



INLIGHT
CAHIER DE CONCEPTION
SANOFORMA

SOMMAIRE

P. 3

INTRODUCTION

P. 6

IDENTITÉ VISUELLE

P. 10

VIDÉO PROMOTIONNELLE

P. 15

E-LEARNING

P. 66

COMMUNICATION

1.

INTRO DUCTION

CONTEXTE

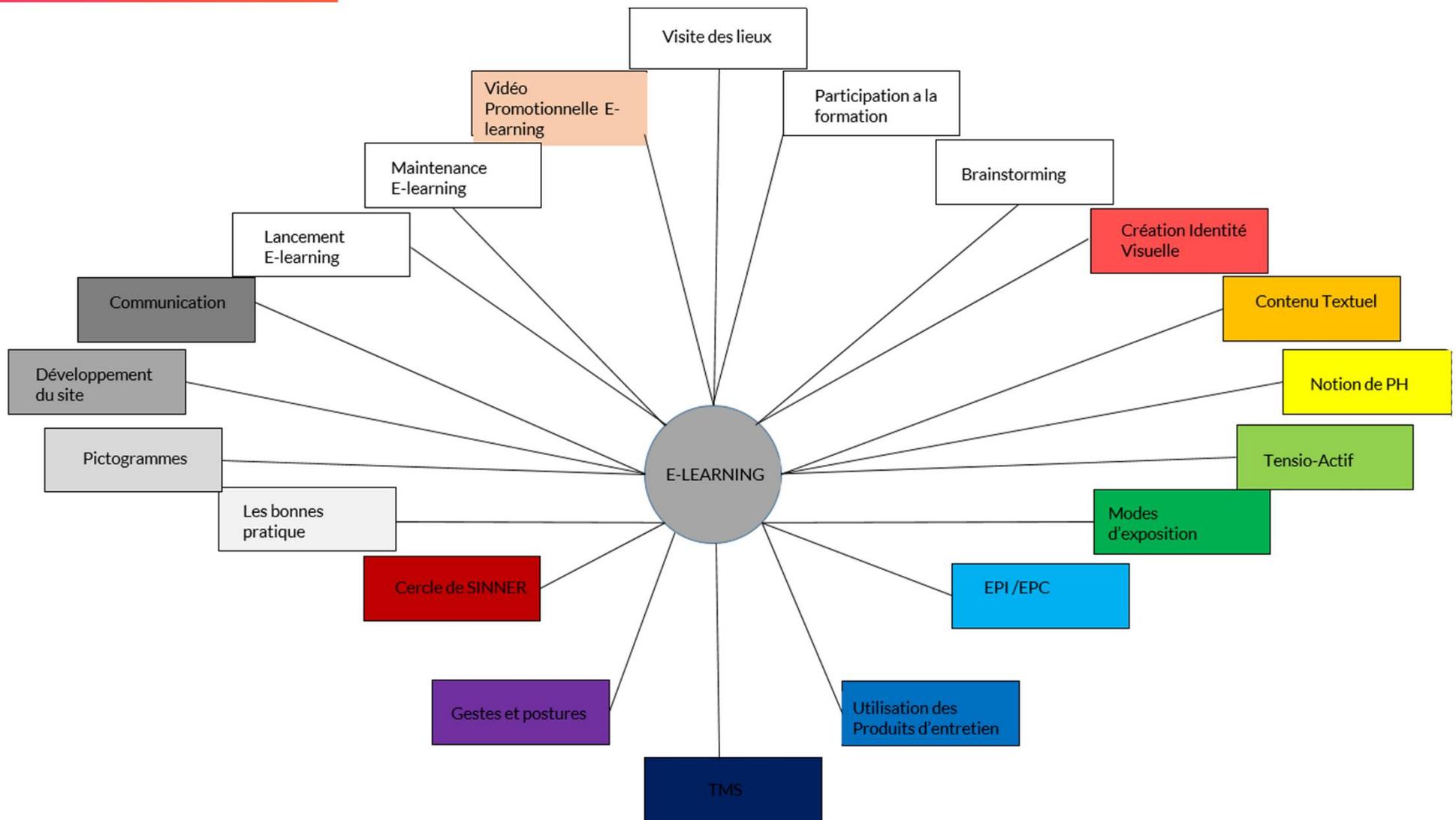
Sanogia est une entreprise spécialisée dans les produits sanitaires qui a une image de nouvel acteur sur le marché. Sanogia développe quatre départements:

La distribution, la production, la formation et l'éco-responsabilité. Son chiffre d'affaire n'a cessé d'augmenter jusqu'à atteindre 6 millions d'euros.

Sanogia distribue ses produits depuis 20 ans. L'objectif de l'entreprise est de devenir leader dans la fabrication des produits qu'elle fabrique déjà. Elle a la volonté de rendre ses quatre départements autonomes. L'activité de Sanogia est principalement orientée vers les collectivités. 95% des activités de Sanogia correspondent à des marchés publics. Ils produisent environ 8 tonnes par jour de produits.

Suite à la demande de M. Lejoliff, notre commanditaire, l'équipe projet Inlight a pour objectif de réaliser:

- Charte graphique de l'identité visuelle du e-learning: création de logotypes, choix des couleurs et la typographie et création d'une charte graphique complète.
- Conception et mise en place du e-learning: développement d'une plateforme en ligne, accessible à tous, pouvant contenir l'ensemble des cours de la formation. Ces cours pourront se présenter sous forme de vidéos, de schémas interactifs ou de quizz.



2.

IDENTITÉ
VISUELLE

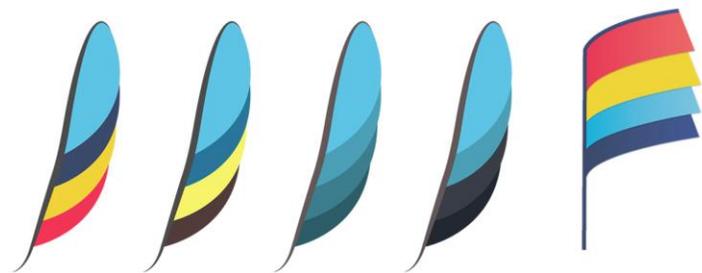
JUSTIFICATION DU LOGO

Afin de mettre en place une charte graphique correspondant aux attentes de notre commanditaire M. Roland Lejoliff, nous avons dû créer un logotype.

La réflexion et la création se sont donc déroulées sous plusieurs semaines.

Nous avons décidé de proposer plusieurs logos afin de laisser au commanditaire le choix, et de nous permettre de récolter des indications précises sur ses attentes.

Une première planche de logo a donc été envoyée. Celle-ci regroupait nos premières idées. Nous avons choisi de garder une couleur de référence : le bleu clair, puisque celui-ci apparaît sur le logo de l'entreprise Sanogia en tant que représentation du département formation (département auquel appartiendra notre e-learning), mais également de faire apparaître des éléments pouvant symboliser l'hygiène : les bulles ou l'éponge.



SANFORM

SANFORM

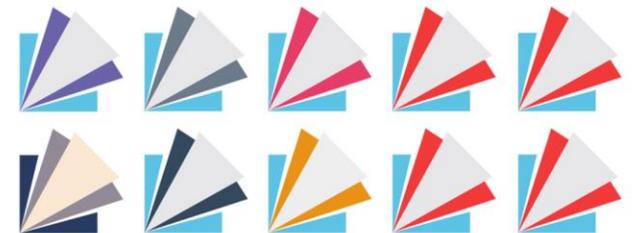
SANFORM

SANFORM

SANFORM

SANFORM

MOOC
SANOGIA



INLIGHT

JUSTIFICATION DU LOGO

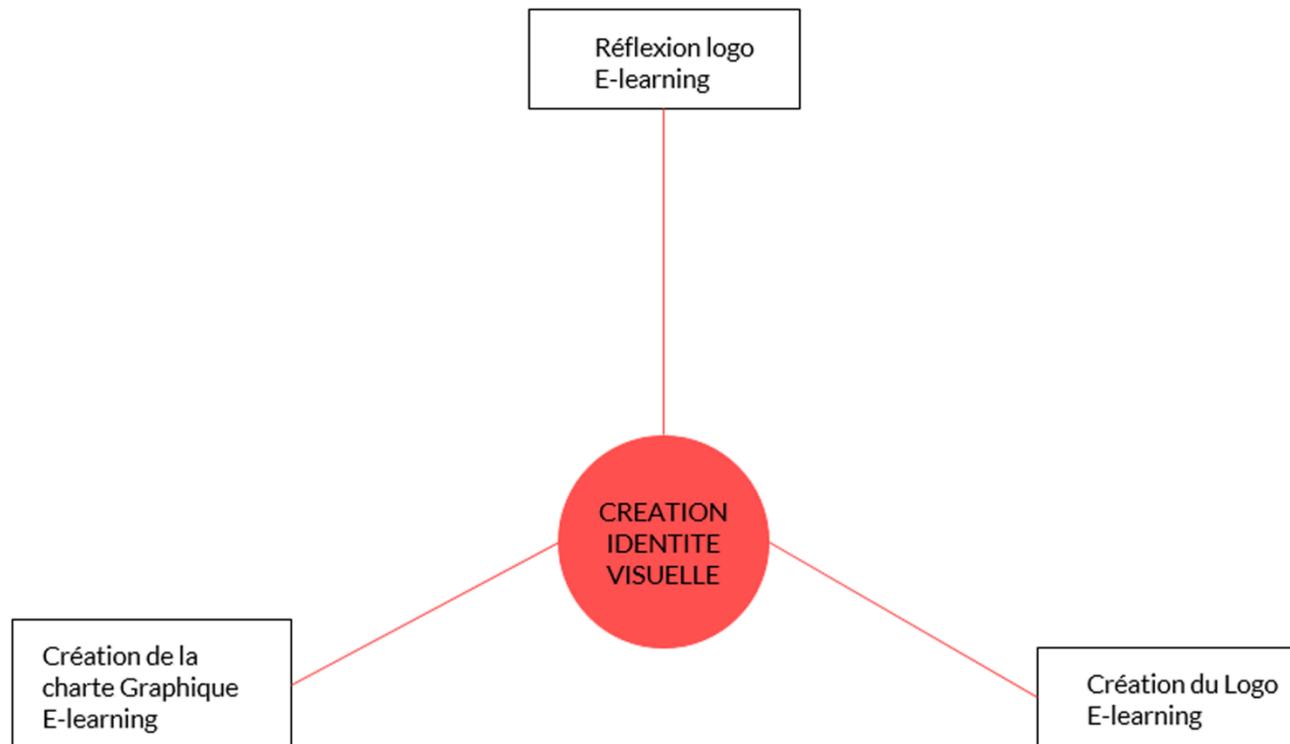
Après échanges avec le commanditaire et la responsable formation, nous en avons convenu que ce n'était pas le style graphique voulu par l'entreprise pour son e-learning mais que cette dernière désirait un logo rappelant plus le côté formation que le côté hygiène.

Cependant l'entreprise a tout de même décidé de conserver la couleur bleue mais d'y associer de l'orange, du vert ou toutes autres propositions venant de notre part.

Cette seconde planche regroupe donc les nouvelles propositions qui seront faite au commanditaire.



La charte graphique ne pourra être créée qu'après la validation du logotype auprès du commanditaire et de la responsable formation.



3.

VIDÉO PROMOTIONNELLE

SCÉNARIO

La vidéo sera coupée en deux parties avec d'un côté un professionnel et de l'autre côté un particulier. Les plans seront filmés de la même manière avec les mêmes proportions, seul le décor changera.

Le professionnel sera un agent d'entretien, ce qui permet de mettre en avant également les produits SANOGIA (balais, brosse, etc.). Le particulier sera une femme.

Les deux personnes sont en train d'effectuer des tâches ménagères. Ils tombent alors sur un produit où l'on voit un pictogramme signifiant « danger » et où il est écrit « produit dangereux ». Les personnages ne comprennent pas les étiquettes, prennent un air agacé et se demandent comment ils pourront comprendre simplement, sans tracas.

Le cadre change, et apparaît un ordinateur, situé au milieu à droite de la vidéo (au centre de la vidéo globale) : c'est ce qui réunit les deux personnages. L'ordinateur est présenté de manière idyllique (par des effets sonores et un faisceau lumineux par exemple). C'est ce qui va le sauver.

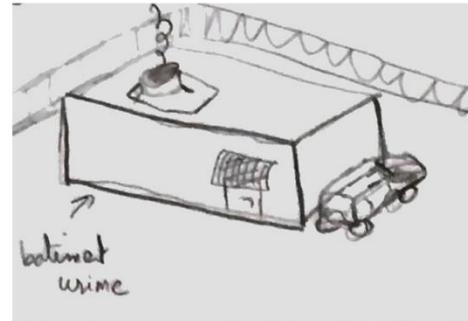
Les deux personnages se dirigent alors vers l'ordinateur et s'assoient devant. On passe à un plan par-dessus l'épaule du personnage, qui effectue une recherche pour répondre à sa question. Il trouve alors SANOGIA.

Ensuite, nous rentrons dans l'ordinateur et la vidéo devient alors du motion design pur. On le voit naviguer sur le e-learning, dans les contenus des cours. On voit alors que les cours sont interactifs, qu'il y a des vidéos, des jeux, etc. L'utilisateur en vient après à un petit quizz qui lui permet de valider les compétences qu'il a apprises. Il réussit le test et se voit attribuer un petit badge validant sa formation.

DÉROULÉ DES PLANS

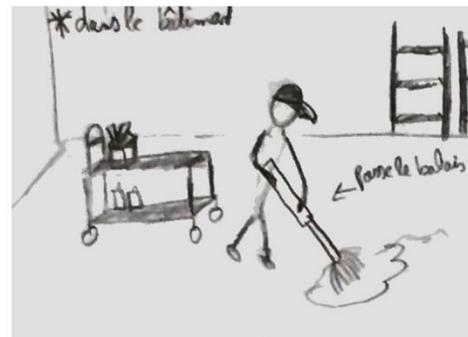
Plan 1

- Plan large d'un bâtiment faisant professionnel. Par exemple, le bâtiment SANOGIA (l'entreprise ne sera en revanche pas identifiable). Ceci symbolisera une entreprise lambda, c'est-à-dire le lieu de travail du professionnel.
- Plan large d'un appartement ou d'une maison, symbolisant le domicile d'un particulier. Si les couleurs sont semblables au bâtiment professionnel, cela ne peut qu'être positif.



