GUIDE UTILISATEUR

Storytelling : ce que l'étiquette ne peut pas dire.

Créer les stories de vos produits, les traduire, les publier et mesurer leur lecture, depuis votre espace Qezako.

DANS CE GUIDE

01 Comprendre
02 Premiers pas
03 Créer une story
04 L'éditeur
05 Publier et diffuser
06 Faire vivre
07 Mesurer
08 Questions fréquentes

Guide utilisateur
Version de novembre 2026

Qezako Solutions
contact@qezako.com · qezakosolutions.com

Comprendre la story

CHAPITRE 01

> **Une story raconte en quelques pages ce que l'emballage n'a pas la place de dire : l'origine, la filière, le savoir-faire, la recette.**

CE QUE VOIT LE CONSOMMATEUR

ÉTAPE 1

Il scanne le QR code imprimé sur l'emballage. La story s'ouvre dans son navigateur, sans application à installer.

ÉTAPE 2

Elle s'affiche dans la langue de son téléphone, quand cette langue existe dans la story.

ÉTAPE 3

Il passe d'une page à l'autre du doigt : la page pivote comme la face d'un cube. Rien ne défile tout seul.



Le produit — Sa gamme — Sa marque

Une story produit de la marque de démonstration Les Jardins de Léa : la page du produit, puis la story de sa gamme et celle de sa marque, insérées à la suite.

LE VOCABULAIRE

Terme	Ce que c'est
Story	L'ensemble de la présentation d'un produit. Certains écrans disent « expérience » : c'est la même chose.
Page	Un écran de la story.
Bloc	Une zone de la page. Une page compte un bloc, ou deux : un en haut et un en bas.
Contenu	Un élément posé dans un bloc : titre, sous-titre, paragraphe, image, vidéo, audio, sélecteur de langue ou étiquette Origin'Info.
Langue	Une version de la story. La première langue de la liste est la langue par défaut.
Brouillon	Une story non publiée : le public ne la voit pas, son QR code mène à une page introuvable.
Publiée	Une story en ligne, visible par tous ceux qui scannent son QR code.

