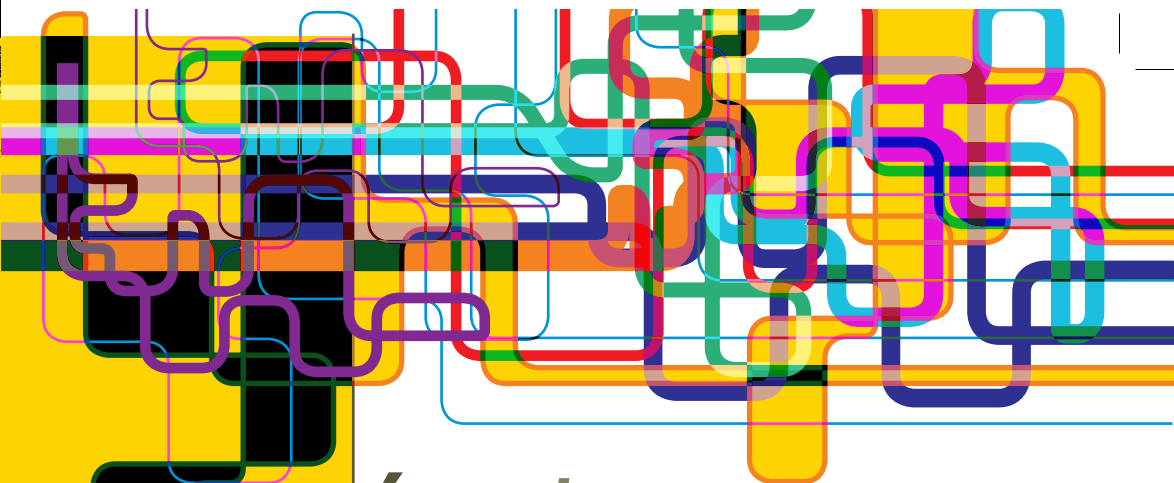




Édito /

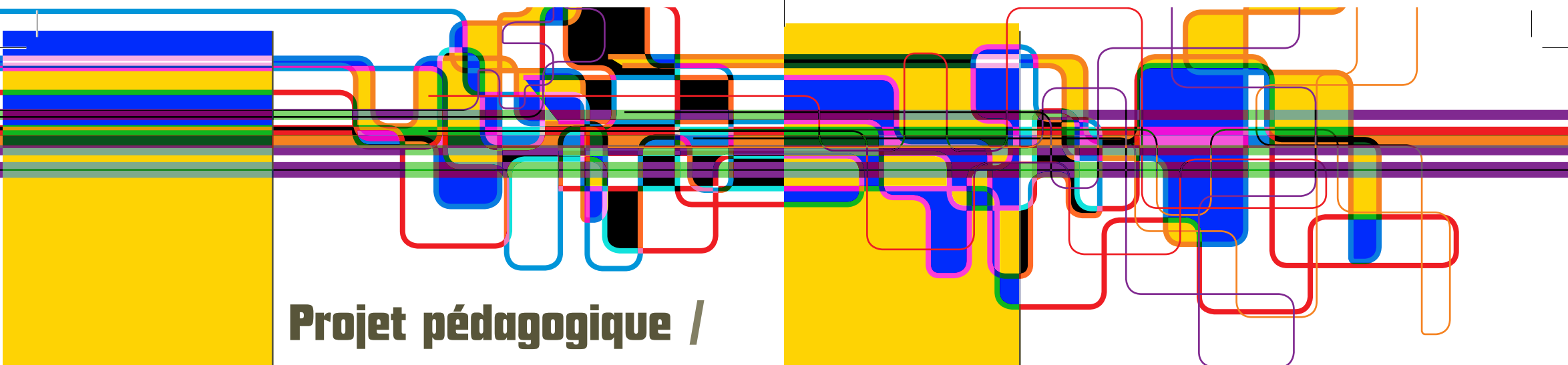
La coopérative d'activités et d'emplois Artefacts regroupe de nombreux professionnels de la culture aux parcours et aux expériences conséquents ; chacun mène des projets de recherche et des expérimentations dans les différents champs artistiques.

Forte de ces talents et de cette dynamique, la coopérative a engagé une réflexion autour des enjeux de la transmission qui lui permet aujourd'hui d'éditer un programme de formations cohérent, soutenu par un projet pédagogique ambitieux.

Le catalogue est nourri des ressources de nos réseaux des Pays de la Loire et de la région Centre, fédérées autour de l'idée d'accompagner la réalisation de projets culturels, artistiques, éducatifs et sociaux, dans un esprit de partage et de respect des identités des uns et des autres.

Par cette démarche, nous souhaitons contribuer à l'adaptation des pratiques professionnelles des personnes et des structures dans un contexte socio-économique de plus en plus difficile qui oblige certains à être polyvalents et/ou à développer des activités de nature différente.

C'est pourquoi vous trouverez dans les pages qui suivent des propositions de formations à des outils et à des méthodes utiles à la réalisation de vos projets, les différents modules étant conçus pour être des réponses pratiques à vos besoins.



Projet pédagogique /

La question de la Transmission a naturellement été évoquée au sein de la coopérative, tant sont nombreux les professionnels de la culture qui exercent régulièrement en tant que médiateurs, animateurs et/ou formateurs. Forts de la maîtrise de notre projet d'entreprise et conscient de ses spécificités, nous avons donc construit les principes qui guident nos interventions en nous appuyant sur ce qui nous rassemble.

Notre projet éducatif vise à favoriser le développement chez chacun d'un esprit critique, libre de penser la société dans laquelle il vit. Il vise également à favoriser la mise en œuvre de projets dont la finalité est cohérente avec nos valeurs : ces projets doivent exister dans une diversité de formes pour enrichir et renforcer notre écosystème culturel ; ils doivent tenir compte des différences culturelles et sociales des uns et des autres, favoriser l'épanouissement de chacun et s'appuyer sur des principes de coopération et de solidarité.

Nos actions de transmission sont donc d'abord mises en œuvre à partir de besoins clairement identifiés : les objectifs pédagogiques que nous poursuivons sont adaptés à nos publics, négociés avec eux et nos prescripteurs, en fonction des contextes et des usages dans, et pour lesquels, seront mobilisées les connaissances et compétences attendues.

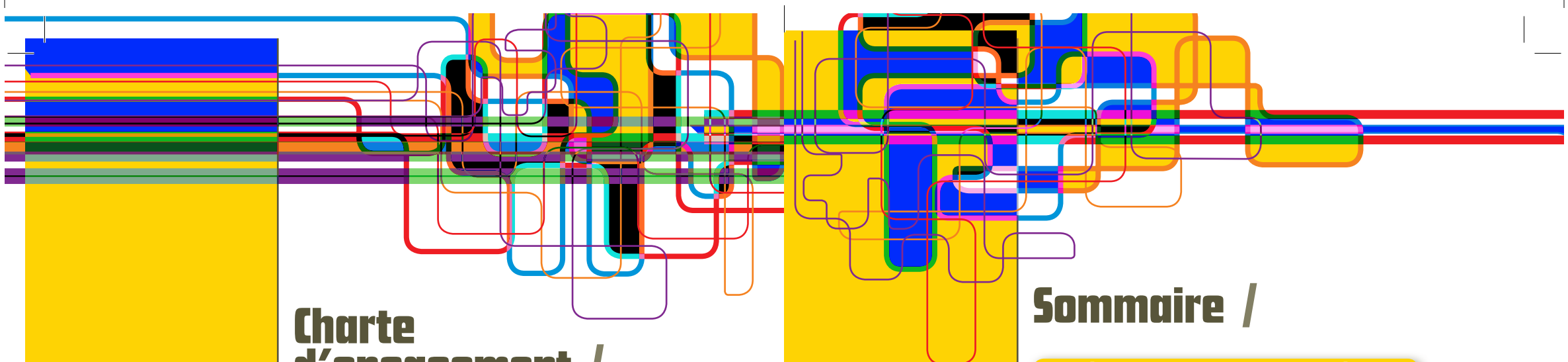
Nous portons donc une attention particulière à l'entrée de nos publics dans nos dispositifs et à leur accueil. Nous aidons chacun à y construire sa place, qu'il soit acteur, à la fois de l'élaboration de son propre parcours de formation, mais aussi de la construction de ses connaissances et de ses compétences.

Dans cet esprit, nos dispositifs pédagogiques sont aménagés de telle manière que chaque stagiaire puisse, à des moments choisis, mener ses propres recherches, réaliser ses propres expérimentations, soutenu dans ses efforts par le groupe et/ou l'animateur.

Nous faciliterons les interactions entre les participants et rechercherons de manière systématique à capitaliser et documenter ce qui est produit individuellement pour le porter à la connaissance du collectif.

C'est pourquoi nous abordons les sujets toujours très largement, à la fois pour donner des clefs pratiques à nos stagiaires, mais aussi les aider à construire une vision globale des sujets qui leur permet de produire du sens.

C'est de cette manière que nous imaginons aussi faciliter chez chacun le développement d'une capacité d'analyse critique. Nous entendons aussi donner à chaque stagiaire la capacité et l'envie de poursuivre ou de mettre à jour ses connaissances et ses compétences au-delà de la formation et/ou de l'atelier.



Charte d'engagement /

- Des formations privilégiant les logiciels libres et gratuits.
C'est un choix qui permet de retrouver son indépendance et sa liberté. Ces formations sont dispensées par des professionnels.
- Des conditions de travail de qualité, un accueil convivial, une équipe à votre entière disposition.
- Chaque stagiaire dispose d'un poste de travail PC équipé d'un écran plat et d'une connexion haut débit à Internet.
- Le poste du formateur est relié à un système de vidéo projection.
- Les cours sont basés sur la pédagogie de l'exemple : acquérir une réelle autonomie dans un logiciel et non à le connaître par cœur.
- Un bilan journalier effectué par le formateur permet d'adapter le cours au niveau des stagiaires.
- Selon la formation, les stagiaires peuvent emporter leurs travaux pratiques.
- Les contenus des cours et des documents didactiques sont disponibles en ligne sur le wiki.
- Les stagiaires bénéficient d'une hotline assistance gratuite par e-mail pendant leur formation.

Sommaire /

1 / CRÉER, TRAITER DES CONTENUS NUMÉRIQUES

TRAITEMENT DE TEXTE /

- OpenOffice Writer page 8

VIDÉO /

- Faire du montage vidéo avec Cinelerra page 9

SON, VIDÉO ET CAPTEURS /

- Se former à l'art interactif page 10

3D ET ANIMATION /

- Modéliser en 3D et animer avec Blender page 11

2 / S'INFORMER, COMMUNIQUER, DIFFUSER

WEB /

- Découverte d'Internet page 12
- Créer son site avec WordPress (rédacteur) page 13
- Créer son site avec WordPress (intégrateur) page 14
- Développer une extension Wordpress page 15
- Gérer de multiples sites avec WordPress page 16
- Créer son site Internet avec Joomla! page 17
- Vendre sur Internet : créer sa boutique avec Joomla! page 18
- Faire de la veille sur Internet page 19
- Apprendre les techniques du Web dynamique page 20
- S'initier à l'économie du logiciel libre page 21
- Dynamiser les structures
par des outils collaboratifs numériques page 22

3 / PROGRAMMER

PROGRAMMATION /

- Acquérir les bases HTML/CSS page 23
- Poser les bases de Python page 24
- Poser les bases d'OpenLayers page 25
- Programmer avec Pure Data (niveau I) page 26
- Programmer avec Pure Data (niveau II) page 27
- Pure Data : temps réel pour les arts de la scène page 28
- Faire du graphisme Web interactif avec Processing.js page 29
- Faire de la création graphique avec Processing page 30
- Créer des dispositifs sonores page 31
- S'initier à l'électronique avec Arduino page 32
- S'initier au multimédia avec Scratch et Modkit page 33
- Créer avec une imprimante 3D page 34
- Créer avec des machines à commande numérique page 35

4 / TRANSMETTRE UN SAVOIR, UN SAVOIR-FAIRE

CRÉATION GRAPHIQUE /

- Conception et mise en page page 36
- Identité visuelle : logo, charte graphique page 37

COMMUNICATION /

- Le processus créatif page 38

PAO /

- Maîtriser Scribus page 39
- Les règles de base de la correction typographique page 40

PÉDAGOGIE /

- Animer une formation page 41

5 / CRÉER, DÉVELOPPER UNE STRUCTURE CULTURELLE

ÉLABORATION DE PROJETS /

- Élaborer son projet culturel page 42
- Démarrer son activité page 43
- Ingénierie de projet et instruments de l'Union européenne page 44
- Décryptage de la création numérique page 45

RESSOURCES HUMAINES /

- Définition et enjeux de la gestion des ressources humaines page 46
- L'emploi : pourquoi et comment le mettre en place page 47
- Le recrutement page 48
- L'évaluation des salariés page 49
- La formation professionnelle continue page 50
- Gestion comptable et financière des associations page 51

6 / ATELIERS DU SAVOIR PAR LE "FAIRE"

INFORMATIQUE /

- Atelier et recyclage informatique page 52
- Apprentissage du dessin à main levée page 53

WEB /

- Découvrir OpenStreetMap page 54
- Apprendre Open Data page 55

MALLETTE PÉDAGOGIQUE /

- Le Friispray page 56
- Le piano à roulettes page 57
- La réalité augmentée page 58
- Le StopMotion page 59
- Art contemporain page 60

MÉTHODES AGILES /

- Ouvrir la chaîne de la création numérique page 61

CRÉER, TRAITER DES CONTENUS NUMÉRIQUES

28 h sur 4 jours

à partir de 4 personnes

6 sessions par an
janvier, mars, mai, juillet,
septembre, décembre

1 400 €

Faire le choix d'OpenOffice, c'est faire le choix d'une pratique bureautique différente basée sur le respect de standards et de processus de travail qui faciliteront l'interopérabilité de vos données et leur intégration à d'autres fichiers.

TRAITEMENT DE TEXTE / **OPENOFFICE WRITER**

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à tous, débutants acceptés.

PRÉREQUIS

Avoir déjà utilisé un traitement de texte.

OBJECTIFS

- Connaître les principes du traitement de texte
- Être capable de mettre en forme un document sous Writer

CONTENU

- Paramétrer l'affichage des caractères non imprimables
- Mettre en forme des paragraphes
- Savoir placer les espaces insécables
- Gérer les fins de ligne
- Mettre en forme des pages
- Les règles pour la coupure des pages
- Savoir insérer divers éléments : images, graphiques, liens, tableaux, notes...
- Rechercher et remplacer du texte
- Utiliser, créer des styles
- Créer des sommaires automatiques, index, bibliographie
- Utiliser, créer des modèles
- Utiliser les fonctions de publipostage
- Impression, export, fax, mail
- Utiliser les champs
- Créer un formulaire

Équipe pédagogique

Emmanuel Doudat,
coordinateur de projet
d'Artefacts

8

CRÉER, TRAITER DES CONTENUS NUMÉRIQUES

14 h sur 2 jours

à partir de 4 personnes

3 sessions par an
février, mai, octobre

700 €

Faire du montage vidéo
poussé avec des logiciels
gratuits.

