

MÉDIAS ET NUMÉRIQUE

CRÉATION DE CONTENUS VIDÉO, GRAPHIQUES,
NUMÉRIQUES, SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

EN VISIOCONFÉRENCE OU SUR SITE



YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org

06 66 45 62 63 | 09 53 49 66 65 | kinexpo@gmx.fr | NANCY



SYNERCOOP Entreprise coopérative SARL SCIC au capital variable de 11 300 €
RCS Bar le Duc SIRET 788601797 - Code NAF 7490B
TVA Intracom FR41788601797 - Organisme de formation n°41550046655



COMMENT AMÉLIORER LA TRANSMISSION D'INFORMATIONS AVEC LES MÉDIAS ?

Marketing de contenus et supports pédagogiques regroupent divers contenus visuels, vidéo ou interactifs.
Apprenez à concevoir des outils et des dispositifs pour sensibiliser et informer votre public !



Formations pouvant être prises en charge

POUR QUI ?

Ces formations s'adressent aux **professionnels de la communication**, ainsi qu'aux **formateurs** et **professionnels de la médiation culturelle**. Elles s'adressent également aux **entrepreneurs** et **indépendants**.



Évaluations régulières, formations validées.

DÉROULEMENT

Selon les publics et le temps disponible, on passera d'une simple **initiation** à un approfondissement des **enjeux**.
Les formations allient théorie et mise en pratique afin de d'**acquérir des savoir-faire**.
La formation est validée avec une **évaluation** à chaud puis à froid des acquis, une **attestation** des acquis de la formation.

OBJECTIFS

- > **comprendre** l'évolution des médias évoqués et les tendances actuelles.
- > acquérir une **méthodologie** pour concevoir des supports répondant à ses besoins
- > savoir quels **outils** utiliser et/ou **être initié aux outils**, pour créer des supports.



YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org

06 66 45 62 63 | 09 53 49 66 65 | kinexpo@gmx.fr | NANCY



CRÉER UNE VIDÉO

PUBLIC effectif > 3 à 6 personnes
> entrepreneurs, pro. communication, médiation

pré-requis > utilisation de l'ordinateur
> navigation sur internet

MATÉRIEL formateur > ordinateur / logiciels
> documents : ressources, fiches méthodo

lieu de formation > système de son, projecteur, internet
> possible : en visioconférence

participants > ordinateur + smartphone (+ câble)
> écouteurs
> possible : caméra, appareil photo ...
> logiciels installés (en fonction de la demande)

DURÉE format complet -> 2 à 3 jours ou 12h à 18h
format réduit -> 1 jour ou 6h à 8h

CE QUE VOUS SAUREZ FAIRE :

- > Analyser le contexte de réception
- > Mettre en forme un contenu en fonction d'objectifs précis.
- > Créer un contenu vidéo ou à défaut, savoir préparer son cahier des charges, et savoir quel prestataire choisir.

CONTENUS

/ THÉORIE ET ENJEUX ACTUELS

Les évolutions de la vidéo : cinéma, télévision, internet

- > **histoire** des techniques et **évolution des représentations** collectives,
- > **contexte de diffusion actuel** et **tendances** des usages
- > **réception et interactions avec le contenu** : les médias connectés

Découvrir la variété des formats vidéo :

- > les **formats** : interview, documentaire, fiction ...
- > les techniques de **sensibilisation** ; émotions, réflexion ...
- > les techniques de **narration** ; storytelling, gamification
- > rendre un **contenu vidéo interactif**

/ MÉTHODOLOGIE ET EXERCICES

Préparer une création vidéo :

- > analyse de la **réception** à partir d'un corpus de vidéos
- > analyse de la **mise en forme** à partir d'un corpus de vidéos
- > travail du **scénario** : cible, informations, actions, dialogues, voix off
- > travail du **storyboard** : ce qu'on voit, quels enjeux, quelles valeurs
- > **s'organiser** : plan de tournage et découpage technique

Créer une vidéo :