Premiers pas

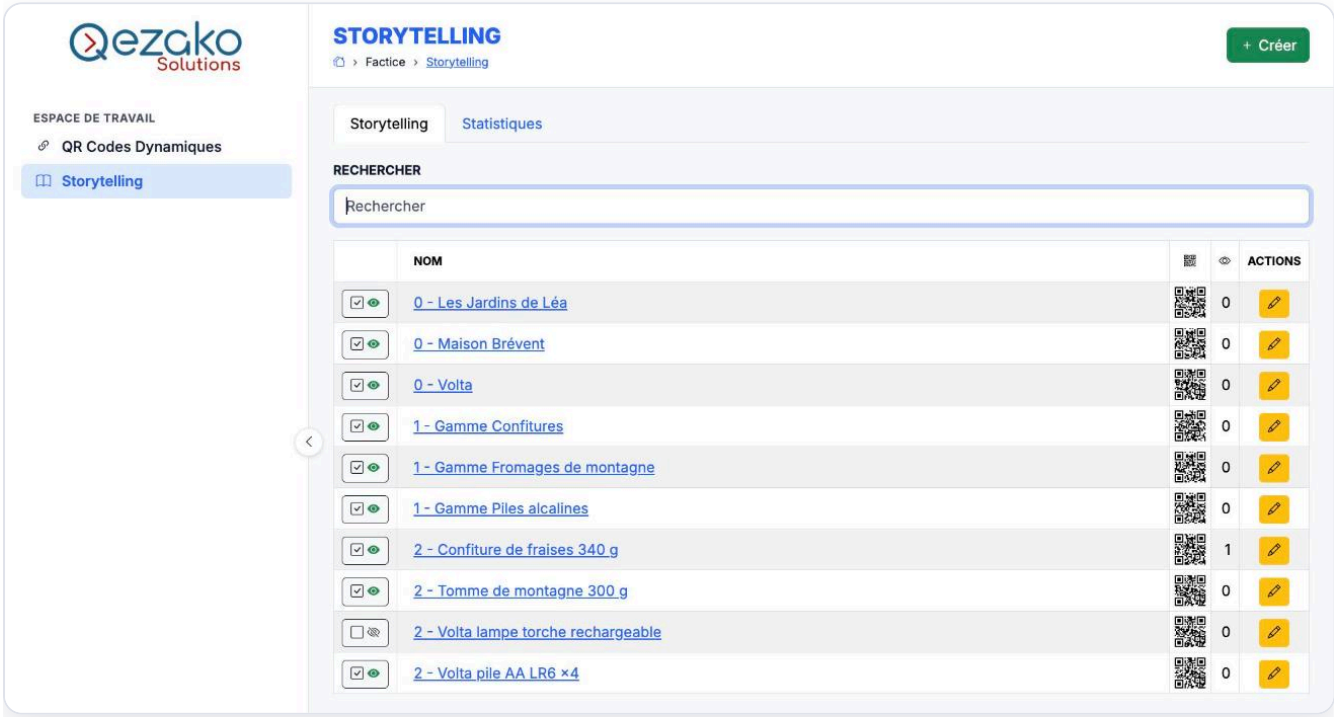
CHAPITRE 02

> **Tout se passe dans votre espace Qezako, depuis un navigateur d'ordinateur.**

SE CONNECTER

1. Ouvrez l'adresse de votre plateforme.
2. Saisissez votre adresse e-mail professionnelle, puis cliquez sur « Continuer ».
3. Si votre organisation utilise la connexion unique, vous passez par votre compte d'entreprise, sans mot de passe Qezako.

Dans la barre de gauche, cliquez sur **« Storytelling »**. Si l'entrée n'apparaît pas, demandez à un Administrateur de votre organisation de vous ouvrir le module.



La liste des stories de l'organisation de démonstration : marques, gammes et produits, chacun avec son état, sa vignette de QR code et son nombre de scans.

LIRE UNE LIGNE

- **L'œil** indique l'état : vert si la story est en ligne, barré si c'est un brouillon.
- **Le nom** ouvre la fiche de la story.
- **La vignette** ouvre le QR code à imprimer (voir chapitre 5).
- **Le crayon** ouvre la modification ; un œil « Consulter » s'affiche si vous n'avez pas le droit de modifier cette story.

Une convention de nommage qui aide

Dans l'exemple, les noms commencent par « 0 - » pour les marques, « 1 - » pour les gammes et « 2 - » pour les produits. La liste se trie d'elle-même et chacun retrouve vite la bonne story.

Créer une story

CHAPITRE 03

> **Créer une story ne demande qu'un nom. Tout le reste se règle ensuite dans l'éditeur.**

1. Dans la liste, cliquez sur « Créer ».
2. Saisissez le **« Nom »**, unique dans votre organisation : par exemple le nom du produit et son format.
3. Cliquez sur « Enregistrer ». L'éditeur s'ouvre aussitôt.

CE QUE LA STORY REÇOIT D'OFFICE

- **La langue française.** Les autres langues s'ajoutent dans l'éditeur.
- **Le format 400 × 800 pixels**, pensé pour un téléphone. Gardez-le pour toutes vos stories.
- **Le statut de brouillon.** Personne ne la voit hors de votre organisation tant qu'elle n'est pas publiée.

MARQUE, GAMME, PRODUIT : CONSTRUIRE UNE FOIS, RÉUTILISER PARTOUT

Le plus efficace est de créer d'abord une story par marque et une par gamme, puis d'insérer ces stories à la fin de chaque story produit. La page de la marque se rédige une fois ; la modifier met à jour tous les produits qui l'embarquent.



Produit · Offre de saison · Gamme · Marque

La story d'une tomme de Maison Brévent : la page du produit, une offre programmée pour l'hiver, puis les stories de la gamme et de la marque.