Plan 2

- Le professionnel est en train de passer le balai dans une salle, en sifflotant. On aperçoit au second plan son chariot avec les produits d'entretien et son matériel.
- La femme est dans sa cuisine ou dans sa salle de bain. Elle est en train de nettoyer un mur avec un chiffon, la porte du placard ouverte où l'on aperçoit des produits d'entretien.



Plan 3

- L'agent d'entretien attrape un produit dans son chariot. Le plan est fait de telle sorte qu'on puisse voir la scène comme si on était à la place de la personne. On peut lire les inscriptions sur l'étiquette.
- La femme attrape un produit dans son placard. Le plan est fait de telle sorte qu'on puisse voir la scène comme si on était à la place de la personne. On peut lire les inscriptions sur l'étiquette.



DÉROULÉ DES PLANS

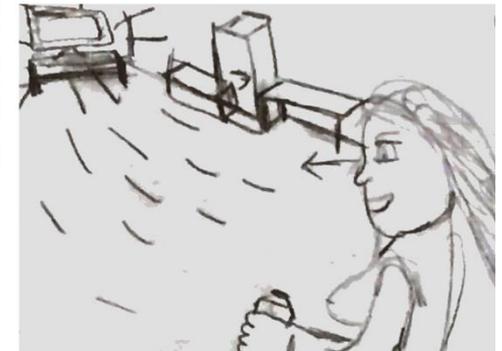
Plan 4

- Gros plan sur le personnage, on voit qu'il ne comprend rien et n'est pas sûr de ce qu'il va utiliser.
- Gros plan sur le personnage, on voit qu'il ne comprend rien et n'est pas sûr de ce qu'il va utiliser. Ce sont donc deux plans identiques.



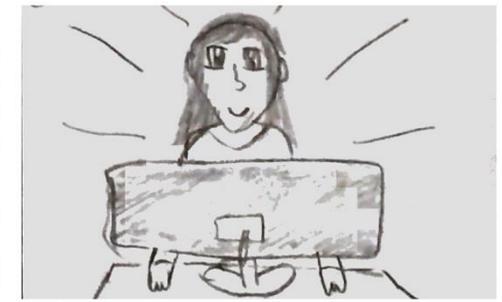
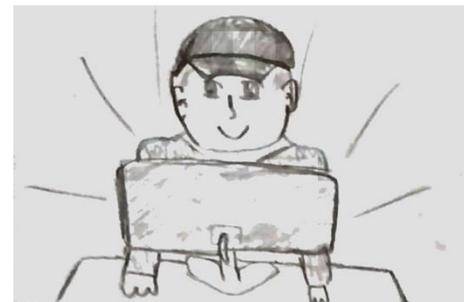
Plan 5

- L'agent d'entretien attrape un produit dans son chariot. Le plan est fait de telle sorte qu'on puisse voir la scène comme si on était à la place de la personne. On peut lire les inscriptions sur l'étiquette.
- La femme attrape un produit dans son placard. Le plan est fait de telle sorte qu'on puisse voir la scène comme si on était à la place de la personne. On peut lire les inscriptions sur l'étiquette.



Plan 6

- Gros plan. Le personnage ne comprend pas ce qu'il lit sur l'étiquette. On peut comprendre l'incertitude sur son visage.
- Gros plan. Le personnage ne comprend pas ce qu'il lit sur l'étiquette. On peut comprendre l'incertitude sur son visage. Ce sont donc deux plans identiques



DÉROULÉ DES PLANS

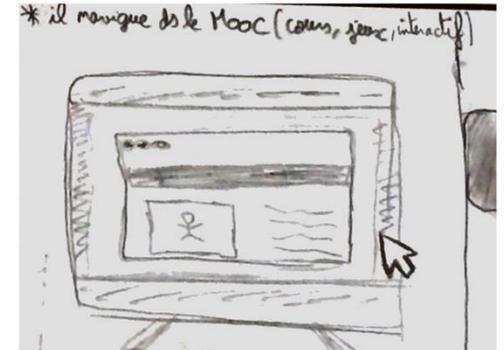
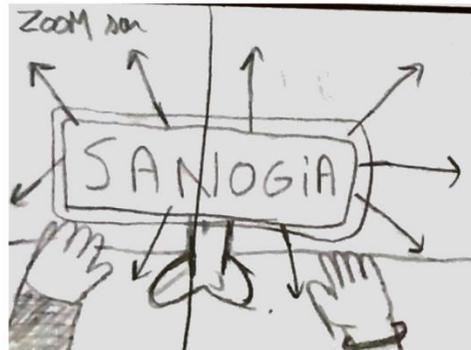
Plan 10

- On passe à un gros plan sur l'écran avec les mains des personnages. On zoom ensuite sur l'écran pour créer l'effet que l'on rentre dedans.



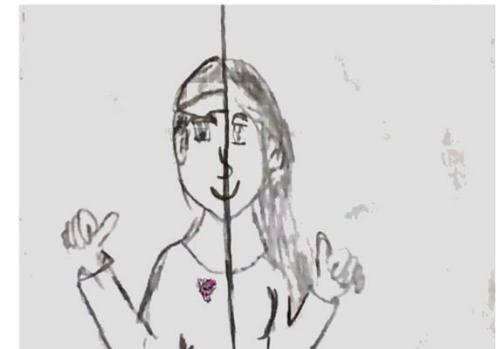
Plan 11

- Animation du logo de la formation.



Plan 12

- Animation du logo de la formation.



4.

E - LEARNING

DEVELOPPEMENT

CHOIX DE LA PLATEFORME

Lors de notre première rencontre, Monsieur Lejoliff nous a demandé de créer un MOOC (Massive Open Online Course). Notre première action a donc été de faire une veille sur les différents MOOC et les différentes plateformes pouvant l'héberger.

Nous avons alors réalisé que ces plateformes d'hébergement avaient toutes des inconvénients. Certaines étaient payantes comme Fun-mooc ou Solerni. D'autres acceptaient d'héberger seulement les grandes écoles et non les entreprises, par exemple Coursera et Edx. Certains sites ne proposaient pas d'interface en français mais seulement en anglais et la plupart n'étaient pas personnalisables graphiquement car non libre de droit.

Dans chaque MOOC, la durée des cours est limitée sur une période donnée, allant de quatre à douze semaines. De plus, le nombre d'utilisateurs dans la classe virtuelle était parfois restreinte par certaines plateformes.

Et enfin, le plus gros inconvénient était de ne pas pouvoir partager les contenus de notre formation sur différents supports (Vidéos, Jeux, Schémas interactifs).

Après cette démarche, nous avons donc conclu de partager cette formation, soit sur Moodle, soit sur un site web créé par nos soins. Afin de faire un choix nous avons réalisé le tableau comparatif ci-dessous.

Avantages du site

- Le cours en ligne de deux heures pourra être intégré au site web principal.
- Les participants auront des comptes : Possibilité de connaître le nombre de participant et leur adresse mail.
- Pas de maintenance sécurité à faire.
- Notre équipe a déjà créé plusieurs sites web, et donc maîtrise cet aspect.
- Choix graphique illimité

Inconvénients du site

- Ne pas avoir de module déjà pré-fait de QCM etc.
- La création d'une interface pour rajouter des cours est compliquée à mettre en place

Avantages Moodle

- L'interface sera facile pour les futurs administrateurs.
- Le contenu sera facilement modifiable une fois le Moodle fini.
- Les participants auront des comptes

Inconvénients du Moodle

- Mise en place non maîtrisée.
- Infrastructure lourde à mettre en place qui demande beaucoup de temps.
- Obligation de travailler avec l'OS LINUX pour le serveur.
- Plateforme prévue pour un grand nombre de cours. Fera vide avec un seul d'une durée de 2h.
- Design compliqué à rendre unique.

DEVELOPPEMENT

CHOIX DE LA PLATEFORME

Sachant que notre commanditaire voulait un cours en ligne, accessible 24h /24, pour un nombre de personne illimite. Après l'analyse de ce tableau comparatif nous avons choisi avec l'accord du commanditaire d'héberger le cours sur un site créé par l'agence Inlight.

CRÉATION DE COMPTES

Au départ la création de comptes n'était pas prévue, nous avons peur que cette démarche soit un obstacle rédhibitoire. Cependant après réflexion et discussions avec notre commanditaire, il nous a paru essentiel de pouvoir chiffrer le nombre d'utilisateurs et par la même occasion de pouvoir récupérer leurs adresses mails.

Pour remédier à ce problème nous avons prévu de faire une création de comptes par étapes afin de ne pas découragé l'utilisateur.

Exemple :

- **Etape 1** : Nom et Prénom.
- **Etape 2** : Sexe Année de naissance.
- **Etape 3** : Email et vérification de l'email
- **Etape 4** : Mots de passe et vérification du mot de passe.

AVANCEMENT DU COURS

Ce cours en ligne 2h est composé de plusieurs grand thèmes : Les produits d'entretien, les risques chimiques, les risques physiques et l'utilisation des produits d'entretien.

Chacun de ces thèmes a des chapitres, l'utilisateur pourra donc suivre son évolution par thèmes. A chaque fin de thème un QCM sera proposé afin qu'il valide ces connaissances.

Exemple :

- Les produits d'entretien (1 /2)
- Les risques chimiques (2/4)
- Les risques physiques (1/3)
- Utilisation des produits d'entretien (3/4)

DEVELOPPEMENT

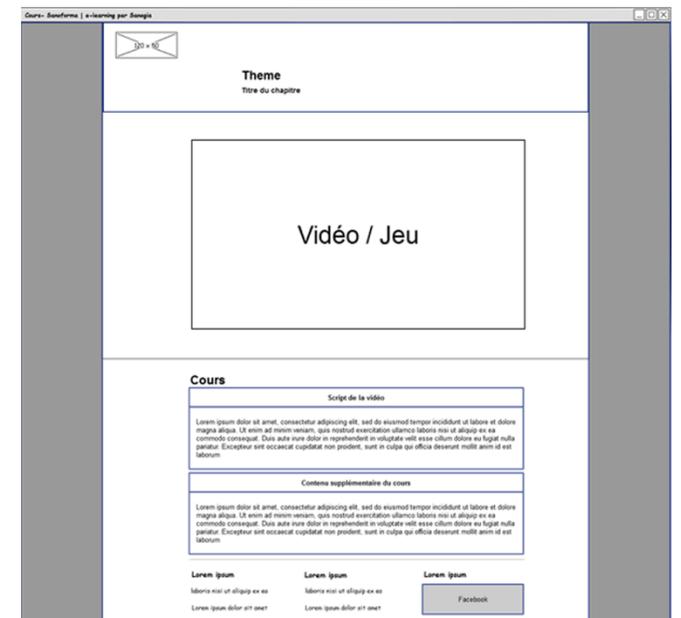
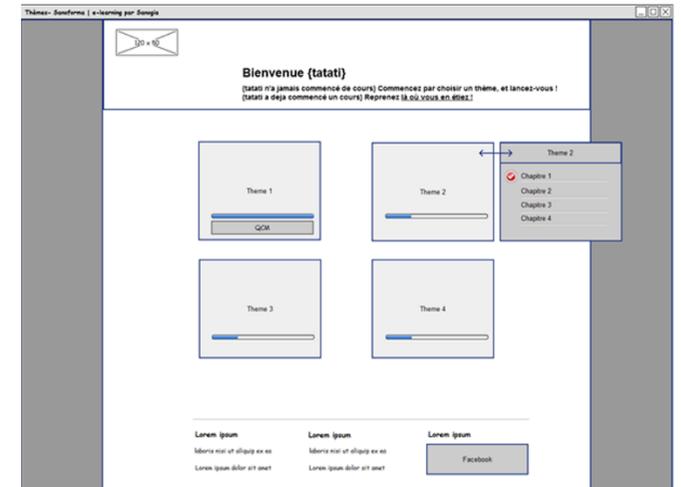
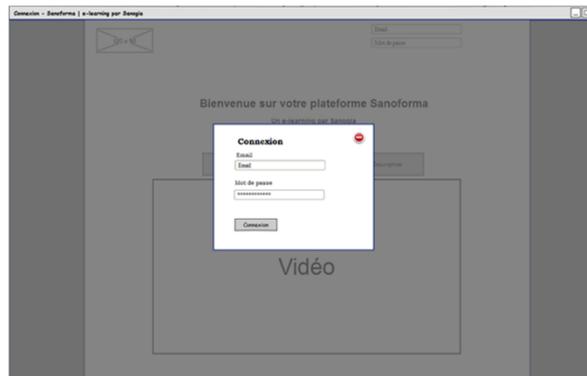
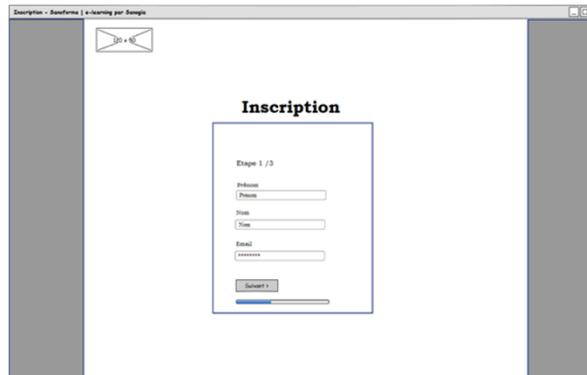
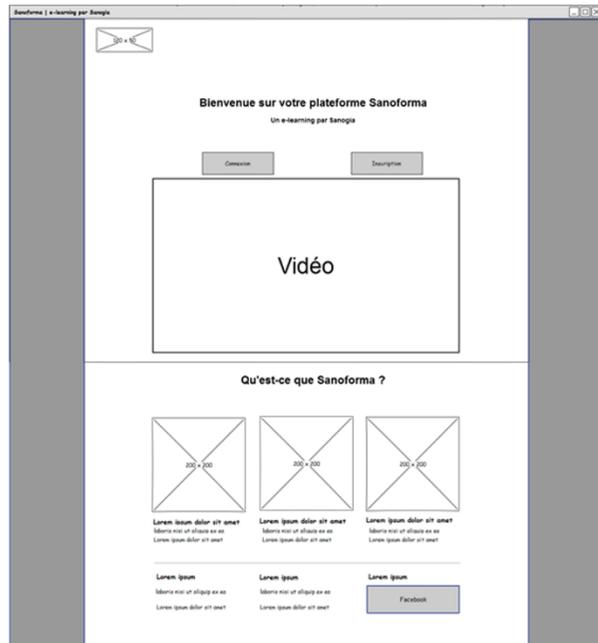
AVANCEMENT DU COURS

Cross plateforme :

