ÉDUCATION À L'IMAGE

FORMATIONS CINÉMA, SÉRIES, DOCUMENTAIRE, JEUX VIDÉO, NUMÉRIQUE

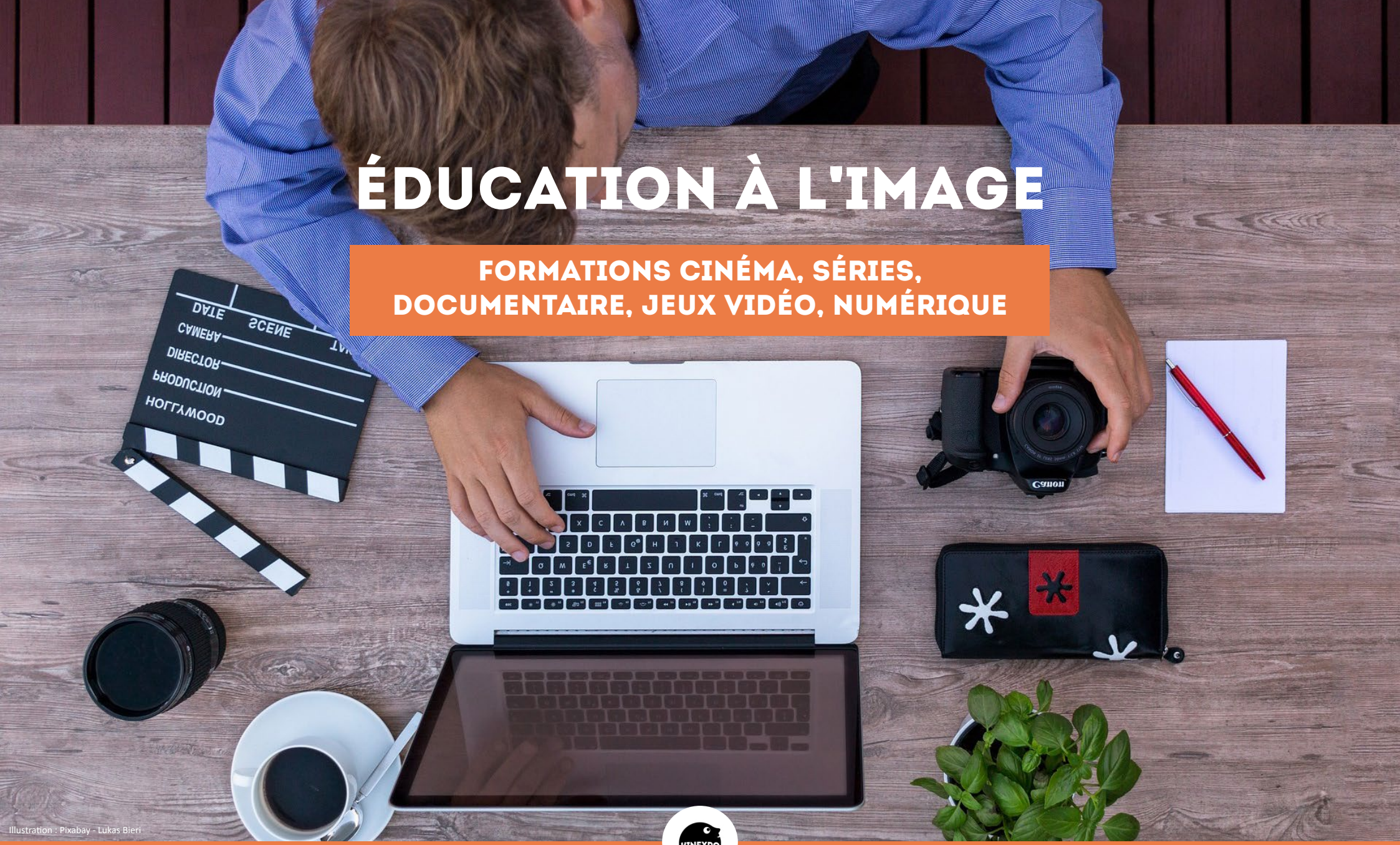


Illustration : Pixabay - Lukas Bieri

YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org

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

COMMENT SENSIBILISER LE PUBLIC À LA DIVERSITÉ DES MÉDIAS ?

