Label Arts&Stics

FORMATION « Conception d'une stratégie de communication numérique »

S'occuper de la communication d'une association culturelle demande à la fois de véhiculer les valeurs et les projets, à l'aide de moyens souvent limités, pour rencontrer ses publics. Il s'agit de combiner une vision à long terme et une réactivité à court terme. Le numérique permet les deux grâce à des stratégies qui organisent leur réalisation concrète.

Objectifs pédagogiques

- ✓ Viser la compréhension et la conception d'une communication culturelle adaptée aux enjeux contemporains et de l'association.
- ✓ Transmettre des outils pour créer une stratégie globale pour l'association et une campagne ciblée.
- ✓ Donner du sens aux actions et outils, à l'identité visuelle et textuelle, à l'usage du numérique dans la stratégie.
- ✓ Lier les critères quantitatifs aux stratégies (de visibilité, d'engagement, etc.) choisies par les participant.e.s.
- ✓ Acquérir les bonnes pratiques professionnelles pour les transposer dans les divers projets de terrain.

Méthodologie et référentiels

- ✓ Alternance d'analyses et d'exemples inspirants, de discussions collectives, d'ateliers en sous-groupes ou individuels directement applicables aux réalités professionnelles.
- ✓ Combinaison de réflexions globales et de conseils personnalisés, à la manière d'un coaching ou d'un workshop encadré.
- ✓ Les participant.e.s seront invité.e.s à venir avec leurs propres problématiques pour bénéficier des expériences partagées du groupe et du formateur.

Itinéraire pédagogique

Jour 1 : Positionnement, cartographie des outils de communication et lignes éditoriales

Jour 2 : Monitoring des lignes éditoriales, planification de la campagne

Jour 3 : Evaluation et re-positionnement

Conditions/prérequis :

- ✓ Ce module est destiné aux personnes en charge de la communication
- ✓ Aucun pré-requis ou expérience n'est nécessaire.

Formateur :

Jérôme RAMACKERS
Formateur spécialisé en marketing culturel et chargé de cours à l'ISFSC et l'IHECS, Jérôme Ramacker est également Consultant pour l'agence de communication de Média Animation. Engagé dans différents projets culturels et associatifs depuis près de vingt ans, il a développé une expertise au cœur des pratiques.
Il accompagne des artistes émergents comme des opérateurs reconnus dans une conception stratégique et créative de leurs supports d'expression.
Jérôme Ramacker a écrit quatre ouvrages (Communiquer son projet artistique, Cultiver sa communication, 52 remèdes à l'incommunication, apprendre à apprendre) qui partagent sa vision contemporaine d'une communication vivante, ludique et qui fait sens.
Jérome aime « s'asseoir à côté d'un porteur de projet, l'écouter parler de ses rêves, lui révéler ses atouts singuliers, et voir le déclic dans ses yeux ».

Informations pratiques

Tarif : 390.00 € par personne TTC

Dates : les 13 septembre 2023, 17 janvier et 10 avril 2024

Label Arts&Stics

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

Code formation : Label Arts&Stics 1

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

Label Arts&Stics

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 11, 12 et 18 octobre 2023

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

Code formation : Label Arts&Stics 2

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

Label Arts&Stics

FORMATION « Créer des jeux vidéo sans coder ? C'est possible ! »

Les jeux vidéo peuvent être des outils efficaces pour la médiation culturelle. Il est possible d'en créer avec le logiciel de développement "Construct 3". Une fois créés, les jeux de médiation culturelle peuvent être utilisés dans des musées, des centres d'interprétation, des bibliothèques et d'autres institutions culturelles pour encourager l'engagement des visiteurs et pour augmenter la portée des programmes culturels. Etes-vous prêt.e à apprendre de nouvelles compétences numériques de façon créative et ludique ?

Objectifs pédagogiques

- Présenter et découvrir les bases du logiciel de développement de jeu vidéo "Construct 3" (création du scénario, conception des niveaux, dessin du graphisme, programmation du jeu, réalisation d'assets en pixel art, ...)
- Développer des jeux vidéo incluant des quizz, des énigmes et des mini-jeux pour renforcer les connaissances acquises.
- Poser les bases de son projet mini jeu vidéo et le développer dans le temps imparti
- Finaliser le prototype de son jeu vidéo.

Méthodologie et référentiels

La formation commencera par la présentation des bases de Construct 3 et de la création de jeux video.
Après avoir acquis ces bases, la formation continuera sous la forme de petits groupes, le plus participatif possible, car l'expérience de chacun nourrira la pratique de l'autre.

Label Arts&Stics

Chaque groupe aura pour tâche de développer un mini jeu dans le temps imparti, pour plonger dans la pratique le plus rapidement possible, en évitant au maximum le cours Ex-cathedra.

