

## FORMATION

### « Podcast : 1001 façons de faire du son »

Dans une révolution numérique où l'image occupe l'espace, le son a su se faire sa place. Principalement, à travers un phénomène technologique : le podcasting ou la diffusion de contenus sonores numériques. Si le phénomène n'est pas récent (début des années 2000), il a littéralement explosé ces dernières années pour devenir un média incontournable dans le paysage de la diffusion en ligne. Il faut dire que le podcast présente de nombreux avantages : accessibilité (gratuit et disponible en permanence), variété de formats (enregistrements, émissions, reportages, fictions, rediffusions, web-séries, documentaires, tutoriels, témoignages, etc.), portabilité (le podcast peut s'écouter partout, sur PC ou appareil mobile, tout en vaquant à d'autres occupations). Sans remplacer vos autres canaux de communication, le podcast vous ouvre la perspective d'élargir vos publics ou de les toucher autrement. Il peut aussi se révéler un formidable outil d'animation lors d'ateliers participatifs.

Cette formation s'adresse à toute personne qui souhaiterait apprendre les bases du montage sonore, en particulier en vue de créer des podcasts. Elle abordera donc diverses notions théoriques liées au son et au matériel sonore, mais s'axera aussi et surtout sur la pratique au travers d'exercices de montages à l'aide du logiciel Reaper.

#### **Publics**

- ✓ Travailleur.euse.s du secteur non marchand (professionnel.le.s de la culture, éducateur.rice.s, assistant.e.s sociaux.ales, animateur.rice.s, membres de syndicats et de mutuelles, etc.)
- ✓ Médiateur.rice.s culturel.le.s
- ✓ Porteur.euse.s de projets culturels indépendant.e.s

- ✓ Amateur·trice·s de podcasts
- ✓ Enseignant·e·s

## Objectifs pédagogiques

- Acquérir les bases du montage son, en particulier sur Reaper
- Acquérir les bases du matériel audio : types de micros, interfaces, placement
- Savoir scénariser et monter un podcast

## Méthodologie et référentiels

- Théorie sur le matériel sonore : micros, cartes sons, programmes
- Théorie sur le podcast en général
- Théorie sur la prise de son
- Prise en main du logiciel Reaper par le montage d'un extrait de podcast existant
- Écriture d'un podcast personnel, seul·e ou en groupe
- Montage du podcast et post-production
- Les moyens de diffusion

## Itinéraire pédagogique

**Jour 1** : familiarisation avec Reaper, montage d'un podcast existant.

**Jour 2** : pré-production d'un podcast personnel et enregistrement.

**Jour 3** : montage et écoute des podcasts.

**Conditions/prérequis** : bases en informatique

## Formateur :

**Yassine AMROUCH**

Chargé de contenu pédagogique et d'éducation aux médias, Yassine crée du contenu pédagogique au sein de l'ASBL en plus d'animer des ateliers sur le terrain. Il a également été formateur lors de la formation Numbers sur plusieurs modules, dont le podcast.



## Informations pratiques

**Tarif :** 390.00 € par personne TTC

**Dates :** les 5, 6 et 12 février 2024

**Lieu en présentiel :** Maison de Quartier Malibran, 10 rue de la Digue, 1050 Ixelles

**Code formation :** Label Arts&Stics 10

**Horaire :** 9h30-16h30 (y compris une heure de pause à midi)

# FORMATION Initiation aux outils du fablab pour la médiation culturelle

Partout, nous assistons depuis plusieurs années, à la démultiplication d'espaces hybrides et collaboratifs qui interrogent les conditions du vivre-ensemble et invitent à concevoir et fabriquer autrement. Au cours de ce module de formation dédié au fablab et à ses outils, nous plongerons dans la grande constellation de ces lieux innovants pour y découvrir quelques spécimens représentatifs et appréhender leurs principales dynamiques (collaboration, open source, culture maker, DIY...) ainsi que les métiers derrière les machines.

Une grande partie de la formation sera consacrée à la découverte des machines, logiciels et matériaux et à la prise en main des nouveaux outils de fabrication assistés par ordinateur, notamment par la conception en groupe de travail d'un prototype d'outil de médiation culturelle.