- > les différents types de **prestataires** et de **logiciels**
- > initiation au **motion design** (animation rapide de textes et d'image)
- > initiation au **montage**
- > **musique, habillage vidéo** - comment affiner un projet vidéo ?
- > **réalisation** d'une courte vidéo (démonstration)
- > **autorisations** de tournage, de diffusion
- > **droit** des marques, droit d'auteur





Illustration : travaux d'étudiants de Sciences Po

CRÉER UN SUPPORT VISUEL

PUBLIC effectif > 3 à 6 personnes
> entrepreneurs, pro. communication, médiation

pré-requis > utilisation de l'ordinateur
> navigation sur internet

MATÉRIEL formateur > ordinateur / logiciels
> documents : ressources, fiches méthodo

lieu de formation > système de son, projecteur, internet
> possible : en visioconférence

participants > ordinateur + smartphone (+ câble)
> écouteurs
> possible : appareil photo ...
> logiciels installés (en fonction de la demande)

DURÉE format complet -> 2 à 3 jours ou 12h à 18h
format réduit -> 1 jour ou 6h à 8h

CE QUE VOUS SAUREZ FAIRE :
> connaître la variété des formats visuels, leurs usages et les styles graphiques,
> préparer la création d'un visuel qu'il soit imprimé ou diffusé sur Internet,
> créer un visuel, une mise en page,
> connaître les outils et prestataires possibles

CONTENUS

/ THÉORIE ET ENJEUX ACTUELS

Les évolutions de la communication visuelle :

- > références et évolution des **styles graphiques**
- > exploration des **formes actuelles** et **tendances graphiques**
- > **datavisualisation, bd, photomontage ...**

Découvrir les composantes du graphisme :

- > la mise en page et la **composition d'un document**
- > **les visuels et leurs usages** : la photographie, l'illustration, les icônes
- > **la typographie**, les couleurs, les formes

/ MÉTHODOLOGIE ET EXERCICES

Préparer une création visuelle :

- > analyse de la **réception** à partir d'un corpus de visuels
- > analyse de la **mise en forme** à partir d'un corpus de visuels
- > **brief créa** : cible, informations, visuels disponibles
- > **message** : ce qu'on voit, quels enjeux, quelles valeurs
- > **moodboard** (inspiration), **charte graphique** (choix mis en forme)

Créer un visuel : une affiche, un flyer, un visuel pour les réseaux sociaux

- > les différents types de **prestataires** et de **logiciels**
- > **les différents catalogues d'image et ressources en ligne**
- > initiation au **graphisme** - au choix : Inkscape (libre, gratuit), Photoshop
- > initiation à la **mise en page** : Libre Office, Scribus, In Design
- > **réalisation** d'un visuel combinant plusieurs éléments : texte, illustration, formes simples et personnalisées, icônes, effets
- > **autorisation** de diffusion de l'image
- > **droit** des marques, droit d'auteur





Illustration : Pixabay

COMMUNICATION 360°

PUBLIC effectif > 4 à 12 personnes
> entrepreneurs, pro. communication, médiation

pré-requis > utilisation de l'ordinateur
> bases de la communication en entreprise

MATÉRIEL formateur > ordinateur / logiciels
> documents : ressources, fiches méthodo

lieu de formation > système de son, projecteur, internet
> possible : en visioconférence

participants > ordinateur + smartphone (+ câble)
> écouteurs

DURÉE format complet -> 2 à 3 jours ou 12h à 18h
format réduit -> 1 jour ou 6h à 8h

CE QUE VOUS SAUREZ FAIRE :
> découvrir le storytelling transmédia et le marketing de contenu
> affiner l'identité numérique d'une structure et adapter le contenu selon sa diffusion
> élaborer une campagne transmédia en associant plusieurs médias et Internet

CONTENUS

/ THÉORIE ET ENJEUX ACTUELS

Multimédia, crossmédia, transmédia ...

- > évolution des outils de publication numériques et de l'utilisation des médias sur Internet
- > quelle **cohérence entre les médias** ?
Narration, dimension ludique, identité et image de marque

Les interactions entre médias, entre supports :

- > les différentes formes d'**interactions avec le public** et les différents niveaux d'implication possible
- > quel **parcours médiatique** ? quelle **navigation** ? quelle **diffusion** ?
Réalité augmentée, virtuelle, applications, sites, médias sociaux ...