VIDÉO / **FAIRE DU MONTAGE VIDÉO AVEC CINELERRA**

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à tous.

PRÉREQUIS

Avoir une bonne connaissance informatique.
Venir avec des données vidéos et son.
Venir avec son disque dur.

OBJECTIFS

- Apprendre à faire du montage numérique à partir de vidéos (rush) déjà tournées ou captées
- Apprendre à utiliser des logiciels de montage professionnels
- Acquérir une méthodologie de montage

CONTENU

- Se familiariser avec le logiciel, créer un projet
- Faire du dérushage : dépouillement des images et sons captés pour les assembler ; connaître les normes de la vidéo
- Maîtriser l'ours : apprendre à faire un montage basique
- Apprendre à monter le son, ajouter des effets sonores
- Sensibiliser à l'étalonnage des couleurs
- Faire de l'habillage graphique avec Gimp et Inkscape et créer des titres, des effets visuels, importer et intégrer les effets sous Cinelerra
- Finaliser le son
- Exporter la vidéo : connaître les normes pour la diffusion

Équipe pédagogique

Bouapha Sengthe Vanh,
artiste plasticien, vidéaste

9

CRÉER, TRAITER DES CONTENUS NUMÉRIQUES

28 h sur 4 jours

à partir de 4 personnes

3 sessions par an
avril, septembre, décembre

1 400 €

La mise en place de dispositifs interactifs à base de capteurs paraît complexe du fait de la multitude des usages possibles de ce type d'outils et de la longue liste de matériels spécifiques parfois difficile à se procurer. Elle nécessite également un peu de programmation ainsi que l'apprentissage de l'écriture de scénarii interactifs. Tant de barrières qui semblent infranchissables et pourtant... Voici des solutions adaptées à vos projets qui vous permettront de vous lancer une fois sans appréhension !

Équipe pédagogique

Olivier Heinry,
artiste-codeur,
membre de
Libre Stage Works

SON, VIDÉO ET CAPTEURS / SE FORMER À L'ART INTERACTIF

PUBLIC CONCERNÉ

De l'artiste qui conçoit une installation interactive au bidouilleur qui construit ses propres instruments de musique, en passant par le jardinier-geek qui veut arroser automatiquement ses tomates, l'éventail est large !

PRÉREQUIS

La connaissance d'un langage de programmation tel que Processing ou Pure Data permet de se lancer plus rapidement. Quelques notions de base en électricité et en électronique sont un plus.

OBJECTIFS

- Découvrir le champ des possibles
- Établir un lien avec ma pratique artistique
- Identifier les ressources nécessaires à la mise en œuvre de mon projet
- Concevoir un scénario interactif
- Choisir les capteurs adaptés
- Construire des circuits électroniques au plus proche de mes besoins
- Savoir mettre en place moi-même un dispositif interactif simple

CONTENU

- Introduction historique et exemples de réalisations
- Introduction à la cybernétique : notions de systèmes en équilibre, de feedback
- L'écriture d'un scénario interactif
- Description de la chaîne interactive : captation, filtrage, analyse, action
- Les capteurs, leurs caractéristiques, leurs réglages
- L'importance de la gestion des paramètres de l'espace physique (éclairage, trafic auto...) et la qualité du signal
- Introduction aux micro-contrôleurs : Arduino, Raspberry Pi
- Flashage d'Arduino : Firmata et firmwares sur mesure
- Réalisation d'un projet en 2 jours en binôme
- Ressources : forums, FLOSS Manuals, bibliographie

CRÉER, TRAITER DES CONTENUS NUMÉRIQUES

21 h sur 3 jours

à partir de 4 personnes

6 sessions par an
janvier, mars, mai, juillet,
septembre, décembre

1 050 €

Blender est un logiciel libre et gratuit compatible sur toutes les plates-formes. Cet outil très complet permet de travailler les différentes facettes de la 3D : les images de synthèse, les animations et les vidéos de synthèse, la 3D temps réel... Si vous êtes sensible à ces techniques, vous multipliez rapidement vos expériences et vos projets tant Blender offre des possibilités.

Équipe pédagogique

Emmanuel Doudat,
coordinateur de projet
d'Artefacts

3D ET ANIMATION / MODÉLISER EN 3D ET ANIMER AVEC BLENDER

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à tous, débutants acceptés.

PRÉREQUIS

Se repérer dans un espace tri dimensionnel. Créer des fichiers, les rechercher, les renommer, les déplacer dans une arborescence. Connaissance des formats d'images et leurs caractéristiques.

OBJECTIFS

Créer des objets en 3D

- Texturer des objets en 3D
- Mettre en scène des objets et les éclairer
- Animer des objets en 3D
- Faire des rendus d'images ou de vidéos sous des formats adaptés à ses besoins

CONTENU

- Présentation de Blender
- Démarrage sous Blender
- Création d'objets simples
- Réalisation d'un premier rendu
- Création d'objets plus complexes
- Texturage des objets
- Animation des objets
- Optimisation de la production

S'INFORMER, COMMUNIQUER, DIFFUSER

14 h sur 2 jours

à partir de 4 personnes

6 sessions par an
janvier, mars, mai, juillet,
septembre, novembre

700 €

Cette formation s'adresse
aux débutants et aux curieux
qui souhaitent approfondir
le fonctionnement de leur
ordinateur et d'Internet.

WEB / DÉCOUVERTE D'INTERNET

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à tous.

PRÉREQUIS

Aucun.

OBJECTIFS

- Apprendre à rechercher et collecter des informations *via* Internet
- Savoir installer des programmes
- Gérer sa messagerie

CONTENU

- Installer et utiliser un navigateur Web pour surfer sur Internet
- Repérer les différents moteurs de recherche / intérêts et inconvénients
- Utiliser les opérateurs (and, or, not), les opérateurs booléens, les parenthèses, les symboles
- Trouver des portails spécifiques, des annuaires.
- Télécharger une image, un texte
- Utiliser des programmes pour télécharger des contenus multimédias
- Connaître les règles afférentes aux droits d'auteurs
- Repérer des sites pertinents et sains
- Télécharger des logiciels gratuits
- Décompresser un fichier
- Installer un logiciel
- Recherches, transactions et autres applications sur Internet
- Créer une boîte mail
- Envoyer un message simple, avec ou sans pièce jointe
- Se construire un annuaire
- Envoyer un message à plusieurs destinataires
- Les différents dangers véhiculés par le Web
- Sécuriser son navigateur pour ne pas laisser de traces
- Empêcher les publicités d'apparaître

Équipe pédagogique

Lionel Coulibaly,
technicien d'assistance
en informatique

12

S'INFORMER, COMMUNIQUER, DIFFUSER

14 h sur 2 jours

à partir de 4 personnes

6 sessions par an
janvier, mars, mai, juillet,
septembre, novembre

700 €

Outil important dans la mise
en place d'une stratégie
de communication, le site
Internet permet de construire
une "trace" de son activité sur
le Web.

En la matière, WordPress
comme structure préfabriquée
permet une grande souplesse
dans la réactualisation des
informations et laisse la
main aux porteurs de projets
pour administrer le site sans
dépendre d'un développeur.

WEB / CRÉER SON SITE AVEC WORDPRESS (RÉDACTEUR)

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à tous.

PRÉREQUIS

Savoir naviguer sur Internet.

OBJECTIFS

- Connaître les réglages de base
- Publier du contenu
- Catégoriser le contenu
- Gérer les médias (photos, vidéos et sons)
- Créer des menus personnalisés
- Utiliser les widgets
- Installer un thème et des plugins

CONTENU

- Installation du logiciel sur serveur distant (créer une base de données, télécharger et installer le logiciel)
- Présentation de l'interface
- Réglage des paramètres
- Administrer son blog (création d'articles, insertion d'images, création des menus...)
- Installation, modification et réglage des plugins
- Installation, modification et réglage des templates
- Faire évoluer son site Internet (quelques plugins essentiels)
- Mettre à jour son outil pour plus de sécurité

Équipe pédagogique

Nicolas Derambure
développeur-Intégrateur Web
Marc Frèrebeau
concepteur-développeur
intégrateur Web
Christelle Sagot,
infographiste,
intégrateur HTML/CSS

13

S'INFORMER, COMMUNIQUER, DIFFUSER

14 h sur 2 jours

à partir de 4 personnes

3 sessions par an
février, juillet, octobre

700 €

Cette formation permet
d'acquérir une autonomie
suffisante pour personnaliser
la structure et l'apparence de
WordPress

WEB /

CRÉER SON SITE AVEC WORDPRESS (INTÉGRATEUR)

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux webdesigners, graphistes,
artistes et amateurs.

PRÉREQUIS

Savoir publier du contenu avec WordPress.
Avoir de bonnes bases de HTML/CSS.

OBJECTIFS

- Comprendre la structure des fichiers d'un thème WordPress
- Comprendre le mécanisme d'affichage d'une page donnée du site
- Choisir entre partir d'un thème existant ou le développer de zéro
- Découvrir les templates-tags
- Comprendre les conséquences d'un choix graphique
- Découper un layout
- Utiliser les capacités de CSS3 pour simplifier l'intégration
- Intégrer les éléments graphiques de manière optimale (sprites, notion de responsive design)

CONTENU

- Installer les outils nécessaires : WordPress, Gimp, Inkscape
- Étude des fichiers d'un thème donné
- Modification des fichiers et conséquences
- Création d'un layout simple en comprenant les enjeux d'intégration
- Découpage du layout
- Création des règles CSS hors images
- Intégration CSS des images découpées

Équipe pédagogique

Nicolas Derambure,
développeur-intégrateur Web

S'INFORMER, COMMUNIQUER, DIFFUSER

21 h sur 3 jours

à partir de 4 personnes

3 sessions par an
avril, juillet, décembre

1 050 €

Comment créer une
extension WordPress
évolutive ?
Comment modifier le
comportement d'un thème,
ajouter une interface
d'administration pour ses
propres thèmes, ajouter une
fonctionnalité à son site ?

WEB /

DÉVELOPPER UNE EXTENSION WORDPRESS

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux développeurs.

PRÉREQUIS

Connaître :

- l'interface d'administration de WordPress
- la structure et fonctionnement d'un thème WordPress
- le codage HTML et CSS
- le langage PHP et la programmation orienté objet
- le modèle client/serveur
- le langage SQL

OBJECTIFS

- Ajouter de nouvelles fonctionnalités à un site sous WordPress
- Corriger les bogues, modifier le fonctionnement d'une extension existante
- Modifier le fonctionnement initial de WordPress (interfaces, accès à la base de données)
- Maîtriser le framework et acquérir les bonnes pratiques

CONTENU

- Structure d'une extension avec une classe : intérêts et avantages
- Actions et filtres pour un thème
- Actions et filtres pour une extension
- Ordre d'exécution des actions et des filtres ou comment sont structurés les appels
- Comment exploiter le moteur WordPress pour créer des objets personnalisés (tels que des produits, des réalisations, un book, etc.)
- Les Custom Post Types
- Les taxonomies
- Créer et afficher une liste d'objets personnalisés hors Custom Post Type : utiliser le framework WordPress avec WP List Table
- Gérer les mises à jour
- Les bonnes pratiques de codage sous WordPress pour permettre à d'autres de comprendre et aider au développement du plugin
- Publier une extension sur <http://wordpress.org> : les erreurs à éviter

Équipe pédagogique

Marc Frèrebeau,
concepteur-développeur
intégrateur Web

½ journée

à partir de 4 personnes

3 sessions par an
avril, juillet, décembre

175 €

Comment disposer d'une
plateforme WordPress unique
pour gérer de multiples sites.

WEB /

GÉRER DE MULTIPLES SITES AVEC WORDPRESS

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à un public averti.

PRÉREQUIS

Maîtriser l'interface d'administration de WordPress.

OBJECTIFS

- Connaître les avantages et les contraintes d'une plate-forme multi-sites
- Mettre en place une plate-forme multi-sites

CONTENU

- Avantages d'une plate-forme multi-sites
- Procédure de création d'une plate-forme multi-sites sous WordPress
- Contraintes à prendre en compte

Équipe pédagogique

Marc Frèrebeau,
concepteur-développeur
intégrateur Web

14 h sur 2 jours

à partir de 4 personnes

3 sessions par an
février, juin, octobre

700 €

Joomla!, CMS open source, vous permet de réaliser un site Internet "dynamique" et évolutif, d'ajouter des contenus multiples, de gérer des droits utilisateurs, d'ajouter des galeries photos, de la vidéo sans connaissances particulières en PHP, HTML ou CSS. Son éditeur et son interface administrateur vous permettent de gérer facilement votre site Internet et de pouvoir le faire évoluer d'un site vitrine vers un portail Web, un catalogue produit ou encore un magazine en ligne.

WEB /

CRÉER SON SITE INTERNET AVEC JOOMLA!

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à tous.

PRÉREQUIS

Savoir naviguer sur Internet.

OBJECTIFS

- Prendre en main l'administration d'un site Web dynamique réalisé sous Joomla de la 1.5 à la 2.5
- Réaliser un site Web dynamique (installation et configuration)
- Publier des contenus textes et médias (images/vidéo/Flash)
- Gérer les droits utilisateurs de son site
- Apprendre à ajouter des extensions pour répondre à ses besoins (newsletter, éditeur)
- Savoir modifier l'aspect visuel du site (ajouter un template, affecter un template différent au site, affecter un template à différentes pages du site)

CONTENU

- Structure du CMS
- Création d'une base de données, téléchargement et installation du logiciel sur serveur distant
- Présentation de la console (partie administration)
- Apprendre à structurer son site
- Créer un menu, des pages
- Création de contenus (les éditeurs de Joomla!, insertion de médias, créer et modifier un texte, un tableau etc.)
- Les composants de Joomla! (créer une galerie photos)
- Les extensions
- Mettre à jour son outil pour plus de sécurité
- Faire évoluer son site Internet (vers une boutique, vers un magazine online, intégrer un forum)

Équipe pédagogique

Christelle Sagot,
infographiste,
intégrateur HTML/CSS

S'INFORMER, COMMUNIQUER, DIFFUSER

14 h sur 2 jours

à partir de 4 personnes

3 sessions par an
mars, juillet, novembre

700 €

Avec Joomla! et son composant Virtuemart, il est facile de créer sa boutique en ligne. C'est une solution simple et pratique pour gérer un catalogue produits organisé en catégories et créer un compte client pour permettre à l'acheteur de payer en ligne de façon sécurisée.

Équipe pédagogique

Christelle Sagot,
infographiste,
intégrateur HTML/CSS

WEB /

VENDRE SUR INTERNET : CRÉER SA BOUTIQUE AVEC JOOMLA!

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux e-commerçants ou futurs.

PRÉREQUIS

Connaître l'outil Joomla!. Venir avec son projet.