## Objectifs pédagogiques

- Découvrir la culture maker et les fablabs : historique et paysage des fablabs, pensée hacker/mouvement maker, etc.
- Découvrir les machines, outils, métiers et usagers du fablab à travers une immersion (3 journées)
- Présenter des projets et réalisations issu.e.s des fablabs
- S'initier aux logiciels du fablab (dessin 2D et 3D)
- Découvrir et prendre en main les outils et machines de fabrication numérique
- S'initier aux principes de l'open source et du prototypage rapide
- Se familiariser avec l'apprentissage en autodidacte, en utilisant les ressources en ligne
- Apprendre à maîtriser le pitch de projet créatif

## Méthodologie et référentiels

Ce module alternera des moments d'exploration guidés par la formatrice, une rencontre avec des professionnel·le·s du fablab ainsi que des temps de pratique et d'expérimentation collective autour d'un travail dirigé qui servira de fil rouge à la formation. L'objectif étant de stimuler la prise en main des méthodologies, logiciels et machines par les participant·e·s (pédagogie à projets).

### Itinéraire pédagogique

#### **Jour 1** : Les fablabs, historique et potentiel + conception

- Histoire et évolution des fablabs, les lieux, tour d'horizon de la culture maker
- Le prototypage rapide
- Conception en intelligence collective d'un outil de médiation culturelle sur base d'un canevas fourni aux participant.e.s

#### **Jour 2** : Découverte et conception

- Découverte du fablab avec l'équipe de Cityfab 1
- Focus sur les métiers du fablab et le parcours professionnel des membres de l'équipe.
- Focus sur les machines
- Game design
- Prise en main et conception 2D et 3D de l'outil (en petits groupes) à l'aide de logiciels dédiés et gratuits (inkscape, tinkercad, sketchup)

#### **Jour 3** : Fabrication

- Prise en main des machines et réalisations avec l'imprimante 3D
- Prise en main des machines et réalisations avec la découpe laser
- Finalisation des conceptions

#### **Jour 4** : Fabrication

- Réalisations avec la découpe laser
- Réalisations des lettrages et pictogrammes avec la découpeuse à vinyle
- Préparation de pitches (en petits groupes)
- Présentation collective du projet réalisé
- Clôture

## Conditions/prérequis :

Ce module est destiné aux :

- Animateur.rice·s culturel.le·s ou socio-culturel.le·s
- Gestionnaires de projets culturels
- Concepteur.ice·s d'exposition et muséographes
- Designers et scénographes
- Travailleur.euse·s issu.e·s des industries culturelles et créatives
- Personnes ayant un intérêt pour la médiation culturelle et les nouvelles technologies
- Aucun prérequis ou expérience n'est nécessaire.

## Formatrice :

### **Nathalie CIMINO**

Muséographe – designer d'expositions freelance et membre fondatrice du collectif rethink qui accompagne la conception de projets et d'espaces créatifs en intelligence collective, Nathalie Cimino conseille les institutions culturelles dans la mise en place de leurs projets de musées, centres culturels et expositions avec une expertise en matière de médiation ludique et interactive à la croisée des arts, des sciences et des technologies. Nathalie détient une maîtrise des métiers des arts et de la culture et une double licence droit-histoire des arts à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Historienne de l'art de formation, elle a longtemps pratiqué l'expographie au sein du Pass (aujourd'hui Sparkoh) comme directrice des expositions pendant 12 ans. Elle enseigne dans la section arts numériques d'Art2, l'École supérieure des arts de la Fédération Wallonie-Bruxelles et intervient régulièrement dans les programmes de formation de l'asbl Arts&Publics. Nathalie anime également le groupe DIY au sein du projet de tiers-lieu 100% participatif de la Maison-Folie à Mons. Elle fait partie de l'association Les Muséographes et du collectif Station Culture.

## Lieu cityfab 1

Le cityfab 1 est un espace dédié à la fabrication numérique, donnant accès à toute personne, quel que soit son niveau de connaissance, aux outils et aux savoirs pour concrétiser des projets à l'aide de machines pilotées par ordinateur. Le cityfab 1 est un lieu transversal d'échange, de partage et de formation autour du savoir-faire technique pour inventer, fabriquer et réaliser autrement. Face à l'émergence de nouveaux modes de consommation et l'évolution des mentalités qui en découlent, cityfab 1 apporte une réponse aux besoins de production du 21e siècle, capable de s'adapter aux problématiques contemporaines.

