

# FORMATION

## « Crowdfunding : comment réussir sa campagne ? »

Le financement participatif est devenu un levier essentiel pour donner vie aux projets culturels et créatifs, offrant aux porteurs de projets une alternative innovante pour mobiliser leur communauté.

Cet atelier permet aux participant·e·s de se familiariser avec les outils et stratégies du crowdfunding, en s'appuyant sur les retours d'expérience de Florian Donnet, expert dans ce domaine.

Lors de cet atelier, les participant·e·s auront l'opportunité de :

- Découvrir les bases du crowdfunding culturel et créatif, un secteur en pleine expansion.
- Acquérir une méthodologie pour concevoir et réaliser une campagne de crowdfunding, de la phase de préparation à la clôture.
- Apprendre à mobiliser une communauté autour de leur projet, pour maximiser les chances de réussite de leur collecte de fonds.

### Objectifs pédagogiques

- ✓ Maîtriser les bases du financement participatif appliqué aux projets culturels et créatifs.
- ✓ Connaître les étapes clés pour concevoir une campagne de crowdfunding efficace.
- ✓ Développer une stratégie de communication adaptée pour capter l'attention des contributeurs potentiels.
- ✓ Explorer les outils et plateformes de crowdfunding et comprendre leurs spécificités.
- ✓ Analyser des exemples concrets de campagnes et en tirer des enseignements applicables.

- ✓ Créer l'ébauche d'un projet de campagne, en s'appuyant sur des principes fondamentaux de mobilisation de communauté.

## Méthodologie et référentiels

L'atelier combine théorie et pratique pour une compréhension en profondeur du crowdfunding. L'atelier s'appuiera sur des études de cas, des exercices interactifs et un support pédagogique. Un temps de réflexion et de discussion sera proposé pour aborder les questions spécifiques des participant·e·s.

## Itinéraire pédagogique

**Matinée :** Introduction aux concepts et aux outils du crowdfunding ; exploration des éléments fondamentaux d'une campagne réussie, avec des exemples concrets.

**Après-midi :** Atelier pratique pour créer une ébauche de campagne. Les projets seront présentés et évalués en groupe pour un apprentissage collaboratif.

**Conditions/prérequis :** aucun prérequis ou expérience n'est nécessaire

## Publics

Ce module est destiné aux :

- ✓ Professionnel·le·s du secteur culturel et créatif
- ✓ Travailleur·euse·s du non-marchand (opérateur·trice·s culturel·le·s, éducateur·trice·s, assistant·e·s sociaux·les, animateur·trice·s, syndicats et mutuelles...)
- ✓ Porteur·euse·s de projets culturels indépendant·e·s



## Formateur

### **Florian DONNET**

Expert en gestion de projets culturels et créatifs, Florian Donnet débute son aventure dans le monde du crowdfunding en 2014, en tant que porteur de projet pour son groupe de musique Recorders. En 2016, fort de cette première expérience concluante, il intègre l'équipe de KissKissBankBank, d'abord en tant qu'Account Manager, et ensuite comme Chef de Projet sur le territoire Benelux entre 2018 et 2022. Dans ce rôle, il a accompagné des centaines de porteurs de projets culturels, les guidant de la conception jusqu'à la réalisation de leurs campagnes, acquérant ainsi une expertise pointue des rouages du financement participatif.

## Informations pratiques

**Tarif :** 130.00 € par personne TTC

**Date :** le 11 février 2025

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

**Code formation :** Label Arts&Stics 23

**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.

### **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.

---

<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.

- **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

### **Publics**

Ce module est destiné aux :

- ✓ Directeur·trice·s, coordinateur·trice·s, producteur·trice·s
- ✓ Médiateur·rice·s culturel·le·s
- ✓ Animateur·trice·s,
- ✓ Chargé·e·s d'accueil

### **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 :** 20 et 21 février 2025

**Lieu en présentiel :** UNESSA asbl, chaussée de Boondael 6, 1050 Bruxelles

**Code formation :** Label Arts&Stics 26

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

# FORMATION

## « Le jeu au service de l'humain : la ludopédagogie appliquée en travail social »

Jouer est notre première méthode d'apprentissage dans la vie, on a tendance à l'oublier...

Dans cet atelier, vous aurez l'occasion de (re)découvrir le monde du jeu et plus précisément celui des jeux de société :

- d'une part, ce secteur est en pleine expansion et il est parfois difficile de s'y retrouver dans toutes ces offres ;
- d'autre part, ces jeux offrent des expériences uniques qu'il faut apprendre à décoder dans un usage pédagogique et social.

L'approche ludo-sociale permet d'apporter des balises afin d'allier le jeu et le travail social de manière innovante.