OBJECTIFS

- Configurer sa boutique
- Créer des fiches produits explicites pour le Web
- Créer différentes catégories et sous-catégories pour ses produits
- Paramétrer des frais d'expéditions
- Proposer plusieurs types de paiement (chèque, espèces, virement, CB)
- Apprendre à insérer des modules dans ses pages (recherche, panier, création de compte client)
- Comprendre la législation sur Internet

CONTENU

- Installation du composant (téléchargement, installation, paramétrage)
- Structure de Virtuemart
- Monter sa boutique (créer des catégories de produits, créer un menu spécifique à la boutique, construire des pages de produits cohérentes)
- Présentation du catalogue
- Proposer des modes de paiement en ligne
- Proposer des modes de livraison
- Gestion des commandes et des stocks
- Mise à jour de Virtuemart
- Pour aller plus loin (publicité, promotion, référencement, gestion commerciale de la boutique...)

S'INFORMER, COMMUNIQUER, DIFFUSER

14 h sur 2 jours

à partir de 4 personnes

2 sessions par an
mai, novembre

700 €

Les flux d'informations prennent dorénavant plusieurs formes et canaux : comment gérer cette masse d'informations en temps réel, comment définir une méthodologie de veille, et comment utiliser les outils 2.0 dans une optique d'économie de temps, de travail en réseau, de participation par communautés d'intérêt...

Équipe pédagogique

Julien Bellanger,
responsable création multimédia
et pratiques pédagogiques,
association PiNG

WEB /

FAIRE DE LA VEILLE SUR INTERNET

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux chargés de communication et aux personnes impliquées dans l'animation de structures associatives, culturelles et artistiques : veille, documentation, information, ressources...

PRÉREQUIS

Une connaissance basique de la programmation et de processing est souhaitée, ainsi qu'une bonne aisance avec l'informatique.

OBJECTIFS

- Définir une méthodologie de veille à partir d'une thématique
- Utiliser et choisir les outils Web 2.0 d'agrégation et d'annotation de contenus
- Constituer des ressources numériques dans une dynamique de travail en réseau

CONTENU

- Méthodologie de veille et cartographie d'usages
 - choix des canaux et des flux d'informations
 - agrégation et organisation du travail collaboratif
 - production de ressources, processus de publication et circulation de l'information
- Usages des technologies Web 2.0
 - micro-blogging
 - réseaux sociaux, bureaux virtuels
 - bookmarks collaboratifs
 - moteurs de recherche, blogs

S'INFORMER, COMMUNIQUER, DIFFUSER

14 h sur 2 jours

à partir de 4 personnes

3 sessions par an
mars, juin, novembre

700 €

Les sites Web sont aujourd'hui une denrée incontournable, mais encore faut-il savoir les rendre interactifs et sécurisés.

Cette formation vous amènera à acquérir de l'autonomie devant la mécanique d'un site Web dynamique en vous faisant approcher la sécurité informatique, les échanges entre le navigateur et le serveur, la programmation et l'accès aux données.

Vous pourrez avec zèle apprendre à développer ou faire développer en connaissance de cause, de nouvelles fonctionnalités.

Équipe pédagogique

Cyrille Giquello,
chef de projet Web

WEB /

APPRENDRE LES TECHNIQUES DU WEB DYNAMIQUE

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux responsables de site Web, de site e-commerce, chargés de communication, acheteurs TIC, et toute personne souhaitant découvrir la programmation.

PRÉREQUIS

Être très à l'aise avec les usages informatiques et du Web.
Savoir réaliser des pages Web en HTML.
Savoir transférer des fichiers sur un serveur.

OBJECTIFS

- Acquérir les bases de la programmation sur le Web à l'aide des langages PHP, JavaScript et SQL

CONTENU

- L'historique d'Internet et du Web (réseau des réseaux, hypertexte)
- Le protocole HTTP (client/serveur) et ses commandes (GET, POST, HEAD...)
- Les failles d'un site Web (XSS, CSRF, injection, phishing...)
- Les notions d'architecture et de performances (modularité, disponibilité, cache, sécurité, sauvegarde...)
- La base de la programmation informatique (variable, boucle, objet)
- Le langage PHP pour le serveur (la syntaxe, les principales fonctions)
- Le langage JavaScript pour le navigateur (la syntaxe, la bibliothèque jQuery)
- Le langage SQL avec SQLite (créer une base de données, la remplir, l'interroger)
- La réalisation d'un petit blog

S'INFORMER, COMMUNIQUER, DIFFUSER

3 h 30 sur 1 jour

à partir de 4 personnes

3 sessions par an
avril, juin, novembre

175 €

Sans le savoir, nous utilisons de plus en plus les logiciels libres dans notre vie de tous les jours.

Dès que nous naviguons sur Internet, nous mettons en fonctionnement des dizaines de logiciels.

Quelles sont les différences fondamentales avec les logiciels propriétaires ?
Comment un éditeur de logiciel libre peut-il être économiquement prospère ?

WEB /

S'INITIER À L'ÉCONOMIE DU LOGICIEL LIBRE

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux chefs de projet, aux décideurs, aux utilisateurs curieux de comprendre les raisons de la pérennité économique des logiciels qu'ils utilisent, et aux développeurs souhaitant comprendre l'impact du choix de la licence.

PRÉREQUIS

Aucun.

OBJECTIFS

- Comprendre ce qu'est le logiciel libre et ses enjeux
- Mieux appréhender le fonctionnement des licences libres et leur impact sur le modèle économique de l'entreprise
- Cerner les grands modèles économiques existants dans leurs contextes historiques respectifs

CONTENU

- Le développement logiciel : étapes et coûts
- Les droits d'auteurs, la propriété intellectuelle et les licences
- Définition du logiciel libre
- Le logiciel libre au sein de l'économie
- Présentation de quelques modèles économiques, leurs forces et faiblesses

Équipe pédagogique

Marc Frèrebeau,
concepteur-développeur
intégrateur Web

S'INFORMER, COMMUNIQUER, DIFFUSER

14 h sur 2 jours

à partir de 4 personnes

3 sessions par an
février, mai, septembre

700 €

S'il y a aujourd'hui un enjeu pour les structures, ce n'est pas celui de la maîtrise technique d'un ensemble d'outils, mais de la montée en qualité de leurs pratiques de ces outils, qui sont aussi des dispositifs sociaux.

Les usages rendus possibles par ces technologies, invitent à reformuler les questions de coopérations, de renforcement de la trame des liens sociaux dans les structures et dans la société par le partage d'informations et de connaissances en élaboration collective permanente.

Cette action propose d'explorer les capacités d'interagir de façon optimale avec l'environnement au regard des moyens disponibles en tirant parti d'une meilleure compréhension des enjeux organisationnels, managériaux et technologiques.

Équipe pédagogique

Stéphane Caillaud,
formateur et conseiller
en management
de l'information

WEB /

DYNAMISER LES STRUCTURES AVEC DES OUTILS COLLABORATIFS NUMÉRIQUES

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux structures associatives, TPE, PME, collectivités.

PRÉREQUIS

Connaître l'environnement numérique professionnel (bureautique, navigation sur Internet).

OBJECTIFS

- Connaître les possibilités offertes par les outils coopératifs et leurs usages
- Connaître les procédures d'installation, les fonctions principales des logiciels et les services en ligne
- Analyser et exprimer les besoins d'une structure, d'un groupe de travail en matière d'équipements TIC, d'usages, de fonctionnalités et d'outils du travail collaboratif
- Concevoir et utiliser un dispositif collaboratif dans le but d'améliorer le fonctionnement interne et la communication d'une structure
- Connaître les possibilités de s'auto-former et de mobiliser des ressources humaines pour accompagner la mise en place de changement des pratiques professionnelles

CONTENU

- Présentation du concept Web 2.0 et de sa transposition dans les structures
- Expérimentations de solutions de : bureau virtuel permanent, bureautique collaborative, coordination au quotidien, visio-relations, veille informationnelle d'équipe (rassembler, trier, partager, classer, diffuser), construction d'une base de connaissances de sujets et d'intérêts communs, partage et synchronisations de documents
- Mise en œuvre de méthodologie de projets TIC
- Animation de dispositifs collaboratifs

PROGRAMMER

14 h sur 2 jours

à partir de 4 personnes

3 sessions par an
mars, juin, septembre

700 €

Les langages HTML et CSS forment les piliers du Web depuis ses débuts.

Ils permettent de publier du contenu simplement et de le mettre en forme avec un minimum de compétences.

Maîtriser ces deux langages est un réel atout pour un graphiste qui pourra adapter son travail et penser directement pour un affichage sur le Web. Mais nul besoin d'être graphiste pour produire du contenu clair et proprement affiché.

Les possibilités offertes par ces langages ne souffrent d'aucune limite créative.

Équipe pédagogique

Nicolas Derambure,
développeur-intégrateur Web
Christelle Sagot,
infographiste,
intégrateur HTML/CSS

WEB /

ACQUÉRIR LES BASES HTML/CSS

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux graphistes et amateurs éclairés maîtrisant bien les ordinateurs et s'intéressant au code en général.

PRÉREQUIS

Avoir une bonne connaissance informatique.

OBJECTIFS

- Connaître les balises HTML de base
- Connaître les règles de CSS de base
- Connaître la structure de base d'un document HTML/CSS

CONTENU

- Comprendre la différence entre le fond et la forme
- Construire un squelette HTML de page vierge
- Insérer des contenus textes en respectant le balisage sémantique HTML
- Insérer des médias (images, vidéos, audio)
- Construire des tableaux
- Inclure une feuille de style (CSS)
- Écrire des règles CSS
- Respecter les standards de programmation (et écrire du meilleur code)
- Aller plus loin : insérer des éléments JavaScript

PROGRAMMER

21 h sur 3 jours

à partir de 4 personnes

3 sessions par an
janvier, mars, septembre

1 050 €

Python est un langage à la fois simple et puissant.

Bien qu'utilisé par de nombreuses entreprises de pointe (Google, Nasa, ILM, Lucasfilms, etc.), il peut être enseigné dès le collège. Il contribue aussi bien à des logiciels de bio-informatique qu'à la conception de CMS Web (ex : Django).
(N.B. : fonctionne sous GNU/Linux, OS X ou Windows).

Équipe pédagogique

Luc Léger,
développeur multimédia

PROGRAMMATION / POSER LES BASES DE PYTHON

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à toute personne souhaitant automatiser diverses tâches, ou, tout simplement, découvrir la programmation.

PRÉREQUIS

Utilisation basique de la ligne de commande.

OBJECTIFS

- Acquérir les bases du langage Python afin de l'utiliser comme langage de script pour concevoir de petites applications ou pour l'utiliser au sein d'autres applications (ex : Blender, Google App Engine, moteurs de jeux, etc.)

CONTENU

- L'historique
- L'installation sur différentes plate-formes (GNU/Linux, OS X, Windows)
- L'interpréteur et son utilisation dans Python
- Le typage dynamique
- Les bases
 - la réalisation : petite application interactive
- La modularité
 - les fonctions
 - les modules : principes et exemples
 - la programmation objet
 - la réalisation : extraction automatique d'images de pages HTML (Web)
- Le "bonus track"
 - un serveur Web, en une seule ligne, ou presque...
- L'interface graphique
 - la présentation de PySide et de Qt Designer
 - la réalisation d'un jeu

PROGRAMMER

21 h sur 3 jours

à partir de 4 personnes

3 sessions par an
février, juin, octobre

1 050 €

OpenLayers est une bibliothèque JavaScript libre d'affichage cartographique.

Elle est indépendante de tout fournisseur de données géographiques, ce qui lui permet de prendre en charge un nombre important de formats (OpenStreetMap, GMaps, Bing, MapQuest, protocole WMS, API Géoportail, etc.).

Équipe pédagogique

Luc Léger,
développeur multimédia

PROGRAMMATION / POSER LES BASES D'OPENLAYERS

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à tous ceux qui interviennent dans la conception de pages Web.

PRÉREQUIS

Avoir des bases en HTML, JavaScript.
Être avancé en CSS.

OBJECTIFS

- Incorporer des données géographiques dans une page HTML en utilisant un composant libre et évolutif.

CONTENU

- Bases
 - afficher une carte
 - afficher une carte sur un mobile
 - gérer les couches
 - gérer les contrôles
 - intégrer OpenStreetMap (OSM)
 - afficher une localisation précise
 - ajouter des marqueurs
- Avancé
 - comprendre les projections cartographiques
 - les fournisseurs de données cartographiques
 - les protocoles Web de données cartographiques
 - personnaliser les contrôles

PROGRAMMER

21 h sur 3 jours

à partir de 4 personnes

3 sessions par an
janvier, avril, septembre

1 050 €

Pure Data est un logiciel de programmation graphique temps réel consacré à l'audio, la vidéo et l'interaction au sens large. Il est développé par de nombreux développeurs et utilisateurs, formant une communauté très large. C'est le pendant libre de Max/MSP, avec lequel il partage un grand nombre de caractéristiques, comme le dataflow, le support du MIDI, de l'OSC, d'OpenGL, la gestion de capteurs et actionneurs. Version utilisée : Pd-extended 0.43

Équipe pédagogique

Olivier Henry,
artiste-codeur, membre de
Libre Stage Works
Olivier Baudu,
animateur et développeur
à Labomedia

PROGRAMMATION / PROGRAMMER AVEC PURE DATA (NIVEAU I)

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse autant au grand débutant, à l'artiste, au technicien, au bidouilleur ou au passionné, qu'au codeur aguerri ou à l'enseignant qui veut élargir son savoir-faire.

PRÉREQUIS

Avoir de l'aisance avec l'outil informatique facilite les choses. Ne pas avoir oublié les bases de l'arithmétique est un grand avantage !

OBJECTIFS

- Maîtriser les bases de la programmation de flot de données
- Savoir concevoir un programme interactif simple
- Être capable de lire et comprendre le code d'un tiers
- Manipuler des données sonores, visuelles, textuelles... dans un même programme
- Participer à la communauté des développeurs et des utilisateurs de Pd
- Savoir faire du prototypage rapide

CONTENU

- Les origines de Pure Data, son inscription dans le champ du logiciel libre
- Les notions de patch, de sous-patch, de bibliothèque, d'abstraction
- L'édition modale, le sens du flot de données, les listes
- Les interactions avec les périphériques : MIDI, clavier, souris, disques durs
- Les bases de l'audio et de la vidéo
- Les connexions sans fil, la substitution de variable
- Les widgets graphiques pour créer son interface utilisateur
- Les mécanismes d'extensions : Vanilla vs Extended
- Les ressources en ligne (forums, FLOSS Manuals, patching circles...)