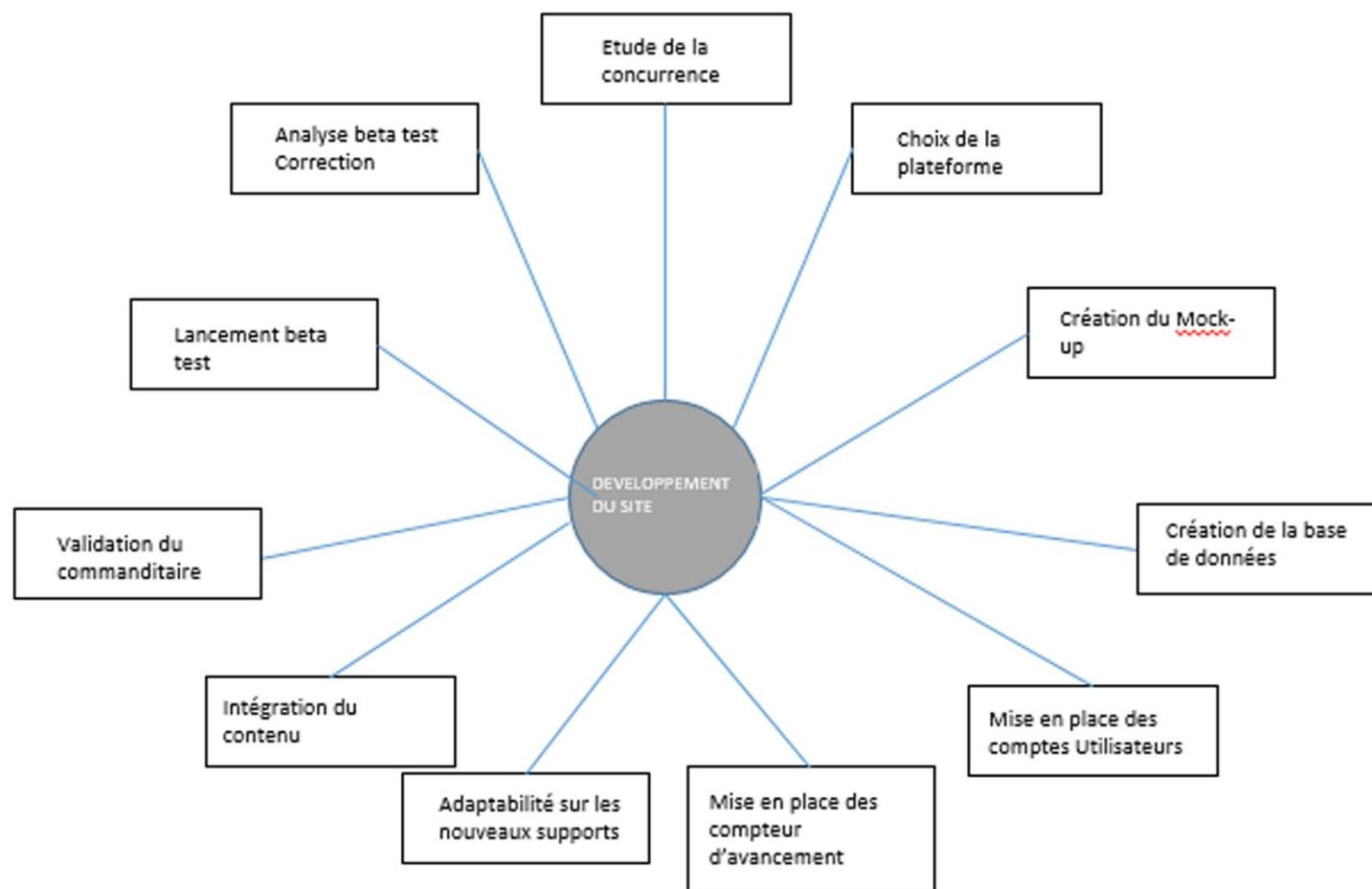
Le site doit être adaptable sur de multiple support et bien sûr sur toutes les tailles d'écran. Le but est que ce cours soit facile à suivre, que ce soit sur un téléphone, sur une tablette ou sur un ordinateur. De plus cette formation en ligne durera 2h, on peut donc s'imaginer que l'utilisateur pourra changer de support selon son envie. Un site responsif permet donc de ne perdre aucun utilisateur potentiel qui serait déçu que le site ne soit pas adaptable.

DEVELOPPEMENT

MOCK-UP DU SITE



WBS



NOTION DE PH

Dans cette vidéo en motion, la notion sera expliquée grâce à une voix off. Nous ne verrons donc la personne qui parle. Une voix rendra plus dynamiques les explications.

Du coup, nous allons illustrer le scénario de cette vidéo par le biais du contenu vocal de ce cours.

Ici, nous allons nous attarder sur un cas précis : la notion de Ph.

Pour faire simple, le Ph, aussi appelé Potentiel Hydrogène, est une unité de mesure. On mesure l'activité chimique des ions d'hydrogènes notamment dans des solutions aqueuses, comme la liquide vaisselle par exemple.

Les mesures du Ph se font à l'aide d'indicateurs de Ph spécialisé, souvent présentés sous forme de bandelettes de couleurs, allant du rouge vers le bleu.

Ces mesures s'effectuent sur une échelle allant de 0 à 14, avec 7 correspondant à un PH neutre, soit le potentiel hydrogène contenu dans de l'eau pure. Dans ce cas-là, la bandelette sera de couleur jaune. Ainsi, les produits d'entretien utilisés seront de multi-usage.

Un PH proche de 0 sera dit acide : la couleur de la bandelette se rapprochera du rouge et les produits d'entretien utilisés auront plus la fonction de désincrustant voire de détartrant (comme le Canard WC, par exemple).

Enfin un potentiel hydrogène proche d'une valeur de 14 sera dit basique et la couleur de la bandelette se rapprochera du bleu. Ainsi, les produits d'entretien utilisés auront plus la fonction de dégraissant et de décapant.

Qu'il soit acide ou basique, plus le Ph d'un produit se situe à l'extrême, plus il sera dangereux et sera à manier avec précaution.

Enfin, comme l'ensemble des autres cours, les utilisateurs auront la possibilité d'être redirigé vers d'autres crois sous forme de vidéos ou de schémas interactifs.

MOTION DESIGN

NOTION DE PH

Plan 1

- Animation du logo du e-learning.

Plan 2

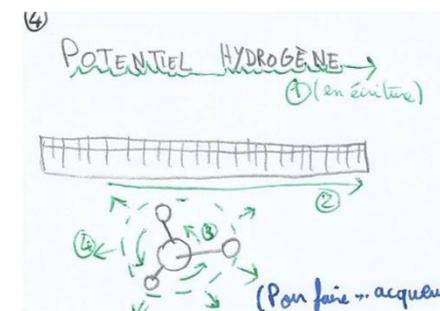
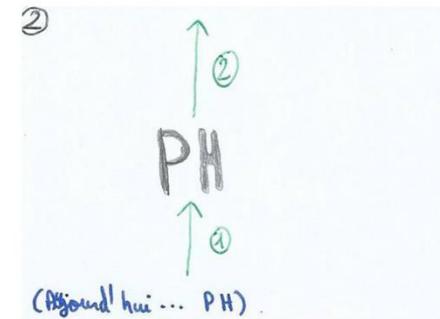
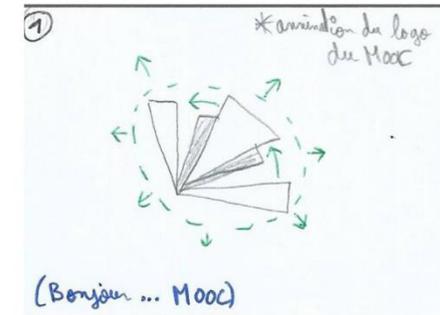
- Le terme « PH » arrive dans le cadre sous forme d'une animation en motion design.

Plan 3

- Des points d'interrogations se déplacent à l'écran pour donner plus de dynamisme. De plus, cela permet de marquer les esprits.

Plan 4

- Le terme « potentiel hydrogène » arrive dans le cadre et laisse apparaître des éléments comme la bandelette de PH.



MOTION DESIGN

NOTION DE PH

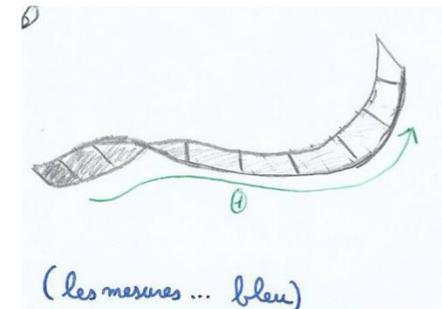
Plan 5

- Une bouteille d'un produit d'entretien apparaît afin de mettre en avant les pictogrammes situés à l'arrière du récipient.



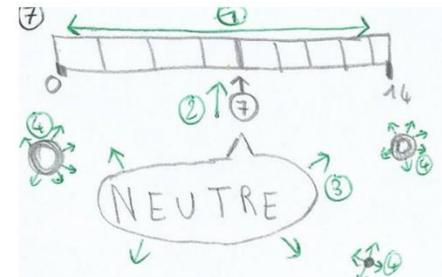
Plan 6

- La bandelette de PH s'anime avec un effet en 3D (mais cette animation rappellera tout de même les bases du flat design).



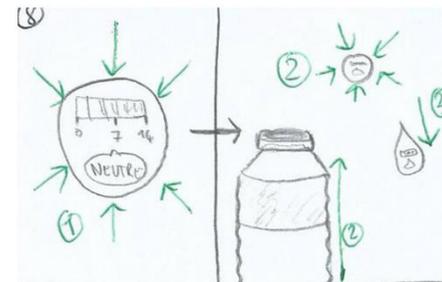
Plan 7

- La bandelette s'étale sur l'ensemble de l'écran pour laisser place aux explications.



Plan 8

- Les exemples liés à la valeur du PH sont donc mis en avant sur ce plan.



MOTION DESIGN

NOTION DE PH

Plan 9

- De même pour les couleurs de la bandelette, associée à sa valeur. Une main glisse et entre dans le cadre pour mettre avant cette bandelette.

Plan 10

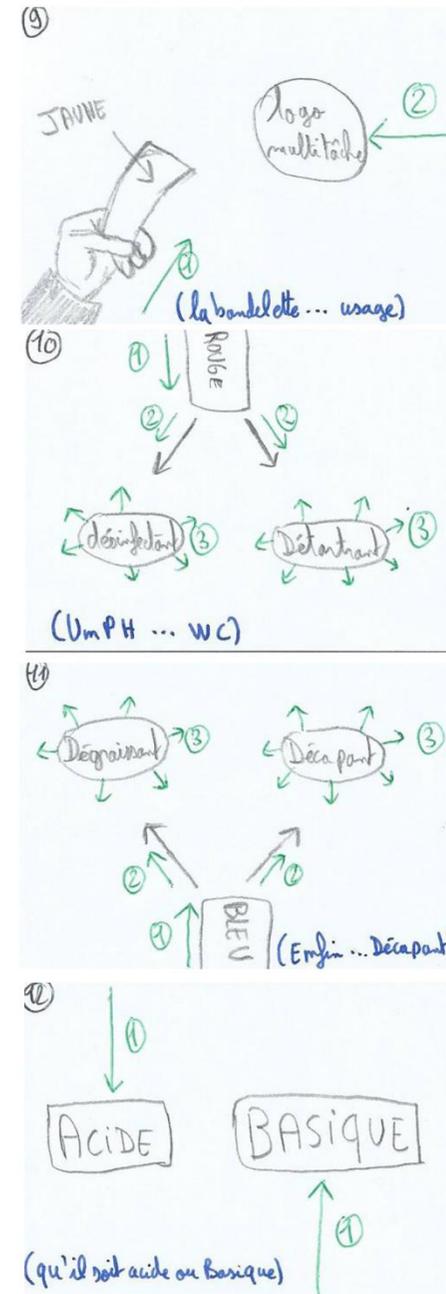
- Les exemples liés à la valeur du PH sont donc mis en avant sur ce plan.

Plan 11

- De même pour les couleurs de la bandelette, associée à sa valeur. Une main glisse et entre dans le cadre pour mettre avant cette bandelette.

Plan 12

- Sur ce plan, les deux termes « basique » et « acide » sont mis en évidence à l'écran.



MOTION DESIGN

NOTION DE PH

Plan 13

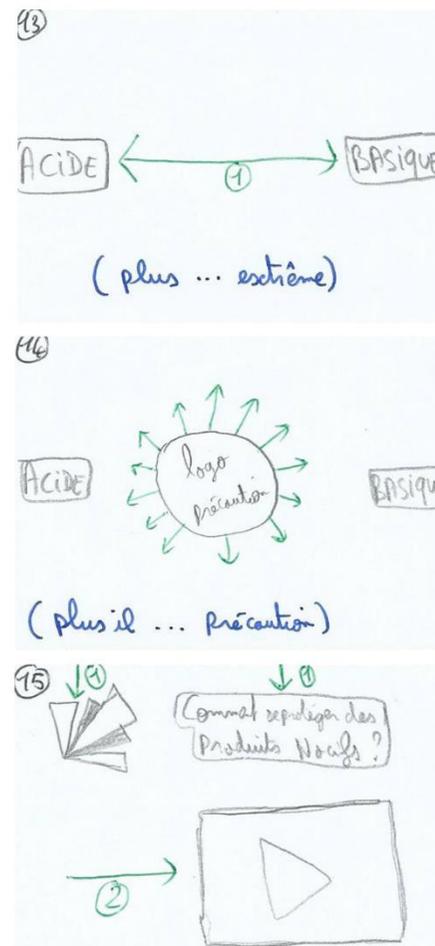
- Du coup, les deux termes sont exposés à l'écran afin de mettre en avant leur différence.

