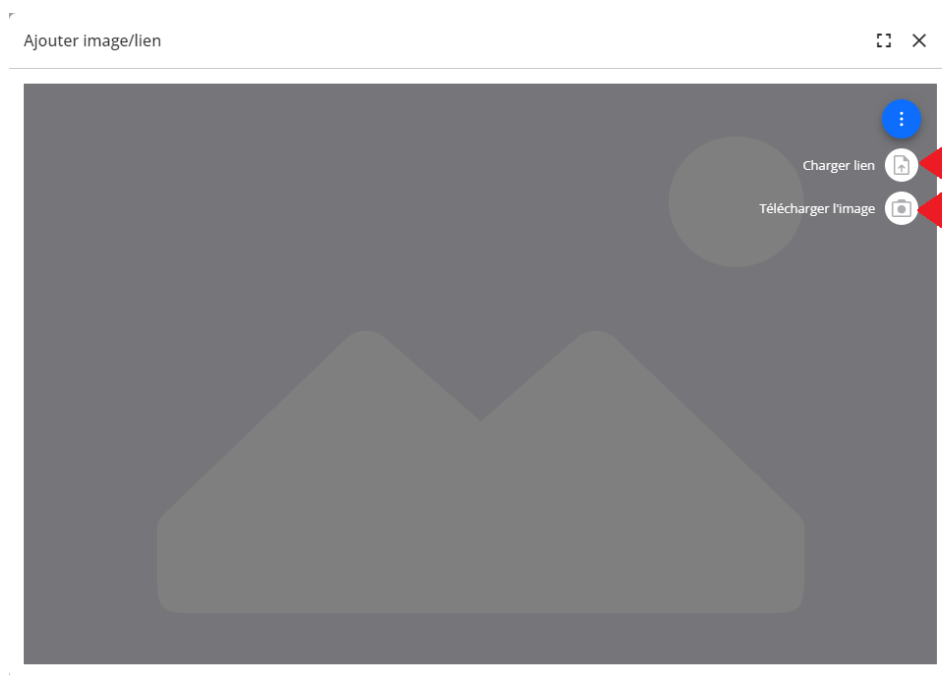


Figure 22. Ajouter Image/Lien

Une fois un lien ajouté à la Tâche, il suffit de cliquer sur l'icône de l'écran (flèche 1 Figure 23) pour l'ouvrir et de cliquer sur l'icône du dossier (flèche 2 Figure 23) pour ouvrir le dossier contenant le fichier sur la plateforme.

Pour supprimer une image ou un lien, il suffit de cliquer sur le bouton avec la croix rouge « Supprimer » (flèche 3 Figure 23).



Figure 23. Ouvrir Image/lien

## 12 Messagerie

Avec usBIM.resolveur la communication et le partage des informations deviennent très simple grâce au système de messagerie intégré. usBIM.resolveur, en effet, met à disposition un système de messagerie qui peut être utilisé pour échanger en temps réel avec les participants de chaque tâche spécifique et pour envoyer des liens directs concernant les problèmes mis en évidence sur un modèle, pour partager des fichiers, des projets et des documents (section 3 Figure 13).

Pour commencer une discussion, une fois le texte à envoyer saisi, il suffit de cliquer sur le symbole de l'avion ou d'appuyer la touche Entrée du clavier. Il est également possible de mentionner un utilisateur dans la discussion en saisissant son adresse e-mail précédée de @.

La messagerie intégrée dans usBIM.resolveur, au-delà des fonctionnalités de base des systèmes de messagerie classiques dispose également de fonctionnalités avancées pour la collaboration, comme le partage de fichier, de modèles de grande dimension, de document et de données sans transférer de copies de fichiers et à travers un simple message. Pour envoyer un fichier directement à partir de l'ordinateur, il suffit de cliquer sur le bouton + situé en bas à droite de la fenêtre et sélectionner « ajouter des fichiers à partir de l'Ordinateur » (flèche 1 Figure 24) ou, pour envoyer un fichier déjà téléchargé sur la plateforme, il suffit d'effectuer un Glisser-Déposer directement dans la messagerie. Le collègue recevra en temps réel le message et disposera automatiquement des fonctionnalités pour visualiser les fichiers dans usBIM.browser ou pour les télécharger en local.

