

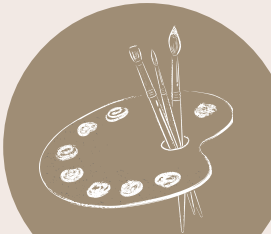
A top-down view of a workspace. In the top right, a silver laptop is partially visible with an orange folder and a vintage camera on top. Next to it is a white cup of black coffee on a wooden coaster, with a small wooden tray containing green leaves nearby. In the bottom right, a spiral-bound notebook is open, and a smartphone with a white screen is placed on it.

Storyboard

Formation *Canva*
pour les Office Managers

Amandine Déprez

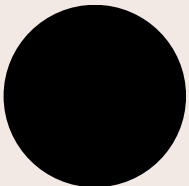
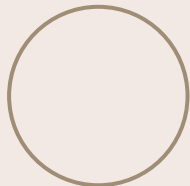
Ligne graphique et éditoriale



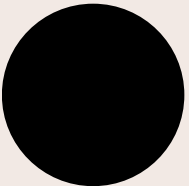
Couleurs



Marron : #9F8D75
Blanc : #FFFFFF
Beige : #FBF7F6
Noir : #000000



Bleu Canva : #00C4CC
Blanc : #FFFFFF
Gris Clair : #F5F5F5
Noir : #000000



Aa

Typographie

Titres	Montserrat
Paragrophes	Roboto
Notes	Lumios Marker



Tone of voice

Le tutoiement, afin de favoriser une proximité entre pairs Office Managers, et renforcer le sentiment de communauté professionnelle.

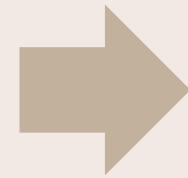


Style rédactionnel

Le registre de langage courant, agrémenté du vocabulaire spécifique à l'univers du design et/ou à l'environnement de Canva.



Storyboard des 5 écrans



P1 : Accueil dans le module

P2 : Modalités pratiques du module

P4 : Découverte interactive Obj. péda. 1

P6 : Activité interactive Obj. péda. 1

P10 : Découverte interactive Obj. péda. 2

Bonjour et bienvenue dans ce module de formation à **Canva**,
à destination des Office Manager.



Quoi ?



Pourquoi ?



Comment ?



Consigne

Cet écran d'accueil introduit le propos général du module, en répondant à “Quoi ?”, “Pourquoi?”, et “Comment?”.

Texte voix off

Néant.

Illustration / intégration

Néant.

Interaction, embranchement

- Les 3 boutons “quoi”, “pourquoi”, “comment” sont cliquables.
- Lorsqu'ils sont cliqués, ils ouvrent une fenêtre (cf page suivante).
- Le bouton flèche (à droite) ne devient cliquable que lorsque les 3 boutons sous le texte ont été visités. Il amène à la page suivante.



Canva est une **plateforme de design** intuitive qui permet de créer des supports visuels professionnels, sans nécessiter de compétences préalables en graphisme.

Média 1

Consigne

Fenêtre s'ouvrant après clic sur bouton "Quoi ?".

Texte voix off

Néant.

Illustration / intégration

- **Média 1** = visuel de l'environnement Canva.

Interaction, embranchement

- La fenêtre s'ouvre dès le clic sur le bouton "Quoi?"
- Dès que l'apprenant ferme la fenêtre, il revient à l'écran d'accueil (P1)



Les Office Managers sont souvent amené.e.s à créer des documents de communication internes ou externes : **affiches pour le bureau**, annonces de **recrutements** pour les jobboards, **livrets d'accueil** pour les nouveaux salariés, etc

Maîtriser Canva représente donc un atout considérable pour nous, Office Managers : produire des **documents et présentations percutant.e.s**, de manière simple et efficace, en optimisant le temps de travail.

Média 2

Illustration / intégration

- **Média 2** = créer un visuel avec des exemples de réalisations faites avec Canva, qui apparaissent les unes après les autres (à la façon d'une ribambelle).

Interaction, embranchement

Idem que précédent.

Consigne

Fenêtre s'ouvrant après clic sur bouton "Pourquoi ?".

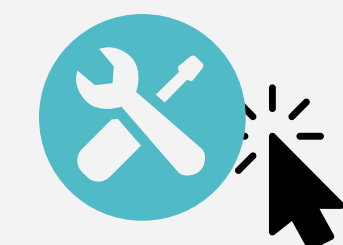
Texte voix off

Néant.

Fenêtre s'ouvrant après clic sur bouton "Comment ?".

Cet écran répond à la question "Comment ?" en présentant les objectifs pédagogiques du module.

Néant.



Comment ?