## Informations pratiques

**Tarif :** 520.00 € par personne TTC

**Dates :** les 15, 16, 22 et 23 février 2024

**Lieux en présentiel :**

Le 15 février 2024 : 1030 Schaerbeek, boulevard Lambertmont 32 (dans les locaux du STICS asbl)

Les 16, 22 et 23 février 2024 : 1020 Laeken, rue Dieudonné Lefèvre 37 (dans les locaux de cityfab1)

**Code formation :** Label Arts&Stics 7

**Horaire :** 9h30-16h30 (y compris une heure de pause à midi)

# FORMATION La Médiation Culturelle par le Jeu Vidéo

Les transformations numériques ont remodelé les façons dont la culture est créée, consommée et médiatisée. Dans ce contexte, la médiation culturelle joue un rôle crucial pour créer des ponts entre les publics et les nouvelles formes artistiques. Cette formation sur deux jours se penche sur la médiation culturelle avec le jeu vidéo. Elle vise à outiller les participants pour utiliser le jeu vidéo comme un moyen de médiation culturelle innovant, favorisant ainsi une meilleure compréhension et intégration de ce média dans les pratiques d'animation et de médiation contemporaine.

## Publics

- ✓ Travailleur·euse·s du non-marchand (culture, éducateur·rice·s, assistant·e·s sociaux·ales, animateur·rice·s, syndicats et mutuelles...)
- ✓ Médiateur·rice·s culturel·le·s
- ✓ Porteur·euse·s de projets culturels indépendant·e·s
- ✓ Artistes
- ✓ Enseignant·e·s.

## Objectifs pédagogiques

- Découvrir la richesse de la production vidéoludique (persuasive games, expressive games, molleindustria, etc.).
- Acquérir une connaissance des débats autour du jeu vidéo (genre, violence, addiction)
- Apprendre l'utilisation du jeu vidéo dans une perspective d'éducation au média (donner à comprendre le média et son langage – littératie vidéoludique).
- Maîtriser le jeu vidéo dans une perspective d'éducation par le média (le jeu vidéo comme outil).
- Se servir du jeu vidéo dans un cadre culturel et socio-éducatif (publics, lieux, etc.).
- Développer et tester un projet avec des jeux vidéo existants.

## Méthodologie et référentiels

- Passage en revue des notions théoriques (gamification, ludicisation, éducation par/aux médias, littératie vidéoludique, démocratie culturelle/démocratisation culturelle appliquée à la médiation JV).
- Présentation de projets de détournement du jeu Minecraft dans un contexte socioculturel/éducatif.
- Analyse des usages culturels et socioculturels du jeu vidéo.
- Réflexion critique sur les pratiques vidéoludiques.
- Prise en main du jeu Minecraft à travers une série d'exercices pratiques courts (30-60 min).
- Ébauche d'un canevas pour la création d'un projet de médiation culturelle utilisant Minecraft.

## Itinéraire pédagogique

Cette formation se donne en format séminaire, combinant des sessions théoriques et interactives. Les participants seront encouragés à préparer les séances et à participer activement dans une dynamique de co-apprentissage.

### *Jour 1:*

- Introduction à l'évolution du jeu vidéo et son impact sur la culture.
- La médiation culturelle face aux défis et opportunités du jeu vidéo.
- Études de cas inspirants de projets de médiation culturelle liés au jeu vidéo.
- Ateliers pratiques: Initiation créative d'un outil de création de jeu vidéo (Construct)

### *Jour 2:*

- Enjeux et limites de la médiation avec le jeu vidéo
  - Jeu vidéo et apprentissage
  - Jeu vidéo et panique morale
  - Le jeu vidéo comme objet technique
- Travaux pratiques: conception de projets de médiation culturelle avec le jeu vidéo.



**Conditions/prérequis :** Ce module est destiné aux :

- ✓ Animateur.rice.s dans les milieux associatifs, de jeunesse (MJ, AMO, service de jeunesse) et culturels (centres culturels)
- ✓ Enseignant.e.s

## Formateur :

### Ekin BAL

Directeur de la médiation numérique d'Arts&Publics, Ekin conçoit et coordonne l'ensemble des activités liées au média vidéoludique telles que les ateliers de création de jeux vidéo amateur et les ateliers Minecraft. Il encadre par ailleurs les porteur.euse.s de projets à vocation numérique/vidéoludique au sein de l'association. Il contribue par ailleurs aux programmes de formation de l'ASBL en tant que formateur ou en tant que membre des jurys de fin de formation.