PROGRAMMER

21 h sur 3 jours

à partir de 4 personnes

3 sessions par an
février, mai, octobre

1 050 €

Pure Data est un logiciel de programmation graphique temps réel consacré à l'audio, la vidéo et l'interaction au sens large. C'est le pendant libre de Max/MSP, avec lequel il partage un grand nombre de caractéristiques (synthèse et échantillonnage audio, MIDI, OSC, OpenGL, shaders, capteurs et actionneurs) et qui peut s'interfacer de nombreuses manières au système (Shell, Python...). Version utilisée : Pd-extended 0.43

Équipe pédagogique

Olivier Henry,
artiste-codeur, membre de
Libre Stage Works

PROGRAMMATION / PROGRAMMER AVEC PURE DATA (NIVEAU II)

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à des utilisateurs déjà aguerris souhaitant approfondir leurs connaissances, qu'ils soient autodidactes ou qu'ils aient déjà suivi le niveau 1. Les utilisateurs de Max/MSP souhaitant quitter le côté obscur sont également les bienvenus !

PRÉREQUIS

Savoir programmer avec Pure Data (utilisation des abstractions et des mécanismes de substitution de variables, GOP, les bases de l'audio, du MIDI et de la vidéo avec GEM) ou l'équivalent avec Max/MSP & Jitter.

OBJECTIFS

- Implémenter les évolutions de la 0.43 dans son code
- S'approprier des usages avancés en vidéo et en audio
- Intégrer son code avec le réseau et d'autres langages
- Intégrer son code avec l'OS et d'autres plate-formes
- Apprendre à tirer parti de l'accélération graphique matérielle et des processeurs multi-cœurs

CONTENU

- Pd-extended 0.42 vs 0.43 : les arcanes de [declare] et [import], mrpeach vs Osc, iem*
- La génération de code et d'interface à la volée (Dynamic patching, \$0)
- Audio : le multithreading avec pd~
- Vidéo : mapping avec le framebuffer de GEM, utilisation d'OpenGL & des shaders
- AV : synchronisation de médias en réseau avec OSC et [readanyf~], avec des logiciels tiers via Jack/MIDI/OSC
- Dialogue avec le système via [shell], avec le Web via Python
- Persistance de données : fichiers textes et bases de données (Qlist, CSV, JSON)
- Portage de patches simples pour Android et Raspberry Pi
- Etudes de code : récursivité chez Claudius Maximus et musique procédurale chez Andy Farnell

PROGRAMMER

35 h sur 5 jours

à partir de 4 personnes

2 sessions par an
mars, novembre

1 750 €

Pure Data est un logiciel de programmation graphique temps réel consacré à l'audio, la vidéo et l'interaction au sens large.

C'est le pendant libre de Max/MSP, avec lequel il partage un grand nombre de caractéristiques (synthèse et échantillonnage audio, MIDI, OSC, OpenGL, shaders, capteurs et actionneurs), et qui peut s'interfacer de nombreuses manières au système (Shell, Python...).

Version utilisée :
Pd-extended 0.43

Équipe pédagogique

Olivier Henry,
artiste-codeur, membre de
Libre Stage Works

PROGRAMMATION / PURE DATA : TEMPS RÉEL POUR LES ARTS DE LA SCÈNE

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à tous ceux qui s'intéressent aux logiciels libres adaptés au spectacle vivant, aux professionnels qui cherchent à élargir leur palette vers plus d'interactivité et de liberté.

PRÉREQUIS

Aucune compétence préalable en programmation n'est requise, un niveau collègue en mathématiques est suffisant. Curiosité et amour de la scène suffisent, une pratique courante de l'audio et de la vidéo numérique est un réel avantage.

OBJECTIFS

- Maîtriser les bases de la programmation
- Savoir concevoir un programme interactif simple avec une interface graphique
- Être capable de lire et comprendre le code d'un tiers
- Manipuler des données sonores, visuelles, textuelles... dans un même programme
- Interfacer son programme avec des protocoles en usage dans la profession
- Participer à la communauté des développeurs et des utilisateurs de Pd

CONTENU

- Exemples de spectacles et de performances, présentation de la communauté
- Patch, sous-patch, abstraction, listes, flot de données
- Les bases de l'audio et de la vidéo
- Les widgets graphiques pour créer son interface
- Détection de mouvement basique avec la Kinect, les caméras, la Wiimote
- Les protocoles (DMX, OSC, MIDI)
- Réaliser un séquenceur basique et sauvegarder ses réglages
- Les ressources en ligne (forums, FLOSS Manuals, patching circles...)

PROGRAMMER

21 h sur 3 jours

à partir de 4 personnes

2 sessions par an
mars, juin

1 050 €

Processing.js est un interpréteur JavaScript pour du code processing.

Ce langage est particulièrement adapté pour développer des applications graphiques, et est d'un abord plus simple que le JavaScript.

Il permet de manipuler des graphismes 2D ou 3D, du son, des images ou des dessins vectoriels.

Cet outil libre permet de réaliser des animations interactives pour le Web (type Flash) lisibles sans plugin.

Équipe pédagogique

Cédric Doutriaux,
animateur du Fablab de PiNG,
artiste multimédia

PROGRAMMATION / FAIRE DU GRAPHISME WEB INTERACTIF AVEC PROCESSING.JS

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux webdesigners, aux graphistes et aux artistes, professionnels ou amateurs.

PRÉREQUIS

Une connaissance des bases du développement Web (HTML) est indispensable.

OBJECTIFS

- Développer des animations interactives avec Processing.js
- Intégrer ces animations sur des pages Web

CONTENU

- La préparation de médias pour une animation interactive
- L'animation interactive avec Processing.js
- L'intégration dans une page Web
- L'interaction avec d'autres couches (PHP, etc.)

PROGRAMMER

21 h sur 3 jours

à partir de 4 personnes

2 sessions par an
avril, décembre

1 050 €

Processing est un langage de programmation *open source*, dédié à la création graphique, animée et interactive.

Il a été conçu pour permettre aux concepteurs graphiques d'accéder à la programmation sans bagage technique important.

En dix ans, et avec l'appui d'une communauté importante, il s'est enrichi de nombreuses extensions qui en font un système riche pour aborder la création visuelle par le code. Le code informatique permet d'explorer de nouvelles formes graphiques.

Cette formation aborde deux faces de cette nouvelle conception du graphisme :
- le graphisme génératif basé sur des règles algorithmiques ;

- la visualisation qui permet d'explorer des informations complexes et des espaces de données, et de les mettre en forme de manière inédite.

Équipe pédagogique

Pierre Commenge,
créateur multimédia,
fondateur de codelab.fr

PROGRAMMATION / FAIRE DE LA CRÉATION GRAPHIQUE AVEC PROCESSING

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux personnes impliquées dans la création graphique (graphistes, artistes, étudiants et enseignants en arts et arts appliqués), aux curieux, aux développeurs intéressés par les capacités graphiques.

PRÉREQUIS

Une connaissance basique de la programmation et de Processing est souhaitée, ainsi qu'une bonne aisance en informatique.

OBJECTIFS

- Utiliser le code informatique pour créer des applications visuelles sur différents supports
- Manipuler les fonctions graphiques de processing
- Utiliser Processing pour créer des documents et fichiers graphiques adaptés pour l'impression
- Créer des animations, des vidéos
- Connaître et utiliser des algorithmes pour le graphisme génératif
- Créer des graphiques complexes à partir de source de données
- Diffuser leurs créations sur le Web
- Participer à la communauté *open source* de Processing
- Trouver des ressources pour développer des projets

CONTENU

- Éléments de la programmation
- Anatomie de l'image numérique
- Manipulation et traitement d'image
- Systèmes de couleur (RGBA, CMJN, HSV, etc.)
- Fonctions graphiques de Processing, formes géométriques 2D et 3D, courbes, buffers graphiques, systèmes de coordonnées cartésiennes et polaires
- Fabrication d'images et d'images vectorielles
fabrication d'images de grandes tailles adaptées à l'impression
- Création de vidéos et d'animations en GIF
- Manipulation de la typographie
- Utilisation de bibliothèques de fonctions existantes
- Découverte et utilisation d'algorithmes et de techniques pour le graphisme génératif

PROGRAMMER

21 h sur 3 jours

à partir de 4 personnes

2 sessions par an
mai, octobre

1 050 €

Cette formation explore le panorama des techniques, pratiques et influences dans la création sonore et musicale contemporaine.

La captation, la synthèse, la diffusion et l'interaction, avec, pour fer de lance, une philosophie du *Do It Yourself*, du recyclage, du détournement et du logiciel libre, pour une meilleure compréhension des outils, une accessibilité maximale à la création à moindre coût, un partage des connaissances, une invitation à poser un autre regard sur la production sonore et musicale.

Équipe pédagogique

Thomas Bernardi,
plasticien, auteur multimédia &
créateur sonore

PROGRAMMATION / CRÉER DES DISPOSITIFS SONORES

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux artistes, aux plasticiens, aux musiciens, aux créateurs sonores, aux étudiants et aux enseignants en art et design, aux curieux et aux bidouilleurs informatiques.

PRÉREQUIS

Une connaissance des bases du développement Web (HTML) est indispensable

OBJECTIFS

- Comprendre le phénomène acoustique et les composantes essentielles du son
- Utiliser différents types de micros pour des prises de son en intérieur/extérieur
- Utiliser un éditeur audionumérique libre
- Utiliser un multipiste audionumérique libre
- Se familiariser avec les différents types de synthèses sonores
- Choisir et utiliser une carte son optimale pour sa pratique
- Commencer à travailler sa propre création sonore
- S'initier à l'électronique DIY, au *circuit bending*
- Découvrir les logiciels pour la réalisation de dispositifs sonores interactifs
- Découvrir les langages et systèmes de programmation dédiés à la création sonore et musicale
- Imaginer les possibilités de réalisation d'interfaces de jeu en temps réel

CONTENU

- Les notions d'acoustique, de physique du son
- La prise de son et les divers types de microphones
- La synthèse sonore (soustractive, additive, FM...)
- Les fonctionnements et principes de composition avec des machines
- Les logiciels d'éditions et de compos audio libres
- La norme MIDI et l'OSC
- La diffusion du son et divers types de monitors jusqu'à la spatialisation
- Les environnements de programmation dédiés à la création sonore et musicale
- Détourner le matériel existant et construire ses propres machines
- Arduino et les capteurs, actionneurs
- Le développement d'interfaces graphiques personnalisées
- La création d'interfaces de jeu en temps réel

PROGRAMMER

21 h sur 3 jours

à partir de 4 personnes

1 session par an
mai

1 050 €

Arduino est une plate-forme libre de prototypage électronique, basée sur du matériel et un logiciel facile d'accès. Il a été créé à l'attention des artistes, des designers, des passionnés, et de toute personne intéressée par la création d'objets ou d'environnements interactifs.

Équipe pédagogique

Cédric Doutriaux,
animateur du Fablab de PiNG,
artiste multimédia

PROGRAMMATION / S'INITIER À L'ÉLECTRONIQUE AVEC ARDUINO

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux artistes et aux techniciens.

PRÉREQUIS

Avoir des notions de programmation informatique.

OBJECTIFS

- Utiliser des outils *open source* de conception de schémas électroniques
- Concevoir et réaliser un mini-programme sur Arduino (microcontrôleur)
- Concevoir et réaliser une liaison avec un capteur (température, distance, lumière torsion, etc.)
- Concevoir et réaliser une liaison avec un actionneur (moteur, relais, diode, etc.)
- Connaître et choisir des composants en fonction des contraintes de dimensionnement et d'usage
- Lire et comprendre un schéma électrique

CONTENU

- Rappels des principes de l'électricité
- Les principaux composants électroniques et leurs usages
- Quelques circuits de base (ponts diviseurs, etc.)
- Micro-contrôleurs et automates
- Arduino : découverte et programmation
- Conception et scénarisation d'un circuit interactif
- Outils de conception de schémas électroniques

PROGRAMMER

21 h sur 3 jours

à partir de 4 personnes

2 sessions par an
mai, octobre

1 050 €

Scratch est un nouveau langage de programmation qui facilite la création d'histoires interactives, de dessins animés, de jeux, de compositions musicales, de simulations numériques, etc., et leur partage sur le Web.

Il est conçu pour initier les enfants, à partir de 8 ans, à des concepts importants en mathématiques et en informatique, tout en apprenant à développer une pensée créative, un raisonnement systématique et à travailler en équipe.

Modkit est un projet dérivé de Scratch, développé pour faciliter l'initiation à la programmation de microcontrôleurs, pour réaliser des projets créatifs et/ou techniques sur des plate-formes de prototypage électronique, telles que Arduino ou PicoBoard, permettant de dialoguer avec des capteurs/actionneurs.

Équipe pédagogique

Cédric Doutriaux,
animateur du Fablab de PiNG,
artiste multimédia

PROGRAMMATION / S'INITIER AU MULTIMÉDIA AVEC SCRATCH ET MODKIT

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux professeurs et aux animateurs du secteur culturel et scolaire.

PRÉREQUIS

Avoir de l'aisance en informatique est recommandé.

OBJECTIFS

- Utiliser Scratch pour réaliser des animations interactives
- Concevoir et animer des ateliers multimédia créatifs avec des enfants
- Développer un dispositif interactif avec Modkit et Arduino

CONTENU

- Préparer les médias pour une animation interactive
- Connaître la démarche de conception d'un scénario interactif
- Faire de la programmation visuelle avec Scratch
- S'initier à Modkit
- Connaître la démarche de conception d'un dispositif interactif utilisant des capteurs

PROGRAMMER

14 h sur 2 jours

à partir de 4 personnes

2 sessions par an
avril, novembre

700 €

La RepRap est une imprimante de bureau 3D libre capable d'imprimer des objets en plastique.

Comme la plupart des pièces de la RepRap sont en plastique et que la RepRap peut les imprimer, elle peut être considérée comme "auto-réplicante".

Tout le monde peut la construire avec du temps et le matériel nécessaire.

Cette formation permettra de vous sensibiliser à l'environnement des machines à commande numérique sous licence libre.

Équipe pédagogique

Cédric Doutriaux,
animateur du Fablab de PiNG,
artiste multimédia

PROGRAMMATION / CRÉER AVEC UNE IMPRIMANTE 3D

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux designers, aux architectes, aux bricoleurs et aux amateurs désireux d'aborder la fabrication numérique et plus particulièrement l'impression 3D.

PRÉREQUIS

Avoir de l'aisance en informatique.

OBJECTIFS

- Connaître les méthodes de fabrication d'une imprimante 3D
- Réaliser les réglages de la machine
- Mettre en œuvre une impression 3D

CONTENU

- Fabrication de la partie mécanique de la machine
- Réalisation de l'électronique : Arduino, G-code, etc.
- Réglages et mise en route de la machine
- Mise en œuvre d'une impression 3D : logiciels
- Découverte de la culture libre : du logiciel au hardware libre
- Historique de la fabrication numérique : de l'industrie au *Do It Yourself*
- Généalogie des imprimantes 3D libres

PROGRAMMER

21 h sur 3 jours

à partir de 4 personnes

2 sessions par an
avril, décembre

1 050 €

OpenSCAD est un logiciel libre de CAO permettant la création de solides 3D.

Contrairement à la plupart des outils de modélisation, il ne se concentre pas sur l'aspect artistique mais sur l'aspect mécanique des objets.