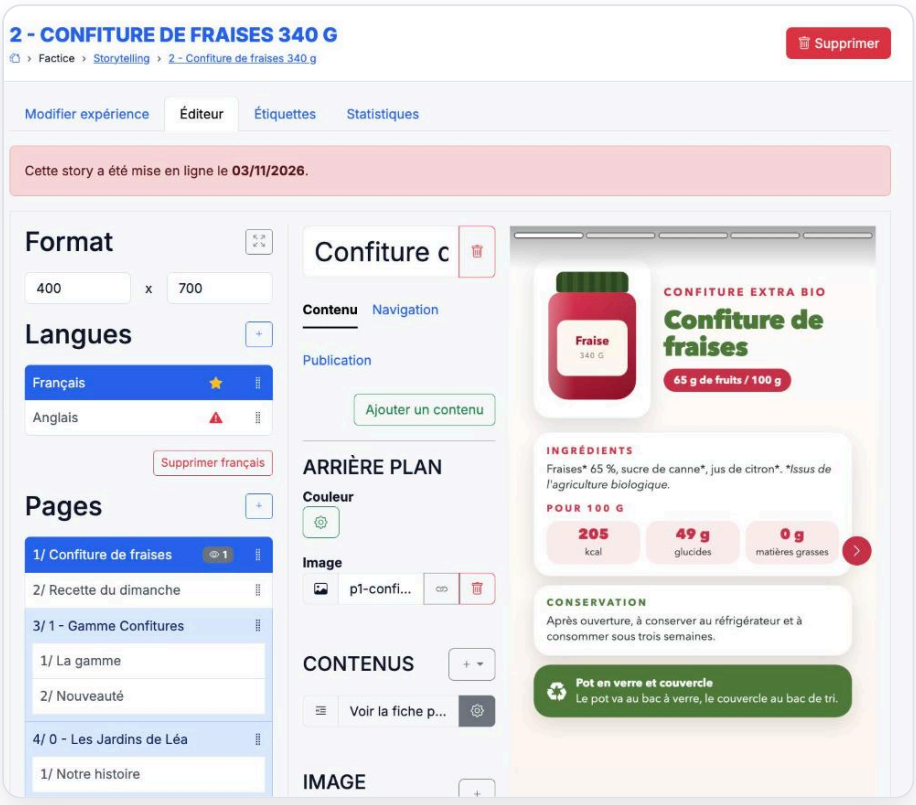
Construire les pages dans l'éditeur

CHAPITRE 04

> **L'éditeur enregistre tout seul, une demi-seconde après chaque saisie. Il n'y a pas de bouton « Enregistrer », ni de retour en arrière.**

L'ÉCRAN EN TROIS COLONNES

- **À gauche**, les réglages de la story : « Format », « Langues », « Pages » et « Polices ».
- **Au centre**, la page en cours de modification.
- **À droite**, l'aperçu en direct et le lien « Voir la story ».

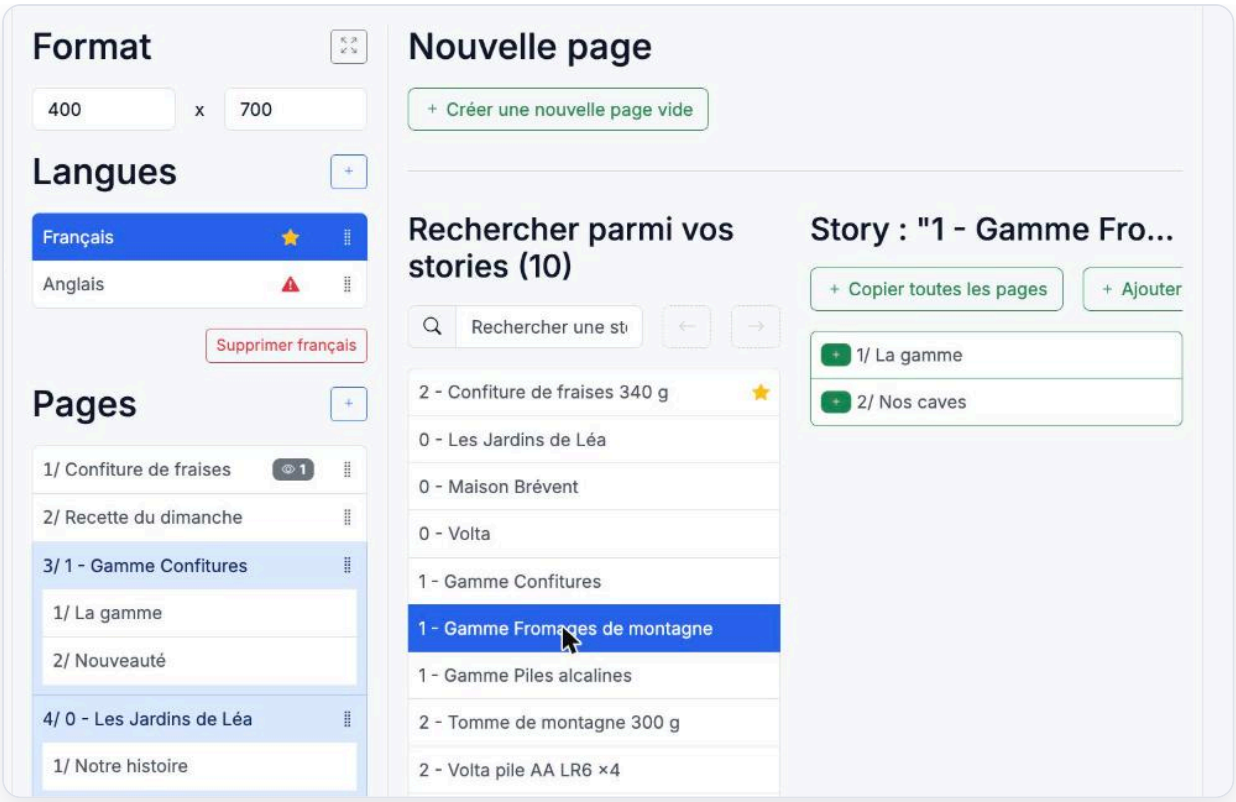


L'éditeur, ouvert sur la story « 2 - Confiture de fraises 340 g ».