Des experts du jeu vidéo et des professionnels de la médiation culturelle jeu vidéo interviendront dans la formation.

## Informations pratiques

**Tarif :** 260.00 € par personne TTC

**Dates :** les 12 et 19 mars 2024

**Lieu en présentiel :** 1030 Schaerbeek, boulevard Lambermont 32 (dans les locaux du STICS asbl)

**Code formation :** Label Arts&Stics 8

**Horaire :** 9h30-16h30 (y compris une heure de pause à midi)

# FORMATION

## « Découvrir CHATGPT pour le secteur culturel »

Longtemps associée à l'informatique et à la robotique (on a tous·tes vu les reportages sur les robots japonais ou ces grands joueurs d'échecs affrontant les super ordinateurs) ou la science-fiction (2001, l'Odyssée de l'espace, tout le monde à la référence), l'intelligence artificielle, mieux connue sous le sigle IA, connaît aujourd'hui un boom mondial avec l'émergence d'agents virtuels ou conversationnels (chatbots) comme ChatGPT. Ces agents font partie de l'IA générative, au départ utilisés « pour le fun » se sont rapidement imposés dans le monde professionnel comme de vrais compagnons de travail, capable de répondre à une infinité de questions ou de produire des contenus textuels et visuels à l'envie, non sans certaines dérives à une époque où les *fake news* sont légions et où l'équilibre entre information et désinformation s'avère plus que jamais précaire.

Même s'il a réponse à tout, ChatGPT pose en même temps de nombreuses questions : quant à son utilisation, quant à ses nombreuses potentialités et applications, etc. Ces deux journées de formation vous permettront d'appréhender cette technologie innovante sur le plan théorique et pratique, tout en explorant la manière d'en faire un levier d'efficacité et un catalyseur de créativité pour vos projets dans le respect des règles éthiques.

### Objectifs pédagogiques

## Phase quantitative

- Développer les compétences techniques des participant·e·s dans l'utilisation de ChatGPT.
- Permettre aux participant·e·s de créer et de développer des prompts personnalisés<sup>1</sup> pour leurs activités socioculturelles.
- Familiariser les participant·e·s avec les bonnes pratiques et les lignes directrices pour une utilisation efficace et responsable de ChatGPT.
- Permettre aux participant·e·s d'expérimenter et de pratiquer activement l'utilisation de ChatGPT dans des scénarios réels.
- Donner aux participant·e·s les outils nécessaires pour automatiser certaines tâches liées à leurs activités socioculturelles à l'aide de ChatGPT.

## Phase qualitative

- Renforcer la compréhension des participant·e·s sur l'impact de ChatGPT dans le secteur socioculturel.
- Favoriser la créativité et l'innovation en encourageant les participant·e·s à explorer de nouvelles façons d'utiliser ChatGPT.
- Promouvoir une réflexion éthique et responsable sur l'utilisation de ChatGPT dans les activités socioculturelles.
- Encourager la collaboration et les échanges entre les participant·e·s pour favoriser l'apprentissage mutuel et le partage d'expériences.
- Accroître la confiance et la compétence des participant·e·s dans l'utilisation de ChatGPT pour soutenir leurs projets socioculturels.

---

<sup>1</sup> Prompt : dans le jargon technologique, un prompt désigne un consigne soumise à un outil d'intelligence artificielle afin qu'il produise en retour une réponse adaptée à notre demande.

## Méthodologie et référentiels

La formation adopte une approche participative et pratique pour favoriser l'engagement et l'apprentissage actif des participant·e·s. Les méthodes suivantes seront utilisées.

- **Présentations interactives** : la formatrice fournira des informations clés sur les concepts et les stratégies liés à la visibilité sur les réseaux sociaux. Cependant, les présentations seront interactives, encourageant les questions, les discussions et les échanges d'expériences entre la formatrice et les participant·e·s.
- **Études de cas** : des études de cas réelles et pertinentes dans le secteur socioculturel seront présentées pour illustrer les meilleures pratiques et les défis courants. Les participant·e·s seront encouragé·e·s à analyser ces cas, à partager leurs idées et à proposer des solutions.
- **Exercices pratiques en groupe** : des exercices pratiques en groupe seront intégrés tout au long de la formation. Les participant·e·s seront divisé·e·s en groupes pour travailler sur des tâches spécifiques, telles que la définition des objectifs de visibilité, la création de plans de contenu, l'élaboration de stratégies publicitaires, etc. Ces exercices permettront aux participant·e·s d'appliquer immédiatement les connaissances acquises et de partager leurs idées avec leurs pairs.
- **Retours et discussions en groupe** : après chaque exercice pratique, une session de retour et de discussion sera organisée pour permettre aux participant·e·s de présenter leurs travaux, d'obtenir des feedbacks de la formatrice et des autres participant·e·s, et d'échanger idées et bonnes pratiques.
- **Analyse de cas individuels** : les participant·e·s seront encouragé·e·s à analyser leurs propres projets ou organisations pour appliquer directement les concepts et les stratégies enseigné·e·s. Ils pourront partager leurs expériences, poser des questions spécifiques et bénéficier de conseils personnalisés de la formatrice.