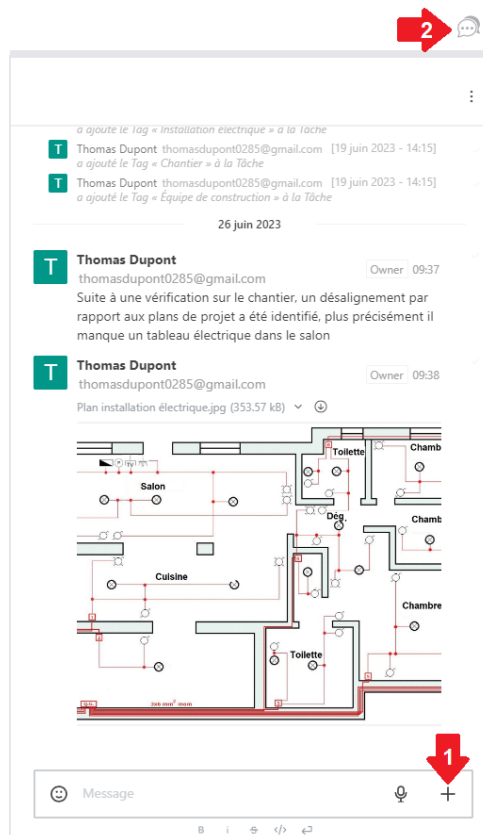



Figure 24. Messagerie intégrée

	<b>usBIM.resolver – Manuel Utilisateur</b>	Éd. <b>1</b>
		Rév. <b>3</b>
		Date <b>05/04/2023</b>

En cliquant sur l'icône de la bulle de dialogue (flèche 2 Figure 24), il est possible de masquer ou d'afficher la section dédiée à la messagerie.

## 12.1 Journalisation et Audit

usBIM.resolver tient trace des opérations effectuées à la fois au niveau du Topic et au niveau des Tâches (création de Topics/Tâches et de Collections, ajout ou élimination de participants, etc.) ce qui garantit la traçabilité historique des modifications apportées. (Figure 25)

Début de la conversation		
<b>T</b>	Thomas Dupont thomasdupont0285@gmail.com	[31 mai 2023 - 10:24]
	<i>a créé la Tâche « Remplacer la porte d'entrée »</i>	
<b>T</b>	Thomas Dupont thomasdupont0285@gmail.com	[31 mai 2023 - 10:24]
	<i>a ajouté Assistance ACCA software à la Tâche</i>	
<b>T</b>	Thomas Dupont thomasdupont0285@gmail.com	[31 mai 2023 - 10:24]
	<i>a donné le rôle de responsable à Fabio Napolillo</i>	
<b>T</b>	Thomas Dupont thomasdupont0285@gmail.com	[31 mai 2023 - 10:27]
	<i>a ajouté le tag « Menuiseries » à la Tâche</i>	
<b>T</b>	Thomas Dupont thomasdupont0285@gmail.com	[31 mai 2023 - 10:27]
	<i>a ajouté une image/liens</i>	
<b>T</b>	Thomas Dupont thomasdupont0285@gmail.com	[31 mai 2023 - 10:27]
	<i>a modifié l'image N°1</i>	

*Figure 25. Journalisation et audit*

## 13 Importer - Exporter au format BCF

Une autre possibilité que l'application met à disposition est celle d'importer ou d'exporter des fichiers au format BCF.

Le BCF est un format de fichiers ouvert, développé en 2009 et maintenu par buildingSMART International pour l'échange d'informations concernant les criticités relevées sur le modèle IFC.

Pour importer un document au format .bcf, il suffit de cliquer sur l'icône des trois points en bas de la structure des Topics (flèche 1 Figure 26) et de sélectionner l'option Importer BCF (flèche 2 Figure 26), de cette façon, un Topic, contenant toutes les issues du document BCF sous forme de Tâches, est créé automatiquement.