Plan 14

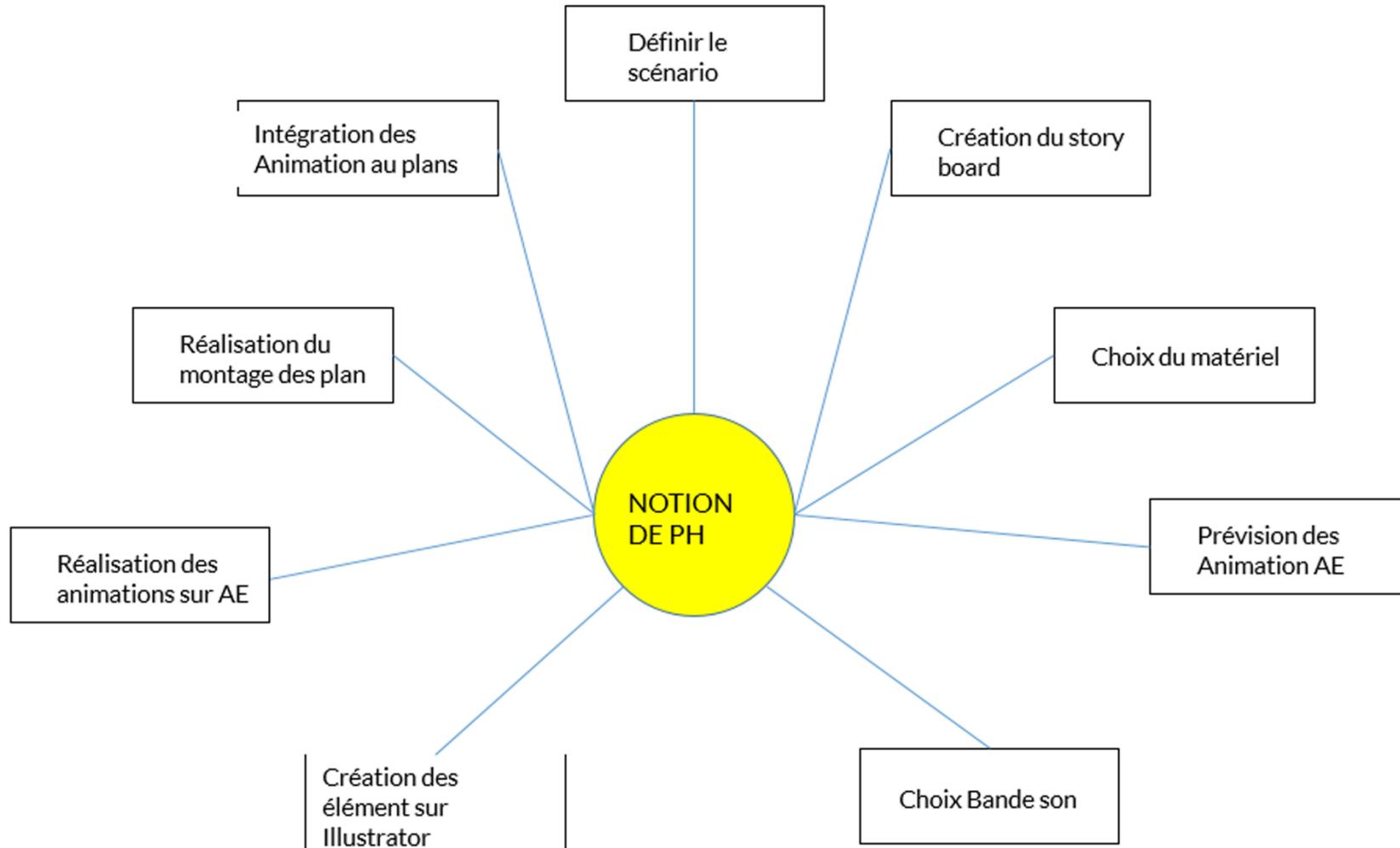
- Après avoir expliqué, il faut prévenir, tout en gardant à l'écran les mots « basique » et « acide ».

Plan 15

Ce plan sera repris, à la fin, pour l'ensemble du contenu du e-learning. Il permettra aux utilisateurs de se rediriger vers les autres cours de la formation.



WBS



MOTION DESIGN

TENTIO-ACTIFS

Par définition, un tensioactif représente des molécules solubles dans l'eau qui possèdent la propriété de s'agréger aux interfaces entre l'eau et différentes surfaces solubles dans l'eau. Notamment les corps gras.

Par conséquent, le terme « amphiphile ». Les molécules sont amphiphiles lorsqu'elles sont constituées de deux parties de polarité, différente.

Plan 1

- Mettre en avant la définition de « amphiphile ».
- Placer une animation qui permettra d'illustrer le mot. Cela rendra la compression bien plus facile.

Plan 2

- Juste après le plan 1, il faut jouer sur le fait que le terme « amphiphile » est au centre de la vidéo. L'utilisateur aura l'impression de se déplacer automatiquement entre le plan 2 décrit ici et le plan 3, décrit ci-dessous.
- Le but de ce plan est de définir le terme « lipophile », c'est-à-dire la première partie de polarité. En effet, celle-ci se lie aux matières grasses, elle est apolaire.
- En ce qui concerne la charge électrique, elle est nulle, nous ne mettrons pas en avant d'effet électrique.

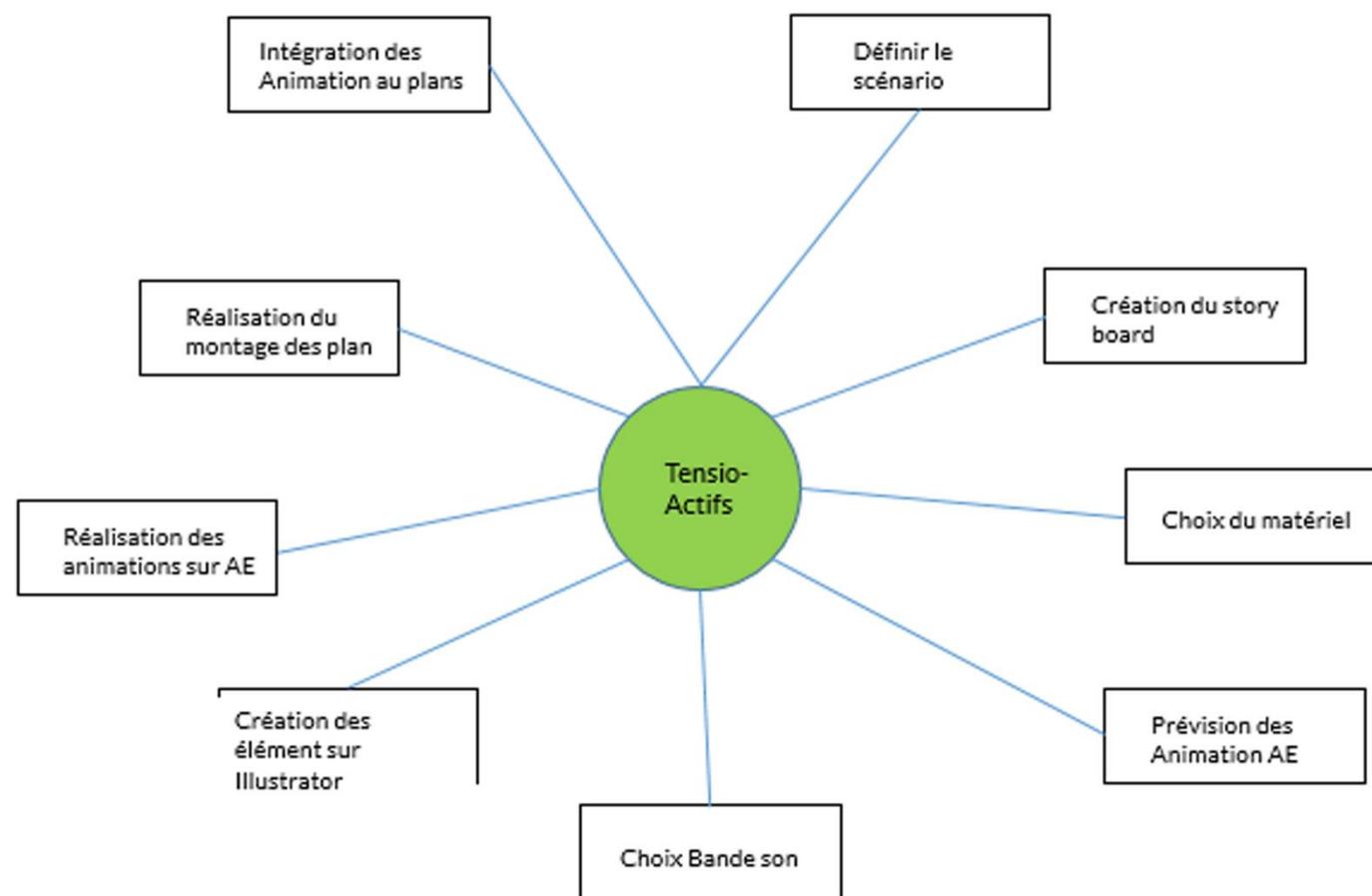
Plan 3

- Le but de ce plan est de définir le terme « hydrophile », l'autre partie de polarité. Contrairement à la partie lipophile, l'hydrophile se lie à l'eau.
- L'hydrophile est polaire, elle possède une certaine charge électrique. Du coup, des valeurs numériques ainsi que des animations montrant des effets d'électricité ressortiront au centre de la vidéo.

QUESTIONS DE COURS

- Expliquez nous la différence entre « hydrophile » et « lipophile ».
- Donnez-nous des exemples : ici, nous aurons des exemples à cocher. L'utilisateur aura le choix parmi un maximum de 4 propositions.

WBS



MOTION DESIGN

LES RISQUES CHIMIQUES: Modes d'expositions

D'après le document répertoriant les éléments importants de la formation, une mise en évidence des différents modes d'exposition doit être faite.

Tout d'abord, il faut savoir que chaque produit rentrant en contact avec le corps humain peut être un élément perturbateur. De ce fait, des effets secondaires pouvant mettre en danger la santé de la personne ont une forte chance d'apparaître. Certes, ils peuvent être minimes mais peuvent s'avérer graves.

Ensuite, les produits peuvent emprunter 4 voies : oculaire, inhalation, ingestion, cutanée.

Par conséquent, le premier objectif est de montrer les multiples risques dus à ces quatre voies d'exposition.

Grâce à une animation en motion design, nous devons être synthétique pour que le maximum d'informations soit émises et comprises pendant le visionnage.

Lors de ce cours, les quatre modes d'exposition doivent être expliqués d'une manière identique. En effet, lors du visionnage, l'utilisateur comprendra que chacun de ces modes d'exposition peut engendrer de graves conséquences.

En clair, chaque animation montrera l'ensemble des actions à ne pas reproduire : Partie A - modes d'exposition. Pour ensuite donner les conseils primordiaux : Partie B - EPI et EPC.

Dès le début de l'animation, nous pourrions apercevoir le personnage en flat design. Pour chaque explication de chaque mode d'exposition, nous utiliserons un zoom sur les différentes parties du corps du personnage, à savoir le nez, la bouche, les oreilles, et le bras.

Pour chaque mode d'exposition, une couleur de fond sera utilisée et respectera la charte graphique du e-learning. Ainsi, chacun d'eux sera plus facilement mémorisé.

LES RISQUES CHIMIQUES: Modes d'expositions

INHALATION

Par définition, une inhalation est l'action d'absorber un produit par les voies respiratoires.

Certes, d'un point de vue médical, l'inhalation permet d'inspirer des substances pouvant soigner. C'est-à-dire, à des fins thérapeutiques.

Par contre, lors d'une utilisation intensive des produits d'entretiens, notre corps reste très sensible à ce mode d'exposition. D'ailleurs, c'est le mode d'exposition le plus fréquent dans le milieu professionnel.

Afin d'expliquer l'inhalation aux utilisateurs, des fumées symbolisant les produits dangereux encombreront le cadre de l'image (mentionnons que les fumées diffusées dans l'air peuvent ne pas être visible à l'œil nu et être inodore). C'est la raison pour laquelle l'inhalation de produits dangereux n'est souvent pas prévisible.

INGESTION

Par définition, une ingestion est une introduction d'un liquide ou d'un solide dans le système digestif. Tout comme pour l'inhalation, l'ingestion est mode d'exposition important pour une grande quantité de produits, dans le milieu professionnel. Généralement, ce mode est en continuité avec l'inhalation. Bien évidemment, elle peut être accidentelle. Du coup, cela nous amène également à la prévention.

Pour représenter l'ingestion, des particules animées rentreront en contact avec la bouche du personnage animé. De même, celles-ci apporteront une conclusion sur les effets secondaires sur le corps humain. Une gestuelle du personnage le prouvera pour marquer les esprits des utilisateurs.

MOTION DESIGN

LES RISQUES CHIMIQUES: Modes d'expositions

OCCULAIRE

La protection des yeux est primordiale. En cas d'accident, très peu de temps est nécessaire pour perdre une partie, voire la totalité, de la vue. Une grande prévention doit être faite pour éviter une telle catastrophe.

Après avoir détaillé les risques de l'ingestion, nous passons aux risques oculaires. Après le dépôt de gouttes et de poussière sur l'oeil du personnage, il se frottera les yeux en posant bien entendu ses mains sur son visage.

CUTANÉE

N'importe quel produit rentrant en contact ou passant à travers la peau, peut avoir des conséquences physiques difficilement rattrapables. Ces effets peuvent être locaux à cause d'irritations, de brûlures, de nécrose. Mais dans un cadre plus grave, ils peuvent être généraux. Il faut faire donc preuve d'hygiène irréprochable que ce soit dans la vie quotidienne ou dans le milieu professionnel.

Tout comme l'ensemble des précédents modes d'exposition, nous utiliserons le même ordre d'explication afin de rendre cette vidéo structurée. Un aperçu de brûlures et d'irritations sur le bras du personnage marqueront les esprits des utilisateurs mais tout en restant sobre et dans le cadre de la formation.

Attention ! Certes, chaque mode d'expositions se doit de prévenir la totalité des utilisateurs. Mais la vidéo met en avant des situations et non pas un acheminement d'accidents.

MOTION DESIGN

LES RISQUES CHIMIQUES: Modes d'expositions

L'EXPOSTION

Suite aux explications de cette vidéo en motion design, une prévention sera effectuée. Grâce à des bulles et un panneau attention mettra en évidence le danger d'utilisation des produits d'entretien au sein de l'entreprise.

Ici, un fond de couleur marquant sera en lien avec la charte graphique mais appuiera sur le danger de ces produits.

MOTION DESIGN

LES RISQUES CHIMIQUES: Modes d'expositions

Plan 1:

- Début de l'explication de l'inhalation.
- Le personnage est sur un fond de couleur.
- Nous voyons l'intégralité de son couleur.
- Il a un air joyeux et détendu.
- Le personnage est centré sur l'image.



Plan 2:

- Des fumées rentrent dans le cadre et s'approchent petit à petit du personnage.
- Le cadre s'approche petit à petit du nez du personnage.
- Son air est toujours joyeux et détendu.