Il utilise un langage de script pour décrire les objets, à travers deux techniques de modélisation :

la "Constructive Solid Geometry" (CSG) et l'extrusion de formes 2D.

Elles donnent la possibilité de définir des formes à partir de paramètres, et par là même, d'obtenir rapidement différentes pièces aux caractéristiques différentes à partir d'un même script, comme par exemple des engrenages.

Équipe pédagogique

Cédric Doutriaux,
animateur du Fablab de PiNG,
artiste multimédia

PROGRAMMATION / CRÉER AVEC DES MACHINES À COMMANDE NUMÉRIQUE

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux webdesigners, aux graphistes, aux artistes et aux amateurs.

PRÉREQUIS

Avoir de l'aisance en informatique.

OBJECTIFS

- Maîtriser la modélisation CSG
- Concevoir des modèles 3D paramétriques, intégrer les contraintes des outils
- Utiliser et combiner des bibliothèques de génération d'objets complexes
- Exporter un modèle afin de l'imprimer avec une imprimante 3D (type RepRap)

CONTENU

- Le panorama des logiciels libres de conception assistée par ordinateur
- Le principe de fonctionnement de OpenSCAD
- Les vocabulaires de base
- Les modules (ou fonctions)
- Les bibliothèques : exportation d'objets finis ; impression et réglages avec une imprimante 3D

TRANSMETTRE UN SAVOIR, UN SAVOIR-FAIRE

21 h sur 3 jour

à partir de 4 personnes

6 sessions par an
janvier, mars, mai, juillet,
septembre, novembre

1 050 €

La mise en page est une
étape nécessaire à une bonne
communication.

Pour "bien communiquer"
il faut être "bien vu" et
une mise en page, pour
qu'elle soit efficace,
passe nécessairement par
l'apprentissage de règles de
conception.

Cette formation vous
apportera les bases
indispensables, théoriques et
pratiques, à la réalisation de
vos documents en PAO.
Elle vous permettra de mettre
en valeur, de manière claire et
esthétique, tous vos supports
de communication, de la
simple carte de vœux à la
plaquette d'entreprise.

Équipe pédagogique

Isabelle Krovnikoff,
graphiste
Aurélie Voisin,
conseillère en communication

CRÉATION GRAPHIQUE / CONCEPTION ET MISE EN PAGE

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à toute personne désireuse d'apprendre les règles de base de la conception et de la mise en page de documents.

PRÉREQUIS

Aucun niveau requis. Formation sans outil informatique.

OBJECTIFS

- Apprendre à concevoir graphiquement des documents clairs et lisibles pour une meilleure communication.

CONTENU

- La typographie
- Familles de caractères
- Critères de lisibilité
- Hiérarchie de l'information
- Relation et équilibre textes-images
- Mise en place des grilles et feuilles de style
- Les principes fondamentaux de la couleur
- Choix de la typographie par rapport au message à transmettre
- Type de cible et de secteur, approche marketing de la demande
- Choix de l'image et de sa mise en page
- Cadres et compositions
- Les phénomènes de mode
- Réaliser une communication visuelle

TRANSMETTRE UN SAVOIR, UN SAVOIR-FAIRE

21 h sur 3 jour

à partir de 4 personnes

6 sessions par an
janvier, mars, mai, juillet,
septembre, novembre

1 050 €

Le logo est l'image qui
véhicule l'identité d'une
entreprise, d'un individu,
d'un produit, dans une
représentation symbolique
du langage graphique qui en
constitue son identité visuelle.

La ligne graphique est
l'établissement de tous les
supports découlant d'une
identité pour former un
ensemble de communication
cohérent.

Cette formation vous
permettra de comprendre
l'importance et les enjeux
d'une bonne communication.

Équipe pédagogique

Isabelle Krovnikoff,
graphiste
Aurélie Voisin,
conseillère en communication

CRÉATION GRAPHIQUE / IDENTITÉ VISUELLE : LOGO, CHARTE GRAPHIQUE

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux personnes souhaitant mettre en place une identité visuelle et une ligne graphique pour rendre leurs supports de communication cohérents.

PRÉREQUIS

Aucun niveau requis. Formation sans outil informatique.

OBJECTIFS

- Apprendre à concevoir visuellement un logo et à le décliner sur différents supports pour créer une ligne graphique.

CONTENU

- Création d'un logo : méthodologie de recherche et élaboration
- Les principes de base du graphisme (espace, couleur, forme, consistance et clarté)
- Trouver une image de marque appropriée
- Code couleur, construction de base et stylisation d'éléments graphiques
- Modification ou "relooking"
- Cohérence d'une identité visuelle à partir d'un logo
- Charte graphique : valeur d'usage, intégration des multiples supports et dérivés de communication (papier, écran, signalétique, produits dérivés...)

TRANSMETTRE UN SAVOIR, UN SAVOIR-FAIRE

21 h sur 3 jour

à partir de 4 personnes

6 sessions par an
janvier, mars, mai, juillet,
septembre, novembre

1 050 €

Comment définir un concept,
trouver une idée ?
Si vous vous êtes déjà
interrogé sur cette
problématique, cette
formation vous permettra
de trouver les leviers
et d'appréhender les
mécanismes propres à
la publicité pour produire
des contenus destinés à la
communication.

Équipe pédagogique

Isabelle Krovnikoff,
graphiste
Aurélie Voisin,
conseillère en communication

COMMUNICATION / LE PROCESSUS CRÉATIF

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à toute personne désireuse d'apprendre les règles de base de la conception et du processus de création.

PRÉREQUIS

Aucun niveau requis. Formation sans outil informatique.

OBJECTIFS

- Acquérir des mécanismes qui permettent de travailler une idée, de sa conception à sa formulation.

CONTENU

- La recherche du concept
- L'adaptation du message
- Les niveaux de langage
- Le mélange des genres
- L'accroche
- Recherche de concepts à partir de sujets types
- Un concept, plusieurs interprétations
- Étude et critique de publicités existantes

TRANSMETTRE UN SAVOIR, UN SAVOIR-FAIRE

14 h sur 2 jours

à partir de 4 personnes

5 sessions par an
février, mars, juin,
octobre, décembre

700 €

Logiciel extrêmement complet
de la famille des outils libres
et gratuits, Scribus est
désormais un incontournable
pour mettre en page des
dossiers comme pour aider
à la création de newsletters
ou réaliser des formulaires
interactifs.

Calé sur ses équivalents
propriétaires, il gère
l'essentiel des formats
images, supporte le CMJN,
les séparations, la gestion
des profils ICC et la création
de fichiers PDF. Scribus
s'appuie sur un ensemble
d'outils classiques dont
les feuilles de styles et les
gabarits de pages.

Équipe pédagogique

Emmanuel Doudat,
coordinateur de projet
d'Artefacts

PAO / MAÎTRISER SCRIBUS

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux chargés de communication ou aux personnes désireuses de devenir référentes Web.

PRÉREQUIS

Savoir créer, rechercher, manipuler, renommer des fichiers.
Connaître les principales extensions des fichiers textes et images,
et leurs caractéristiques associées.

OBJECTIFS

- Créer un document dont les caractéristiques seront adaptées à ses besoins (taille, marges, colonnes...)
- Savoir mettre en forme un texte et gérer l'intégration d'images et de polygones dans un document
- Être capable de hiérarchiser l'information
- Exporter un document vers un format adapté à son mode de diffusion
- Réaliser des envois massifs par mail

CONTENU

- Présentation du logiciel
- Principes de gestion des objets
- Configuration du logiciel et organisation du travail
- Création d'un flyer
- Création d'un dossier de présentation
- Fonctions avancées
- Les outils qui font gagner du temps
- Ressources en ligne

TRANSMETTRE UN SAVOIR, UN SAVOIR-FAIRE

7 h sur 1 jour

à partir de 4 personnes

3 sessions par an
février, juin, septembre

350 €

Avec cette formation vous apprendrez les règles d'usage pour corriger les fautes typographiques, ainsi que les principaux signes à utiliser dans la correction.

PAO / LES RÈGLES DE BASE DE LA CORRECTION TYPOGRAPHIQUE

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à tout public désireux de connaître les bases de la correction typographique.

PRÉREQUIS

Posséder un niveau moyen en orthographe.

OBJECTIFS

- Savoir relire un texte et repérer les erreurs typographiques
- Savoir utiliser les signes de correction
- Apprendre à simplifier ou améliorer l'écriture d'un texte

CONTENU

- Les principaux signes utilisés en préparation de copie et en correction
- L'utilisation des capitales et des bas de casse, accentuer ou non les majuscules
- L'écriture d'une adresse, sur une enveloppe, dans un courrier
- L'écriture des nombres, en chiffres romains ou arabes, leurs différentes utilisations
- Les abréviations courantes
- Les énumérations
- Les exposants
- Les sigles
- L'écriture du mot "saint"
- L'utilisation de l'italique, dans les titres, les dialogues, les citations
- Les traits d'union
- Les espaces dans la ponctuation française
- Les coupures de mots
- La réécriture : utiliser un style concis, simplifier la phrase, les synonymes

Équipe pédagogique

Edith Combe,
écrivaine, rédactrice,
correctrice, responsable de la
maison d'éditions Mine 2 rien

TRANSMETTRE UN SAVOIR, UN SAVOIR-FAIRE

14 h sur 2 jours

à partir de 4 personnes

5 sessions par an
janvier, mars, juillet,
septembre, décembre

700 €

L'organisation d'actions de transmission nécessite d'avoir construit une posture en relation avec un projet éducatif, et aussi d'avoir identifié ou défini un projet pédagogique.

Cela suppose de s'être questionné autour des enjeux de l'éducation, mais également de penser ses actions au regard d'un certain nombre d'objectifs, eux-mêmes en lien avec les besoins des apprenants et leurs capacités.

La formation se propose d'aborder l'ensemble des questions qui seront utiles à l'animateur de la formation ou de l'atelier, pour penser ses actions et les mettre en œuvre.

PÉDAGOGIE / ANIMER UNE FORMATION

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à tout public, désireux d'animer une action de transmission dans le cadre de la formation continue ou d'ateliers.

PRÉREQUIS

Savoir utiliser un ordinateur et savoir naviguer sur Internet.

OBJECTIFS

- Appréhender le processus d'apprentissage
- Définir une démarche pédagogique
- Élaborer un contenu de formation
- Animer une formation

CONTENU

- Les facteurs qui entrent en compte dans la démarche d'apprentissage
- Les vocabulaires de la pédagogie
- Le projet éducatif, le projet pédagogique
- Les modes pédagogiques
- Les principaux courants pédagogiques
- La construction d'une formation, les étapes clés
- L'évaluation
- La gestion des stagiaires, du groupe
- La gestion administrative de la formation

Équipe pédagogique

Emmanuel Doudat,
coordinateur de projet
d'Artefacts

CRÉER, DÉVELOPPER UNE STRUCTURE CULTURELLE

21 h sur 3 jours

à partir de 4 personnes

4 sessions par an
mars, mai,
septembre, novembre

1 050 €

Indispensable, le projet est à la fois un outil organisationnel et programmatique, et un support de communication pour travailler avec ses partenaires.

Il relève de techniques spécifiques et permettra à celui qui porte une idée de la verbaliser, de la partager et de l'accompagner jusqu'à ce qu'elle prenne forme et devienne concrète.

Nous chercherons ici, en nous appuyant sur vos envies et vos expériences, à vous transmettre un socle de base indispensable à la réussite de vos entreprises culturelles.

Équipe pédagogique

Emmanuel Doudat,
coordinateur de projet
d'Artefacts
Christine Szalkowski,
intervenante dans le domaine
socio-culturel

ÉLABORATION DE PROJETS / ÉLABORER SON PROJET CULTUREL

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à toute personne porteuse d'un projet culturel.

PRÉREQUIS

Savoir rédiger un texte simple, être concis.

OBJECTIFS

- Verbaliser l'idée et l'organiser suivant une nomenclature attendue
- Trouver des financements
- Définir des critères d'évaluation
- Organiser les différents aspects de sa communication sur son projet

CONTENU

- La rédaction du projet
- La construction d'un budget
- L'organisation de la recherche de financements
- Le suivi et l'animation du projet
- Le schéma de la communication interpersonnelle
- La stratégie de communication
- Organiser une rencontre pour convaincre

CRÉER, DÉVELOPPER UNE STRUCTURE CULTURELLE

7 h sur 1 jour

à partir de 4 personnes

4 sessions par an
février, avril,
septembre, octobre

350 €

En France, les artistes doivent, pour développer leurs activités, s'appuyer sur un statut juridique qui leur permettra d'exister socialement et fiscalement aux yeux de l'État et des institutions.

Le choix du statut est une chose complexe qui rend compte de la nature et de la diversité des activités qui seront développées, mais aussi du nombre des porteurs de projet, ainsi que de la place et du rôle qu'ils y occupent et des responsabilités qu'ils sont prêts à endosser.

Équipe pédagogique

Emmanuel Doudat,
coordinateur de projet
d'Artefacts

ÉLABORATION DE PROJETS / DÉMARRER SON ACTIVITÉ

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à toute personne porteuse d'un projet culturel.

PRÉREQUIS

Aucun.

OBJECTIFS

- Identifier les différents types d'aides qui existent pour développer son projet
- Appréhender les compatibilités entre les statuts

CONTENU

L'entrepreneuriat salarié

- Les associations loi 1901
- Les coopératives / SARL SCOP
- Le portage salarial
- Les bureaux de production / les groupements d'employeurs
- Les Coopératives d'activités et d'emploi / SARL SCOP

L'entrepreneuriat individuel

- Le statut de l'artiste auteur
- L'intermittence
- L'auto-entrepreneur
- Le droit d'auteur
- Les dispositifs d'aide à la création d'activité économique (exonération, accompagnement...)
- Les dispositifs institutionnels d'aide à la création artistique
- Les financements privés (fondations, bourses...)
- Les autres financements possibles (mécénat, partenariat, crowdfunding...)

CRÉER, DÉVELOPPER UNE STRUCTURE CULTURELLE

14 h sur 2 jours

à partir de 4 personnes

4 sessions par an
mars, avril, juin, octobre

700 €

La méconnaissance de l'Union européenne et de ses instruments juridiques peut entraîner les citoyens dans des analyses sans fondements ou encore constituer une déviation de jugement pour une expression démocratique équilibrée.

De même, cette méconnaissance, au regard du monde du travail, peut être à l'origine de discrimination, les activités humaines étant de plus en plus formatées par une législation supranationale. Enfin, cette méconnaissance est un manque à gagner, car les politiques supranationales étant accompagnées par une politique budgétaire, elles permettent aux acteurs économiques d'appuyer leur projet par un cofinancement dont les mécanismes et les instruments doivent être accessibles aux professionnels.

Équipe pédagogique

Zoran Radovic,
Expert en affaires européennes
et membre de Team Europe
de la Commission européenne

ÉLABORATION DE PROJETS / INGÉNIERIE DE PROJET ET INSTRUMENTS DE L'UNION EUROPÉENNE

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux responsables de projet, aux chargés de mission, à tout professionnel lié à l'ingénierie de projet européen et au développement local.