Itinéraire pédagogique

Jour 1 : Présentation des bases de Construct 3 et de la création d'assets en pixel art

Jour 2 : Les bases de la mise en œuvre d'un projet et démarrage

Jour 3 : Finalisation et présentation des prototypes.

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 :

Thierry BRIMIOULLE
Thierry est un créateur de jeux vidéo au sein de Pipette Inc depuis 2015. Il a réalisé le jeu The Man Came Around.
Il est également Animateur culturel et a animé de nombreux stages de création de jeux vidéo depuis 2018.

Informations pratiques

Tarif : 390.00 € par personne TTC

Dates : les 07, 08 et 14 novembre 2023

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

Code formation : Label Arts&Stics 3

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

Label Arts&Stics

FORMATION « La Médiation Culturelle à l'heure des transitions »

La médiation culturelle se situe au carrefour entre les artistes, les œuvres, les publics, les institutions culturelles. Elle est un composant vivant et évolue au gré des formes d'expression culturelle qui parcourent la société. Les missions du·de la médiateur·rice sont diverses et dépendent d'une multiplicité de facteurs, ce qui rend les contours du métier aujourd'hui encore flous. En fonction des objectifs fixés par l'établissement culturel, quelle médiation choisir ? A quels enjeux de société répond la médiation culturelle ? A l'heure des transitions (durable, numérique), le futur de la culture pourrait bien être celui de la médiation.

Public :

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

Objectifs pédagogiques

Phase quantitative :

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

- ✓ Approché une série de concepts et notions (participation, notion de public(s) – non public(s), démocratie culturelle, démocratisation de la culture, droits culturels …) pour pouvoir décoder les enjeux d'une action de médiation culturelle,
- ✓ Acquis quelques clés pour concevoir une activité de médiation culturelle.

Phase qualitative :

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

- ✓ Appréhendé l'importance de questionner l'environnement sociétal dans lequel situer son action de médiation culturelle,
- ✓ Développé une capacité de recul pour replacer une action de médiation culturelle dans un contexte global,
- ✓ Exercé leur curiosité en se mettant en veille sur l'innovation dans le domaine de la médiation culturelle.

Méthodologie et référentiels

La formation se fera en groupe restreint (de 08 à 14 personnes) pour permettre un maximum d'interactivité et l'apprentissage par le partage d'expériences. Le module prévoit une mise en situation des participant·e·s qui seront amené·e·s à concevoir une maquette de médiation culturelle.

Itinéraire pédagogique

Jour 1 :

- ✓ Prise de contact et installation d'un environnement de travail collaboratif
- ✓ Introduction aux enjeux de la médiation culturelle :
  - Eléments de définition et de contexte
  - La médiation culturelle, un enjeu citoyen
  - La médiation, clé pour le futur de la culture ?
- ✓ Principes et notions de la médiation culturelle :
  Publics (typologie) et non publics, participation culturelle, démocratie, démocratisation de la culture, démocratie culturelle, droits culturels
- ✓ Travaux pratiques : veille sur la médiation culturelle, partage de (res)sources, initiatives innovantes et inspirantes.

Jour 2 :

- ✓ La médiation culturelle en Belgique (cadre réglementaire, approche institutionnelle, comparaison à travers des expériences de médiation en UE et à l'étranger, les métiers de la médiation)
- ✓ Travaux dirigés : "Mes 1ers pas dans la médiation culturelle !"

Accompagnement de chaque binôme dans la définition de son projet de médiation culturelle qu'il vient présenter en 5 slides devant le groupe.

Conditions/prérequis : aucun

Formatrice :

Delphine JENART
Animée par la communication, la culture et le numérique, Delphine Jenart intervient en tant que chef de projet au KIKK (festival international des cultures numériques à Namur) mais également auprès d'entreprises et d'organisations culturelles en tant que conseillère en communication et planification stratégique/copywriting/RP/relations gouvernementales. Elle est conférencière invitée à l'UCLouvain (Mons) et à l'Ihecs (Bruxelles) en communication culturelle et médiation culturelle et formatrice chez Arts & Publics.

Informations pratiques

Tarif : 260.00 € par personne TTC

Dates : les 28 et 29 novembre 2023

Lieu en présentiel : 1050 Ixelles, rue de la Digue 10 (à la Maison de quartier Malibran (salle Atout))

Code formation : Label Arts&Stics 4

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

Label Arts&Stics

FORMATION « A la découverte du nouvel écosystème des médias »

Ces dix dernières années, le paysage médiatique a fortement évolué dans un contexte de transformation digitale entraînant une mutation profonde des métiers de l'information et de la communication. A nouvelles grammaires, nouvelles logiques et nouvelles tensions à l'œuvre dans ce que l'on peut aujourd'hui appeler "l'écosystème des médias". De plus, tout un chacun est aujourd'hui outillé et en capacité de devenir son propre média. Ce module est conçu pour donner aux gestionnaires de projets des clés de lecture et les outiller dans un monde en constante mutation.