## Itinéraire pédagogique

### JOUR 1 : Introduction à l'intelligence artificielle et ChatGPT

#### **Introduction et objectifs de la formation (1 heure)**

Présentation des objectifs de la formation et des attentes des participant·e·s

Explication de l'importance de l'intelligence artificielle dans le secteur socioculturel

#### **Compréhension de l'intelligence artificielle, des cas d'utilisation et des applications (3 heures)**

Présentation de l'intelligence artificielle, des objectifs, impact, et futures perspectives

Exploration des fonctionnalités et des capacités d'application d'IA telles que Dall-e, Sendsteps, HeyGen, Wellsaid, etc.

#### **Compréhension de ChatGPT et de ses fonctionnalités (1,5 heure)**

Présentation de ChatGPT

Exploration des fonctionnalités et des capacités de ChatGPT

#### **Exercice interactif : Expérimentation de ChatGPT (2 heures)**

Les participant·e·s sont divisés en petits groupes

Chaque groupe utilise ChatGPT pour explorer des scénarios pertinents dans le secteur socioculturel

Les participant·e·s partagent leurs expériences et discutent des résultats obtenus

### JOUR 2 : Utilisation pratique de ChatGPT dans les activités socioculturelles

#### **Applications de ChatGPT dans le secteur socioculturel (1 heure)**

Présentation des différentes façons dont ChatGPT peut être utilisé dans les activités socioculturelles

Exemples concrets d'utilisation de ChatGPT dans des projets et des initiatives du secteur

#### **Développement de prompts personnalisés (2 heures)**

Guide les participant·e·s dans la création de prompts adaptés à leurs besoins spécifiques

Exercices pratiques pour développer des prompts pertinents pour leurs projets socioculturels

Feedback et partage d'expériences sur le développement de prompts

Discussion et échanges sur les meilleures pratiques et les résultats obtenus

**Bonnes pratiques et éthique dans l'utilisation de ChatGPT (1,5 heure)**

Discussion sur les bonnes pratiques pour utiliser ChatGPT de manière responsable et éthique  
Sensibilisation aux limites et aux précautions à prendre lors de l'utilisation de ChatGPT

**Identification des cas d'utilisation de ChatGPT (1,5 heure)**

Examen des différents scénarios et cas d'utilisation où ChatGPT peut apporter une valeur ajoutée dans le secteur socioculturel  
Discussion et partage d'expériences des participants sur les défis et les opportunités spécifiques

**Exercices pratiques de création de contenu avec ChatGPT (1 heure)**

Les participant·e·s utilisent leurs prompts développés pour créer du contenu socioculturel  
Feedback et conseils de la formatrice sur l'utilisation efficace de ChatGPT dans la création de contenu

**Conditions/prérequis :**

Aucun prérequis ou expérience n'est nécessaire

Public cible	<p>Directeur·trice·s, coordinateur·trice·s, producteur·trice·s, animateur·animatrice·s, chargé·e·s d'accueil, etc.</p> <p>La formation s'adresse principalement à des stagiaires qui ont un intérêt</p>
--------------	---

**Formatrice :**

**Leïla MAIDANE**

Tout au long de son parcours, Leïla Maidane, ancienne consultante en transformation digitale et fondatrice de BeGreator et Femmes Fières, a démontré de grandes capacités à créer, organiser et animer des programmes, des ateliers et des formations sur les outils numériques destinés à divers publics, dont des dirigeant·e·s, des étudiant·e·s et des entrepreneur·euse·s.



Grâce à son origine multiethnique et à ses expériences professionnelles éclectiques, elle est en mesure de développer une variété de techniques et de contenus captivants pour former efficacement les participant·e·s.