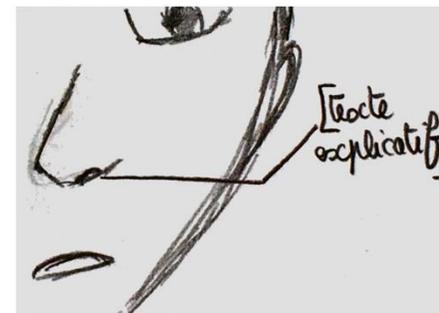
Plan 3:

- Les fumées rentrent dans son nez au fur et à mesure qu'il inspire.
- Le nez doit être prédominant à l'écran. Il doit être également centré sur l'image.
- Son air est toujours joyeux et détendu.



Plan 4:

- Les fumées disparaissent peu à peu (fondu à l'image).
- Uniquement la moitié de son visage est visible sur le côté gauche de l'écran. Par contre, son nez doit être totalement remarquable à l'image.
- D'un coup, il a l'air surpris et fait une mimique montrant sa douleur nasale.
- Une animation en suivi de mouvement fait son apparition et apparaît une à deux secondes plus tard sur le côté droit l'écran.
- Un descriptif de ce qu'il a pu inhaler ainsi de conséquences brèves et claires correspondent au texte descriptif.



MOTION DESIGN

LES RISQUES CHIMIQUES: Modes d'expositions

Plan 5:

- L'image est dé zoomée pour voir de nouveau le corps entier du personnage.
- Le personnage est placé sur le côté gauche de l'écran.
- Une animation glissée fait apparaître un bandeau à partir du côté droit de l'écran. Il regroupe et liste les conséquences de cette inhalation.
- Sur le bas de ce bandeau, un icône « danger » surligne le cas le plus grave.
- Fin de l'explication de l'inhalation.



Plan 6:

- Début de l'explication de l'ingestion.
- Le personnage est sur un fond de couleur.
- Nous voyons l'intégralité de son couleur.
- Il a un air joyeux et détendu.
- Le personnage est centré sur l'image.



Plan 7:

- Des particules rentrent dans le cadre et s'approchent petit à petit de la bouche du personnage.
- Les particules rentrent dans sa bouche au fur et à mesure qu'il respire et discute.
- Le cadre s'approche petit à petit de la bouche du personnage.
- La bouche doit être prédominante à l'écran. Elle doit être également centrée sur l'image.
- Son air est toujours joyeux et détendu. Nous pouvons même imaginer qu'il est en train de discuter.



MOTION DESIGN

LES RISQUES CHIMIQUES: Modes d'expositions

Plan 8:

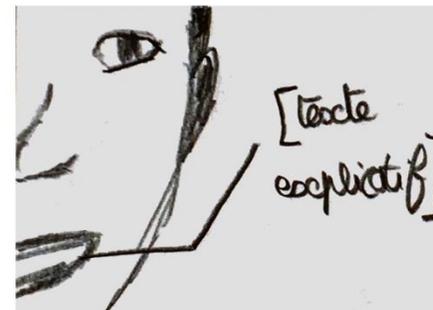
- Les particules disparaissent peu à peu (fondu à l'image).
- Uniquement la moitié de son visage est visible sur le côté gauche de l'écran. Par contre, sa bouche doit être totalement remarquable à l'image.
- D'un coup, il a l'air surpris et fait une mimique montrant sa douleur buccale et dans sa trachée.
- Une animation en suivi de mouvement fait son apparition et apparaît une à deux secondes plus tard sur le côté droit l'écran.
- Un descriptif de ce qu'il a pu ingurgiter ainsi de conséquences brèves et claires correspondent au texte descriptif.

Plan 9:

- L'image est dé zoomée pour voir de nouveau le corps entier du personnage.
- Le personnage est placé sur le côté droit de l'écran.
- Une animation glissée fait apparaître un bandeau à partir du côté droit de l'écran. Il regroupe et liste les conséquences de cette ingestion.
- Sur le bas de ce bandeau, un icône « danger » surligne le cas le plus grave.
- Fin de l'explication de l'ingestion.

Plan 10:

- Début de l'explication de l'injection oculaire.
- Le personnage est sur un fond de couleur.
- Nous voyons l'intégralité de son couleur.
- Il a un air joyeux et détendu.
- Le personnage est centré sur l'image.

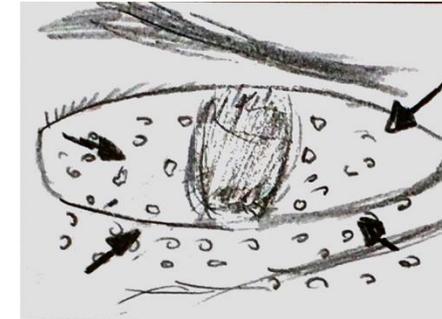


MOTION DESIGN

LES RISQUES CHIMIQUES: Modes d'expositions

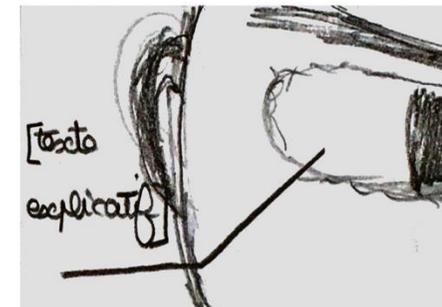
Plan 11:

- Des gouttes rentrent dans le cadre et s'approchent petit à petit du personnage.
- Les gouttes rentrent dans son œil au fur et à mesure.
- Le cadre s'approche petit à petit du nez du personnage.
- Son air est toujours joyeux et détendu.
- L'œil doit être prédominant à l'écran. Elle doit être également centrée sur l'image.
- Son air est toujours joyeux et détendu. Il a un regard tout à fait normal



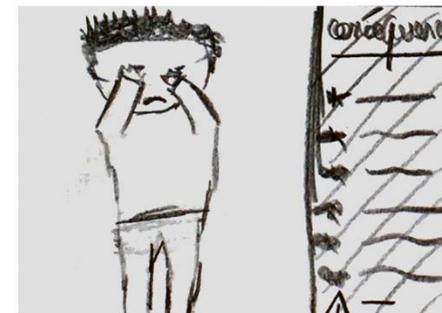
Plan 12:

- Les gouttes disparaissent peu à peu (fondu à l'image).
- Uniquement la moitié de son visage est visible sur le côté droit de l'écran. Par contre, son œil doit être totalement remarquable à l'image.
- D'un coup, il a l'air surpris et ferme son œil montrant sa douleur oculaire.
- Une animation en suivi de mouvement fait son apparition et apparaît une à deux secondes plus tard sur le côté gauche l'écran.
- Un descriptif de ce qui a pu se déposer sur son œil ainsi de conséquences brèves et claires correspondent au texte descriptif.



Plan 13:

- L'image est dé zoomée pour voir de nouveau le corps entier du personnage.
- Le personnage est placé sur le côté gauche de l'écran.
- Une animation glissée fait apparaître un bandeau à partir du côté droit de l'écran. Il regroupe et liste les conséquences de cette injection oculaire.
- Sur le bas de ce bandeau, un icône « danger » surligne le cas le plus grave.
- Fin de l'explication de l'injection oculaire.



MOTION DESIGN

LES RISQUES CHIMIQUES: Modes d'expositions

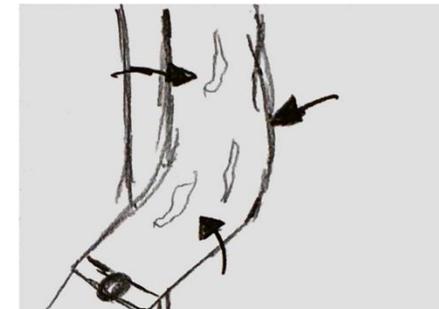
Plan 14:

- Début de l'explication de la réaction cutanée.
- Le personnage est sur un fond de couleur.
- Nous voyons l'intégralité de son couleur.
- Il a un air joyeux et détendu.
- Le personnage est centré sur l'image.



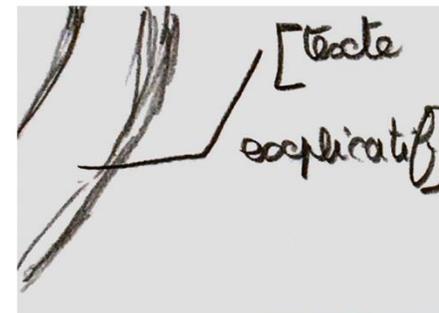
Plan 15:

- Le cadre s'approche petit à petit du bras du personnage. Son bras gauche plus précisément.
- Son air est toujours joyeux et détendu.
- Des réactions apparaissent rapidement sur son bras.
- Le bras doit être prédominant à l'écran. Il doit être également centré sur l'image.



Plan 16:

- L'image est dé zoomée pour voir de nouveau le corps entier du personnage.
- Uniquement une partie de son bras est visible sur le côté gauche de l'écran.
- Une animation en suivi de mouvement fait son apparition et apparaît une à deux secondes plus tard sur le côté gauche l'écran.
- Un descriptif de ce qui a pu aboutir à cette réaction cutanée ainsi de conséquences brèves et claires correspondent au texte descriptif.



MOTION DESIGN

LES RISQUES CHIMIQUES: Modes d'expositions

Plan 17:

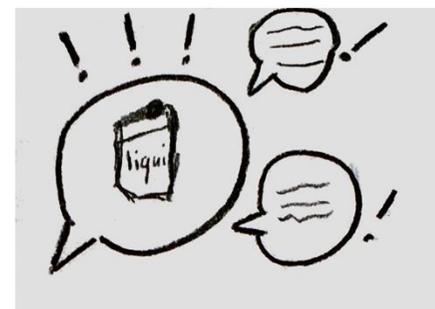
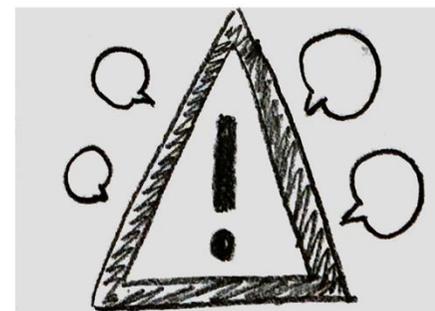
- L'image est dé zoomée pour voir de nouveau le corps entier du personnage.
- Le personnage est placé sur le côté gauche de l'écran.
- Une animation glissée fait apparaître un bandeau à partir du côté droit de l'écran. Il regroupe et liste les conséquences de cette réaction cutanée.
- Sur le bas de ce bandeau, un icône « danger » surligne le cas le plus grave.
- Fin de l'explication de la réaction cutanée.

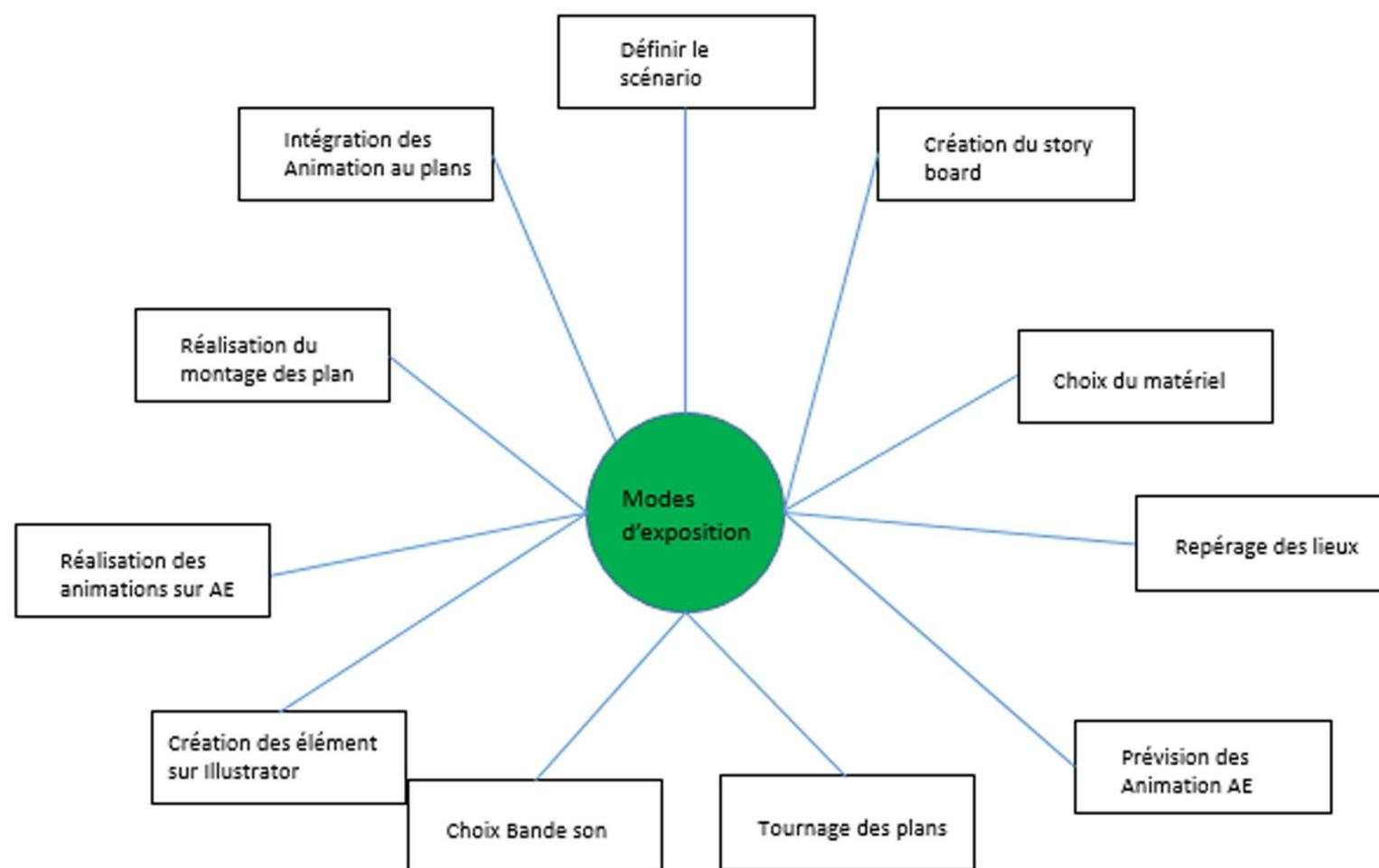
Plan 18:

- Un icône « danger » fait son apparition au coeur de l'image. Celui-ci est centré.
- Une à deux secondes plus tard, des bulles de discussion surgissent (avec un effet « pop-up »).
- On y voit un texte.