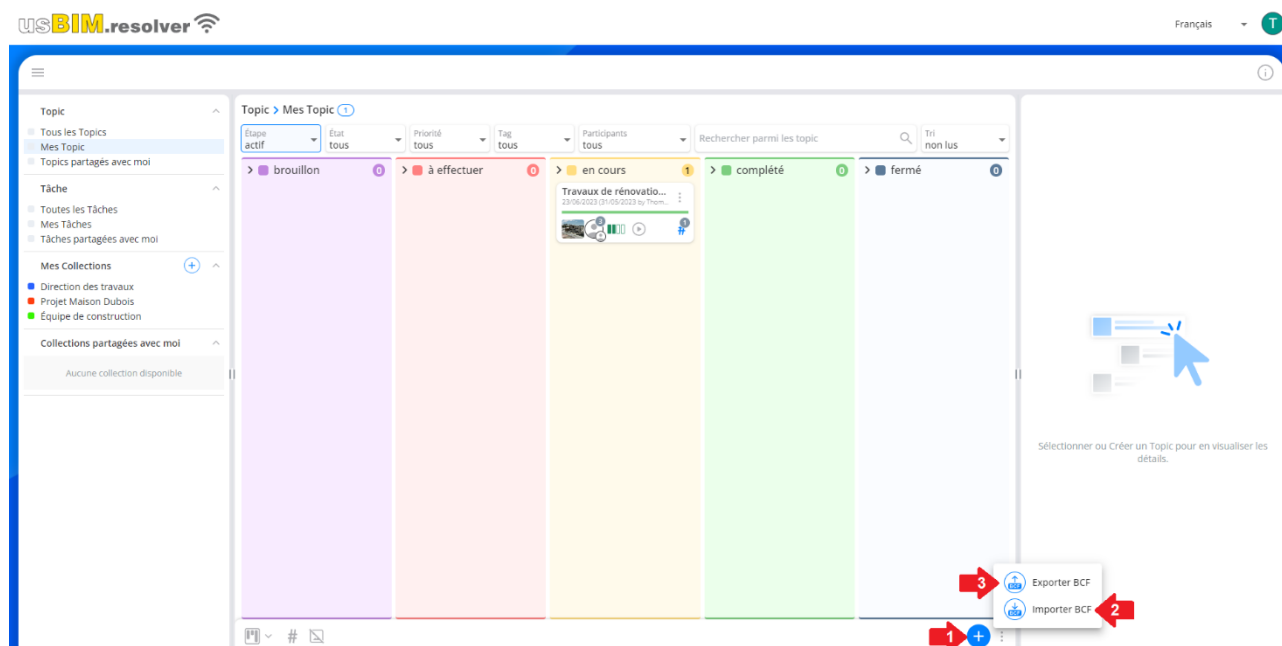
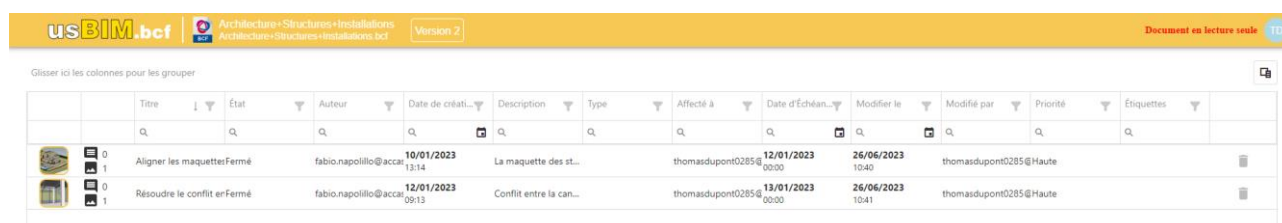


Figure 26. Importer-Exporter BCF

Vice-versa, en exportant un Topic dans un fichier .bcf (flèche 3 Figure 26), toutes ses Tâches seront converties en issue du format BCF. Le titre du Topic devient le nom du fichier exporté, tandis que chaque Tâche devient une issue du BCF et maintiendra une structure de données similaire à celle sur usBIM.resolver, avec les données relatives au propriétaire et à la date de création, la description, l'état et la priorité, la date d'échéance et les éventuelles conversations.

Les fichiers au format .bcf peuvent être téléversés et ouverts dans usBIM, grâce à l'application gratuite usBIM.bcf<sup>1</sup>. Le Topic exporté au format .bcf sera visualisé comme dans la Figure 27





	Titre	État	Auteur	Date de créati...	Description	Type	Affecté à	Date d'Échéan...	Modifier le	Modifié par	Priorité	Étiquettes
	Aligner les maquettes	Fermé	fabio.napolillo@acca	10/01/2023 13:14	La maquette des st...		thomasdupont0285@	12/01/2023 00:00	26/06/2023 10:40	thomasdupont0285@	Haute	
	Résoudre le conflit er	Fermé	fabio.napolillo@acca	12/01/2023 09:13	Conflit entre la can...		thomasdupont0285@	13/01/2023 00:00	26/06/2023 10:41	thomasdupont0285@	Haute	


Figure 27. usBIM.bcf

## 14 Intégration avec d'autres services

### 14.1 usBIM.browser

usBIM.resolver s'intègre à la visionneuse en ligne usBIM.browser, qui permet de visualiser, naviguer, d'ajouter des informations et de gérer la plupart des formats communs de fichiers.