PRÉREQUIS

Aucun.

OBJECTIFS

- Comprendre le système institutionnel de l'Union européenne (UE)
- Décrypter les règles et les instruments du droit de l'UE
- Identifier les instruments financiers et les principales politiques supranationales (politiques structurelle, budgétaire et économique)
- Comprendre les effets de la gouvernance européenne sur les politiques nationales
- S'initier aux instruments des politiques supranationales et les principes pour les faire appliquer dans les pratiques professionnelles
- Découvrir la pratique d'ingénierie de projets avec les instruments de l'UE
- Développer une pratique linguistique et technique pour l'utiliser dans la pratique professionnelle
- Associer les connaissances aux compétences liées au management et gestion des projets
- Appréhender la méthode d'ingénierie de projet appliquée au développement
- Utiliser les informations en ligne et assurer leur traitement

CONTENU

- Introduction aux institutions et système de fonctionnement de l'UE
- Politique budgétaire de l'UE face aux collectivités territoriales
- Politique structurelle de l'UE dans la pratique professionnelle
- Programme d'actions de l'UE dans la pratique professionnelle
- Présentation sur le Web et l'ingénierie de projet
- Cas pratiques et démonstration

CRÉER, DÉVELOPPER UNE STRUCTURE CULTURELLE

14 h sur 2 jours

à partir de 4 personnes

2 sessions par an
juin, octobre

700 €

La création numérique actuelle contient à la fois des dimensions artistiques et des propositions d'usages innovants, et investit des espaces de diffusion singuliers.

Comment décrypter ce qui ressort de l'aspect ludique, ce qui a trait à la performance technologique, ce qui provient des intentions artistiques ? Cette formation permet de comprendre les dispositifs techniques utilisés dans des installations numériques et offre des clés pour construire un propos de médiation autour du processus de création numérique.

Équipe pédagogique

Julien Bellanger,
responsable création multimédia
et pratiques pédagogiques,
association PiNG
Olivier Henry,
performeur et technicien
du spectacle vivant

ÉLABORATION DE PROJETS / DÉCRYPTAGE DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux personnes impliquées dans la médiation, la programmation, le développement culturel ou artistique autour de la création numérique et de ses enjeux.

PRÉREQUIS

Aucun.

OBJECTIFS

- Comprendre les dispositifs techniques utilisés dans des installations numériques
- Avoir les clés pour construire un propos de médiation autour du processus de création numérique
- Disposer de ressources pour la mise en place de projets de création numérique

CONTENU

Panorama de l'art numérique

- Historique des installations numériques
- La participation dans le processus de création
- Les espaces de diffusion : spectacle vivant, espaces publics

Atelier-démo autour des interfaces tangibles et de dispositifs interactifs

- L'interactivité et les flux de données par l'exemple
- Les différentes captations possibles : différents capteurs, Webcams...
- Les technologies actuelles : Arduino, OSC...

Les logiciels libres de création numérique

- Présentation des logiciels les plus courants : Pure Data, Processing...
- *Open Source - Open Course* : une démarche de sensibilisation au libre

Ressources

- Présentation de ressources existantes : exemple www.lamiam.fr

CRÉER, DÉVELOPPER UNE STRUCTURE CULTURELLE

7 h sur 1 jour

à partir de 4 personnes

2 sessions par an
mai, juillet

350 €

La gestion des ressources humaines permet de gérer les domaines intervenant à tous les stades de la "vie" des collaborateurs. Cette formation vous permettra de bien connaître les enjeux et la politique RH, pour apprendre à identifier les missions et les fonctions qui s'inscrivent dans une logique de développement des objectifs fixés par la structure associative ou administrative.

Équipe pédagogique

Carole Le Rendu-Lizée,
professeur à l'université
d'Angers

RESSOURCES HUMAINES / DÉFINITION ET ENJEUX DE LA GESTION DES RESSOURCES HUMAINES

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux salariés, aux bénévoles et aux dirigeants d'associations culturelles.

PRÉREQUIS

Aucun.

OBJECTIFS

- Former les acteurs culturels aux enjeux de la gestion des ressources humaines.

CONTENU

Définir ce qu'est la gestion des ressources humaines (GRH)

- Quels sont les apports d'une politique RH ?
- Quelles sont les différentes politiques RH ?
- Quels risques à ne pas s'intéresser à la GRH ?

La gouvernance des structures

- Qui a en charge la GRH ?
- Le rôle des bénévoles dirigeants, le rôle des salariés dirigeants

Les principales configurations possibles de l'activité

- Organisation des postes entre eux
- Types d'emplois
- Quelle forme de coordination, de management ?
- Quel type d'organigramme ?
- Quelles incidences de ces configurations sur les choix RH à opérer ?

Les notions de GRH et de politique RH

- Sont-elles compatibles avec les valeurs du secteur culturel, de l'économie sociale et solidaire, des associations, des structures de très petite taille (moins de 10 salariés) ?

CRÉER, DÉVELOPPER UNE STRUCTURE CULTURELLE

7 h sur 1 jour

à partir de 4 personnes

2 sessions par an
mars, novembre

350 €

Cette formation vous permettra d'apprendre à anticiper les besoins humains nécessaires au développement d'une structure, et à connaître les aspects légaux et juridiques qui encadrent ces stratégies.

Équipe pédagogique

Rachel Cordier,
directrice du Confort Moderne

RESSOURCES HUMAINES / L'EMPLOI : POURQUOI ET COMMENT LE METTRE EN PLACE

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux salariés, aux bénévoles et aux dirigeants d'associations culturelles.

PRÉREQUIS

Aucun.

OBJECTIFS

- Anticiper les besoins en compétences et la création de poste au regard du développement de la structure
- Connaître les cadres légaux, juridiques et les aspects réglementaires générés par une création de poste
- Identifier les dispositifs et outils de soutien à l'emploi culturel

CONTENU

La stratégie de création et développement de l'emploi

- La définition de poste et réflexion sur les compétences en fonction du projet de la structure
- La réflexion sur les types de contrat
- Le choix de la convention collective nationale
- L'aide à l'emploi
- La mutualisation
- Le cadre juridique, démarches administratives

CRÉER, DÉVELOPPER UNE STRUCTURE CULTURELLE

7 h sur 1 jour

à partir de 4 personnes

2 sessions par an
avril, novembre

350 €

Le recrutement est une étape clé dans la gestion des ressources humaines.

Savoir recruter c'est s'entourer de collaborateurs les mieux adaptés en termes de compétences et de motivation, pour promouvoir et encadrer le développement d'une structure.

Cette formation vous permettra de maîtriser les étapes essentielles à un bon recrutement.

RESSOURCES HUMAINES / LE RECRUTEMENT

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux salariés, aux bénévoles et aux dirigeants d'associations culturelles.

PRÉREQUIS

Aucun.

OBJECTIFS

- Maîtriser les enjeux d'un recrutement face aux enjeux de la structure
- Connaître les différentes étapes du recrutement, les cadres juridiques
- Maîtriser l'ensemble des outils utiles aux différentes étapes de recrutement

CONTENU

- Les enjeux du recrutement
- Mettre en place un recrutement en adéquation avec les valeurs du secteur et du projet porté par la structure
- Le cadre juridique du recrutement

Les outils du recrutement

- La rédaction de l'annonce
- Comment trier les candidats sur le dossier écrit ?
- Comment préparer et mener un entretien ?
- Comment utiliser les mises en situation ?

Équipe pédagogique

Rachel Cordier,
directrice du Confort Moderne

CRÉER, DÉVELOPPER UNE STRUCTURE CULTURELLE

7 h sur 1 jour

à partir de 4 personnes

2 sessions par an
avril, novembre

350 €

L'évaluation des salariés est un outil de management de plus en plus utilisé par les entreprises.

L'évaluation des salariés est un droit et entraîne des obligations qui s'inscrivent dans un cadre très réglementé.

Cette pratique, très encadrée, peut avoir des incidences directes sur le contrat de travail et sur la situation des salariés au sein de l'entreprise.

En outre, ce droit des salariés leur offre la possibilité de bénéficier d'une évaluation de leur travail, de leurs aptitudes et de leurs compétences professionnelles, mais leur permet aussi d'élaborer des plans de formation afin d'enrichir leurs compétences et d'évoluer dans leur profession.

RESSOURCES HUMAINES / L'ÉVALUATION DES SALARIÉS

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux salariés, aux bénévoles et aux dirigeants d'associations culturelles.

PRÉREQUIS

Aucun.

OBJECTIFS

- Comprendre les enjeux de l'évaluation des salariés
- Connaître les cadres légaux, juridiques et aspects réglementaires de l'évaluation
- Se doter des outils de l'évaluation et les maîtriser

CONTENU

- Pourquoi et comment évaluer des salariés ?
- Le cadre légal et jurisprudentiel de l'évaluation des salariés
- L'évaluation continue, l'évaluation ponctuelle (entretien annuel d'évaluation, entretien professionnel)

Les outils de l'évaluation

- Déterminer les objectifs professionnels
- Déterminer les critères d'évaluation
- Construire une grille d'évaluation adaptée à son activité
- Mener un entretien d'évaluation, un entretien professionnel
- Traiter les résultats de l'évaluation (Pourquoi les matérialiser ? Quelles conséquences tirer des résultats ?)
- Quelles compétences relationnelles ?

Équipe pédagogique

Rachel Cordier,
directrice du Confort Moderne

CRÉER, DÉVELOPPER UNE STRUCTURE CULTURELLE

7 h sur 1 jour

à partir de 4 personnes

2 sessions par an
mai, décembre

350 €

L'accès à la formation permet à chaque salarié de progresser dans son niveau de qualification tout au long de sa vie professionnelle. Cette formation vous permettra de comprendre et de connaître les enjeux qui s'y réfèrent, afin de suivre et/ou de mettre en place une politique de formation.

Équipe pédagogique

Bertrand Mougin,
responsable formation à l'IRMA

RESSOURCES HUMAINES / **LA FORMATION PROFESSIONNELLE CONTINUE**

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux salariés, aux bénévoles et aux dirigeants d'associations culturelles.

PRÉREQUIS

Aucun.

OBJECTIFS

- Comprendre les enjeux de la formation professionnelle continue
- Connaître les cadres légaux, juridiques et aspects réglementaires de la FPC
- Se repérer dans les outils de la formation
- Se doter des outils de la formation et les maîtriser

CONTENU

- Pourquoi et comment mettre en place une politique de formation continue ?
- Le cadre juridique de la formation suite aux lois de 2004 et 2009
- Les outils de la formation
- Le cadre de la branche professionnelle et des OPCA (organismes paritaires collecteurs agréés par l'État)
- Le montage du plan de formation
- Les financements

CRÉER, DÉVELOPPER UNE STRUCTURE CULTURELLE

14 h sur 2 jours

à partir de 4 personnes

2 sessions par an
février, novembre

700 €

Cette formation vous permettra de développer des compétences en matière budgétaire, au travers d'une maîtrise des outils comptables, mais également en permettant l'intégration des logiques prévisionnelles et de comptabilité analytique.

Équipe pédagogique

Cécile Pennetier,
comptable

RESSOURCES HUMAINES / **GESTION COMPTABLE ET FINANCIÈRE DES ASSOCIATIONS**

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux salariés, aux bénévoles et aux dirigeants d'associations culturelles.

PRÉREQUIS

Aucun.

OBJECTIFS

- Reprendre les bases de la comptabilité et identifier les éventuelles spécificités du secteur
- Maîtriser et se doter des outils de gestion comptable et financière
- Choisir des outils d'anticipation et de contrôle de gestion, acquérir et maîtriser les outils de la formation

CONTENU

Les principes de bases de la comptabilité

- Le compte de résultat
- Le bilan
- La trésorerie

Organisation de la comptabilité

- Le plan comptable
- Les journaux, le grand livre, la balance
- Le classement

Préparation du bilan

- Les écritures d'inventaire
- Les pièces à préparer pour le comptable

Le suivi budgétaire

- La comptabilité analytique
- Établir le budget prévisionnel
- Situation et projection
- Plan de trésorerie

ATELIER DU SAVOIR PAR LE "FAIRE"

14 h sur 2 jours

à partir de 4 personnes

6 sessions par an
janvier, mars, mai,
juillet, septembre, novembre

700 €

L'idée de cet atelier est de collecter des ordinateurs et de former un public n'ayant pas accès aux outils informatiques.

Les participants repartiront avec leur ordinateur complet et seront ainsi autonomes pour leurs projets personnels et professionnels.

Équipe pédagogique

Lionel Coulibaly,
technicien d'assistance
en informatique

INFORMATIQUE / ATELIER ET RECYCLAGE INFORMATIQUE

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à tous.

PRÉREQUIS

Connaissance de base de l'utilisation d'un ordinateur et d'Internet.

OBJECTIFS

- Connaître les composants et les fonctions d'un ordinateur
- Savoir rechercher, télécharger et installer un logiciel en toute confiance
- Faire des mises à jour et protéger son ordinateur des menaces potentielles
- Créer des documents, manipuler des dossiers et utiliser une boîte mail
- Faire des recherches sur Internet et connaître les fonctionnalités du navigateur
- Utiliser des services, des plates-formes d'achat sécurisées sur Internet

CONTENU

- Démontage et montage d'un ordinateur
- Ouverture du boîtier informatique et descriptif de ses différents composants
- Installation d'un système d'exploitation, ainsi que des pilotes, des logiciels de protection et des logiciels libres permettant de pouvoir accéder aux services de base (lire des PDF, décompresser des fichiers, explorateur Internet, etc.)
- Mise à jour des logiciels
- Prise en main de la machine et de l'explorateur Internet
- Installation et utilisation d'OpenOffice
- Création d'une boîte mail
- Rechercher des informations sur Internet, collecter des images, des textes, des sons et des vidéos dans un cadre légal
- Initiation à certaines applications en fonction des besoins individuels
- Organiser une veille d'informations thématiques
- Simulation d'achats d'objets et/ou de services via des moyens de paiement sécurisés

ATELIER DU SAVOIR PAR LE "FAIRE"

14 h sur 2 jours

à partir de 4 personnes

3 sessions par an
janvier, mai, septembre

700 €

La perspective est le moyen de retranscrire sur une surface plane les éléments qui nous entourent suivant divers points de vue.

Équipe pédagogique

Frédéric Sagot,
infographiste, collaborateur
d'architecte, concepteur 3D

INFORMATIQUE / APPRENTISSAGE DU DESSIN À MAIN LEVÉE

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à toute personne désirant savoir dessiner à main levée le monde qui nous entoure.

PRÉREQUIS

Connaissance ou non du dessin, savoir se repérer dans l'espace.

