

# LES 10 COMMANDEMENTS POUR RÉALISER UN TUTORIEL EFFICACE



## N°1 : LE PÉRIMÈTRE, VOUS DÉTERMINEREZ.

Une des premières étapes de travail est de lister et définir précisément les actions, tâches et méthodes que vous voulez expliquer dans votre tutoriel.



## N°2 : DU SENS, VOUS DONNEREZ.

Déterminer clairement les objectifs et intérêts de votre tutoriel et informez-en votre public, pour garder son attention et sa motivation.



## N°3 : VOTRE PUBLIC, VOUS ANALYSEREZ.

Le profil des personnes qui vont suivre votre tutoriel est important à définir, afin de vous adapter au mieux à leurs besoins.



## N°4 : UNE PROGRESSION LOGIQUE, VOUS PENSEREZ.

Veillez à penser une structure cohérente avec le sujet traité et votre public, avec des étapes claires qui s'articulent logiquement.



## N°5 : À LA PLACE DE VOTRE PUBLIC, VOUS VOUS METTREZ.

Il est toujours important de garder en tête que ce qui relève d'automatisme pour les uns, ne l'est pas nécessairement pour les autres. Pensez à définir les termes techniques par exemple.



## N°6 : LE BON FORMAT, VOUS CHOISIREZ.

Animation, vidéo, dessin légendé, texte explicatif... Soyez créatifs ! Le format doit être utilisé pour ses caractéristiques propres : une vidéo doit rester dynamique, un texte ne doit pas être trop long...



## N°7 : CLARTÉ ET FLUIDITÉ, VOUS ADOPTEREZ.

Soignez vos transitions et faites des points d'étapes ou des synthèses si nécessaire, en restant concis et dynamique.



## N°8 : TROP D'INFORMATIONS, VOUS ÉVITEREZ.

Attention à la surcharge cognitive ! Veillez notamment à éviter les répétitions inutiles : l'efficacité est le maître mot.



## N°9 : L'ILLUSTRATION, VOUS UTILISEREZ.

Illustrez vos propos par des démonstrations imagées ou illustrées. Représenter votre propos permet à votre public de mieux comprendre et de bien suivre votre tutoriel.



## N°10 : VOTRE TUTORIEL, VOUS TESTEREZ.

Faites tester votre tutoriel par un proche pour vérifier qu'il n'y a pas de coquilles, de contre-sens possible, et que le tutoriel atteint ses objectifs.