### Informations pratiques

**Tarif :** 260 € par personne TTC

**Dates :** 8 et 9 avril 2024

**Lieu en présentiel :** STICS asbl, boulevard Lambermont 32, 1030 Bruxelles

**Code formation :** Label Arts&Stics 11

**Horaire :** 9h30-16h30 (y compris une heure de pause à midi)

# FORMATION Médiation culturelle et révolution numérique

Les changements engendrés par la révolution numérique impactent tous les domaines de la culture du point de vue de l'action culturelle. À l'image de la "transformation digitale", nous vivons une "transformation culturelle" et une accélération dans un contexte d'horizontalisation des pratiques culturelles et de divertissement.

- Comment le numérique a-t-il transformé nos pratiques culturelles, qu'il s'agisse de création ou de consommation ?
- Dans quelle mesure les cultures numériques ont-elles transformé les manières de "faire culture", de faire médiation et ainsi, l'action des institutions et les politiques culturelles ?
- Quelles tensions sont à l'œuvre ?
- Quelles sont les parties prenantes, comment lire ces nouveaux écosystèmes pour pouvoir développer une action cohérente ?
- Quelles répercussions sur les métiers de la culture ?
- Quels enjeux pour les projets de territoire, et pour la démocratie culturelle ?

Ce module se construit sur une base d'exploration de cas de terrain et des rencontres avec des professionnel·le·s de terrain à l'épreuve des mutations numériques de la culture et des acteur·rice·s de l'innovation technologique et culturelle.

## Publics

- ✓ Travailleur·euse·s du non-marchand (culture, éducateur·rice·s, assistant·e·s sociaux·ales, animateur·rice·s, syndicats et mutuelles...)
- ✓ Médiateur·rice·s culturel·le·s
- ✓ Porteur·euse·s de projets culturels indépendant·e·s
- ✓ Artistes
- ✓ Enseignant·e·s.

## Objectifs pédagogiques

### **Phase quantitative :**

À l'issue du module, les participant·e·s auront :

- ✓ Approché l'impact du numérique sur les métiers de la culture pour en développer des clés de compréhension ;
- ✓ Rencontré et échangé avec des acteur·rice·s de terrain de la problématique, des secteurs traditionnels et des acteur·rice·s de l'innovation numérique dans le domaine culturel, dans la perspective de développer leur compréhension, mais aussi d'enrichir leur carnet d'adresses.

### **Phase qualitative :**

À l'issue du module, les participant·e·s auront :

- ✓ Mesuré l'amplitude du changement à l'œuvre non seulement technologique, mais aussi culturel, changeant les usages et pratiques culturelles ;
- ✓ Développé une capacité de recul pour replacer l'action culturelle dans un contexte de digitalisation ;
- ✓ Exercé leur curiosité en adoptant une approche de veille sur l'innovation dans le domaine de la médiation culturelle.

## **Méthodologie et référentiels**

La formation se donnera en format séminaire, comprenant des sessions ex cathedra et des sessions interactives entre la formatrice, les intervenant·e·s et les participant·e·s, qui seront invité·e·s à préparer les séances et à y prendre part dans une dynamique de co-apprentissage.

## **Itinéraire pédagogique**

La formation se déroulera sur 2 jours :

### **Jour 1**

- ✓ Prise de contact et installation du carnet commun de ressources et de veille sur la médiation culturelle numérique.

- ✓ Introduction à la numérisation de l'espace culturel :
  - retour aux prémices de notre société digitale ;
  - rapide panorama de l'action culturelle en Belgique francophone.
- ✓ La médiation culturelle à l'épreuve du numérique : cas d'usage inspirants en présence de porteurs de projets invités (témoignages).
- ✓ Travaux pratiques : veille sur l'impact du numérique dans la culture et partage de (res)sources avec le groupe.

## Jour 2

- ✓ Focus sur la révolution de l'immersif pour le patrimoine, le tourisme et la culture : de l'innovation aux nouveaux usages.
- ✓ Do's and don'ts de la médiation culturelle numérique : implémentation de projets sur le terrain et partage d'expériences.
- ✓ Les politiques de soutien au développement numérique de la culture : regards croisés.
- ✓ Travaux pratiques : veille sur l'impact du numérique dans la culture et partage de (res)sources avec le groupe.