### Objectifs pédagogiques

- ✓ Développer une culture ludique
- ✓ Apprendre les avantages et limites des différentes formes de jeu et de la ludopédagogie
- ✓ Découvrir l'intérêt du jeu en travail social et comment l'inscrire dans une démarche sociale
- ✓ Concevoir l'ébauche d'un projet ludique sur base des éléments essentiels à la conception d'un atelier
- ✓ Analyser des jeux pour les utiliser en contexte de travail en mettant l'accent sur les compétences que le jeu permet de travailler
- ✓ Comprendre le rôle du travailleur ou de la travailleuse social·e durant une activité ludique, l'importance de l'observation, de l'écoute et de la parole.

## Méthodologie et référentiels

La méthodologie utilisée est évidemment celle de la ludopédagogie. Les participant·es auront l'occasion de jouer, disposeront d'un support pédagogique pour la partie plus théorique et découvriront des outils utiles à la conception d'atelier. Un temps de débriefing est prévu pour approfondir la discussion et poser ses questions.

## Itinéraire pédagogique

Durant la matinée, les personnes découvriront les univers ludiques existants afin d'en faire l'expérience.

Les aspects principaux de l'approche ludique en travail social seront également abordés.

L'après-midi sera consacrée au travail pratique afin de créer un projet d'activité ludique.

Les projets seront présentés par la suite à l'ensemble du groupe et soumis à une évaluation collective.

**Conditions/prérequis** : aucun prérequis ou expérience n'est nécessaire

Ce module est destiné aux :

- ✓ Professionnel·les en travail social
- ✓ Étudiant·es en travail social



## Formateur

### Quentin DASPREMONT

Assistant social de formation, Quentin est accompagnateur de projets humains et ludiques. Il utilise le jeu comme méthodologie de travail et a créé sa structure, Ludo-Social, afin d'accompagner des associations, établissements scolaires, entreprises et administrations publiques dans l'utilisation du jeu comme pratique professionnelle. Depuis près de 4 ans maintenant, il intervient également pour établir des projets sociaux, aborder des thématiques sociétales, améliorer les relations sociales, le travail en équipe et le bien-être psychosocial de manière ludique. Récemment, il a fait le tour des écoles de la Ville de Bruxelles pour former le corps enseignant à la ludopédagogie. À la suite d'une collaboration avec la Fédération des CPAS de Wallonie, il voyage également dans ces structures publiques pour favoriser la cohésion d'équipe et développer ses softs skills. Enfin, il officie comme chroniqueur jeux de société sur BXFM Radio.

## Informations pratiques

**Tarif :** 130.00 € par personne TTC

**Date :** 6 mars 2025

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

**Code formation :** Label Arts&Stics 24

**Horaire :** 9h30-16h30 (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** : aucun prérequis ou expérience n'est nécessaire

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 :** 17, 18 et 20 mars 2025

**Lieux :** le 17.03, STICS asbl, boulevard Lambertmont 32, 1030 Schaerbeek  
les 18 et 20.03, UNESSA asbl, chaussée de Boondael 6, 1050 Ixelles

**Code formation :** Label Arts&Stics 27

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



# FORMATION

## « JV Décrypte : décoder et utiliser le jeu vidéo comme outil pédagogique »

Les transformations numériques ont bouleversé la manière dont la culture est créée et partagée, mais aussi les formes d'apprentissage. Dans ce contexte, la médiation culturelle joue un rôle clé pour rapprocher les publics de cette nouvelle offre artistique. Dans la palette des supports à disposition, le jeu vidéo se positionne comme un outil à la fois novateur et fédérateur dans le sens où il répond aux codes à la fois de la génération Y (qui a grandi avec) et la génération Z (qui est née avec).

Basée sur la mallette pédagogique *JV Décrypte - Pédagogie du jeu vidéo* produite par l'ASBL Arts&Publics, spécialisée dans l'animation numérique et la création de jeu vidéo amateur sur les questions de société, cette formation de deux jours :

- décrypte le jeu vidéo comme phénomène sociologique, au-delà des clichés et des peurs véhiculés par sa pratique quotidienne ;
- explore l'utilisation du jeu vidéo comme outil d'animation et de médiation culturelle ;
- offre un espace de travail sur les compétences nécessaires pour intégrer ce média dans leurs pratiques didactiques et/ou créatives.

### Publics

- ✓ Éducateur·rice·s et animateur·rice·s en MJ, AMO ou service de jeunesse
- ✓ Enseignant·e·s.
- ✓ Médiateur·rice·s culturel·le·s
- ✓ Porteur·euse·s de projets culturels ou éducatifs indépendant·e·s

### Objectifs pédagogiques

- Aborder les spécificités du jeu vidéo en tant que média
- Découvrir la richesse de la production vidéoludique
- Comprendre les débats de société autour du jeu vidéo (violence, addiction, etc.)