AJOUTER DES PAGES

Dans la section « Pages », le bouton « + » propose trois possibilités :

- **« Créer une nouvelle page vide »**, ajoutée à la fin.
- **Copier des pages** d'une autre story. La copie devient indépendante de l'original.
- **« Ajouter toute la story »** : une autre story est insérée et reste liée. Ses pages se modifient depuis sa propre fiche, et tout changement apparaît partout. Un seul niveau d'imbrication est possible.



La fenêtre d'ajout de pages : page vide, copie depuis une autre story, ou insertion d'une story entière.

Les pages se réordonnent par glisser. Un triangle rouge signale ce qui manque : une traduction, une image ou une vidéo.

ORGANISER UNE PAGE

Une page compte un ou deux blocs. « Ajouter un contenu » crée un second bloc en bas, « Intervertir » les échange. Chaque bloc se règle ainsi :

- **« Arrière plan »** : une couleur ou une image de fond.
- **« Contenus »** : le « + » ajoute un élément, la roue ouvre ses réglages.
- **« Image secondaire »** : une image d'accompagnement à côté du bloc.
- **« Positions »** : l'alignement des contenus et les marges.

LES CONTENUS

Contenu	Usage
Titre, Sous-titre, Paragraphe	Les textes, à traduire dans chaque langue. Un lien peut être posé sur un texte.
Image, Vidéo	Un fichier envoyé depuis votre ordinateur, ou un lien (YouTube compris pour la vidéo).
Audio	L'adresse web d'un fichier son.
Sélecteur de langue	Le menu qui permet de changer de langue, visible dès que la story a deux langues.
Origin'Info	L'étiquette d'origine d'un produit, pour les organisations qui ont aussi ce module.

Pas de contenu « bouton »

Pour renvoyer vers un site, posez un lien sur un titre ou un paragraphe, et donnez-lui une couleur de fond et des bords arrondis : il ressemble alors à un bouton.

METTRE EN FORME UN TEXTE

- Couleurs du texte et du fond ; la baguette magique propose les couleurs déjà utilisées dans la story.
- Marges, angle et bords arrondis, pour faire un bandeau ou une étiquette.
- Alignement, police, graisse et taille (50 à 200 %).
- Animation d'entrée : fondu, zoom ou glissement.

IMAGES, VIDÉOS ET POLICES

- Images : JPEG, PNG, WebP, AVIF et GIF. Les SVG, HEIC (photos d'iPhone) et PDF sont refusés.
- Vidéos : MP4, MOV, WebM et OGV.
- Les photos trop grandes sont réduites automatiquement, sans perte visible.
- Polices : section « Polices », fichier WOFF ou WOFF2. La première de la liste s'applique à toute la story.

Attention à la corbeille

La corbeille d'une zone d'image ou de vidéo supprime tout le contenu, pas seulement le fichier.