A la cinéphilie s'ajoutent aujourd'hui la variété des séries, des contenus numériques et des jeux vidéo.
Ces formations permettent d'intégrer les médias dans les programmations culturelles et éducatives.

POUR QUI ?

Ces formations s'adressent aux professeurs des écoles, de collèges ou de lycées
désireux d'utiliser les médias dans le cadre de leurs cours ou de faire comprendre leurs mécanismes.

Elles s'adressent aussi aux animateurs de l'éducation populaire et aux bibliothécaires.
Et à tous ceux qui de près ou de loin s'intéressent au cinéma, aux médias et aux contenus numériques.

DÉROULEMENT

Selon les publics et le temps disponible, on passera d'une simple initiation à un approfondissement des enjeux.

Nous gardons toujours en tête l'objectif de mise en pratique et d'intégration dans le cadre d'une programmation culturelle ou en rapport avec les objectifs pédagogiques d'un cours, d'une session d'animation.

Une mise en pratique sous forme d'ateliers, d'utilisation des outils, peut être envisagée en complément.

KINEXPO

YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org

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

Illustration : Pixabay - Mohamed Hassan

VALORISER LA DIVERSITÉ DES OEUVRES CINÉMATOGRAPHIQUES

PUBLIC

effectif
> 15 à 20 personnes
> professionnels de l'éducation et de la culture

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

MATÉRIEL

formateur
> ordinateur / logiciels
> documents : ressources, fiches ateliers

structure d'accueil
> système de son
> projecteur
> internet

participants
> ordinateur ou tablette

DURÉE

1 à 2 jours

THÈMES

> valoriser : coups de coeur, critiques,
> mettre en forme et animer une séance,
>

YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org

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

CONTENUS

Chaque journée alterne moments théoriques et ateliers pratiques.

1/ APPORTS THEORIQUES

Comment valoriser la diversité des films ?
Comment (re)donner envie de voir des documentaires, des classiques, des films au format original...?

Connaître les ressources et sélections :
> valises thématiques,
> «tops», «listes» et «playlistes»
> mois thématiques et festivals : du documentaire, du court-métrage...

Qu'est-ce que la critique de cinéma ?
> critiques de cinéma classique (revues - 7e art),
> valoriser les critiques du spectateurs et l'évaluation (étoiles),
> s'inspirer du système de recommandation automatisé (plateformes)
> panorama des formats de recommandation en médiathèque

Repenser la projection de films :
> éducation à l'image : Upopi, Cinémathèque française (dossiers)
> recevoir un auteur de film (pourquoi ? comment ?)

2/ ATELIERS PRATIQUES

Comment mettre en forme cette valorisation des films et mettre en oeuvre des projections attrayantes et ludiques ?

Coups de coeur et critique de cinéma :
> rédiger une courte critique de cinéma attrayante
> créer un système de coups de coeur ciblé et participatif

Communiquer autour des films :
> création de mini-quizz - formats ludiques basés sur la surprise,
> associer le film à d'autres supports (livres, jeux...) ou à des événements.

Repenser la projection de films :
> éducation à l'image : Upopi, Cinémathèque française
> intégrer le cinéma dans une programmation culturelle
> favoriser les échanges et la participation du public (ambassadeurs du cinéma)

Illustration : Pixabay - Lukas Bieri

LE CINÉMA A L'HEURE DU NUMÉRIQUE ET D'INTERNET

PUBLIC

effectif
> 15 à 30 personnes
> professionnels de l'éducation et de la culture

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

MATÉRIEL

formateur
> ordinateur / logiciels
> documents : ressources, fiches ateliers

structure d'accueil
> système de son
> projecteur
> internet

participants
> ordinateur ou tablette

DURÉE

1 à 2 jours

THÈMES

> l'évolution des supports vidéo
> l'impact sur les pratiques culturelles
> l'impact sur les pratiques en bibliothèque

YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org

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

CONTENUS

1/ VIDEO EN LIGNE : LA VARIETE DES FORMATS

Nouveaux médias, nouveaux usages et réglementation : comment les faire connaître ? Comment les diffuser ?