/ MÉTHODOLOGIE ET EXERCICES

Travail sur les problématiques et les enjeux :

- > analyse de la **réception** et ciblage du public attendu
- > analyse de la **mise en forme** et évaluation des contenus, supports
- > choix d'un **contexte de diffusion**
- > **définition de l'univers** : narration, moodboard, charte graphique
- > **expérience utilisateur** : carte d'empathie, parcours médiatique

Création d'un prototype de projet transmédia :

- > déploiement des contenus sur les différentes **plateformes** :
wireframe, arborescence, parcours utilisateur, architecture du service
- > **note d'intention** : objectifs et moyens mis en œuvre
- > **réalisation** possible d'éléments du projet transmédia :
mini site internet, présentation dynamique associant plusieurs médias, déploiement d'un contenu sur un réseau social (facebook, instagram...)
- > **autorisation** de diffusion de l'image
- > **droit** des marques, droit d'auteur
- > les différents types de **prestataires** et de **logiciels**





CRÉER UN SUPPORT DE FORMATION

PUBLIC	effectif	<ul style="list-style-type: none"> > 3 à 6 personnes > formateurs, médiation (arts, culture, sciences ...)
	pré-requis	<ul style="list-style-type: none"> > utilisation de l'ordinateur > navigation sur internet
MATÉRIEL	formateur	<ul style="list-style-type: none"> > ordinateur / logiciels > documents : ressources, fiches méthodo
	lieu de formation	<ul style="list-style-type: none"> > système de son, projecteur, internet > possible : en visioconférence
	participants	<ul style="list-style-type: none"> > ordinateur + smartphone (+ câble) > écouteurs > logiciels installés (en fonction de la demande)
DURÉE	format complet	-> 2 à 3 jours ou 12h à 18h
	format réduit	-> 1 jour ou 6h à 8h
CE QUE VOUS SAUREZ FAIRE :		<ul style="list-style-type: none"> > préparer et mettre en forme un contenu pédagogique en fonction de votre public, > connaître les différents types de supports de formation et leurs usages, > créer une présentation, un jeu pédagogique en ligne ou en réel, une vidéo animée rapide

CONTENUS

/ THÉORIE ET ENJEUX ACTUELS

Les différentes méthodes d'apprentissage :

- > **les bases** : concentration, mémoire, attention
- > **niveaux d'implication** : apprentissage, sensibilisation, divertissement

Les supports de formation :

- > **les présentations** de type Power Point
- > **vidéo et pédagogie** : vidéo dessinée, motion design rapide
- > **jeux et pédagogie** : les activités ludiques (jeu d'équipe, détournement de jeux existants, outils en ligne)
- > **le livret pédagogique** / les fiches du formateur et des participants

/ MÉTHODOLOGIE ET EXERCICES

Préparer un support de formation:

- > **synthétiser** un message et le mettre en forme
- > créer une présentation **esthétique et convaincante**
- > **les différents catalogues d'image et ressources en ligne**

Créer un support de présentation :

- > **réalisation** d'un **support de formation classique** (Libre Office)
- > **réalisation** d'un **support de formation en ligne** (avec plusieurs médias)
- > **créer un jeu** : inventer, adapter, quelles étapes ?
- > définir les objectifs, le style, créer un **prototype**
- > expérimentation des plateformes de **jeux pédagogiques en ligne**
- > formation en présentiel, formation à distance : quelles différences ?
- > les outils pour la **formation à distance ou en différé**.
- > **autorisation** de diffusion de l'image
- > **droit** des marques, droit d'auteur, droit de citation, droit d'information





CONTENUS

/ THÉORIE ET ENJEUX ACTUELS

Les activités pédagogiques :

- > les activités d'**exploration**
- > les activités **ludiques**
- > les activités **créatives**

Les supports pédagogiques :

- > **imprimés** : livret et fiches pédagogiques (usager, médiateur)
- > **médias** : vidéo pédagogique, documentaire
- > **interactifs** : webdocumentaire (site dédié), application mobile
- > **exposition itinérante, mobilier de loisir**

/ MÉTHODOLOGIE ET EXERCICES

Préparer le contenu d'une mallette pédagogique :