Prévisualiser, publier et diffuser

CHAPITRE 05

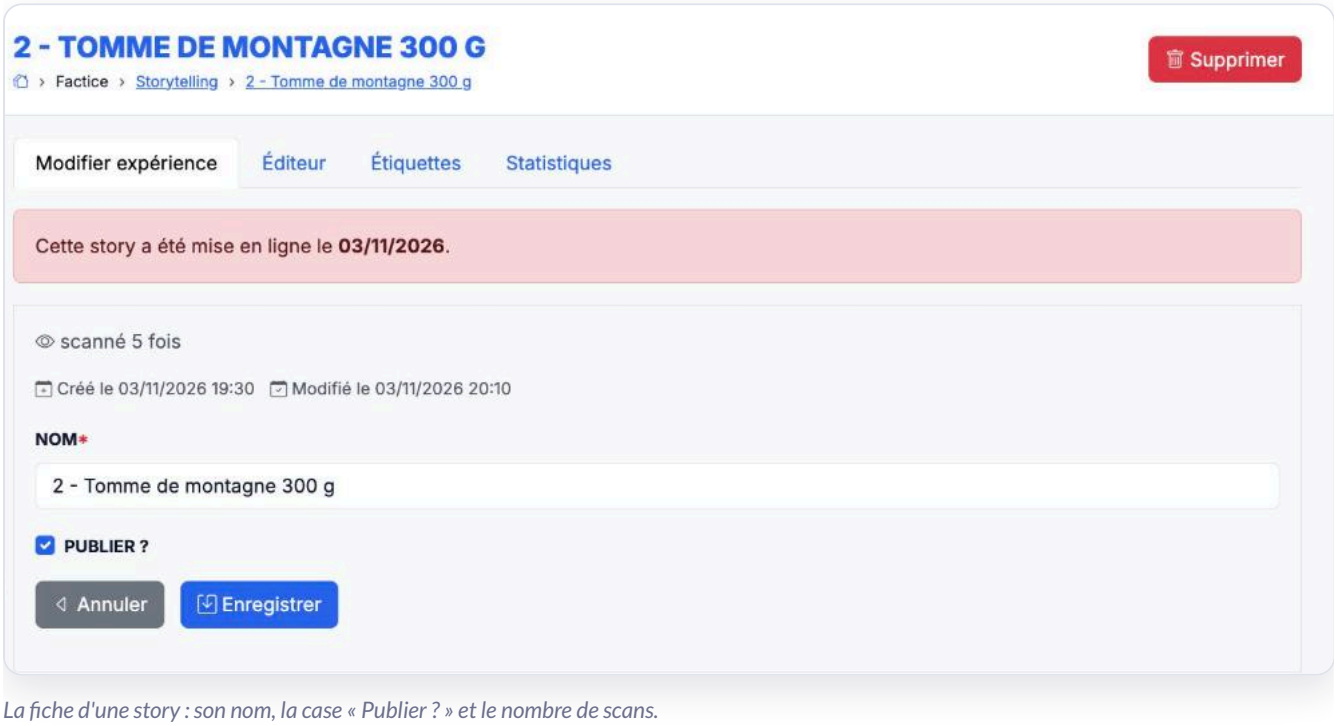
> **On vérifie, on publie, puis on diffuse le QR code. Dans cet ordre.**

VÉRIFIER AVANT DE PUBLIER

- L'aperçu de droite montre la page en cours, dans la langue sélectionnée.
- « Voir la story » ouvre la story complète. En brouillon, elle ne s'affiche que pour les membres connectés de votre organisation.
- Testez sur un vrai téléphone, et vérifiez qu'il ne reste aucun triangle rouge.

PUBLIER

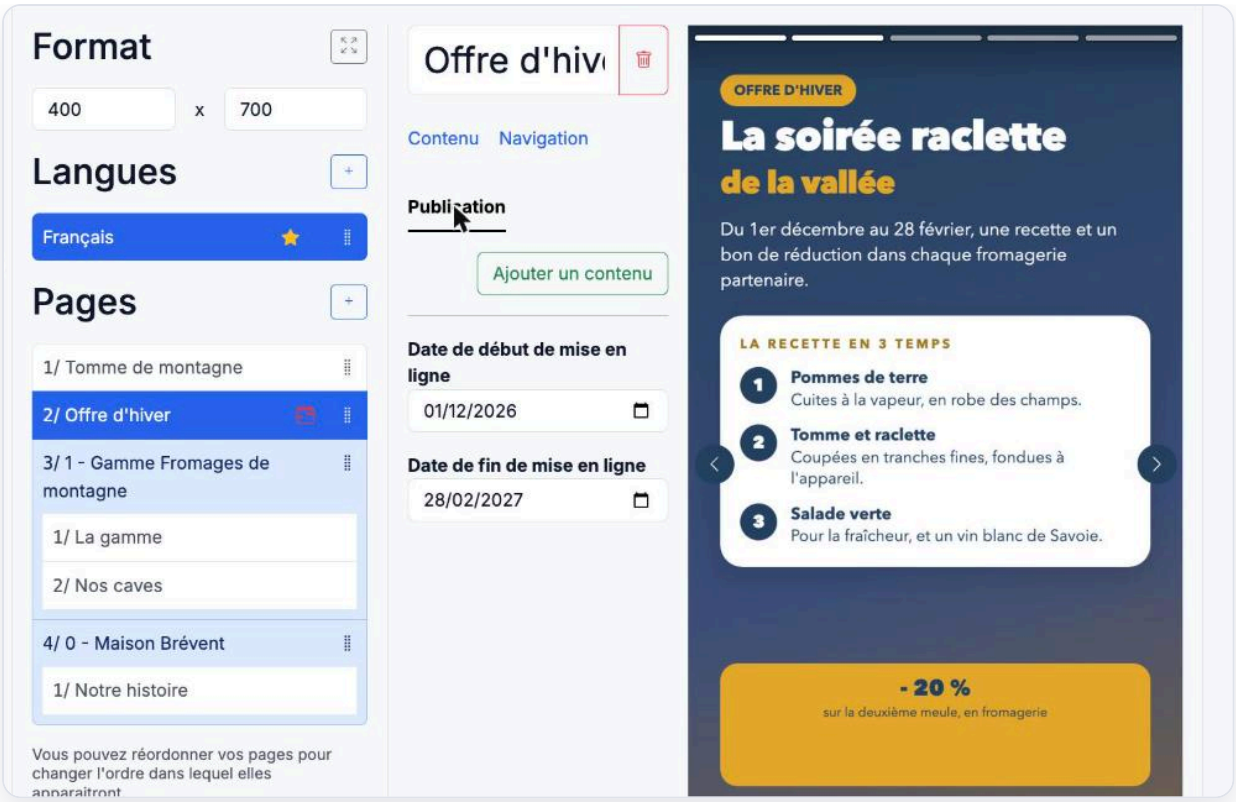
Dans la liste, cliquez sur l'œil de la story ; ou, dans sa fiche, cochez « Publier ? » puis « Enregistrer ». Publier demande le niveau Gestionnaire ou Administrateur : un Collaborateur prépare la story, puis demande à un Gestionnaire de la publier.