<sup>1</sup> Pour en savoir plus sur l'utilisation de usBIM.bcf, lire le manuel d'utilisation dédié.

	<b>usBIM.resolveur – Manuel Utilisateur</b>	Éd. <b>1</b>
		Rév. <b>3</b>
		Date <b>05/04/2023</b>

Plus précisément, le service permet de :

- Naviguer le modèle 3D en ligne avec n'importe quel dispositif muni d'une connexion Internet ;
- Créer des liens entre les dessins, les rapports, les fiches techniques et les autres documents de projet ;
- Localiser toutes les informations sur les objets du modèle IFC en affectant des liens ou ajouter des informations supplémentaires en insérant des #TagBIM ;
- Utiliser l'intégration avec usBIM.resolveur pour résoudre de manière collaborative les potentiels problèmes rencontrés sur le modèle ;
- Utiliser des markups ou écrire des commentaires directement sur le modèle, utiles pour résoudre un problème identifié ;

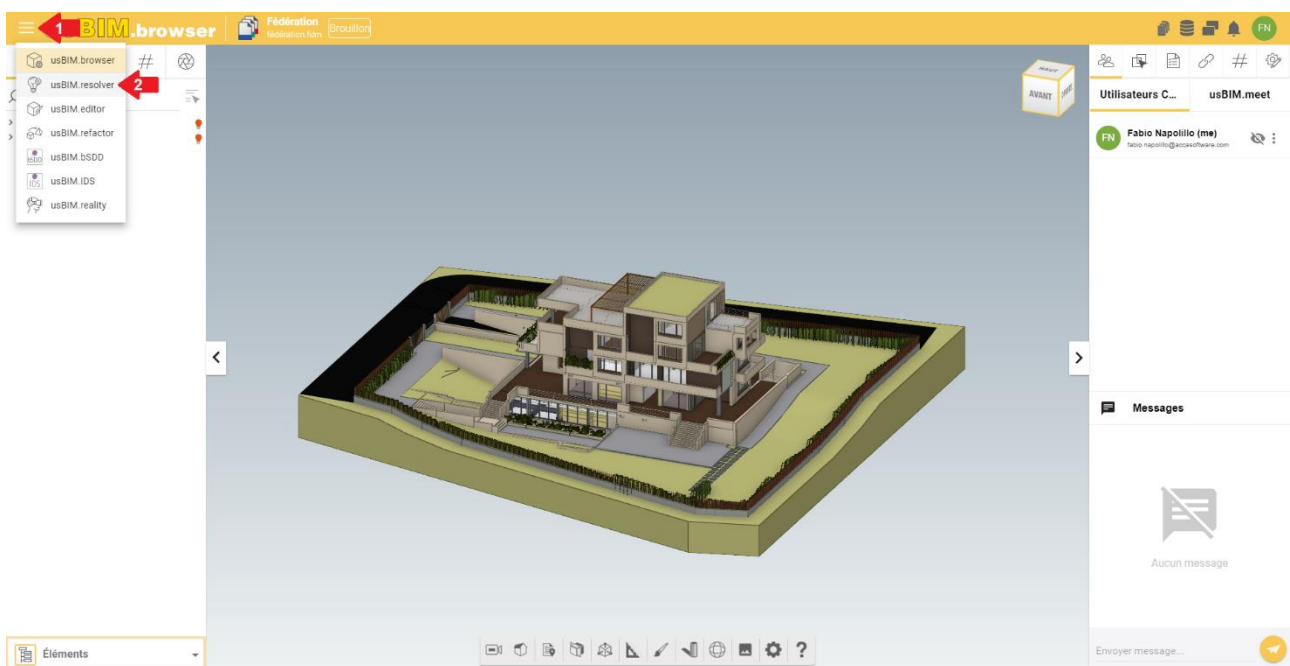


Figure 28. Fonctionnalités pour le travail collaboratif de usBIM.resolveur

La création de nouvelles tâches à partir des modèles permet de résoudre de manière collaborative les potentiels problèmes mis en évidence sur les documents de projet. En ouvrant le menu déroulant (flèche 1 Figure 28), il est possible d'accéder à la section dédiée à usBIM.resolveur (flèche 2 Figure 28). Ici, il est possible d'ajouter des nouvelles Tâches à travers une interface très semblable à celle déjà vue dans l'application.