A la fin de ce module, tu sauras capable d'identifier :

1

les principales
sections de
l'interface Canva

2

les **étapes** et les
techniques de
base de création
d'un design

3

les techniques de
personnalisation
d'un design

Média 3

Média 4

Illustration / intégration

- **Média 3** = visuel "étapes"
- **Média 4** = visuel "technique"

Interaction, embranchement

- Les 3 cartes se dévoilent à la façon d'un "Flash card", au moment où l'apprenant clique sur la carte. Elles se referment automatiquement au bout de 10 secondes, et sont cliquables indéfiniment.
- Dès que l'apprenant ferme la fenêtre, il revient au premier écran d'accueil P1, et peut alors cliquer sur la flèche "suivant".



Storyboard des 5 écrans

P1 : Accueil dans le module



P2 : Modalités pratiques du module

P4 : Découverte interactive Obj. péda. 1

P6 : Activité interactive Obj. péda. 1

P10 : Découverte interactive Obj. péda. 2



Modalités pratiques



Média 5



Média 6



Média 7



Média 8



Commencer

Consigne

Cet écran présente les modalités pratiques du module : la durée, l'équipement, et la création nécessaire d'un compte Canva.

Texte voix off

Néant.

Illustration / intégration

- **Média 5** = visuel "sablier"
- **Média 6** = visuel "PC"
- **Média 7** = visuel "Ecran PC"
- **Média 8** = visuel "Logo Canva"

Interaction, embranchement

- Chaque bouton "Information" est cliquable et ouvre une étiquette (*voir page suivante*).
- Le bouton "Commencer" n'apparaît qu'après que l'apprenant ait cliqué sur le Média 8. Lorsqu'il est cliqué, il renvoie à l'écran suivant.

P2

Modalités pratiques



Média 5



Ce module dure en moyenne
15 minutes.

Il s'agit d'un temps indicatif, la
durée peut varier d'une
personne à l'autre.



Média 8



Consigne

Fenêtre s'ouvrant après clic sur bouton "i"
situé sous le média 5.

Texte voix off

Néant.

Illustration / intégration

Néant.

Interaction, embranchement

Néant.



Storyboard des 5 écrans

P1 : Accueil dans le module

P2 : Modalités pratiques du module



P4 : Découverte interactive Obj. péda. 1

P6 : Activité interactive Obj. péda. 1

P10 : Découverte interactive Obj. péda. 2



Média 9

La barre d'outils
supérieure

Le panneau
latéral **gauche**

La zone de **travail**



La barre d'outils
inférieure

Consigne

Il s'agit ici d'une capture d'écran de la page d'accueil de Canva, avec des zones cliquables (et des fenêtres qui s'ouvrent au clic).

Texte voix off

Néant.