La fiche d'une story : son nom, la case « Publier ? » et le nombre de scans.

PROGRAMMER UNE PAGE

L'onglet « Publication » d'une page fixe une date de début et une date de fin de mise en ligne. Hors de cette période, la page disparaît de la story publique mais reste dans l'éditeur. Idéal pour une offre de saison ou un jeu-concours.



L'offre d'hiver de Maison Brévent, programmée du 1er décembre au 28 février.

RÉCUPÉRER LE QR CODE

Le QR code se récupère depuis le **tableau de la liste**, dans la colonne marquée d'une petite icône de QR code.

1. Dans la liste, repérez la story. Elle doit être publiée.
2. Cliquez sur sa **vignette** : le QR code s'ouvre en grand dans un nouvel onglet, au format SVG.
3. Enregistrez-le : clic droit, puis « Enregistrer sous… ». Ce fichier vectoriel est celui à transmettre à l'imprimeur.



La colonne des vignettes, encadrée en vert : un clic ouvre le QR code à enregistrer.

> **N'utilisez plus l'onglet « Étiquettes »**
>
> Les visuels bleus de l'onglet « Étiquettes » de la fiche ne sont plus à utiliser. Récupérez toujours le QR code depuis le tableau de la liste.

DIFFUSER L'ADRESSE DE LA STORY

Pour un lien dans un e-mail, sur un site ou un réseau social, utilisez l'adresse affichée par « Voir la story ». Réservez le QR code aux emballages : ainsi, vos statistiques de scan restent justes.