Plan 19:

- Un zoom s'effectue sur chacune des bulles de discussion et laissant apparaître (avec un effet fondu), les produits dangereux qui ont causés l'ensemble de ces problèmes.
- La vidéo se terminera par un lien de redirection vers les cours suivants du e-learning.





MOTION DESIGN

LES RISQUES CHIMIQUES: EPC -EPI

Une personne compétente est capable de montrer les gestes pratiques, obligatoires pour la protection de chacun d'entre nous.

Lorsque nous arrivons sur ce schéma, une phrase de bienvenue apparaît à l'écran.

Un commercial, va tout d'abord expliquer la signification des acronymes et ainsi les détailler un par un.

Tout d'abord, quels sont les bons gestes pour une protection collective ? Il va expliquer par exemple le tapis anti-dérapent. De plus, quel est son fonctionnement et pour quelle utilisation est-il destiné ?

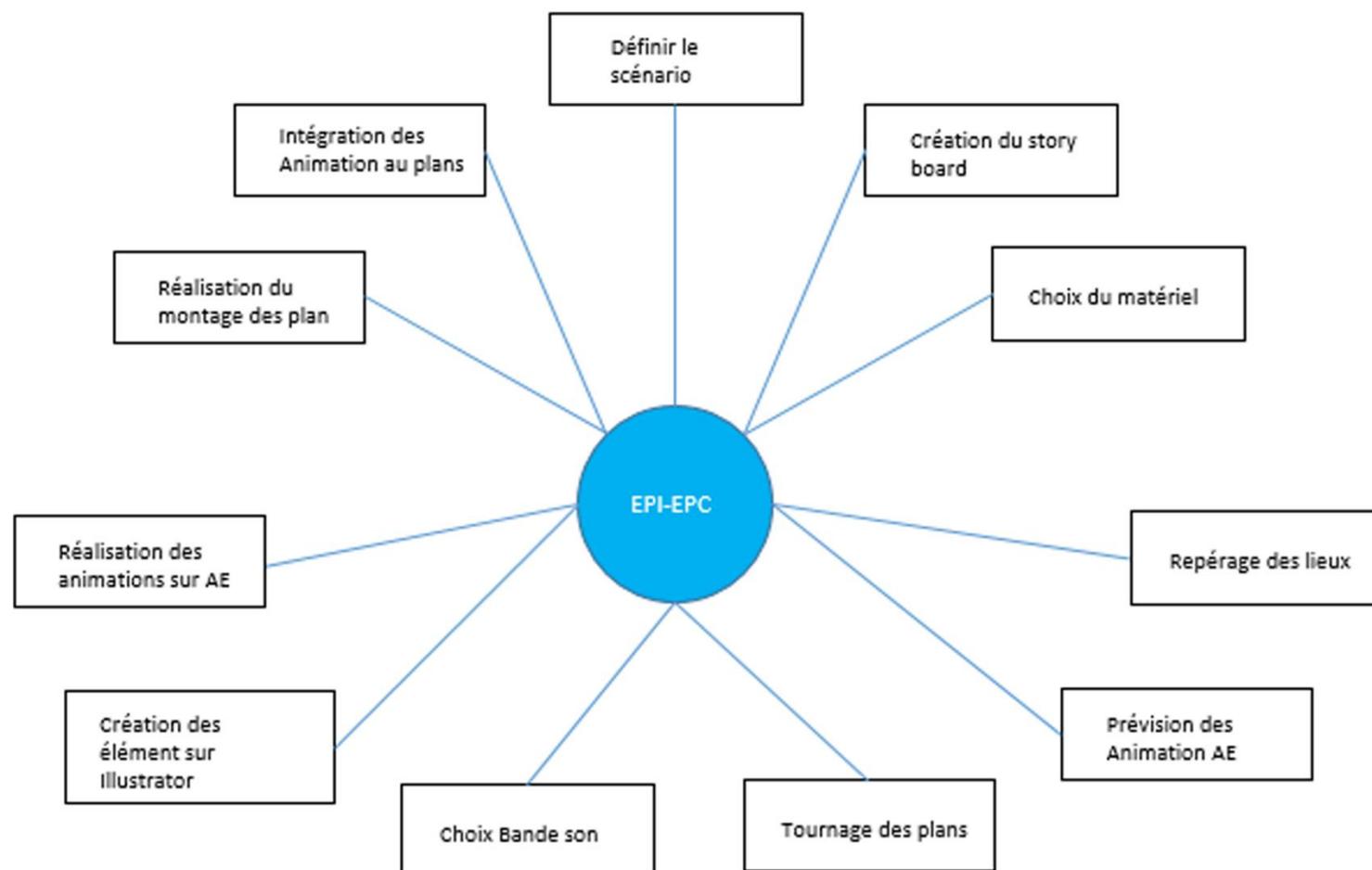
Par la suite, le commercial va expliquer les cas d'utilisation et le principe des panneaux signifiant les sols glissant (panneaux de danger jaunes). Ensuite, il va continuer en détaillant l'importance des équipements de protection individuelle, et expliquant en même temps qu'il manipulera des équipements tels que des gants (montrer que certains gants ne peuvent pas être utilisés), puis va continuer sur différents autres équipements.

MOTION DESIGN

LES RISQUES CHIMIQUES: EPC -EPI



WBS



MOTION DESIGN

UTILISATION DES PRODUITS: Scénario

Dans le premier plan, la question « Quelle est la différence entre le nettoyage et la désinfection ? » sera mise en avant en apparaissant petit à petit. L'utilisation de plusieurs typographies et envisageable afin de capter l'œil de futur utilisateur sur cette question importante. En même temps que la phrase apparaît, un point d'interrogation viendrait se former.



Dans le deuxième plan, nous expliquerons que le nettoyage est visible à l'œil nu. Pour illustrer cette action de nettoyage nous utiliserons une assiette sale, une éponge passera dessus et la nettoiera. On pourra donc afficher « c'est une propreté macroscopique ».



(Schéma représentatif, non contractuel)

Dans le troisième plan, une loupe va apparaître et montrer qu'il reste des microbes même si l'assiette a été nettoyée au préalable un produit de désinfection va être utilisé pour que les microbes visibles dans la loupe disparaissent. On pourra donc afficher « c'est une propreté microscopique »

MOTION DESIGN

UTILISATION DES PRODUITS: Contenu du cours

- Le nettoyage est visible à l'œil nu c'est un nettoyage macroscopique.
- La désinfection n'est pas visible à l'œil nu c'est un nettoyage microscopique.

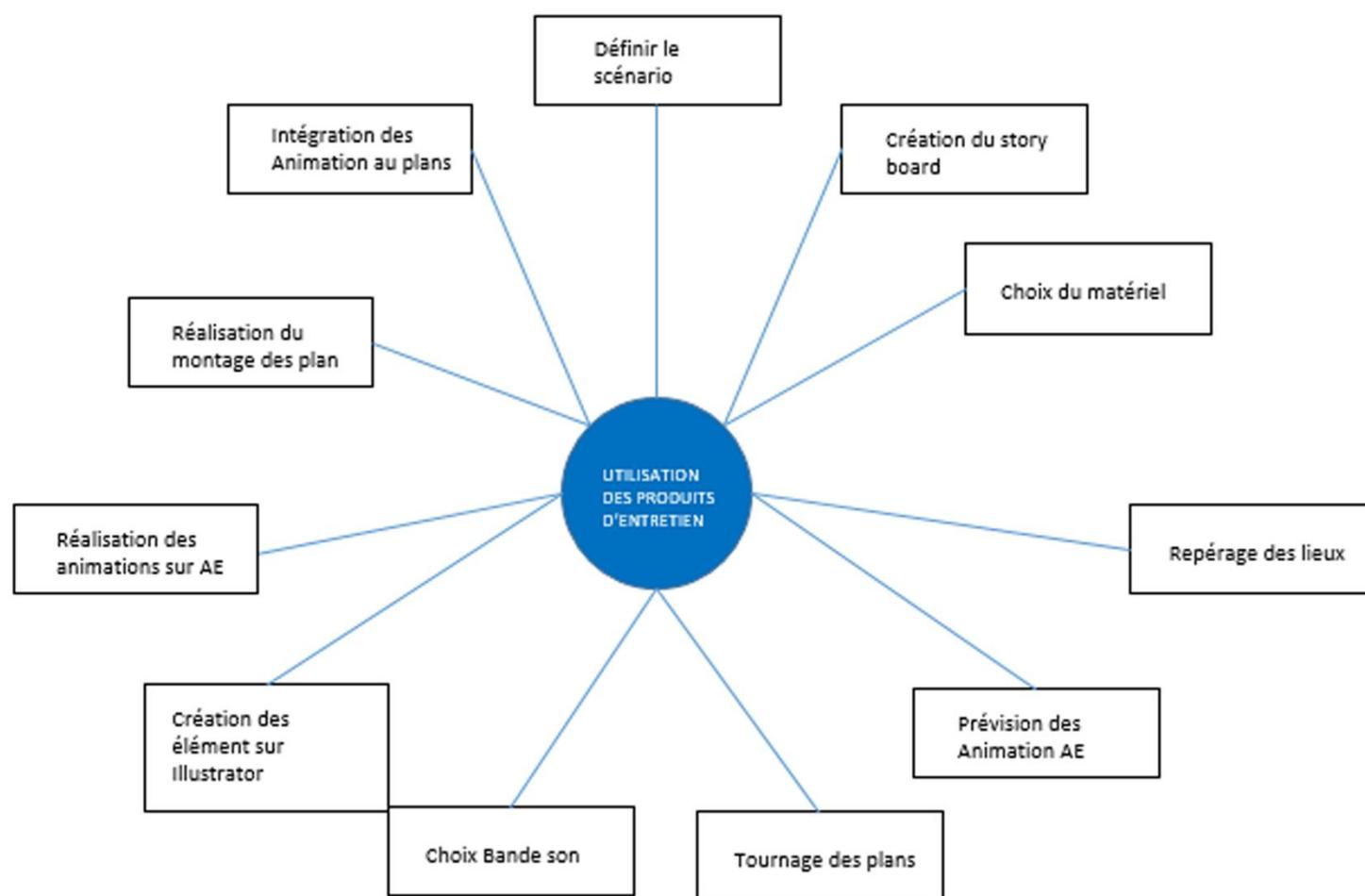
Contenu du cours supplémentaire

- Afin qu'une surface soit propre, il faut utiliser deux produits d'entretien, un pour le nettoyage et un pour la désinfection.
- Le produit utilisé pour le nettoyage est un détergent -> But obtenir une surface optiquement propre.
- La désinfection est la destruction des micro-organismes à l'aide d'un désinfectant -> But obtenir une surface bactériologiquement propre.
- Il existe des produits d'entretien deux en un (détergent et désinfectant), cependant ce n'est pas aussi efficace.

Question du QCM final

- La désinfection est-elle visible à l'œil nu ? oui non
- Il est plus utile d'utiliser 1.un détergent et un désinfectant, ou 2.un « 2en1 » ? 1 ou 2
- Pour le nettoyage le produit d'entretien utilisé est 1.un détergent ou 2.un désinfectant ? 1 ou 2

WBS



VIDÉOS

LES RISQUES PHYSIQUES: TMS

CONTRAINTES

- Expliquer simplement ce que sont les Troubles Musculo-Squelettiques.
- Facile à comprendre (message clair et simple).
- Durée maximale de la vidéo : environ 30 secondes.
- La personne ayant suivi la vidéo doit avoir compris sans difficulté.

SCÉNARIO

Un agent d'entretien est en train de nettoyer une vitre à l'aide d'un chiffon, quand tout à coup, il a mal au bras. On voit alors une animation en motion design sortir de son coude (en suivi de mouvement). Par exemple, un trait avec le mot « douleur ».

On voit ensuite l'homme dans différentes positions liées aux différentes parties du corps pouvant être affectées, avec des animations en motion design similaires (présentant également les pourcentages de cas). On voit l'homme passer la serpillère mais ne pouvant pas effectuer son travail correctement. De plus, il se tient l'épaule car il souffre (passage sur du motion design avec le corps, qui effectuera la transition avec l'autre plan).

Le plan reste le même mais l'angle change, on le voit alors adopter une meilleure posture, et travailler plus efficacement. Zoom sur lui en train de nettoyer avec un produit pour mettre en avant le geste qu'il réalise avec son bras.

On voit ensuite l'écran divisé en 4 parties, avec l'homme réalisant différentes tâches, symbolisant la polyvalence. Du motion design partant des quatre plans pour former une animation au centre de la vidéo, puis le mot TMS apparaît avec une animation symbolisant le fait de terrasser les TMS, laissant place à une animation symbolisant le cours qui servira à les terrasser.

VIDÉOS

LES RISQUES PHYSIQUES: TMS

TEXTE DE LA VOIX OFF

Les produits dont on se sert et leurs dangers sont importants, mais la façon dont on les utilise l'est tout autant. Une mauvaise posture ou un mauvais geste répété peut entraîner des douleurs, on appelle ça des Troubles Musculo-Squelettiques, autrement dit TMS.

C'est une maladie professionnelle répandue qui affecte la plupart du temps le poignet, la main, l'épaule, le coude ou le genou.

Douloureux et handicapant, il faut y faire attention car votre corps est votre premier outil de travail.

Le meilleur moyen pour les éviter est de faire attention à ses postures, ses gestes et surtout d'éviter le travail répétitif. La polyvalence sera donc votre meilleure arme contre les TMS. Afin de connaître les postures et gestes à adopter pour éliminer les Troubles Musculo-Squelettiques, suivez notre cours explicatif.

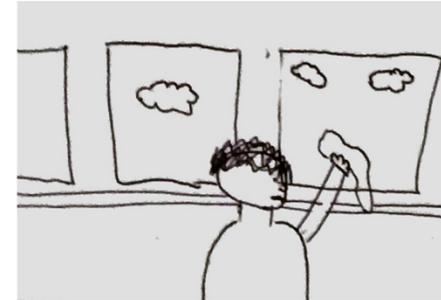


VIDÉOS

LES RISQUES PHYSIQUES: TMS

Plan 1:

- L'homme nettoie une vitre, un miroir.



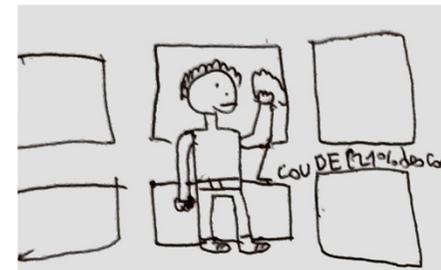
Plan 2:

- Léger zoom sur le personnage au niveau de son buste pour mettre en valeur son coude.