OBJECTIFS

- Dessiner des objets, des paysages urbains, des architectures en perspective
- Être capable de représenter les ombres et les reflets

CONTENU

- Déchiffrer son environnement, comprendre et analyser les formes
- Comprendre les notions de "vraie grandeur", de tableau, de point de fuite, d'horizon
- Construire/structurer son dessin suivant des règles géométriques (les points de fuite)
- Création des ombres et des reflets

ATELIER DU SAVOIR PAR LE "FAIRE"

14 h sur 2 jours

à partir de 4 personnes

3 sessions par an
janvier, avril, octobre

700 €

Initié en 2004, le projet OpenStreetMap (ou OSM) a pour objet la constitution d'une cartographie du monde entier, alimentée par tous et librement réutilisable, à l'image de Wikipédia pour l'encyclopédie. L'activité d'OpenStreetMap s'inscrit dans le courant de la culture du libre et de la constitution d'un patrimoine public d'informations et de données.

Équipe pédagogique

Cyrille Giquello,
chef de projet Web

WEB / DÉCOUVRIR OPENSTREETMAP

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux développeurs informatiques, aux responsables de site Web, aux animateurs d'EPN, aux responsables SIG et aux responsables d'office de tourisme

PRÉREQUIS

Avoir de l'aisance avec les logiciels informatiques.
Être à l'aise sur le Web.

OBJECTIFS

- Connaître le projet de cartographie libre OpenStreetMap dans sa globalité
- Contribuer au projet OpenStreetMap
 - connaître les principaux outils
 - utiliser les données OpenStreetMap
 - animer une "carto-partie"

CONTENU

- Historique et motivation du projet OpenStreetMap
- Les éléments constitutifs
 - les données sous licence libre
 - la terminologie des données cartographiques d'OSM
 - la communauté des contributeurs
- Trouver l'information
 - de l'information (le wiki)
 - de l'aide (les listes de diffusion)
- Contribuer au projet
 - les outils de saisie (Potlatch, JOSM)
 - ajouter des points d'intérêts
 - ajouter des voies
- Faire une carte (Maperitive)
- Organiser une "carto-partie"

ATELIER DU SAVOIR PAR LE "FAIRE"

14 h sur 2 jours

à partir de 4 personnes

3 sessions par an
février, mai, novembre

700 €

Le mouvement Open Data fait partie d'une mobilisation pour "la connaissance libre" (Open Knowledge) et la "démocratie ouverte" (Open Government). Les informations publiques constituent un gisement pour créer de nouveaux services, promouvoir de nouveaux usages et ainsi développer de nouvelles activités. Faciliter l'exploitation des contenus issus des administrations est un facteur d'innovation sociale, source de plus de transparence de l'action publique et d'une participation accrue des citoyens au débat démocratique.

Équipe pédagogique

Cyrille Giquello,
chef de projet Web

WEB / APPRENDRE OPEN DATA

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse à tous.

PRÉREQUIS

Aucun.

OBJECTIFS

- Apporter les connaissances juridiques, sociales et techniques suffisantes, indispensables pour valoriser ce potentiel informationnel.

CONTENU

- Un aperçu des contextes Open Data national et international
- Les institutions concernées (CADA, APIE, DILA, CNIL, etc.)
- Les acteurs (OKFN, LiberTIC, Regards Citoyens, DataLift, Data Publica, etc.)
- Les directives nationales et européennes encadrant l'Open Data
- Les fondamentaux du droit d'auteur, du droit des bases de données et de la protection des données personnelles
- Les droits et obligations des producteurs et des réutilisateurs de données
- Les licences appropriées à l'Open Data (ODbL, CC, OL/LO)
- Les initiatives nationales d'ouverture de données (CG41, CG71, Rennes, Nantes, Bordeaux...)
- Les enjeux et les pièges d'une politique Open Data
- L'interopérabilité
- Les formats de données
- Le Web sémantique
- Les plate-formes de publications de données
- Réutiliser des données (applications, visualisation, journalisme de données)

ATELIER DU SAVOIR PAR LE "FAIRE"

de ½ journée à
4 ½ journées

à partir de 4 personnes

Session à définir
en fonction de la demande

Tarif : nous contacter

Avec la bombe de peinture munie d'une diode infrarouge et d'une wiimote, vous pouvez graffer sur un écran. Vous choisissez votre couleur, la forme et la taille du pinceau et vous dessinez ce que vous voulez. Cette installation vous permettra de sensibiliser le public à l'usage artistique des outils numériques dans la mesure où l'activité est ludique, et le résultat immédiatement perceptible. Cette technologie est également un moyen de découvrir une forme culturelle urbaine : le graffiti avec sa beauté et ses codes spéciaux. Cette activité peut être le moyen d'éveiller les jeunes à l'art en général, d'interroger la place et le rôle de l'artiste dans la société.

Équipe pédagogique

Olivier Baudu, animateur et développeur à Labomedia
Sengthe Bouapha, artiste plasticien, vidéaste
Benjamin Cadon, directeur de Labomedia
Emmanuel Doudat, coordinateur de projet d'Artefacts

MALLETTE PÉDAGOGIQUE / LE FRIISPRAY

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux adultes et aux enfants à partir de 6 ans.

PRÉREQUIS

Connaissance de base de l'utilisation d'un ordinateur et d'Internet.

OBJECTIFS

- Susciter l'imagination, la création graphique
- Appréhender les techniques du graff
- Comprendre les possibilités de détournement des technologies numériques

CONTENU

- Mise en place du dispositif : installation du matériel (vidéoprojecteur, ordinateur, wiimote et écran), calibrage du dispositif
- Mise en animation du dispositif : appréhension d'une démarche pédagogique à adapter à des publics pour la création d'une activité graff utilisant cette technologie
- Réflexion autour de scénarii d'usages dans des cadres d'actions différenciées

ATELIER DU SAVOIR PAR LE "FAIRE"

de ½ journée à
4 ½ journées

à partir de 4 personnes

Session à définir
en fonction de la demande

Tarif : nous contacter

La webcam filme les symboles dessinés sur la "paterne" qui défile devant elle et repère les formes, leur couleur et leur position pour y associer des notes et des instruments. Les notes sont jouées et diffusées pour constituer un morceau de musique. Les "paternes" peuvent être changées, des instruments peuvent être ajoutés aux bibliothèques... Cette installation nous renvoie aux procédés de création, de lecture et d'enregistrement du son à une époque ancienne. Une fois installé, ce dispositif simple à utiliser ce dispositif suscitera une envie de créer et de jouer des mélodies. Il interpellera aussi les enfants et les jeunes sur la question du détournement des technologies et la manière de les utiliser pour créer des œuvres.

Équipe pédagogique

Olivier Baudu, animateur et développeur à Labomedia
Benjamin Cadon, directeur de Labomedia
Emmanuel Doudat, coordinateur de projet d'Artefacts

MALLETTE PÉDAGOGIQUE / LE PIANO À ROULETTES

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux adultes et aux enfants à partir de 6 ans.

PRÉREQUIS

Connaissance de base de l'utilisation d'un ordinateur et d'Internet.

OBJECTIFS

- Susciter l'imagination, la création musicale
- Appréhender les techniques de la création de sons, de la lecture et de l'enregistrement numérique
- Comprendre comment circule l'information et comment elle se transforme en sons sous l'action des capteurs, des logiciels de traitement de l'information et des périphériques de sortie
- Susciter l'envie d'explorer les TIC, de les détourner, d'en comprendre le fonctionnement général

CONTENU

- Mise en place du dispositif : installation du matériel (platine disque, webcam, ordinateur) et des logiciels dédiés
- Mise en animation du dispositif : appréhension d'une démarche pédagogique à adapter à des publics pour la création d'activités qui utiliseraient cette technologie
- Réflexion autour de scénarii d'usages dans des cadres d'actions différenciées

ATELIER DU SAVOIR PAR LE "FAIRE"

de 2 journées à
4 ½ journées

à partir de 4 personnes

Session à définir
en fonction de la demande

Tarif : nous contacter

Faisons surgir des objets en 3D dans notre réalité et animons-les pour jouer avec eux, raconter des histoires et/ou simplement se déguiser et se questionner. Ce dispositif, simple à mettre en place, éveille rapidement, chez les enfants et les jeunes, un intérêt et une envie d'expérimenter qui sont les moteurs des apprentissages. Cette activité vous permettra d'explorer avec les jeunes, sous la forme d'allers-retours entre réalité et virtuel, ces nouveaux espaces de création et d'expression particulièrement en vue aujourd'hui. Nous pourrions alors nous interroger avec eux sur la place des TIC dans nos vies.

Équipe pédagogique

Emmanuel Doudat,
coordinateur de projet
d'Artefacts

MALLETTE PÉDAGOGIQUE / LA RÉALITÉ AUGMENTÉE

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux adultes et aux enfants à partir de 6 ans.

PRÉREQUIS

Connaissance de base de l'utilisation d'un ordinateur et d'Internet.

OBJECTIFS

- Interroger la réalité et ses composantes, sa propre perception du monde
- Développer une analyse critique vis-à-vis des usages des TIC, notamment dans le champ de l'interaction
- Susciter la création et la mise en scène en jouant sur des allers-retours entre réel et virtuel

CONTENU

- Mise en place du dispositif : installation de l'ordinateur, du logiciel dédié et des *plugging*
- Initiation à la création de formes 3D sous un logiciel type Blender
- Mise en animation du dispositif, appréhension d'une démarche pédagogique à adapter à des publics pour la création d'activités qui utilisent cette technologie
- Réflexion autour de l'outil, création de scénarii dans des cadres d'actions différenciées

ATELIER DU SAVOIR PAR LE "FAIRE"

de ½ journée à
4 ½ journées

à partir de 4 personnes

Session à définir
en fonction de la demande

Tarif : nous contacter

Imaginé pour créer des films d'animation, ce dispositif offrira à ceux qui l'utiliseront la possibilité de se lancer dans la réalisation. Il s'installe avec simplicité et permet de nombreuses variantes. Il se décline pour tous les âges et est particulièrement adapté au travail de groupe. Le monde des images faisant assez naturellement partie de la culture des enfants, leur adhésion est facile à obtenir et devient un levier intéressant pour avancer dans le projet. Il s'agit, là aussi, de les rendre acteurs dans un domaine où, plus généralement consommateurs, ils pourront accroître leur regard critique. De nombreuses compétences peuvent être travaillées simultanément : maîtrise de la langue, des arts visuels... Ce type d'activité peut très facilement amener à un travail de groupe constructif.

Équipe pédagogique

Olivier Baudu, animateur et développeur à Labomedia
Sengthe Bouapha,
artiste plasticien, vidéaste
Benjamin Cadon,
directeur de Labomedia
Emmanuel Doudat,
coordinateur de projet
d'Artefacts

MALLETTE PÉDAGOGIQUE / LE STOPMOTION

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux adultes et aux enfants à partir de 6 ans.

PRÉREQUIS

Connaissance de base de l'utilisation d'un ordinateur et d'Internet.

OBJECTIFS

- Susciter l'imagination, la création, la construction d'une histoire
- Maîtriser la technique de prise de vues et celle du montage
- Participer à la construction d'un projet collectif, s'y engager intellectuellement et émotionnellement, y trouver sa place, y être actif et force de proposition
- Exercer la patience des participants tout en se dirigeant vers un but identifiable
- Découvrir les principes de base de l'électricité pour la Box

CONTENU

- Mise en place du dispositif : installation de l'ordinateur et du logiciel
- Mise en animation du dispositif : appréhension d'une démarche pédagogique à adapter à des publics pour la création de films d'animation image par image
- Réflexion autour de scénarii d'usages dans des cadres d'actions différenciées

ATELIER DU SAVOIR PAR LE "FAIRE"

14 h sur 2 jours

à partir de 4 personnes

2 sessions par an
juin, décembre

700 €

L'exposition *Devenir un Héros* est une œuvre qui traite de nos médias actuels (télévision, cinéma, Internet, presse, etc.) à travers le personnage conceptuel du "héros people" (un modèle de réussite de notre société). L'exposition dans les murs de l'école permet aux élèves de se familiariser et de s'éveiller au jour le jour avec les œuvres et la démarche de l'artiste. L'immersion dans l'environnement artistique éloigne les élèves de leurs préoccupations quotidiennes et les prépare à un véritable engagement artistique. L'intervention de l'artiste donne aux élèves un retour concret et vivant sur l'œuvre. La création, accompagnée par l'artiste intervenant, pousse plus loin la sensibilisation et permet aux élèves de se mettre à la place de l'artiste et de vivre ses questionnements.

Équipe pédagogique

Bouapha Sengthe Vanh,
artiste plasticien, vidéaste

MALLETTE PÉDAGOGIQUE / ART CONTEMPORAIN

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux adultes et aux enfants à partir de 6 ans.

PRÉREQUIS

Connaissance de base de l'utilisation d'un ordinateur et d'Internet.

OBJECTIFS

- Apprendre à décrypter les images médiatiques
- S'approprier les formes médiatiques et savoir les détourner
- Se sensibiliser à la création
- S'ancrer dans les questionnements actuels sur notre société
- S'ouvrir à l'art contemporain
- Entrevoir un positionnement critique

CONTENU

- Accrochage de l'exposition DUH au sein de l'établissement accueillant le projet
- Visite guidée de l'exposition et réflexion autour de l'autoportrait en dessin
- Choix des scénographies (costume et décors) et validation d'une scénographie
- Prise de vue des participants encadrée par l'artiste et un technicien
- Postproduction : retouche photo et signalétique de l'exposition
- Exposition : mise sous cadre et accrochage des photos
- Vernissage : montrer le travail effectué au public

ATELIER DU SAVOIR PAR LE "FAIRE"

14 h sur 2 jours

à partir de 4 personnes

3 sessions par an
avril, juin, novembre

700 €

Cette formation propose de tirer parti de méthodologies et d'outils développés initialement en entreprise, puis épurés et adaptés aux réalités de terrain du spectacle et de la création artistique.

L'accent est mis sur la dimension humaine et collective de la création, l'autonomie et le plaisir dans le travail de groupe, le partage des connaissances et la mutualisation des techniques suivant la formule "*learning by doing*" (apprentissage par la pratique). Cette formation est construite autour d'un travail thématique élaboré collectivement.

Équipe pédagogique

Olivier Henry,
artiste-codeur, membre de
Libre Stage Works

MÉTHODES AGILES / OUVRIR LA CHAÎNE DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE

PUBLIC CONCERNÉ

Cette formation s'adresse aux plasticiens, aux artistes, aux techniciens du spectacles vivant, aux étudiants et aux enseignants en art et en design, aux curieux, aux organisateurs d'événements de tout poil travaillant en collectif ou avec des communautés.