Connaître les sites de diffusion de vidéos en ligne :
> **les sites de streaming** : Youtube (Future Shorts), Viméo, ONF (Canada),
> **les sites d'archives :** Archive.org, Lost Films, Europa Films Treasures ...
> **les sites de VOD** : Netflix, Mubi, UniversCiné (JuMEL)

Découvrir les nouveaux formats interactifs :
> **webdocumentaires** - exemples : Do not track, Alma, Fort Mac Money
> **webfiction** - exemples : Wei or Die, Five Minutes
> **les webséries** - exemples : Studio 4 (France TV), Persuasif (par Arte)
> **sélection d'applications pour supports mobiles** : les app' second écran

2/ OUTILS EN LIGNE et ACTIVITES CULTURELLES

Ressources, outils et ateliers : comment travailler avec les supports interactifs ? Quelles nouvelles possibilités ? Quelle méthode ? Quels partenaires ?

Préparer une projection :
> **éducation à l'image** : Agence du court métrage, Cinémathèque française
> **sélections** : Allociné, Sens Critique (Faux Raccord, Sélections en vidéo)
> **sites spécialisés - interviews, making of** : INA, Art of the TItle, Effets Spéciaux.info

Prolonger une projection :
> **thinglink** : rendre une affiche de cinéma interactive facilement
> **storyboard that** : recréer le storyboard d'une séquence en ligne
> créer **un groupe d'échanges en ligne** : groupe facebook, groupbuzz ...

Créer un contenu interactif autour du cinéma :
> bien utiliser **la publication de vidéos en ligne**
> créer des **présentations multimédia** (emaze, prezi) :
réutiliser des contenus disponibles pour faire une chronique

Créer/participer à un festival en ligne :
> organiser un **concours en ligne** : le festisuédé (Bib. de Chaligny, de Metz ...)
> valoriser u**n atelier vidéo avec les jeunes** : le festival Klap Klap (MJC Nancy)
> créer **un film «très» court** : Le très court film festival, le Nikon film festival
> participer à **un marathon vidéo en ligne** : les 48h de la vidéo

Illustration : Pixabay - Floryn Radu

LE CINÉMA ET LITTÉRATURE : -LES OEUVRES CLASSIQUES AU CINÉMA

PUBLIC

effectif
> 15 à 30 personnes
> professionnels de l'éducation et de la culture

pré-requis
> aucun

MATÉRIEL

formateur
> ordinateur / logiciels
> documents : ressources, fiches ateliers

structure d'accueil
> système de son
> projecteur
> internet

participants
-

DURÉE

2 jours

THÈMES

> cinéma, littérature et inspiration
> les genres et les auteurs adaptés en film
> valorisation de la littérature façon cinéma

YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org

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

CONTENUS

1/ INSPIRATIONS RÉCIPROQUES

Adaptation ou libre interprétation ?
> le roman comme **inspiration** du film (approfondir un personnage)
> la **transposition** d'un roman (autre époque, autre contexte)
> l'**interprétation** (lorsque le film devient commentaire de l'oeuvre)

Les écrivains et le cinéma
> les **ciné-romans** (livres adaptés de films)
> les écrivains **scénaristes** : Prévert, Cocteau, Colette ...
> les écrivains **représentés** : Molière, Shakespeare, Sagan, Truman Capote ...
> les écrivains **qui aiment le cinéma** : Artaud, Cendrars ...

2/ SÉLECTION DE FILMS / ADAPTATIONS, INSPIRATIONS

Cinéma et genres littéraires :
> **science fiction** : la Planète des Singes, Jules Verne, ...
> **intrigues** : Hitchcock, Simenon, Agatha Christie ...
> **romances** : Hiroshima mon amour ...
> **aventures** : Don Quichotte, les Mousquetaires, les Mille et une nuits ...

Cinéma et formes littéraires :
> **romans** : Zola, Victor Hugo, Balzac, Jane Austen, Emily Bontë, Lewis Caroll, Stefan Zweig, Hemingway, Gogol, Dostoïevski ...
> **poésie** : Guillaume Apollinaire, Prévert, Pablo Neruda ...
> **théâtre** : Molière, Edmond Rostand, Marivaux, Beaumarchais Marcel Pagnol, Jules Romain, Marcel Achard, Sacha Guitry ...
> passerelles : **romans > bd / manga > films > jeux vidéo**

3/ ACTIVITÉS : ÉCRITURE, VIDÉO, AFFICHES...

Atelier écriture :
> créer un **scénario** à partir du passage d'un roman
> travailler autour du **conte** -> Disney vs Perrault, Grimme, Kipling ... ?