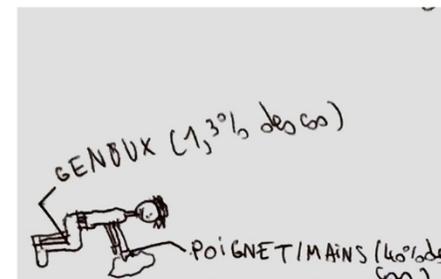
Plan 3:

- L'homme nettoie une vitre, un miroir afin de mettre en avant le mouvement du coude.



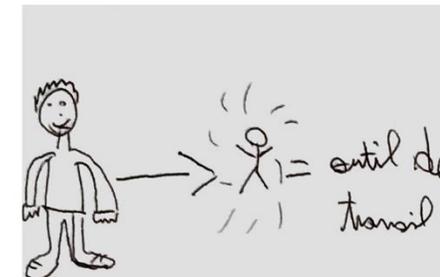
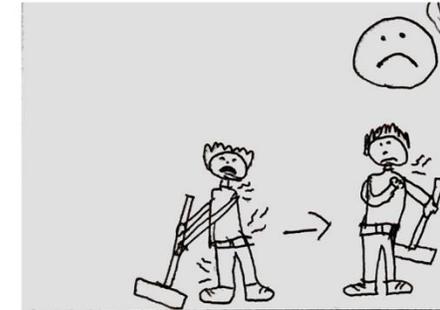
Plan 4:

- L'homme nettoie le sol pour mettre en avant le mouvement du genoux et de son poignet, plus précisément.



VIDÉOS

LES RISQUES PHYSIQUES: TMS



Plan 5:

- L'homme nettoie le sol debout, on voit qu'il n'est pas à l'aide, il se tient l'épaule et travaille difficilement.

Plan 6:

- On passe du corps de l'homme à un corps en motion design. Une animation texte signifiant que le corps est un outil de travail.

Plan 7:

- On voit de nouveau l'homme dans la même situation que le plan 5.
- Cette fois, on le voit avec la posture à adopter, sans aucune douleur. Il n'a plus de difficulté à travailler.

Plan 8:

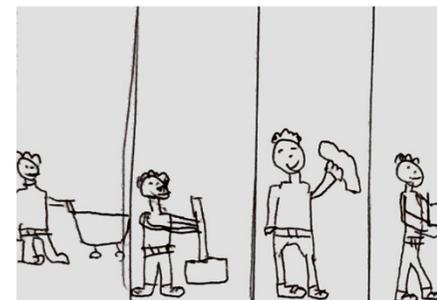
- Zoom sur l'homme pour mettre en avant le geste qu'il effectue avec son bras/poignet/main.

VIDÉOS

LES RISQUES PHYSIQUES: TMS

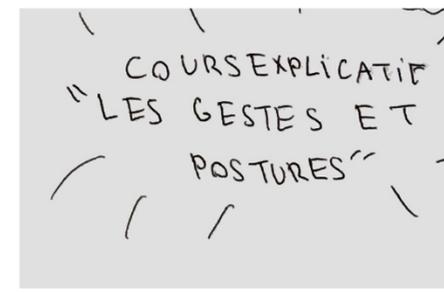
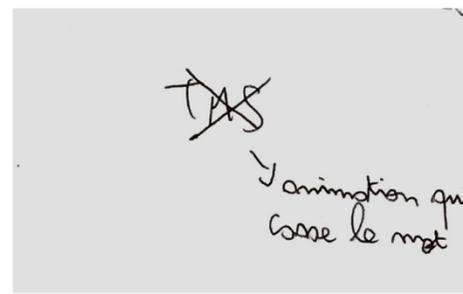
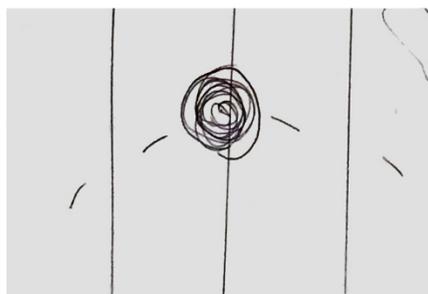
Plan 9:

- Ecran coupé en 4 parties égales, l'homme effectue 4 tâches différentes, de son travail.

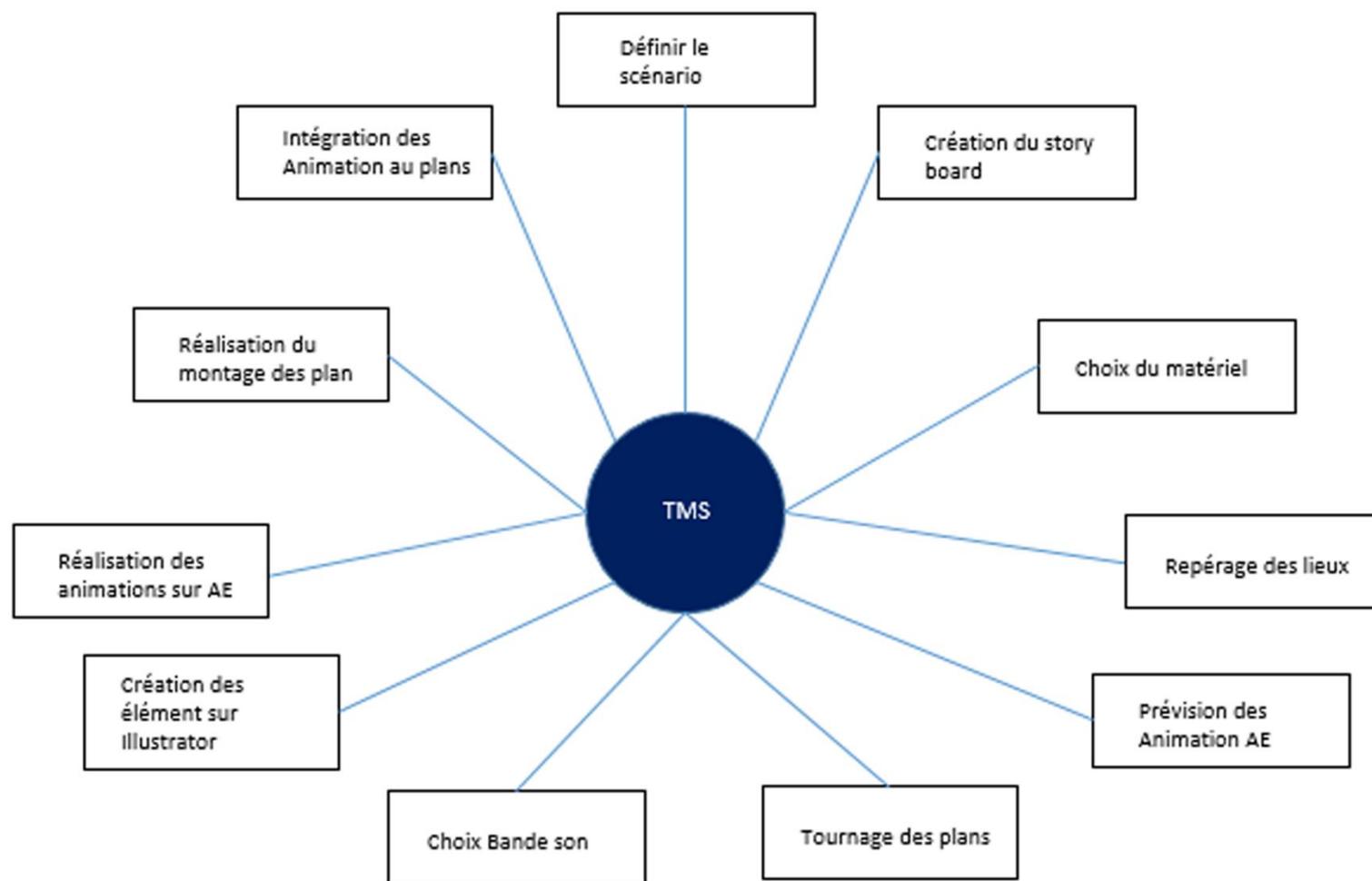


Plan 10, 11, 12, 13:

- Animations en motion design mettant en valeur le fait que les TMS peuvent être évités grâce à notre cours sur les postures et gestes à adopter.



WBS



SCHÉMAS INTERACTIFS

UTILISATION DES PRODUITS: CERCLE DE SINNER

SCÉNARIO

Schéma en forme de cercle divisé en 4 parties égales représentant les 4 variables d'environnement nécessaires pour obtenir un nettoyage efficace. Les couleurs des parties seront en adéquation avec le logo de la formation.

Lorsque l'utilisateur survolera la partie, un texte d'explication correspondant s'affichera.

Partie Température

- L'eau chaude participe à la détergence d'un produit appliqué
- Joue notamment sur l'action des produits thermo-réactifs.

Partie Chimie

- Action du produit appliqué sur la surface
- Concentration produit/eau entre en jeu dans l'efficacité
- Respecter les quantités indiquées est une règle primordiale.

Partie Temps

- Représente le temps de contact nécessaire à un nettoyage efficace
- Conditionne les résultats des autres points

Partie Mécanique

- Action réalisée par le matériel utilisé (brosse, ou personnel avec un frottoir)
- Représente un frottement et une pression sur la surface à nettoyer

SCHÉMAS INTERACTIFS

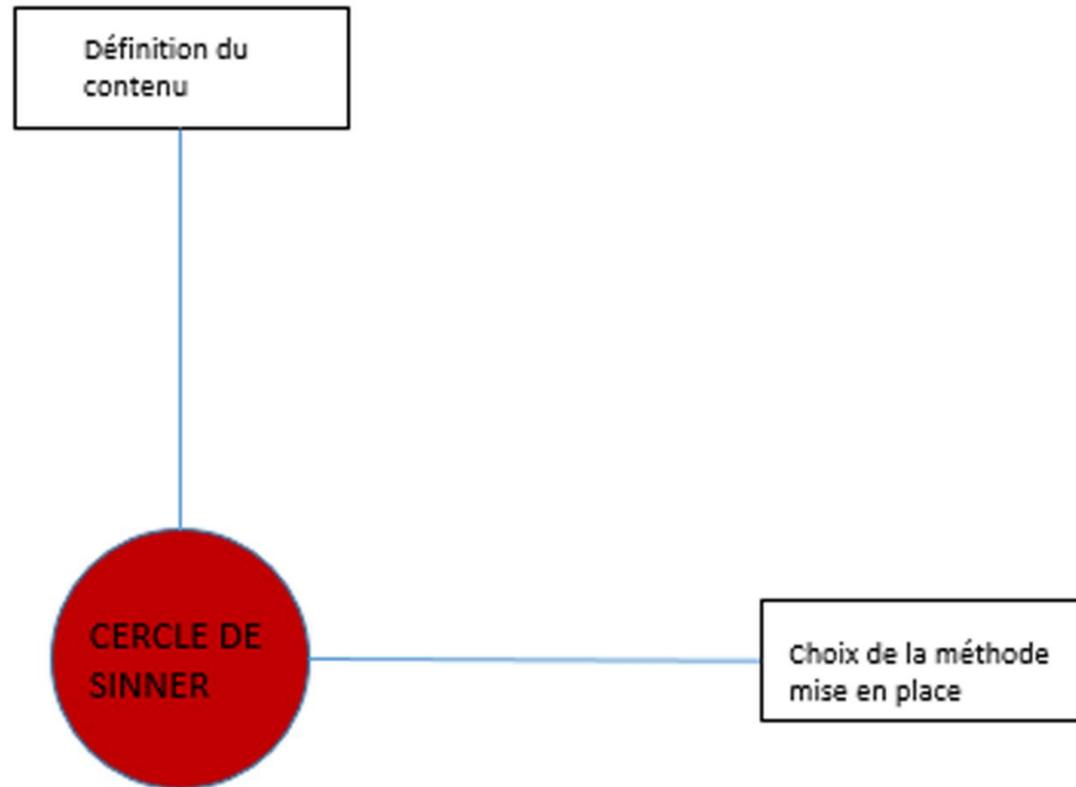
UTILISATION DES PRODUITS: CERCLE DE SINNER

QUESTIONS DE COURS

1. Quels sont les 4 domaines du cercle de Sinner ?
 - Technologie, Chimie, Temps, Mécanique
 - Mécanique, Climatique, Temps, Transport
 - => Température, Chimie, Temps, Mécanique
 - Qualité du sommier, Chimie, Température, Mécanique

2. Le domaine mécanique représente-t-il ?
 - Pression et temps
 - => Frottement et pression
 - Frottement et attente

WBS



SCHÉMAS INTERACTIFS

UTILISATION DES PRODUITS: LES PICTOGRAMMES

SCÉNARIO

Les pictogrammes sont aujourd'hui omniprésents. Ils sont inscrits sur l'ensemble des produits chimiques. Il est vrai que très peu de personnes tiennent compte de leur importance. Elle n'est, en aucun cas, négligeable.

Certes, certains pictogrammes sont utilisés sur des produits de la vie quotidienne, ils ne sont donc pas, à première vue, dangereux. Mais, la totalité de ces icônes doivent être connus par les personnes qui utilisent régulièrement des produits chimiques.