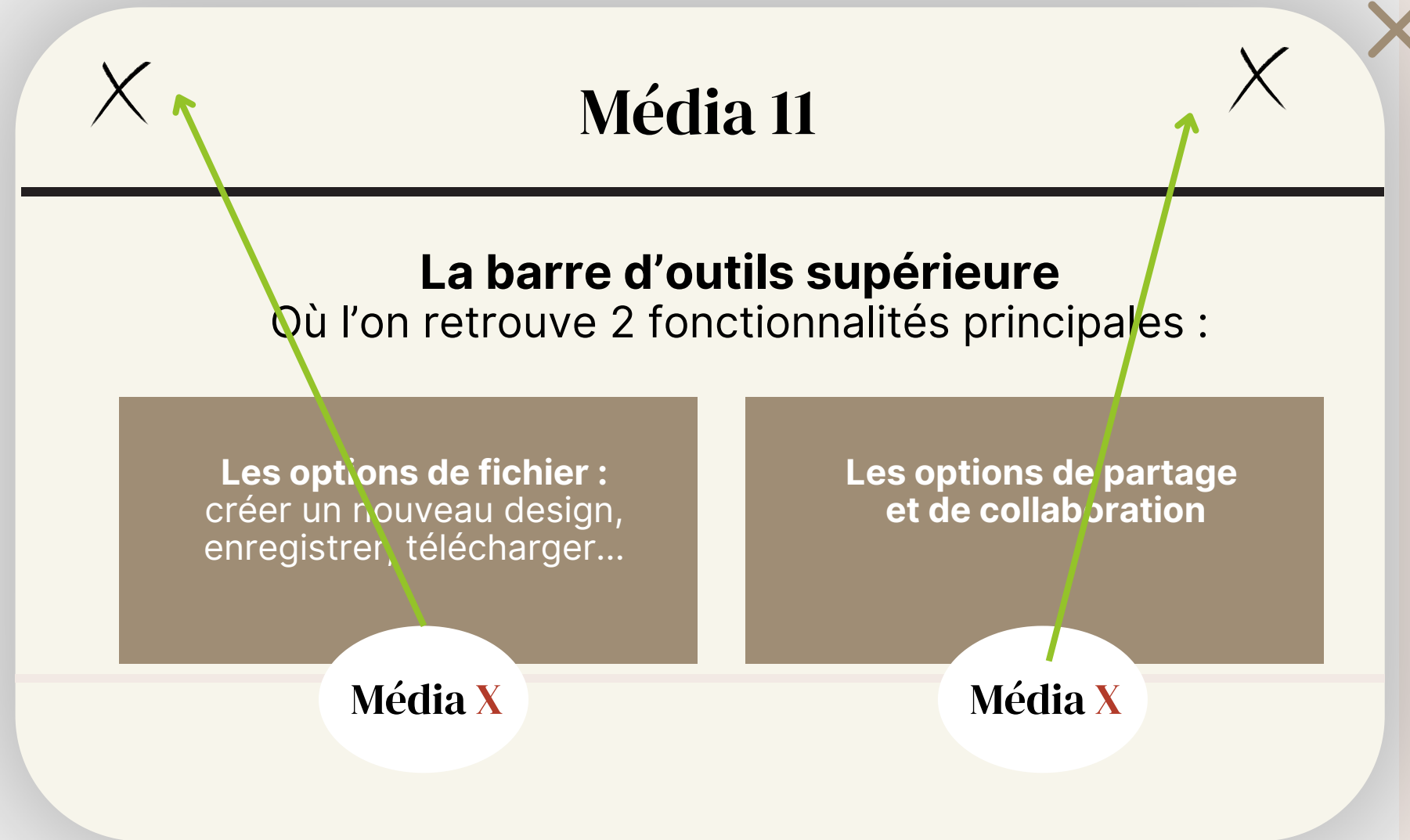
Illustration / intégration

- **Média 9** = capture d'écran du tableau de bord de Canva (tableau de bord complet)

Interaction, embranchement

- Les 4 boutons marron sont cliquables, et ouvrent une fenêtre (*voir exemple page suivante*).

La barre d'outils
supérieure



Consigne

Fenêtre s'ouvrant après clic sur bouton "la barre d'outils supérieure".

Texte voix off

Néant.

Illustration / intégration

- **Média 11** = capture d'écran de la barre d'outils supérieure
- **Media X** = capture d'écran / Zoom sur "Fichier"
- **Media X** = capture d'écran / Zoom sur "Partager"

Interaction, embranchement

- La flèche verte de **gauche** pointe le mot "fichier" de la capture d'écran "barre d'outils supérieure"
- La flèche verte de **droite** pointe le mot "Partager" de la capture d'écran "barre d'outils supérieure"



Storyboard des 5 écrans

P1 : Accueil dans le module

P2 : Modalités pratiques du module

P4 : Découverte interactive Obj. péda. 1



P6 : Activité interactive Obj. péda. 1

P10 : Découverte interactive Obj. péda. 2



Associe chaque fonctionnalité à sa section.

Ajouter une forme,
une photo

Importer une
image, une vidéo

Enregistrer le
design

Parcourir les
modèles

Passer en vue
grille

Partager
le design

Zoomer

Ajouter une zone
de texte

Créer un nouveau
design

Modifier le
design

Zone de travail

Barre d'outils
supérieure

Barre d'outils
inférieure

Panneau latéral
gauche

Voir la solution

Consigne

L'apprenant doit glisser les fonctionnalités dans la section correspondante.

Il ya ensuite une 2ème page avec la solution (voir page suivante).

Texte voix off

Néant.

Illustration / intégration

Néant.

Interaction, embranchement

- Toutes les étiquettes blanches sont “glissables” (drag and drop).
- Le bouton “voir la solution” enmène à la page suivante.



Associe chaque fonctionnalité à sa section.

Zone de travail

Modifier le design

Barre d'outils supérieure

Enregistrer le design

Partager le design

Créer un nouveau design

Barre d'outils inférieure

Passer en vue grille

Zoomer

Panneau latéral gauche

Ajouter une forme, une photo

Importer une image, une vidéo

Parcourir les modèles

Ajouter une zone de texte



Consigne

Page solution de l'écran précédent : tous les éléments sont rangés dans les bonnes colonnes.

Texte voix off

Néant.

Illustration / intégration

Néant.

Interaction, embranchement

Néant.