Atelier graphique, vidéo :
> créer une **affiche** de cinéma/une **bande annonce** pour un roman
> créer une **exposition** thématique (rapide) -> films et littérature

Projection ludique :
> créer un **quizz «dialogues»** : quel personnage a dit cela ? roman ou film ?
> **pochettes surprises** à gagner : roman + musique du film ...

Illustration : Kinexpo - atelier - «Arlix et la chimère»

LE CINÉMA D'ANIMATION

PUBLIC

effectif
> 10 à 15 personnes
> professionnels de l'éducation et de la culture

pré-requis
> aucun

MATÉRIEL

formateur
> ordinateur / logiciels
> documents : ressources, fiches ateliers

structure d'accueil
> système de son
> projecteur
> internet

participants
> tablette ou ordinateur
> casque (souris en option)

DURÉE

2 jours

THÈMES

> cinéma graphique et culture de l'animation
> les techniques d'animation
> l'animation pour tous les âges

YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org

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

CONTENUS

1/ CINÉMA d'ANIMATION

Cinéma graphique ?
> **les jouets visuels :** zootropes, praxinoscopes ...
> **le cinéma :** une suite d'images fixes / les premiers effets spéciaux

Techniques d'animation
> **techniques classiques :** le «dessin animé»
> **techniques théâtrales :** marionnettes, ombres chinoises...
> **techniques numériques :** la 3D

2/ SÉLECTION DE FILMS

Cultures de l'animation :
> **Etats-Unis :** Disney, les cartoons, Pixar...
> **Europe :** Michel Ocelot, Ari Folman, Jan Švankmajer, Tomm Moore...
> **Japon :** Studios Ghibli, Tōei animation, Tezuka Production...

Animation - les formats à découvrir :
> les fictions animées **pour adultes**
> l'animation **documentaire** (courts et longs métrages)
> l'animation à caractère **scientifique et expérimental**

3/ INITIATION AUX TECHNIQUES D'ANIMATION

Animation et espace : le mapping vidéo
> création de motifs d'animation répétitifs (formes géométriques, etc),
> disposition des animations dans l'espace avec le logiciel **Map Map**

Initiation à la création de courtes animations :
> écriture d'un scénario et préparation d'un storyboard,
> réalisation d'une courte animation avec **Canva Vidéo / Animaker...**

Animation, tablettes et smartphones :
> les applications de **rotoscopie** : «image par image» et smartphone,
> les applications de **création animée** à partir d'un répertoire d'images.

Illustration : Pixabay

LES SÉRIES

PUBLIC

effectif
> 15 à 30 personnes
> professionnels de l'éducation et de la culture

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

MATÉRIEL

formateur
> ordinateur / logiciels
> documents : ressources, fiches ateliers

structure d'accueil
> système de son
> projecteur
> internet

participants
> ordinateur ou tablette

DURÉE

1 à 2 jours

THÈMES

> l'évolution des séries
> les formats de séries hybrides
> les clefs de la création d'une série

YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org

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

CONTENUS

1/ L'ÉVOLUTION des SÉRIES

Histoire des séries :

> **aux États-Unis** - les prémices de la télévision
> **en France** - essais créatifs et mépris culturel
> **années 1960/1970** - les séries, miroir d'une société en mutation
> **VHS et diversification des chaînes TV**
> **années 1990** - segmentation des publics, le rôle d'HBO
> **années 2000/2010** - l'âge de la maturité, le rôle de Netflix

Variété des formats :

> **les séries dans le monde**
> **les types de séries** - dramas, soap opera, miniséries ...
> **les thématiques** - séries politiques, sociales, musicales, fantastiques ...

Le point sur la législation :

> **droits de diffusion**
> **les offres légales** - DVD, SVoD, Streaming ...

2/ Les SÉRIES dans une PROGRAMMATION CULTURELLE

Evolution des webséries :

> **Internet, YouTube et les séries**
> **les séries interactives**
> **Webséries dans le Grand Est**

Les spectateurs :

> **un vocabulaire propre aux séries** - spoiler, speed watching, binge watching
> **de la cinéphilie au fan** - un autre rapport aux univers audiovisuels
> **activités possibles** - remixer une série, doubler, blind test musical ...