Pour chaque issue mise en évidence, il est possible de créer une Tâche dédiée à sa résolution.

En cliquant sur le bouton « Ajouter Tâche » (flèche 1 Figure 29), une fenêtre s'ouvrira dans laquelle il est possible d'attribuer un titre (flèche 2 Figure 29), une description, une éventuelle date d'échéance (flèche 3 Figure 29) et de définir l'État et la Priorité en fonction de l'importance de la tâche pour l'avancement du travail (flèches 4-5 Figure 29).

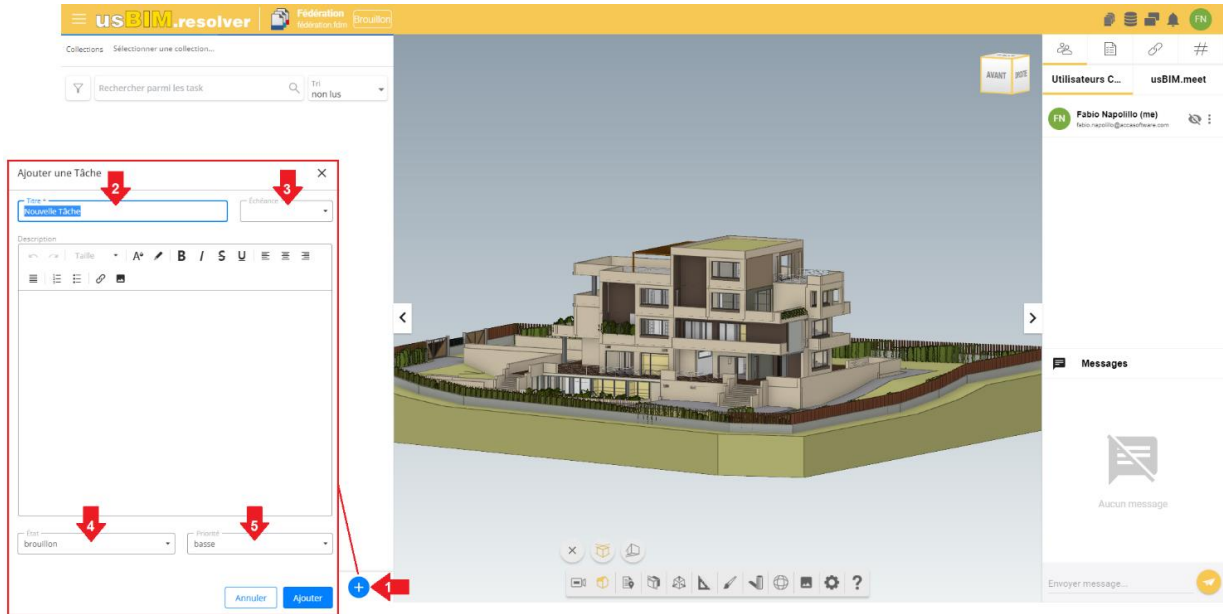


Figure 29. Section Tâche

usBIM.browser permet, en plus, d'enrichir la description des Tâches avec des notes graphiques. Grâce à des outils dédiés (flèche 1 Figure 30), il est possible d'insérer des markups sous forme de texte ou de formes, pour décrire, par exemple, les instructions à suivre sur le modèle graphique ou mettre en évidence un point précis sur lequel intervenir.