Objectifs pédagogiques

- ✓ Se représenter la cartographie des médias belges francophones en 2023
- ✓ Approcher et tester plusieurs formats de communication pour interagir avec le monde des médias
- ✓ Développer des clés de lecture pour mieux décoder l'univers des médias et ses logiques dans l'ère numérique
- ✓ Approcher des outils (pour mieux interagir avec les professionnels des médias dans une dynamique « partenariale »).
- ✓ Visualiser le potentiel de communication de leur projet/service/initiative/produit dans une optique de médiatisation grand public et multi-canaux
- ✓ Produire, autour de son projet personnel, plusieurs supports de communication dans différents médias (vidéo, écrit).

Méthodologie et référentiels

La formation se fera en groupe restreint pour permettre un maximum d'interactivité et le co-apprentissage par le partage d'expériences. Le module prévoit une mise en situation des participant.e.s qui seront amené.e.s à produire des supports de communication.

Itinéraire pédagogique

Jour 1 : Les clés de lecture du panorama des médias et médiatisation de son projet par les réseaux sociaux professionnels

Jour 2 : La communication orale

Jour 3 : La communication écrite et la conférence de presse

Conditions/prérequis :
Ce module est destiné aux :

- ✓ Chargés de projets dans le secteur non-marchand
- ✓ Directeurs, managers, membres d'organes d'administration du secteur non marchand
- ✓ Porteurs de projets culturels et/ou créatifs indépendants

Formateur·rice.s :

Delphine JENART
Animée par la communication, la culture et le numérique, Delphine Jenart intervient en tant que Chef de projet au KIKK (festival international des cultures numériques à Namur) mais également auprès d'entreprises et d'organisations culturelles en tant que conseillère en communication et planification stratégique/copywriting/RP/relations gouvernementales. Elle est conférencière invitée à l'UCLouvain (Mons) et à l'IHECS (Bruxelles) en communication culturelle et médiation culturelle.
Elle est formatrice chez Arts & Publics. Elle est également Administratrice déléguée du Club de la presse Hainaut-Mons.

Pierre-Jean BURRION
Fort d'une expérience dans le journalisme de proximité en tant que rédacteur en chef de la Télévision Mons-Borinage, Pierre-Jean Burrion a développé une expertise dans la communication au plus près des gens, la mise en récit de leur quotidien et l'interaction avec les publics. Co-fondateur du studio de conseil JB

Communication, il développe de multiples missions dont de la formation et de l'enseignement en communication, du conseil en relations publiques, de l'organisation d'événements et du conseil en média training. Il est actuellement responsable sponsoring et communication du Rugby Club Soignies et responsable de projets pour l'asbl Club de la Presse Hainaut - Mons.

Informations pratiques

Tarif : 390.00 € par personne TTC

Dates : les 04, 05 et 11 décembre 2023

Lieu en présentiel : 1050 Ixelles, rue de la Digue 10 (à la Maison de quartier Malibran (salle Atout))

Code formation : Label Arts&Stics 5

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

Label Arts&Stics

FORMATION La révolution numérique, alliée ou ennemie de la démocratie culturelle ?

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 phygitales

- 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 02, et 09 février 2024

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

Code formation : Label Arts&Stics 9

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

Label Arts&Stics

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 pitchs (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 Lambermont 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)

Label Arts&Stics

FORMATION Comment utiliser l'univers du jeu vidéo Minecraft dans le domaine culturel ?

Minecraft est un outil numérique efficace pour la médiation culturelle en permettant de créer des environnements virtuels qui peuvent être utilisés pour explorer ou reconstituer des monuments, des sites historiques ou des œuvres d'art, mais aussi aborder des enjeux de société ou simuler des situations de vie citoyenne/démocratique. Les joueur·euse·s peuvent interagir avec ces environnements pour apprendre de manière ludique et engageante, quand les éducateur·rice·s peuvent les utiliser pour créer des activités éducatives qui favorisent la collaboration et encouragent l'apprentissage par l'expérimentation. Minecraft offre enfin une grande utilisabilité, permettant de travailler avec des groupes en atelier pour ensuite les partager avec un large public (téléchargement sur serveur et partage en ligne) et, le cas échéant, lui permettre de se les réapproprier ou d'y contribuer.

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

Jour 1 : Gamification – Qu'est-ce qu'un jeu ? Les 6 critères de l'éducation aux médias. Introduction à Minecraft comme outil d'animation.

Jour 2 : Utilisation du jeu vidéo dans un cadre socioculturel et éducatif (participation et création speed design)

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

Label Arts&Stics

Formateur :

Ekin BAL

Directeur du pôle de 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.

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)