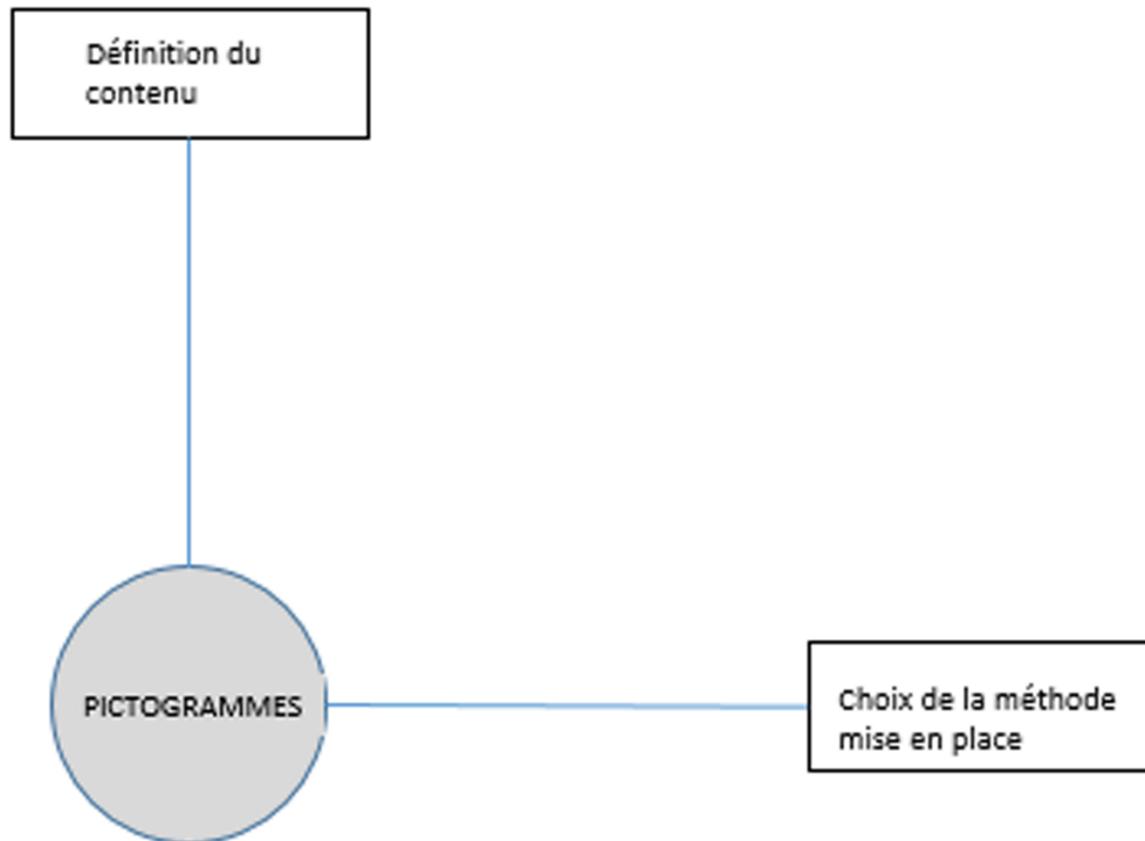
Ici, le but est d'interagir avec les utilisateurs afin que ces pictogrammes soient mémorisés. Du coup, un schéma interactif, sous forme de quizz aidera fortement à atteindre cet objectif.

Afin qu'un quizz soit à la fin pédagogique et bénéfique, il faut utiliser une méthode d'exercice simple, pour tous. Sachant que l'e-learning se doit d'être accessible à des personnes ne réussissant pas à lire, ni écrire, il est nécessaire d'utiliser des images, des icônes, des animations rappelant des gestes pour qu'ils soient touchés visuellement.

QUESTIONS DE COURS

1. Savez-vous différencier les anciens pictogrammes parmi les nouveaux ?
(pour les propositions, il faut afficher des exemples des anciens, parmi les nouveaux. D'ailleurs, l'ensemble sera placé dans un cercle et l'utilisateur aura la possibilité de cliquer sur une proposition. Il connaîtra alors l'exactitude de sa proposition).
2. Lequel de ces pictogrammes correspond au danger « air comprimé » ?
(proposer un maximum de quatre propositions afin de ne pas perturber l'utilisateur).

WBS



SCHÉMAS INTERACTIFS

UTILISATION DES PRODUITS: LES BONNES PRATIQUES

SCÉNARIO

Lors de manipulation de produits d'entretien, toute monde doit adopter de bonne habitudes. Ce sont, ici, de bonnes pratiques.

La vidéo va commencer par une question comme « Quelles sont les bonnes pratiques à adopter ? »

Puis, elle continue avec une personne expliquant les bonnes pratiques à s'approprier, pour une meilleure sécurité. Il commence donc à expliquer que la quantité d'un produit est primordiale, qu'il faut y faire attention. De plus, l'homme explique tout en montrant l'étiquette du produit. Il met en avant les informations importantes de l'emballage.

Il fait la même chose pour la méthode de dilution il explique quel sont les bonnes pratiques et ou on peut trouver cette information sur le produit.

Il continue avec la température de l'eau est quel sont le bon geste à avoir pour éviter tous problème puis montre ou on peut trouver cette information. Nous aurons droit au même processus en ce qui concerne le stockage et le respect des conditions d'utilisation.

SCHÉMAS INTERACTIFS

UTILISATION DES PRODUITS: LES BONNES PRATIQUES

DESCRIPTION DES PLANS

Lors de manipulation de produits d'entretien, toute monde doit adopter de bonne habitudes. Ce sont, ici, de bonnes pratiques.

La vidéo va commencer par une question comme « Quelles sont les bonnes pratiques à adopter ? »

Puis, elle continue avec une personne expliquant les bonnes pratiques à s'approprier, pour une meilleure sécurité. Il commence donc à expliquer que la quantité d'un produit est primordiale, qu'il faut y faire attention. De plus, l'homme explique tout en montrant l'étiquette du produit. Il met en avant les informations importantes de l'emballage.

Il fait la même chose pour la méthode de dilution il explique quel sont les bonnes pratiques et ou on peut trouver cette information sur le produit.

Il continue avec la température de l'eau est quel sont le bon geste à avoir pour éviter tous problème puis montre ou on peut trouver cette information. Nous aurons droit au même processus en ce qui concerne le stockage et le respect des conditions d'utilisation.

SCHÉMAS INTERACTIFS

UTILISATION DES PRODUITS: LES BONNES PRATIQUES

Plan 1:

- L'homme nettoie une vitre, un miroir.

Plan 2:

- Léger zoom sur le personnage au niveau de son buste pour mettre en valeur son coude.

Plan 3:

- L'homme nettoie une vitre, un miroir afin de mettre en avant le mouvement du coude.

Plan 4:

- L'homme nettoie le sol pour mettre en avant le mouvement du genou et de son poignet, plus précisément.

Plan 5:

- L'homme nettoie le sol debout, on voit qu'il n'est pas à l'aide, il se tient l'épaule et travaille difficilement.

Plan 6:

- On passe du corps de l'homme à un corps en motion design. Une animation texte signifiant que le corps est un outil de travail.

Plan 7:

- On voit de nouveau l'homme dans la même situation que le plan 5.
- Cette fois, on le voit avec la posture à adopter, sans aucune douleur. Il n'a plus de difficulté à travailler.

SCHEMAS INTERACTIFS

UTILISATION DES PRODUITS: LES BONNES PRATIQUES

Plan 8:

- Zoom sur l'homme pour mettre en avant le geste qu'il effectue avec son bras/poignet/main.

Plan 9:

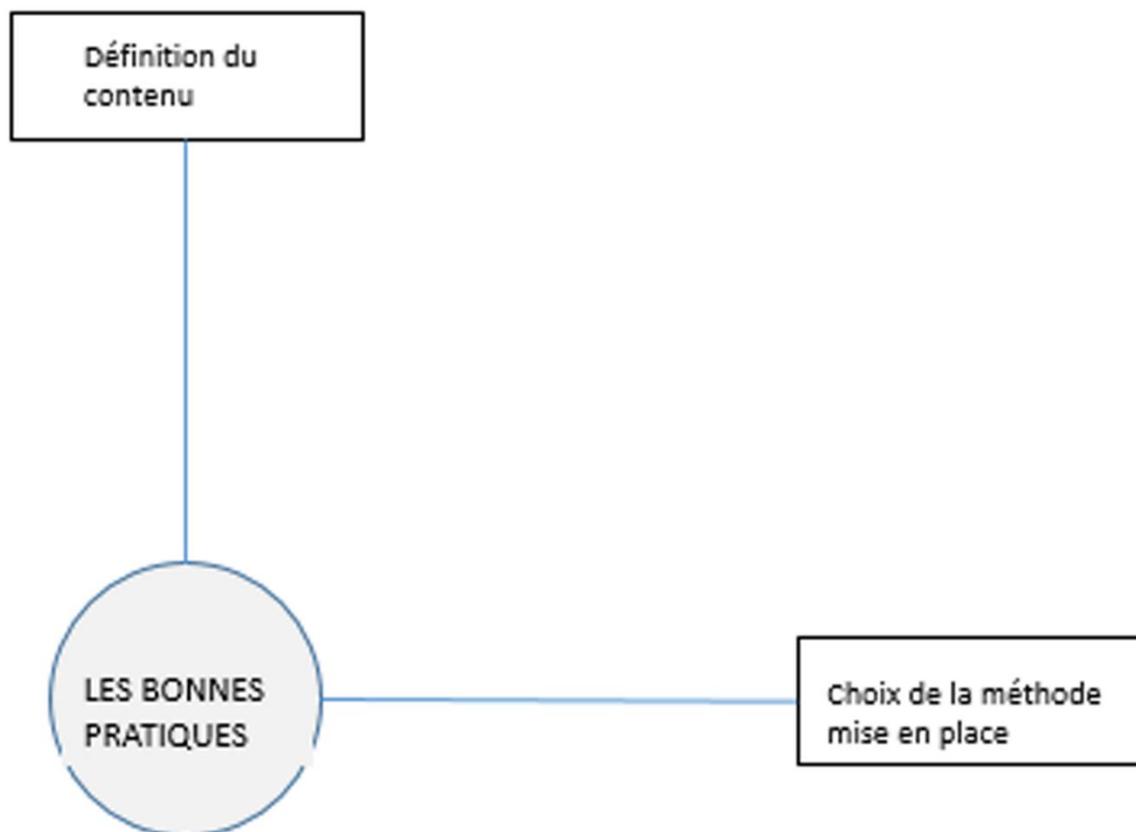
- Ecran coupé en 4 parties égales, l'homme effectue 4 tâches différentes, de son travail.

Plan 10, 11, 12, 13:

- Animations en motion design mettant en valeur le fait que les TMS peuvent être évités grâce à notre cours sur les postures et gestes à adopter.



WBS



5.

COMMUNICATI
ON

RÉSEAUX SOCIAUX

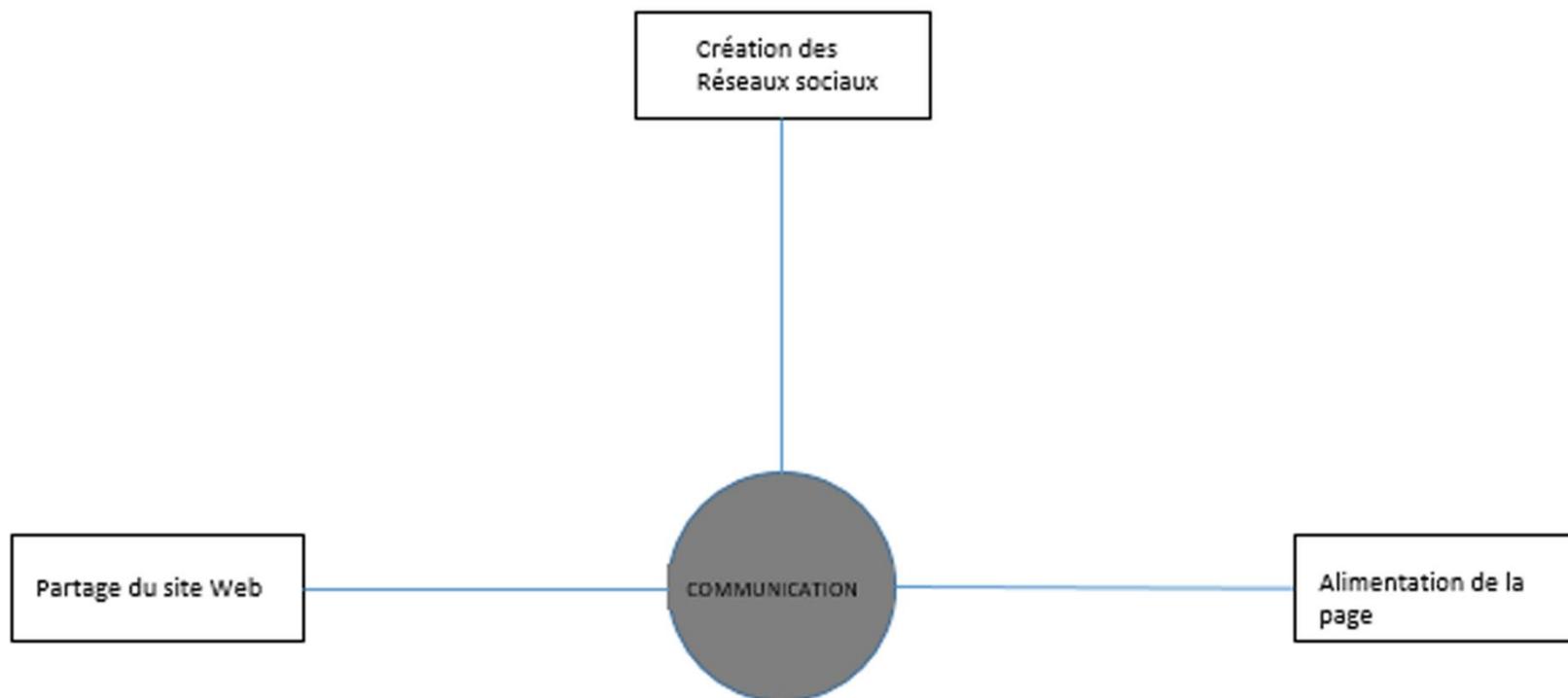
TOUCHER LA CIBLE SUR LE WEB:

Afin de rendre à l'entreprise SANOGIA une communication plus vaste, notre agence InLight a décidé d'utiliser plusieurs outils. Nous utiliserons en majeure partie les nouveaux moyens numériques pour créer de nouvelles plates-formes, et ainsi , toucher une nouvelle cible qu'est la jeunesse et les personnes connectées.

Plus concrètement, nous mettrons en place une plate-forme numérique sous forme de jeux digitaux afin de faire connaître la formation du e-learning (formation de l'entreprise SANOGIA qui montre les dangers et les risques que peuvent nous infliger les produits d'entretien de tous les jours). Ainsi les clients se verront apprendre les risques mais aussi les conseils face à ces produits grâce à des jeux numériques ludiques.

Nous avons aussi créé plusieurs logos pour représenter cette formation du e-learning afin que l'identité visuelle soit plus accrocheuse et facilement reconnaissable . Pour les réseaux sociaux, nous avons décidé d'être visibles seulement sur Facebook car cette plate-forme nous paraissait la plus sérieuse et la plus apte à faire apparaître une entreprise concrète et avec sa formation digitale importante. En conclusion, notre présence sur les nouvelles plate-formes numériques sera la clef de notre communication.

Nous mettrons tout en oeuvre pour pouvoir toucher un maximum de clients, de faire connaître la formation du e-learning tant bien pour les professionnels que pour les particuliers.



GANTT

Un gantt interactif est également disponible sur notre site internet agence-inlight.fr