- Intégrer l'utilisation du jeu vidéo dans une perspective d'éducation au média
- Maîtriser le jeu vidéo dans une perspective d'éducation par le média
- Exploiter le jeu vidéo dans un cadre culturel et socio-éducatif
- Prendre en main et mettre en application la mallette pédagogique
- Concevoir et tester (au choix) un projet avec le logiciel sans codage *Construct* et avec le jeu de construction *Minecraft*

## Méthodologie et référentiels

### Sur plan théorique :

- Le jeu vidéo, qu'est-ce que c'est ? Passage en revue de notions théoriques clés (gamification, ludicisation, éducation par/aux médias, littératie vidéoludique, etc.)
- Analyse et objectivation des usages culturels et socioculturels du jeu vidéo
- Réflexion critique sur les pratiques vidéoludiques (la violence dans les jeux vidéo, l'addiction aux jeux vidéo, la question de genre dans la pratique vidéoludique, etc.)
- Présentation de la mallette pédagogique et de son contenu (schémas d'activité, jeu de cartes analytique, etc.)
- Présentation de projets de création amateur et de projets de détournement du jeu *Minecraft* dans un contexte socioculturel/éducatif

### Sur le plan pratique :

- Mise en place d'un atelier d'analyse de jeux vidéo au travers du jeu de cartes *JV Décrypte*
- Prise en main du logiciel *Construct* et du jeu *Minecraft* à travers une série d'exercices pratiques courts
- Ébauche d'un canevas pour la création d'un projet de médiation culturelle à l'aide de *Construct* ou *Minecraft*

### Le référentiel de formation :

La mallette pédagogique qui sert de cadre à cette formation se compose de trois volets :

1. le livret d'activités « Jeu vidéo & Société », comprenant 10 fiches schématiques, incluant chacune une série de modules d'animation (essentiellement jeunes publics : 9-18 ans) pour décrypter le jeu vidéo en tant que média et en tant que langage ou pour travailler sur des sujets sociétaux par le prise vidéoludique ;
2. le set de cartes de lecture des jeux vidéo ;
3. le guide des règles d'utilisation du set de cartes.

## Itinéraire pédagogique

Cette formation se donne en format séminaire, combinant des sessions théoriques et de courts ateliers interactifs. Les participant·e·s sont encouragés à préparer les séances et à participer activement dans une dynamique de co-apprentissage.

### Jour 1 :

- Introduction au jeu vidéo en tant qu'objet culturel et à la littérature vidéoludique
- La médiation culturelle face aux défis et opportunités du jeu vidéo
- Enjeux et limites de la médiation avec le jeu vidéo
  - Jeu vidéo et apprentissage
  - Le jeu vidéo comme objet technique
  - La question de la violence dans les jeux vidéo
  - À propos de l'addiction et des paniques morales
- Études de cas inspirants de projets de médiation culturelle liés au jeu vidéo

### Jour 2 :

- Présentation du projet *JV Décrypte* et du contenu de la mallette pédagogique
- Séance d'analyse de jeu avec le set de cartes *JV Décrypte*
- Ateliers pratiques (au choix) :
  - initiation au logiciel *Construct*

- o initiation à *Minecraft*

### Conditions/prérequis :

Dans la mesure du possible, il est demandé aux participant·e·s d'apporter leur ordinateur personnel. L'accès aux logiciels utilisés est compris dans le prix de la formation\*.

Les supports de travail (mallette pédagogique) sont fournis.

\* Après inscription : n'hésitez pas à nous contacter pour vérifier les spécifications techniques de votre matériel ou s'il est nécessaire de vous mettre un appareil à disposition.

### Formateur

#### Yassine AMROUCH

Chargé de contenu pédagogique et d'éducation aux médias, Yassine collabore avec l'ASBL Arts&Publics sur ses productions éducatives en plus d'animer des ateliers sur le terrain. Il s'est notamment chargé de la conceptualisation et de la coordination de la mallette pédagogique JV Décrypte, support central de cette formation.

### Informations pratiques

**Tarif :** 260.00 € par personne TTC

**Dates :** les 13 et 17 mars 2024

**Lieu en présentiel :** 1050 Ixelles, chaussée de Boondael, 6 (dans les locaux de UNESSA asbl)

**Code formation :** Label Arts&Stics 28

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

## 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.

#### 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

## Publics

Ce module est destiné aux :

- ✓ 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



## 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 18, 25 et 26 mars

**Lieu en présentiel :** UNESSA asbl, chaussée de Boondael 6, 1050 Ixelles

**Code formation :** Label Arts&Stics 29

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