**Conditions/prérequis** : aucun.

## Formatrice :

### **Delphine JENART**

Animée par la communication, la culture et le numérique, Delphine JENART intervient en tant que responsable en stratégie et développement au KIKK (asbl de promotion des cultures numériques, Namur), mais également auprès d'entreprises et d'organisations culturelles en tant que conseillère en communication stratégique/ingénierie culturelle/RP/relations gouvernementales. Elle intervient comme conférencière invitée à l'UCLouvain (Mons) et à l'IHECS (Bruxelles) et formatrice chez Arts&Publics.

## Intervenant·e·s invité·e·s (pressenti·e·s) :

- Marie Duchastel, directrice artistique de l'asbl KIKK et membre de la commission des arts numériques de la Fédération Wallonie-Bruxelles
- Antoine Roland, fondateur de l'agence Correspondances digitales
- Nicolas D'Alessandro, co-fondateur de Hovertone, studio de production d'expériences culturelles phygital
- Géraldine Bueken, fondatrice du programme XR4Heritage



- Marine Haverland, co-fondatrice de Fomoscene, agence de diffusion XR dans les lieux culturels
- Marie Noble, directrice du Palais des Beaux-Arts de Charleroi
- Gaétan Santarelli, responsable de la communication du Mundaneum
- Mathias Desbonnets, chargé de médiation au Musée des Arts Contemporains MACS.

## Informations pratiques

**Tarif :** 260.00 € par personne TTC

**Dates :** les 23 et 24 avril 2024

**Lieu en présentiel :** 1030 Schaerbeek, boulevard Lambertmont 32 (dans les locaux du STICS asbl)

**Code formation :** Label Arts&Stics 6

**Horaire :** 9h00-16h30 (y compris une heure de pause à midi)

# FORMATION

## « Comment améliorer vos performances sur les réseaux sociaux ? »

Les réseaux sociaux constituent désormais un espace de communication incontournable pour promouvoir un projet socioculturel ou artistique et construire une communauté d'intérêts. Pourtant, présence sur les réseaux sociaux ne rime pas avec visibilité !

Vous recherchez de nouvelles solutions/idées/clés pour vos projets de financement ? Notre panel de contenus attractifs, d'outils et de méthodes efficaces boosteront durablement le suivi de vos performances et l'optimisation de vos résultats....

### Objectifs pédagogiques

- ✓ Comprendre l'utilité des principes fondamentaux des réseaux sociaux et les stratégies (de visibilité, d'engagement, de mobilisation de communauté...) pour les projets socioculturels
- ✓ Planifier, mettre en œuvre, évaluer et ajuster une stratégie de visibilité sur les réseaux sociaux
- ✓ Développer des compétences d'analyse des performances des projets en faveur de décisions éclairées et d'optimisation des résultats
- ✓ Définir des objectifs de visibilité et d'engagement SMART pour les projets
- ✓ Maîtriser les techniques de création de contenu attrayant et engageant
- ✓ Améliorer la portée organique des publications
- ✓ Augmenter efficacement le nombre de followers ou d'abonnés, d'interactions sur les publications, de clics ou de visites vers les sites web, de nouvelles demandes de formation ou d'inscriptions aux projets, de prospects ou de contacts qualifiés en financements pour les projets grâce aux réseaux sociaux.

## Méthodologie et référentiels

La formation adopte une approche participative et pratique pour favoriser l'engagement et l'apprentissage actif des participants. Les méthodes suivantes seront utilisées : présentations interactives, études de cas, exercices pratiques en groupe, retours et discussions en groupe, analyse de cas individuels.

## Itinéraire pédagogique

**Jour 1 :** Stratégie de visibilité et d'engagement et optimisation de la présence sur les réseaux sociaux

**Jour 2 :** Conception de contenu engageant et gestion de la communauté

**Jour 3 :** Mobilisation de la communauté, planification et mise en œuvre de la stratégie de visibilité.

## Conditions/prérequis :

Ce module est destiné aux :

- ✓ Directeur.rice.s, coordinateur.rice.s, producteur.rice.s, animateur.rice.s, chargé.e.s d'accueil, etc
- ✓ Stagiaires débutant.e.s qui ont un intérêt.

## Formatrice :

### **Leïla MAIDANE**

Tout au long de son parcours, Leïla Maidane, ancienne consultante en transformation digitale et fondatrice de BeGreator et Femmes Fières, a démontré de grandes capacités à créer, organiser et animer des programmes, des ateliers et des formations sur les outils numériques destinés à divers publics, dont des dirigeant.e.s, des étudiant.e.s et des entrepreneur.euse.s.