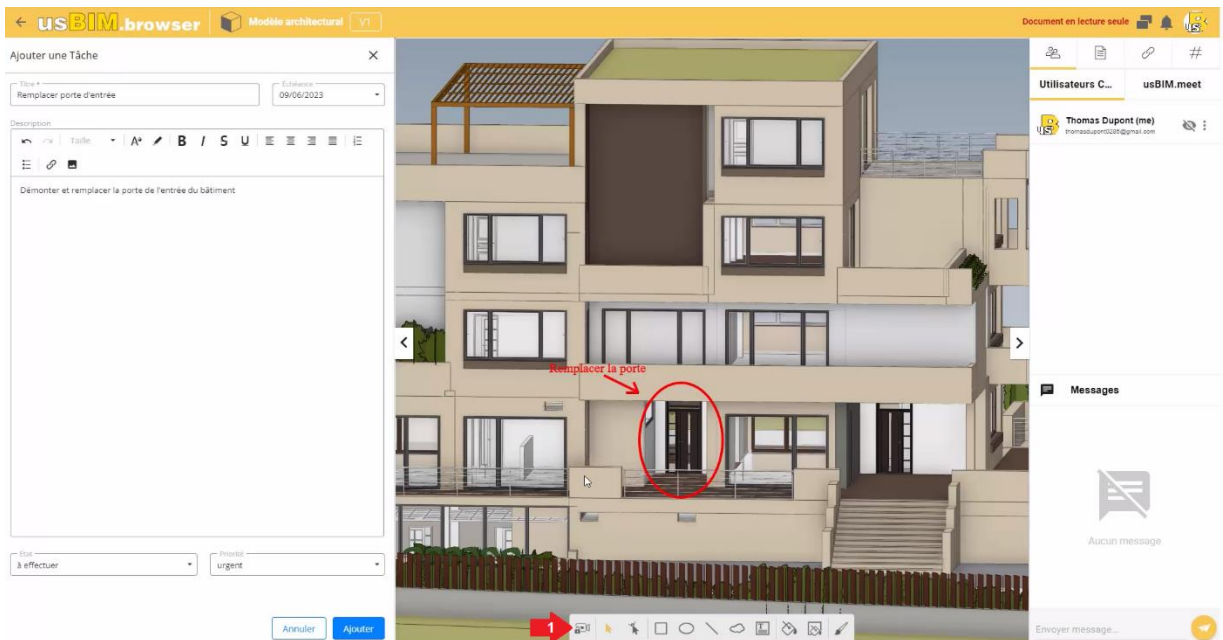



Figure 30. Interface lors de la création d'une tâche

Une fois la création de la Tâche terminée, il est possible de l'affecter à un collaborateur afin de la résoudre. Pour ajouter de nouveaux participants à la Tâche, il est nécessaire de cliquer sur le bouton « Gestion des participants » (flèche 3 Figure 31) accessible en cliquant sur les trois points de la Tâche, puis insérer, dans le champ correspondant, l'adresse e-mail de l'utilisateur à ajouter (Figure 32).

	<b>usBIM.resolver – Manuel Utilisateur</b>	Éd. <b>1</b>
		Rév. <b>3</b>
		Date <b>05/04/2023</b>

Depuis le menu déroulant, en cliquant sur le bouton « Modifier Tâche », il est possible de modifier la Tâche (flèche 2 Figure 31). En cliquant sur le bouton « Supprimer » (flèche 5 Figure 31), il est possible de supprimer la Tâche. De plus, en cliquant sur le bouton « Messagerie » (flèche 4 Figure 31), la fenêtre du canal de messagerie lié à la Tâche spécifique s'ouvrira (Figure 33).

L'utilisateur peut également ouvrir le détail de la Tâche (flèche 1 Figure 31) et visualiser toutes les informations nécessaires pour effectuer l'activité, comme la description et d'éventuels commentaires