Réaliser une série :

> **le rôle du showrunner**
> **séries et webtv locales**
> **atelier scénario pour poser les bases d'une série**

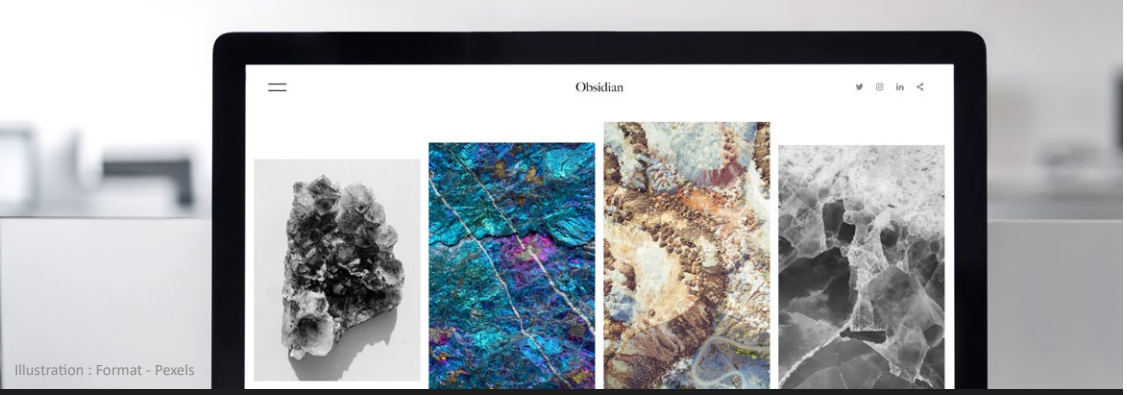


Illustration : Format - Pexels

WEBDOCUMENTAIRE

PUBLIC

effectif
> 15 à 30 personnes
> professionnels de l'éducation et de la culture

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

MATÉRIEL

formateur
> ordinateur / logiciels
> documents : ressources, fiches ateliers

structure d'accueil
> système de son
> projecteur
> internet

participants
> ordinateur ou tablette

DURÉE

1 à 2 jours

THÈMES

> l'évolution des supports médias
> l'impact sur les pratiques médiatiques
> l'impact sur les pratiques éducatives

YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org

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

CONTENUS

1/ EVOLUTION DU WEBDOCUMENTAIRE

Nouveaux médias, nouveaux usages :
comment les faire connaître ? Comment les diffuser ?

Connaître les formes de webdocumentaire :

> **les documentaires en série**
> **les jeux documentaires**
> **les webreportages**

Evaluer la réception et prendre en compte le public :

> **nouveau rapport aux médias**
> les **différentes formes de contribution**
> les **niveaux d'engagement du public**

2/ CRÉER UN WEBDOCUMENTAIRE

Ressources, outils et ateliers : comment travailler avec les supports interactifs ? Quelles nouvelles possibilités ? Quelle méthode ? Quels partenaires ?

Quels contenus ? Quels formats ?

> **l'univers graphique**
> **les formats de vidéo interactive**
> **la gamification**

Créer un contenu interactif :

> bien utiliser **la publication de vidéos en ligne**
> créer des **présentations multimédia** (emaze, prezi) :
réutiliser des contenus disponibles pour faire une chronique

Les festivals et la diffusion :

> les **festivals**
> diffusion en ligne : **éléments juridiques** (quelle autorisations ?)
> diffusion en ligne : éléments de **communication**

Illustration : Pixabay - Anton Porsche

JEUX VIDÉO

PUBLIC

effectif
> 15 à 30 personnes
> professionnels de l'éducation et de la culture

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

MATÉRIEL

formateur
> ordinateur / logiciels
> documents : ressources, fiches ateliers

structure d'accueil
> système de son
> projecteur
> internet

participants
> ordinateur ou tablette

DURÉE

1 à 2 jours

THÈMES

> évolution et variété des jeux vidéo
> pratiques vidéoludiques et enjeux pédagogiques
> aspects culturels et artistiques des jeux vidéo

YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org

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

CONTENUS

1/ ÉVOLUTION ET ENJEUX

Affiner sa connaissance des jeux vidéo, avec un focus sur les jeux vidéo indépendants, les jeux narratifs et les jeux à l'esthétique élaborée.