Grâce à son origine multiethnique et à ses expériences professionnelles éclectiques, elle est en mesure de développer une variété de techniques et de contenus captivants pour former efficacement les participant.e.s.



## Informations pratiques

**Tarif :** 390.00 € par personne TTC

**Dates :** les 27, 28 mai et 03 juin 2024

**Lieu en présentiel :** 1030 Schaerbeek, boulevard Lambermont 32 (dans les locaux du STICS asbl)

**Code formation :** Label Arts&Stics 9

**Horaire :** 9h30-16h30 (y compris une heure de pause à midi)

# FORMATION

## « Qu'en est-il des droits d'auteur.rice à l'ère du numérique ? »

A l'heure de l'explosion numérique, de la mise à disposition effrénée de contenus et de la circulation rapide des œuvres, qu'en est-il des règles de droits d'auteur.rice ?

Si une œuvre présente sur le net n'en n'est pas pour autant libre de droits, qu'en est-il des règles à respecter quant à l'utilisation de l'œuvre d'un tiers ? Et comment protéger au mieux ses propres œuvres ?

Quels sont les contours et les limites des droits d'auteur.rice et des droits voisins ?

Quid des bons réflexes à adopter lors d'une négociation sur la cession de droits d'auteur.rice ?

Autant de questions auxquelles nous tenterons de répondre lors de cette formation.

### Objectifs pédagogiques

- Conditions de protection d'une oeuvre par la législation sur le droit d'auteur.rice
- Créations susceptibles d'être protégées par le droit d'auteur.rice
- Distinction entre protection et dépôt d'une œuvre
- Qui est titulaire de droits d'auteur.rice ?
- Quelle est l'étendue des droits dont dispose un.e auteur.rice sur son œuvre ?
- Droits patrimoniaux versus droits moraux
- Quelles sont les exceptions aux droits d'auteur.rice ?
- Quelle est la durée de la protection ?
- Qu'entend-on par « droits voisins » ?
- Quelles sont les règles applicables aux contrats d'auteur.rice?
- Quelles sont les bonnes pratiques de négociation ?

- Quelles sont les nouvelles mesures pour corriger le partage de la valeur dans les usages numériques en ligne ?
- Quid de la responsabilité des services de partage de contenus en ligne ?
- Quels sont le rôle et l'utilité d'une société de gestion collective des droits d'auteur.rice ?

## Méthodologie et référentiels

La formation entremêle exposé magistral, échanges interactifs, exemples et études de cas pratiques.

L'accent est mis sur les questions concrètes auxquelles les participant.es peuvent être confronté.es dans leur pratique quotidienne.

Mises en situation pour tester les bons réflexes dans le cadre d'une négociation de contrat de cession de droits d'auteur.rice.

## Itinéraire pédagogique

### JOUR 1 :

- Contours et limites de la protection qu'offre le droit d'auteur.rice
- Exemples issus de faits réels, cas de jurisprudence.

### JOUR 2 :

- Règles applicables aux contrats de cession de droits d'auteur.rice
- Mises en situation, cas pratiques de négociation.

## Public

Ce module est destiné aux : travailleur.euses des secteurs socioculturel et artistique.

## Formatrice :

### **Sophie MARCHAL**

Après avoir exercé pendant plusieurs années comme avocate spécialisée en droit d'auteur.rice et droit des médias au Barreau de Bruxelles, Sophie Marchal a occupé le poste de Business & Legal Affairs Manager au sein du label de music indépendant PIAS Recordings. Elle a ensuite rejoint la SACD (société de gestion collective des droits d'auteur.rice) où elle officie comme juriste depuis 10 ans.



De part son poste à la SACD, elle est régulièrement amenée à former les acteur.rices socioculturel.les et artistiques aux singularités du droit d'auteur.rice. Son expérience lui permet d'adapter la matière aux préoccupations spécifiques des participant.es et de leur fournir les outils pour naviguer de manière autonome dans l'univers des droits d'auteur.rice.

### Informations pratiques

**Tarif :** 260 € par personne TTC

**Dates :** 18 et 20 juin 2024

**Lieu en présentiel :** STICS asbl, boulevard Lambermont 32, 1030 Bruxelles

**Code formation :** Label Arts&Stics 12

**Horaire :** 9h30-16h30 (y compris une heure de pause à midi)