- > **synthétiser** un message : hiérarchiser les informations
- > **adaptation** en fonction du public (âge, accessibilité)
- > **mettre en forme** un message : choix des supports et des médias
- > choisir les outils **appropriés** : pragmatisme, simplicité, logistique
- > **définition de l'univers** : narration, moodboard, charte graphique
- > **expérience utilisateur** : carte d'empathie, parcours utilisateur

Créer un support pédagogique :

- > **prototypage de la mallette pédagogique** : publics, contenus, médias, supports envisagés
- > réalisation possible : **création d'un livret pédagogique ou d'un mini-site web dédié avec activités pédagogiques**
- > **autorisation** de diffusion de l'image
- > **droit** des marques, droit d'auteur, droit de citation, droit d'information

CRÉER UNE MALLETTE PÉDAGOGIQUE

PUBLIC effectif > 3 à 6 personnes
> formateurs, médiation (arts, culture, sciences ...)

pré-requis > utilisation de l'ordinateur
> navigation sur internet

MATÉRIEL formateur > ordinateur / logiciels
> documents : ressources, fiches méthodo

lieu de formation > système de son, projecteur, internet
> possible : en visioconférence

participants > ordinateur + smartphone (+ câble)
> écouteurs
> logiciels installés (en fonction de la demande)

DURÉE format complet -> 2 à 3 jours ou 12h à 18h
format réduit -> 1 jour ou 6h à 8h

CE QUE VOUS SAUREZ FAIRE :

- > choisir des activités pédagogiques et les supports pédagogiques pour les animer,
- > préparer le contenu d'une mallette pédagogique et l'adapter (public, médiation, itinérance ...)
- > créer un support pédagogique et avoir des bases pour la mise en forme de contenus.





YANNICK SELLIER

formateur : médias et numérique

Yannick Sellier anime et dirige Kinexpo.

Il a étudié l'histoire et l'esthétique du cinéma et de l'audiovisuel.

Yannick Sellier forme régulièrement les professionnels de la médiation et de la communication notamment au **CESI** (ingénieurs), à l'**ICN Business School** ou à l'**IRTS de Lorraine** (travailleurs sociaux).

Il est par ailleurs **enseignant à Sciences Po Nancy et à l'Université de Lorraine** où il anime des ateliers de réalisation autour du webdocumentaire et des nouveaux médias. Rédacteur d'un **blog sur le Transmédia**, Yannick Sellier participe régulièrement à des conférences et des workshops sur le thème des **médias connectés**.

Yannick Sellier conçoit et diffuse des supports pédagogiques et des expositions culturelles sur différents sujets.

Il accompagne ses clients à toutes les étapes pour la **création d'imprimés de vidéos et de supports interactifs**. Au sein de Kinexpo, il privilégie les dispositifs légers avec une attention particulière pour **l'accessibilité et l'adaptation des contenus en fonction du public**.

Membre de la coopérative Synercoop, ses formations sont **Datadockées** et leur évaluation suit l'ensemble des prescriptions du label **Qualicert**.



YANNICK SELLIER

www.kinexpo.org | kinexpo@gmx.fr | NANCY
06 66 45 62 63 | 09 53 49 66 65



RÉFÉRENCES

- Kinexpo.org** Animation de formations et d'ateliers, Diffusion d'expositions culturelles, Au contact régulier de publics variés.
- TransmédiaBlog.fr** Veille sur les médias interactifs
- Formateur** Sciences Po Nancy, CESI, ICN, IRTS, IUT St Dié-des-Vosges / Univ. de Lorraine Médiathèques départementales, CNFPT
- Tiers lieux Workshops** Membre d'un espace de coworking Museomix, Global Game Jam, Culture Expérience Days (Adami)

COMPÉTENCES

- Graphisme** Photoshop / Inkscape / In Design
- Vidéo + Montage** Adobe Première / After effect
- Internet** réseaux sociaux
outils collaboratifs en ligne
création de sites (CMS)
- Pratiques artistiques** illustration, photographie, musique

CLIQUEZ SUR LES IMAGES POUR VOIR NOS RÉFÉRENCES !