Histoire et pratiques des jeux

> histoire des jeux vidéo et des consoles,
> les jeux vidéo indépendants

> les métiers du jeu vidéo
> principaux auteurs de jeux vidéo et studios de création,

Qui sont les joueurs ?

> le choix des jeux et les normes PEGI,
> jeux vidéo et comportements : plaisir, adiction, violence ...

> les profils des joueurs
> jeux vidéo et internet

> festivals et compétions

2/ ACTIVITÉS ARTISTIQUES

Comment construire une programmation culturelle, ouverte et transversale, autour des jeux vidéo ?

Préparer des activités autour des jeux vidéo en explorant toutes ses composantes : musique, décors, scénario, règles du jeu ...

Activités artistiques, divertissement et jeux vidéo

> les aspects culturels du jeu vidéo
> créer un atelier autour du jeu vidéo - game jams
> créer une exposition autour du jeu vidéo - salons vidéoludiques

Après-midi : créer un événement autour des jeux vidéo

- retour d'expérience et méthodologie sous forme d'atelier en petits groupes :
  - quelles activités ?
  - quels événements ?
  - avec quelles structures ?
  - pour quel public ?

MÉDIATION NUMÉRIQUE (1)

PUBLIC

effectif
> 10 à 20 personnes
> professionnels de l'éducation et de la culture

pré-requis
> connaissances de base en informatique (bureautique, navigation internet)

MATÉRIEL

formateur
> ordinateur / logiciels
> documents : ressources, fiches ateliers

structure d'accueil
> système de son
> projecteur
> internet

participants
> ordinateur ou tablette

DURÉE

1 jour

THÈMES

> accessibilité du numérique
> aspects éthiques et écologiques du numérique
> utilisation raisonnée des outils numérique et première appropriation de ces outils

YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org

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

CONTENUS

1/ MÉDIATION NUMÉRIQUE : LES ENJEUX

Objectifs de la formation : connaître les enjeux actuels du numérique, découvrir les outils numériques dans le cadre d'une médiation culturelle.

Accès au numérique

> l'histoire et l'évolution des interfaces numériques (ordinateurs, consoles, réseaux...)

> enjeux sociaux du numérique (autonomie, pluralisme, sécurité, inclusion...)

Offre culturelle

> cinéma (réalisations possibles, médiation...)

> jeux vidéo (jeux indépendants, création, médiation...)

> musique (découverte, composition, génération AI...)

2/ MÉDIATION NUMÉRIQUE : ATELIERS

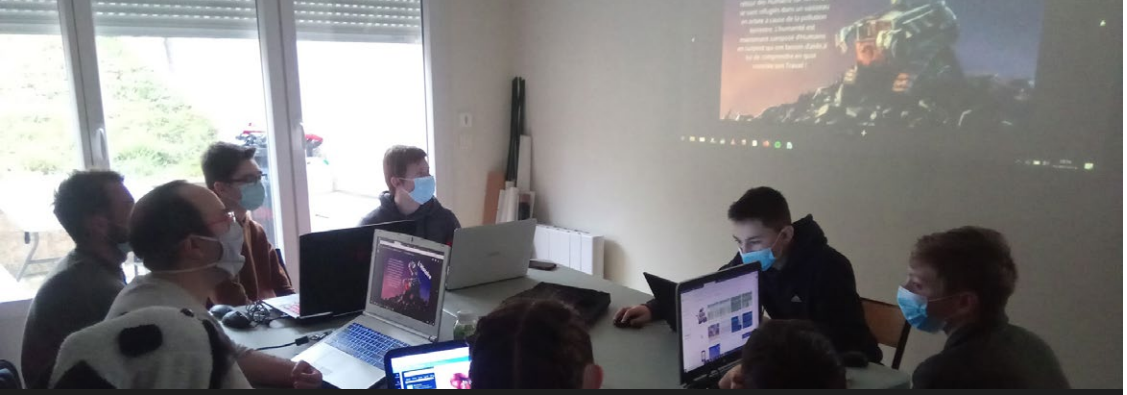
Objectifs de la formation : connaître les outils du territoire, leur fonctionnement, savoir les associer à d'autres outils de médiation.

Déroulement

> 4 à 5 groupes s'organisent autour d'un thème (cinéma, musique, jeux vidéo, arts, lecture...)