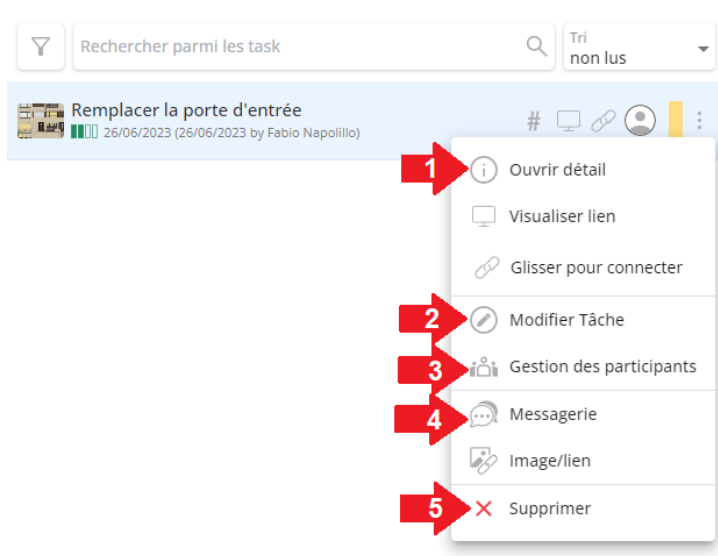


Figure 31. Menu déroulant de la Tâche

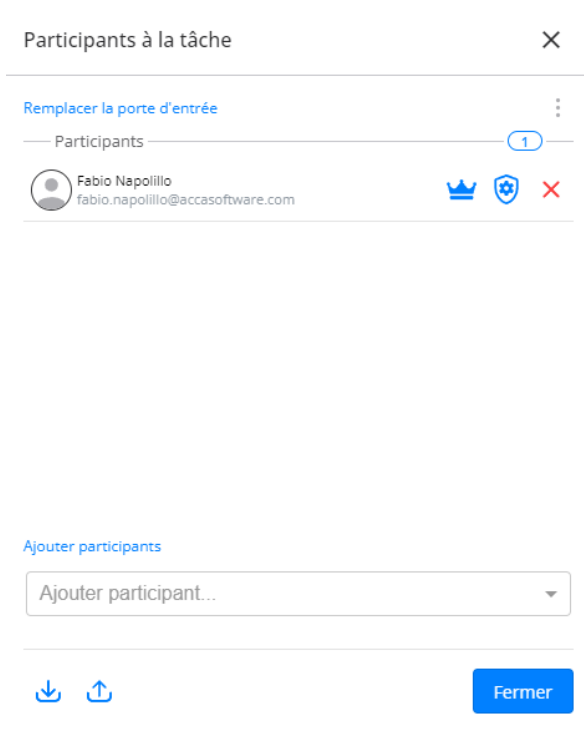



Figure 32. Gestion des Participants

 ACCA SOFTWARE	usBIM.resolveur – Manuel Utilisateur	Éd. 1
		Rév. 3
	Date 05/04/2023	

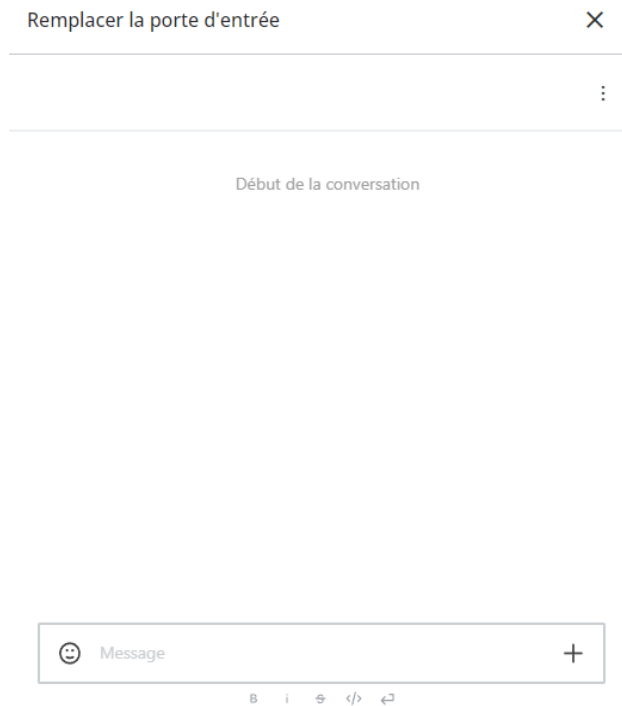


Figure 33. Messagerie


Toutes les nouvelles tâches créées dans usBIM.browser seront traitées en parallèle dans usBIM.resolveur, ce qui garantit l'interopérabilité entre les deux environnements.

En cliquant sur l'icône indiquée par la flèche 1 Figure 34, il est possible d'afficher ou masquer tous les tags associés à la Tâche sélectionnée ; en cliquant, au contraire, sur l'icône indiquée par la flèche 2 Figure 34, il est possible d'afficher ou masquer les images d'aperçu des différentes tâches : enfin, en cliquant sur l'icône indiquée par la flèche 3 Figure 34, la Tâche sélectionnée s'ouvrira dans une nouvelle fenêtre de usBIM.resolveur.



Figure 34. Barre d'outils de usBIM.resolveur



	<b>usBIM.resolver – Manuel Utilisateur</b>	Éd. <b>1</b>
		Rév. <b>3</b>
		Date <b>05/04/2023</b>

## 14.2 Associer les objets du modèle à la Tâche

Une autre fonctionnalité très utile est celle qui permet de sélectionner sur un modèle certains éléments, afin de les associer à une Tâche (Figure 35).