PRÉREQUIS

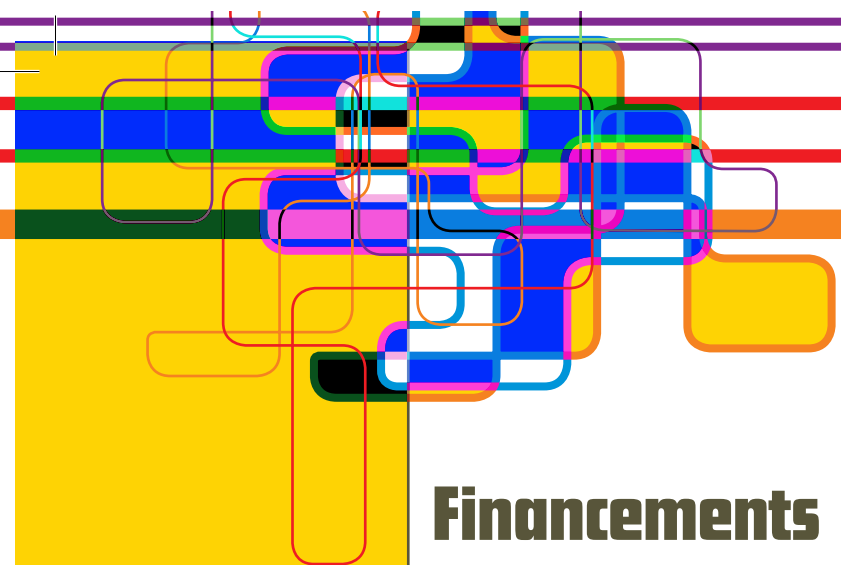
Aucune connaissance en programmation n'est requise. Avoir de l'aisance en informatique est un plus.

OBJECTIFS

- Procéder à l'adaptation des éléments des méthodes agiles
- Faire usage d'une large palette de techniques de brainstorming, de représentations visuelles de concepts et structures
- Mettre en œuvre un agenda ouvert extensible à de très grands groupes
- Mettre en œuvre une documentation imprimable en ligne de type Booki
- Adapter ces outils conceptuels à ses propres projets
- Être en lien avec la communauté naissante d'utilisateurs
- Avoir un aperçu de méthodes issues de l'industrie logicielle, de l'architecture

CONTENU

- Les cartes heuristiques, leurs avantages et leurs limites
- Les wikis localisés, les wikis grandeur nature
- Méthodes d'ateliers inspirées par Isabelle Schad
- Scrum, Extreme Programming, Booki, Open Agenda
- Les gestionnaires de versions
- Les ressources en ligne (FLOSS Manuals, mailing-lists...)
- Bibliographie



Financements /

VOUS ÊTES SALARIÉ /

Pour initier une formation, vous devez prendre contact avec la personne qui gère ce budget dans votre structure. Elle vous renseignera sur le nombre d'heures auxquelles vous avez droit ainsi que les dispositifs de financement mobilisables : DIF, CIF...

VOUS ÊTES INTERMITTENT DU SPECTACLE /

Pour connaître vos droits à la formation, vous devez prendre contact avec l'AFDAS : <https://www.afdas.com/>.

VOUS ÊTES ENTREPRENEUR SALARIÉ /

Pour initier votre formation, vous devez prendre contact avec votre CAE qui vous informera de quel OPCA vous dépendez.

VOUS ÊTES INDÉPENDANT /

Votre comptable ou votre expert-comptable vous informera si vous cotisez pour la formation professionnelle continue et auprès de quel organisme :

- FIF PL : <http://www.fifpl.fr/>
- MDA : <http://www.lamaisondesartistes.fr/site/>
- OPCA PL : <http://www.opcapl.com/>
- AGEFICE : <http://www.agefice.fr/>

Ce dernier peut aussi financer les formations pour les auto-entrepreneurs.

VOUS ÊTES DEMANDEUR D'EMPLOI /

Artefacts n'est pas "conventionnée" par Pôle Emploi, mais dans certains cas un financement est toutefois possible : en cumulant un crédit au titre des heures de DIF non utilisées dans votre entreprise précédente et une aide individuelle de la Formation (AIF) ; ou en profitant d'un chèque reconversion. N'hésitez pas à prendre contact avec votre conseiller Pôle Emploi.

Si vous êtes dans l'un des cas suivants :

- DEMANDEUR D'EMPLOI (sans prise en charge)
- BÉNÉFICIAIRE DU RSA (sur présentation d'un justificatif)
- ÉTUDIANT (sur présentation d'un justificatif)
- PARTICULIER

Merci nous contacter par téléphone ou par mail :

Tél : 02 38 72 60 76

E-mail : formation@artefacts.coop

Quel que soit votre mode de financement, nous vous établirons un devis accompagné du programme de formation, dès réception de votre bulletin d'inscription et de la fiche de renseignements pédagogiques.

Modalités d'inscription /

Dans le cas d'une prise en charge par un OPCA (Afdas, Uniformation, Fongecif...), l'accord doit nous parvenir avant le début du stage. En cas d'absence d'accord, vous devez nous faire parvenir un chèque de caution du montant total, qui vous sera redonné dès le règlement par l'organisme collecteur.

Dans le cas d'un financement personnel, votre inscription est validée après réception d'un bon de commande accompagné d'un chèque d'acompte de 30 % du montant du stage. Le solde nous sera adressé dès le premier jour du stage et ne sera encaissé qu'à la fin de la formation.

Dans les deux cas, une convocation vous est transmise accompagnée de la convention de formation établie en deux exemplaires. Une copie signée doit nous être retournée avant le début de la formation.

Toutes nos formations se mettent en place à partir de 4 stagiaires inscrits "formation professionnelle continue".

REPORT OU ANNULATION /

Toute annulation d'inscription ou report doit être signalé par écrit.

- Une annulation ou un report intervenant 6 jours ouvrés ou plus avant le début de la formation n'impliquera aucun frais d'annulation.
- Une annulation ou un report intervenant moins de 6 jours ouvrés avant le début de la formation donnera lieu à une facturation égale à 30 % du montant du stage à titre d'indemnité forfaitaire.
- Une formation annulée le jour même du stage sera due intégralement à titre d'indemnité forfaitaire.

CONDITIONS GÉNÉRALES /

- Toute formation commencée sera due intégralement.
- Artefacts se réserve le droit de refuser un stagiaire n'ayant pas réglé la totalité de son stage avant la formation.
- Artefacts se réserve le droit d'annuler ou de reporter une formation sans dédommagement ni pénalité due au stagiaire.

Bulletin d'inscription /

LE STAGIAIRE /

Nom / Prénom /

Adresse /

Tél. / E-mail /

Fonction /

Statut / Contrat /

L'EMPLOYEUR /

Structure : n° SIRET :

Adresse /

Tél. / E-mail /

LE FINANCEMENT /

Vous êtes :

☐ salarié ☐ intermittent ☐ indépendant

☐ individuel ☐ étudiant ☐ demandeur d'emploi ☐ RSA

OPCA : n° lcom :

Pôle Emploi : Personnel :

DEMANDE D'INSCRIPTION AUC(X) FORMATION(S) SUIVANTE(S) /

BULLETIN À RETOURNER À ARTEFACTS /

Artefacts

Maison de Bourgogne - 108 rue de Bourgogne - 45000 Orléans,
accompagné d'un CV, de la fiche pédagogique et du chèque de 30 %
du montant total de vos formations ou de l'accord de prise en charge.

Date /

Cachet de l'entreprise

Fiche pédagogique /

TRAVAILLEZ-VOUS AU QUOTIDIEN SUR UN ORDINATEUR ? /

☐ PC ☐ MAC

☐ + de 7 h par jour ☐ 1 à 2 h par jour
☐ 4 à 7 h par jour ☐ 2 à 4 fois par semaine

QUELS LOGICIELS UTILISEZ-VOUS ? / QUELLE(S) VERSION(S) ? / DEPUIS COMBIEN DE TEMPS ? /

Bureautique / débutant moyen avancé

..... ☐ ☐ ☐
..... ☐ ☐ ☐
..... ☐ ☐ ☐

PAO /

..... ☐ ☐ ☐
..... ☐ ☐ ☐
..... ☐ ☐ ☐

Web /

..... ☐ ☐ ☐
..... ☐ ☐ ☐
..... ☐ ☐ ☐

Vidéo /

..... ☐ ☐ ☐
..... ☐ ☐ ☐
..... ☐ ☐ ☐

3D /

..... ☐ ☐ ☐
..... ☐ ☐ ☐
..... ☐ ☐ ☐

AVEC QUEL(S) LANGAGE(S) PROGRAMMEZ-VOUS ? /

débutant moyen avancé

..... ☐ ☐ ☐
..... ☐ ☐ ☐
..... ☐ ☐ ☐
..... ☐ ☐ ☐

POUR QUELLES RAISONS SOUHAITEZ-VOUS SUIVRE CETTE/CES FORMATION(S) ? /

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

QU'ATTENDEZ-VOUS DE CETTE/CES FORMATION(S) ? /

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Infos pratiques /

Les formations se déroulent du lundi au vendredi de 9h30 à 17h30.

Trois lieux de formation :

ARTEFACTS

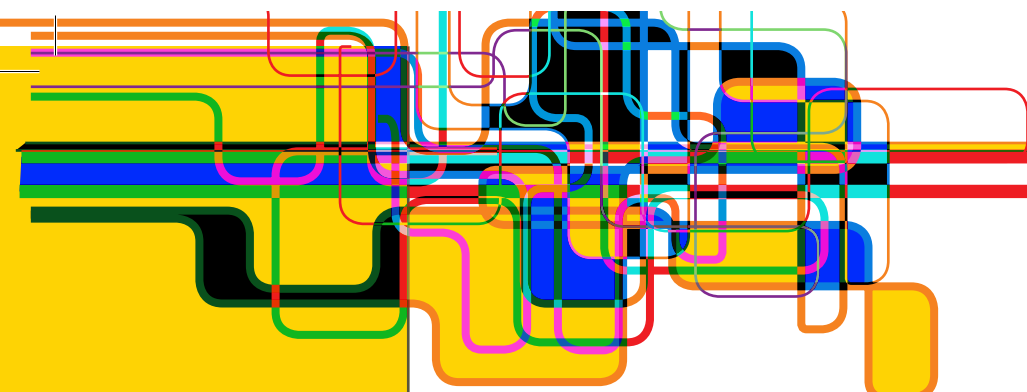
Maison de Bourgogne
108 rue de Bourgogne
45000 Orléans
Tél. : 02 38 72 60 76
E-mail : formation@artefacts.coop
<http://formations.artefacts.coop/>
<http://www.artefacts.coop/>

PING

38 rue du Breil
44100 Nantes
Tél. : 02 40.16.86.78
E-mail : info@pingbase.netinfo
<http://www.pingbase.net/>

CRAS

À Mains d'Œuvres
1 rue Charles Garnier
93400 Saint-Ouen
Tél. : 01 77 60 28 00
E-mail : formations@craslab.org
<http://www.mainsdoeuvres.org/rubrique90.html/>



Partenaires /

Artefacts bénéficie du soutien de L'EUROPE-FSE

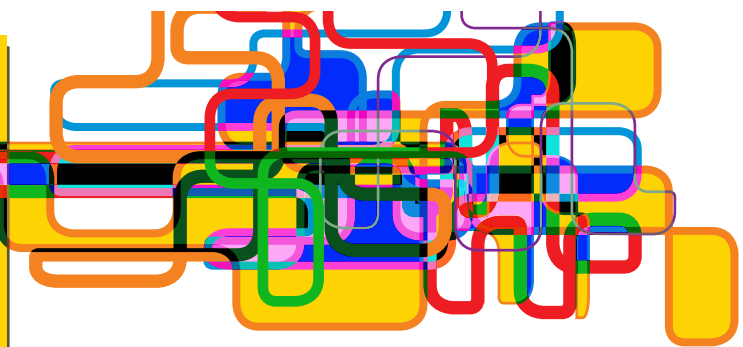
Ce projet, Artefacts Formation, est cofinancé par l'Union européenne. L'Europe s'engage en région Centre avec le Fonds social européen (FSE) au titre de l'objectif "compétitivité régionale et emploi" 2007-2013.

LABOMEDIA

Labomedia place son projet d'activités à la croisée des pratiques artistiques, articulé ainsi autour d'un pôle dédié à la création artistique, au développement de projets culturels, à la diffusion, matérialisé par un laboratoire multimédia et d'un espace numérique tourné vers la découverte des TIC, la formation et l'innovation pédagogique. Ces dispositifs sont animés d'une même volonté : une appropriation critique des technologies contemporaines au profit d'une expression sensible, d'une production symbolique susceptible de fertiliser un écosystème culturel individuel et collectif. Labomedia propose ainsi des temps de résidence, des ateliers orientés sur diverses pratiques artistiques numériques, résolument tournés vers des démarches expérimentales, transdisciplinaires des pratiques émergentes.

PiNG

PiNG explore les pratiques numériques et invite à la réappropriation des technologies. À la fois espace de ressources, d'expérimentation et atelier de fabrication numérique (Fablab), l'association développe son projet autour de la médiation, de la pédagogie, de l'accompagnement et de la mise en réseau des acteurs. PiNG développe un programme de formation destiné à toute personne souhaitant acquérir ou approfondir des compétences sur la culture numérique, le code créatif ou la fabrication numérique : formations professionnelles, initiations, workshops. Au sein de ces formations, PiNG revendique l'utilisation de logiciels libres comme un facteur déterminant de la démocratisation des pratiques et d'appropriation des outils.



CRAS

Le centre de ressources art sensitif, à Mains d'Œuvres, est un projet dédié au soutien de la création numérique. Il accompagne dans la découverte et l'utilisation des technologies, en ce qu'elles ouvrent comme possibles pour l'imagination artistique et citoyenne. Le CRAS propose des activités pédagogiques de type expertises de projets et conseils, formations sur les outils matériels et logiciels sous licences libres, découverte d'applications artistiques, rencontres professionnelles. Les utilisateurs qui s'y croisent sont artistes, chercheurs, bidouilleurs, coordinateurs de projets artistiques, enseignants, étudiants... et ce, dans tous les domaines de la création. Le lieu collabore avec les écoles et les universités, les médialabs et les lieux d'art, en France et à l'étranger.

LA FRACA-MA

Le Pôle Régional est un dispositif développé par la Fraca-Ma (Fédération régionale des acteurs culturels et associatifs des musiques actuelles). Il a pour ambition de favoriser l'accès aux pratiques amateurs, de soutenir les vocations professionnelles et de valoriser les pratiques artistiques émergentes en région Centre. Ce dispositif s'adresse aux musiciens amateurs ou professionnels, aux managers, aux techniciens, aux organisateurs, aux responsables de lieux...

LE 108

Dans un carré formé des rues des Pensées, de Bourgogne, du Bourdon-Blanc et des Ormes Saint-Victor, se niche la Maison Bourgogne. Fabrique de chocolat, confiserie et distillerie aux 18^e, 19^e et 20^e siècles, cette vaste bâtisse abrite aujourd'hui un laboratoire urbain. Un espace improbable où la culture s'emploie à se mêler d'animation et le social de culture. Le 108 c'est d'abord un collectif regroupant une quarantaine d'acteurs culturels autour d'un projet artistique et créatif. Pour ces structures et leurs publics, le 108 est tout à la fois un espace de travail et de formation, de structuration et de développement, de répétitions, d'imagination et de rencontres. Un tiers-lieu en devenir.