> chaque groupe dispose de :
* un outil numérique du réseau (casque, exposition, offre numérique...)
* un à deux outils de médiation qu'il découvre (propositions de Kinexpo)
* une grille pour affiner sa médiation (ce qui l'intéresse, ce qui le freine, comment l'utiliser dans le cadre de ses activités...)

> restitution des groupes - objectif : l'ensemble des groupes connaît l'ensemble des outils et voient comment les intégrer dans leur programmation culturelle.



MÉDIATION NUMÉRIQUE (2)

PUBLIC

effectif
> 10 à 15 personnes
> professionnels de l'éducation et de la culture

pré-requis
> connaissances de base en informatique (bureautique, navigation internet)

MATÉRIEL

formateur
> ordinateur / logiciels
> documents : ressources, fiches ateliers

structure d'accueil
> système de son
> projecteur
> internet

participants
> ordinateur ou tablette

DURÉE

2 à 3 jours

THÈMES

> accèssibilité du numérique
> aspects éthiques et écologiques du numérique
> transformation de l'espace physique et intellectuel
> attraits et résistances, curiosité et méfiances
> utilisation raisonnée et utile des moyens de communication

YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org

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

CONTENUS

Objectifs de la formation : interroger ses pratiques numériques, discuter et analyser les expériences qui existent, mettre ses pratiques en perspective.

1/ MÉDIATION NUMÉRIQUE : LES ENJEUX

Accès au numérique
> éducation aux médias, apprentissage de l'informatique, du code, réseaux sociaux ...
qu'est-ce que la médiation numérique aujourd'hui ? quels champs sont abordés ?
> état des lieux des usages numériques et de l'accès aux équipements en France
> expériences numériques dans le domaine de l'inclusion et de l'accessibilité

Numérique et libertés
> les données personnelles : CNIL, RGPD ... les enjeux contemporains.
> l'intelligence artificielle : ses implications, ses applications dans la culture, l'éducation
> open data, civic tech ... : quels formes d'engagement possibles pour le public ?

Numérique, santé et environnement
> radiofréquences, lumière bleue ... : quelques analyses, quelques outils ...
> effets pyschosociaux : écrans et image de soit, fatigue numérique, isolement ... ?
> écologie et numérique : où en est-on, où va-t-on ... ?

2 / MÉDIATION NUMÉRIQUE : LES APPLICATIONS

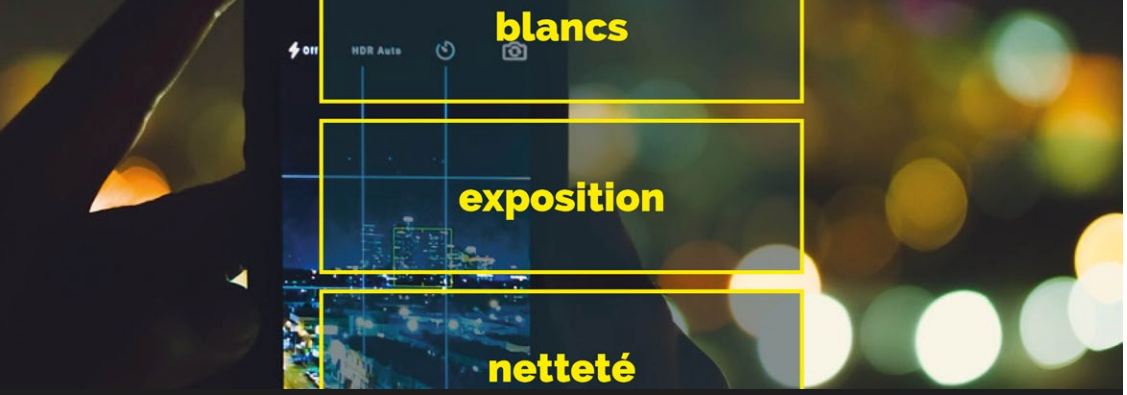
Tiers lieux :
> définition des tiers lieux et de leurs usages
> communs de la connaissance, logiciels libres : le rôle des interfaces numériques
> participation du public : hackathons, processus ludique d'apprentissage, capacités et possibilités d'implication > quelle est la place du public ?
> la médiathèque comme «espace de création numérique» ?

Dispositifs de médiation numérique :
> transition bibliographique (catalogage et accès à l'information)
> valorisation du patrimoine (microfolies, création de médias)
> culture et numérique : jeux vidéo, cinéma, musique, lecture ...