Storyboard des 5 écrans

P1 : Accueil dans le module

P2 : Modalités pratiques du module

P4 : Découverte interactive Obj. péda. 1

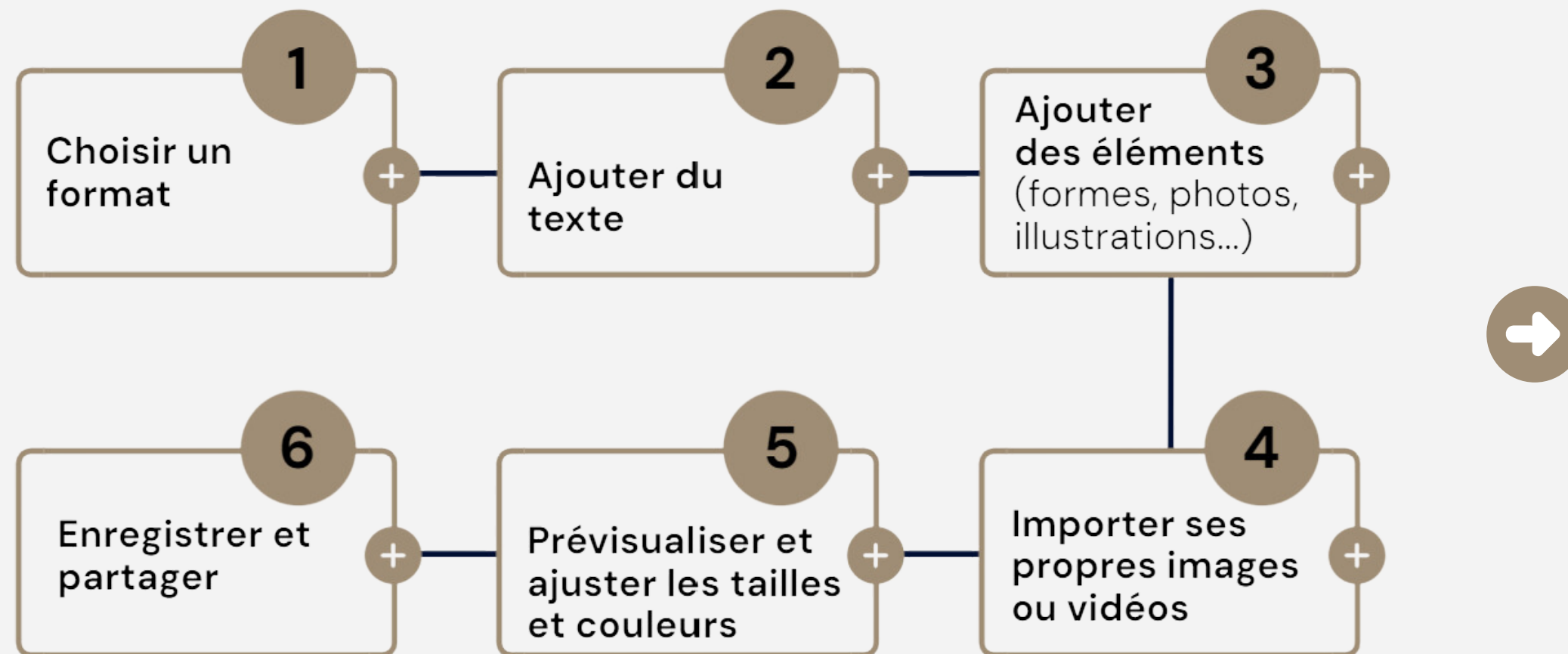
P6 : Activité interactive Obj. péda. 1



P10 : Découverte interactive Obj. péda. 2



Découvre les 6 étapes et techniques de base pour créer un design



Consigne

Schéma avec 6 étapes, qui sont cliquables.

- Clic = fenêtre avec vidéo tutorielle, qui est un screencast de l'environnement Canva.

Texte voix off

Néant.

Illustration / intégration

- **Schéma général** : utiliser le schéma "processus" des Smartblocks de Genially.
- **Média X** : Vidéo "format"
- **Média X** : Vidéo "texte"
- **Média X** : Vidéo "Elements"
- **Média X** : Vidéo "Importer"
- **Média X** : Vidéo "Prévisualiser"
- **Média X** : Vidéo "Enregistrer"

Interaction, embranchement

- Tous les icones "+" sont cliquables et ouvrent chacun une fenêtre de type vidéo (voir page suivante).



Découvre les 6 étapes et techniques de base pour créer un design



Consigne

Schéma avec 6 étapes, qui sont cliquables.

- Clic = fenêtre avec vidéo tutorielle, qui est un screencast de l'environnement Canva.

Texte voix off

Etape 1 : Choisir un format

- Depuis la barre d'outils supérieure, en haut à gauche, cliquer sur "Créer un design"
- Rechercher le type de design souhaité (ici : affiche portrait 29,7 x 42 cm).

Illustration / intégration

Néant.

Interaction, embranchement

- L'icône "+" ouvre la fenêtre.
- L'apprenant clique sur la vidéo lorsqu'il.elle est prêt.e.
- L'apprenant peut regarder la vidéo autant de fois que nécessaire.

AD
Amandine Déprez

Contact



Amandine Déprez

OFFICE MANAGER

✉ amandine.deprez.clement@gmail.com

 Amandine Déprez