Faire vivre la story

CHAPITRE 06

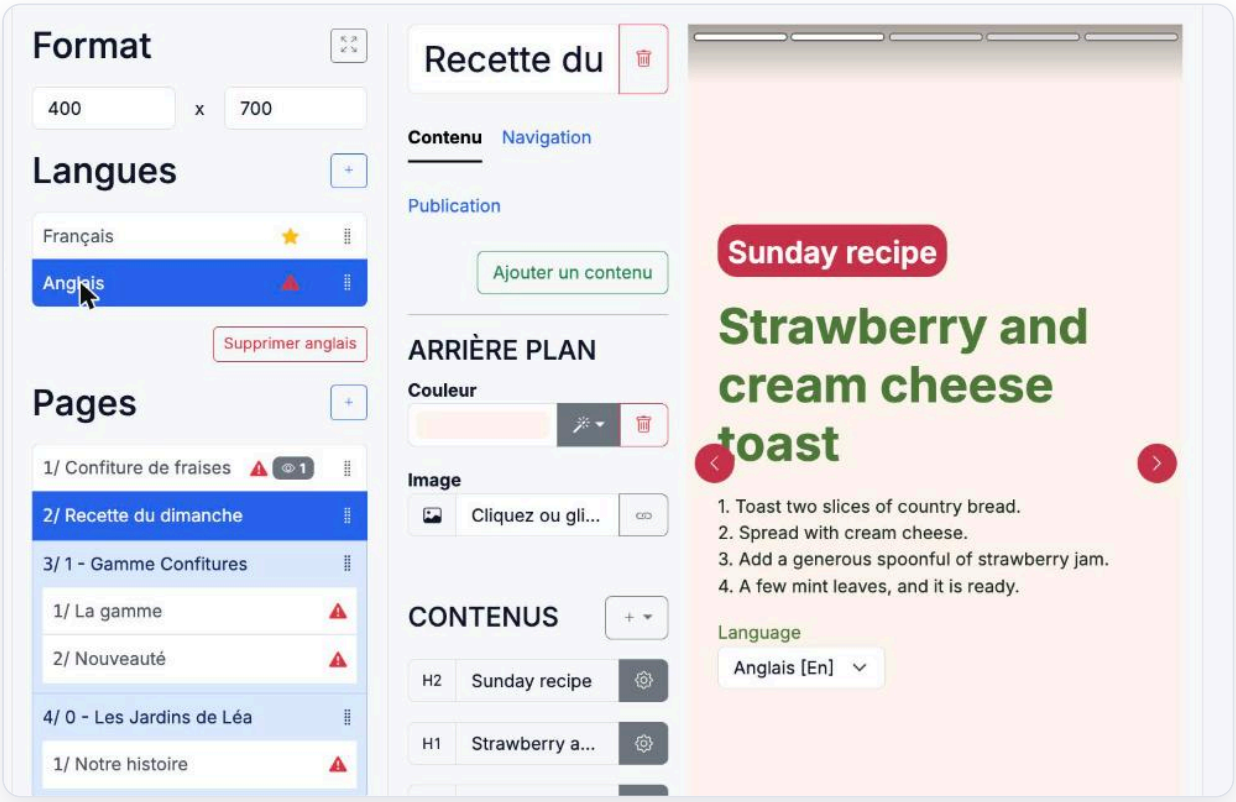
> **Une story publiée se modifie directement en ligne. Chaque changement est visible aussitôt par les consommateurs.**

MODIFIER UNE STORY EN LIGNE

Pour un changement important, préparez les nouvelles pages avec une date de début, et donnez une date de fin aux pages qu'elles remplacent. Le QR code imprimé reste celui de la story. Modifier une story publiée demande le niveau Gestionnaire ou Administrateur.

TRADUIRE LA STORY

1. Section « Langues » : « + », choisissez la langue, puis « Ajouter ».
2. Sélectionnez cette langue : l'éditeur et l'aperçu basculent.
3. Reprenez chaque texte. Sous un texte non traduit, « Copier le texte » reprend l'original.
4. Ajoutez un « Sélecteur de langue » sur la première page.



Une page traduite en anglais, avec son sélecteur de langue.

> **La traduction se fait à la main**
>
> Rien n'est traduit automatiquement. Un texte oublié s'affiche dans la langue par défaut, marquée d'une étoile.

RENOMMER, DÉPUBLIER, SUPPRIMER

- **Renommer** : les QR codes imprimés continuent de fonctionner, mais l'adresse publique peut changer.
- **Dépublier** : le QR code imprimé mène alors à une page introuvable. Jamais pour un produit encore en rayon.
- **Supprimer** : définitif. Si la story était insérée ailleurs, elle en disparaît aussi.

MODIFIER UNE STORY INSÉRÉE

Une story de marque ou de gamme se modifie depuis sa propre fiche, jamais depuis la story qui l'embarque. Pour la retirer d'une story, ouvrez l'une de ses pages et cliquez sur « Retirer la story imbriquée ».