3 / SE RÉAPPROPRIER LA COMMUNICATION

L'identité de la structure = les contenus qu'elle diffuse :
> évolutions du marketing digital, les marques deviennent des médias
> fonctionnement et usages des réseaux sociaux en médiathèque
> notions d'identité, de communauté, de calendrier éditorial

A quoi sert le site web ?
> comment relier le site web aux réseaux sociaux ? et inversement ?
> quels services proposer sur le site web ? ressources, formations en ligne ... ?
> pourquoi produire ses propres contenus : podcasts, vidéos, sites thématiques ... ?



CRÉER UNE VIDÉO

PUBLIC

effectif
> 10 personnes
> professionnels de l'éducation et de la culture

pré-requis
> connaissances de base en informatique (bureautique, navigation internet)

MATÉRIEL

formateur
> ordinateur / logiciels
> documents : ressources, fiches ateliers

structure d'accueil
> système de son
> projecteur
> internet

participants
> ordinateur + souris + casque
> smartphone / tablette + câble de transfert
> en option : supports, stabilisateurs, perches ...
> logiciels à installer : Shotcut / Libre Office

DURÉE

2 à 3 jours

THÈMES

> création vidéo (légère)
> montage vidéo
> communication sur le web / les réseaux sociaux

YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org

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

CONTENUS

Objectifs de la formation : savoir créer une courte vidéo pour présenter un livre, un film, une programmation, un événement à venir.

JOUR 1/ COMMENT CRÉER UNE VIDÉO ?

Préparation
> scénario - écrire l'argumentaire / l'interview
(s'inspirer de Podcasts / Chroniques littéraires YouTube)
> storyboard - avec PowerPoint / Libre Office : envisager les plans
(préparer ce qu'on voit à l'écran avant d'aller tourner les séquences)

Tournage
> conseils pour améliorer la prise de vue avec un smartphone / une tablette
> quelques accessoires utiles pour améliorer la prise de vue :
pied, stabilisateur, microphone, pince, torche led ...
> essai caméra - tournage du début de la séquence (à réaliser ensuite, en autonomie)

Montage
> initiation au logiciel Shotcut : montage de la vidéo
> point sur les logiciels de montage sur smartphone / tablette
> resources «sons» : musique / voix off / sons supplémentaires / virgules sonores

TRAVAIL EN AUTONOMIE :
Réaliser, monter et finir la vidéo (3/4 min max.)

JOUR 2 / COMMENT AMÉLIORER ET DIFFUSER UNE VIDÉO

Visionnage des réalisations et améliorations
> discution autour de la réception des vidéos (points forts, points faibles)
> essais d'améliorations : montage / rythme / sons / transitions ...
> répondre aux questions sur certains besoins, certaines fonctions

Conseils pour la diffusion en ligne :
> YouTube et/ou Viméo (avec les fonctions d'éditions + sous-titrage)
> savoir créer undiaporama sonore rapidement avec des logiciels en ligne
> découvrir les logiciels d'animation (générique de fin, de début, infographie animée)

Conseils pour la promotion de la vidéo :
> savoir communiquer le travail réalisé : Gif (court extrait)
/ QR Code (relier avec le support physique) / Canva (communiquer autour des vidéos)
> savoir décliner la vidéo selon les réseaux sociaux (fb / instagram) : formats, durée ...

YANNICK SELLIER

formateur : médias et éducation à l'image

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 culture et de l'éducation. Il a déjà travaillé avec le réseau des **médiathèques départementales** et le **CNFPT**.

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

Il intervient aussi auprès du jeune public dans le cadre d'**ateliers vidéo et jeux vidéo**, ainsi que du dispositif **Lycéens et Apprentis au Cinéma.** Au sein de Kinexpo, il a créé et diffuse des **expositions sur le thème des médias (cinéma, jeux vidéo)**. Il anime aussi des conférences ludiques sur le cinéma sous forme de **Ciné Quizz**.

YANNICK SELLIER
www.kinexpo.org

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

Membre de Synercoop
Coopérative d'activités et d'entrepreneurs

Qualiopi processus certifié
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

RÉFÉRENCES

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

COMPÉTENCES

Graphisme	Photoshop / Inkscape / In Design
Vidéo + Montage	Réalisation / 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 !