Pour ce faire, les étapes à suivre sont les suivantes :

1. Ouvrir, à partir du menu déroulant, l'intégration avec usBIM.resolver
2. Sélectionner directement sur le modèle ou à partir de sa structure, les éléments à associer à la Tâche

*NOTE : les éléments sélectionnés sont affichés à l'écran en jaune.*

3. Créer une nouvelle tâche en cliquant sur l'icône « Ajouter Tâche ».

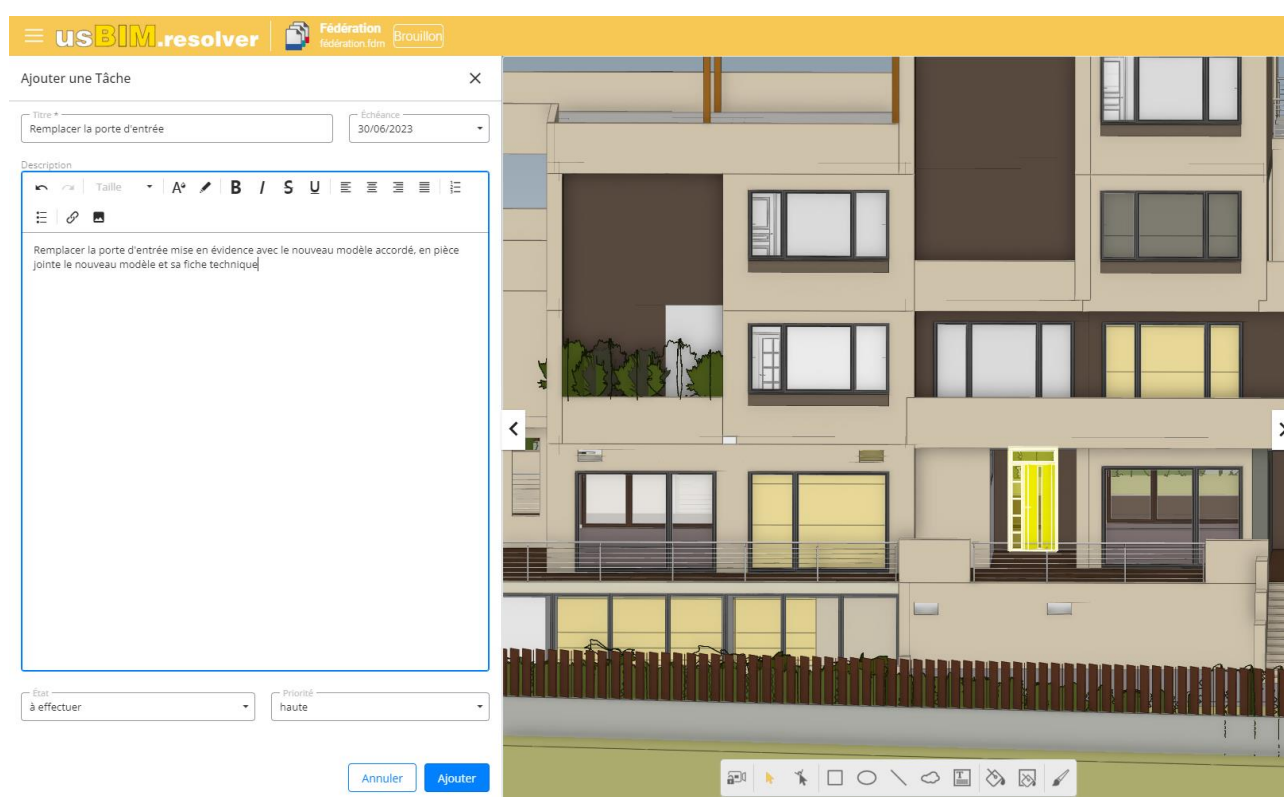


Figure 35. Sélectionner des objets

Une fois la Tâche créée, en cliquant sur le symbole de l'écran (indiqué par la flèche 4 Figure 34), la tâche s'ouvrira en montrant sur le modèle les objets sélectionnés.

## 15 Workflow à suivre pour une utilisation correcte de usBIM.resolveur



Figure 36. Workflow usBIM.resolveur