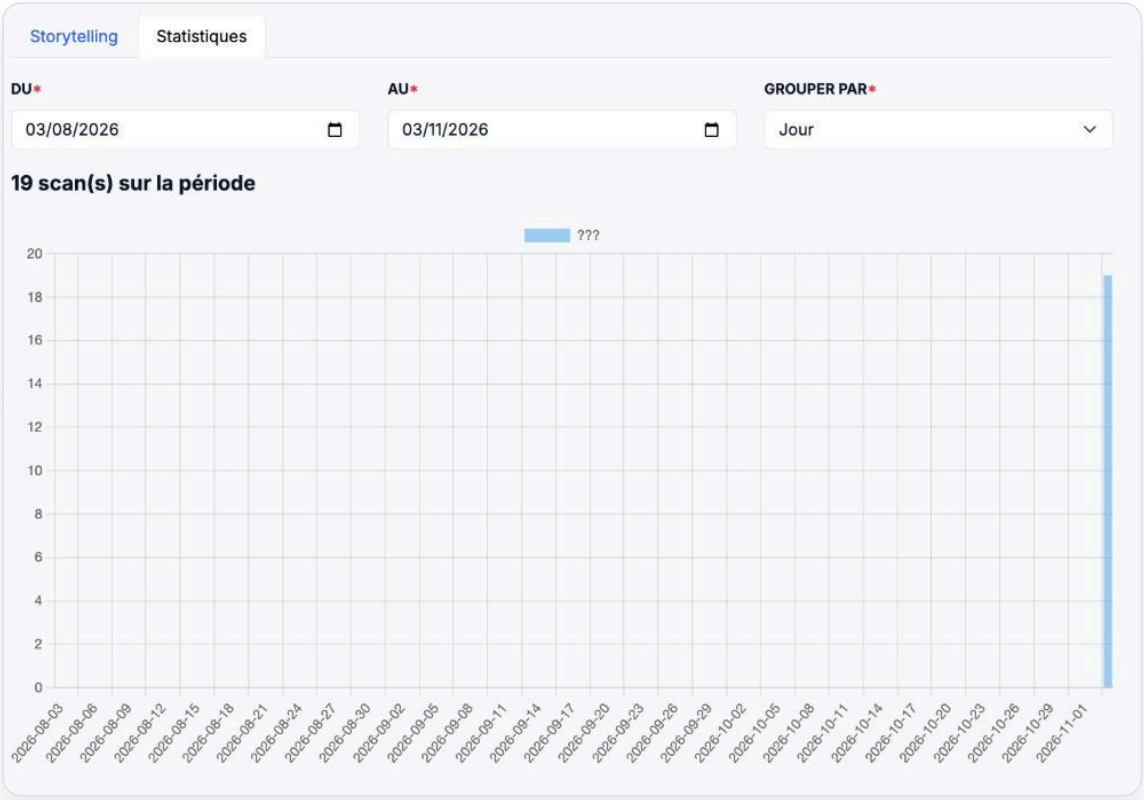
Mesurer

CHAPITRE 07

> **Deux mesures se complètent : les scans du QR code, et la lecture page par page.**

LES SCANS

L'onglet « Statistiques » existe sur la liste, pour toutes vos stories, et sur la fiche de chacune. Chaque scan est compté par pays ; « Du », « Au » et « Grouper par » règlent la période. Une visite par l'adresse publique, depuis un lien, n'est pas un scan.



Les statistiques des stories de démonstration. Les scans de test n'ont pas de pays, d'où la mention « ??? ».

LA LECTURE PAGE PAR PAGE

Dans l'éditeur, une pastille œil accompagne chaque page. Au survol : le nombre de vues, le temps moyen passé et le nombre de clics sur ses liens. Une page peu vue en fin de story signale que les lecteurs décrochent avant.

Bonnes pratiques et questions fréquentes

CHAPITRE 08

> **Une idée par page, un vrai téléphone pour tester, et la story reste en ligne tant que le produit est vendu.**

BONNES PRATIQUES

- **Cinq à huit pages suffisent.** Le consommateur a son téléphone à la main.
- **Gardez le format 400 × 800** et préparez vos images à cette proportion.
- **Un texte court se lit mieux sur une image** avec une couleur de fond et des marges.
- **Traduisez tout, ou rien.**
- **Ne dépubliez pas** une story dont le produit est encore vendu.

QUESTIONS FRÉQUENTES

Je ne vois pas le module Storytelling.
Il ne vous est pas ouvert. Un Administrateur de votre organisation peut vous l'attribuer.

Je ne peux pas modifier une story.
Elle est publiée, ou insérée dans une story publiée, et votre compte est au niveau Collaborateur. Demandez à un Gestionnaire.

Ma modification a disparu après rechargement.
L'enregistrement a été refusé faute de droits. Demandez à un Gestionnaire.

Mon image est refusée.
Vérifiez son format : les photos HEIC d'iPhone, les SVG et les PDF sont refusés. Convertissez-les en JPEG.

Une page n'apparaît pas dans la story publique.
Vérifiez ses dates dans l'onglet « Publication » de la page.

Le sélecteur de langue n'apparaît pas.
Il ne s'affiche que si la story compte au moins deux langues.

Mon QR code mène à une page introuvable.
La story n'est pas publiée, ou elle a été dépubliée.

QUI PEUT FAIRE QUOI

Action	Collaborateur	Gestionnaire	Administrateur
Voir les stories, récupérer leur QR code, voir leurs statistiques	Oui	Oui	Oui
Créer une story	Oui	Oui	Oui
Modifier ou supprimer un brouillon	Oui	Oui	Oui
Modifier ou supprimer une story publiée	Non	Oui	Oui
Publier ou dépublier	Non	Oui	Oui
Ouvrir le module à un collègue	Non	Non	Oui

Les captures et les stories de ce guide viennent d'une organisation de démonstration, aux marques et produits inventés.