

CYCLE PÉDAGOGIQUE

Projet d'insertion « Jeunes, Arts & Numériques »

→ Axe 1 : Ateliers Artistiques

Des Ateliers Artistiques avec une restitution, pour pratiquer et apprendre à créer.

→ Axe 2 : Ateliers Informatiques

Des Ateliers Informatique pour utiliser les outils actuels. Ateliers autour de l'informatique par la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication (TUIC) pour :

- s'approprier un environnement informatique de travail ;
- créer, produire, traiter, exploiter des données ;
- s'informer, se documenter ;
- communiquer, échanger.

→ Axe 3 : Laboratoires Artistiques et Techniques

Expérimentation collaborative avec les Labo #Inter-Actifs

Développer une approche à la fois créative et scientifique aux jeunes, en leur proposant un espace de laboratoire ludique, immersif et innovant, dédié à la découverte de l'interactivité et à la connaissance des outils informatiques appliqués aux technologies multi et trans-média.

→ Axe 4 : Accompagnement Socio Professionnel

Un Accompagnement socioprofessionnel transversal renforcé pour travailler son projet personnel et se connecter aux réseaux.

→ Savoir-Faire et Savoir-Etre

Axe 1 : Ateliers Artistiques

Interactivité visuelle et sonore

Lieux culturels et ou scientifiques - en open space

Enseignements théoriques

- Sémiologie de l'image, des musiques actuelles, de l'interactivité
- Les métiers du numérique
- Gestion et méthodologie de projet sur l'axe interactif
- Les logiciels libres
- Design interactif, visuel et sonore
- Exploitation des oeuvres artistiques sur le web
- Méthodologie d'archivage de données

Enseignements pratiques

- Expression artistique et écriture
- Prise en main d'éditeurs de codes et de programmation
- Prise en main des logiciels audio numérique
- M.A.O et Mapping vidéo interactif
- Les logiciels de traitement visuels fixes et animés
- Technologies infrarouge et dispositifs sans fil
- Usages smartphone App ios & Android
- Proposer des idées et planifier : storyboard, compositions collectives et individuelle
- Créer et se perfectionner
- Expérimentation et training collectif + individuel
- Production et diffusion de contenus animés

Compétences

- Examiner la conception globale des outils informatiques, en fonction des commandes de communication systèmes : traitement des données, fonctionnalités des logiciels, arborescence, navigation, ergonomie, design...).
- Apprendre la gestion de projet interactive au cœur d'une équipe et l'organisation nécessaire à la validation de chaque étape d'élaboration.
- Assimiler les règles de l'image, du son et de la méthodologie de conception interactive : composition, illustration et projection animée en 2D et 3D.
- Acquérir les outils d'intégration multimédia : logiciels appliqués au web, montage vidéo et audio.
- Mobiliser tous les acquis dans leurs projets transversaux et dans les restitutions : réalisations individuelles et en groupe : réflexion, conception et réalisation.

Cours, exercices, préparation, évaluation, bilan individuel et collectif. Suivi.

Axe 2 : Ateliers Informatiques

Prise en main des systèmes d'exploitation

Locaux associatifs et équipements : en salle de cours.

Enseignements théoriques

- Usages de l'informatique sur le plan personnel et professionnel
- Les métiers et les formations dans les secteurs en lien et transversaux, avec l'informatique et le numérique
- Innovations techniques, technologiques, scientifiques et intelligence artificielle
- Systèmes d'exploitation fixes et mobiles
- Les logiciels libres et logiciels propriétaire : comparaisons
- Définitions juridiques : focus sur la propriété intellectuelle et industrielle, droits et libertés
- Licences d'exploitation et logiciels disponibles
- Partage de documents et Intégration de système cloud
- Sécurité et protection des données
- E réputation, web
- Sensibilisation aux bonnes pratiques d'utilisation du numérique

Enseignements pratiques

- Le fonctionnement d'un ordinateur : le processeur, son ventirad et la carte mère
- L'écran, les cartes filles, les périphériques de stockage, l'alimentation, le boîtier
- Les périphériques externes, l'imprimante et le scanner
- L'assemblage des composants électroniques
- Carte mère, processeur et mémoire vive. Installation, câblage
- Le premier démarrage du système d'exploitation en open source
- Les outils de développement et de ressources matérielles
- Internet. Bureautique et P.A.O appliquées à son projet artistique et à son projet de vie
- Attitude critique. Réflexion autour de l'éco responsabilité et du développement durable
- Présentation des réalisations

Compétences

- Examiner l'architecture globale d'un système informatique fixe et mobile, en fonction des commandes et utilisations : fonctionnalités des pages, arborescence, navigation, ergonomie ...
- Apprendre la gestion de logiciels libres de droit.
- Le web au cœur d'une équipe et l'organisation nécessaire à la validation de chaque étape de conception.
- Assimiler les règles d'installations et la méthodologie des assemblages électroniques.
- Acquérir les outils et logiciels d'intégration d'un système d'exploitation sous Linux.
- Mobiliser tous les acquis dans leurs projets transversaux : réalisations individuelles et en groupe : réflexion, conception et réalisation.
- Sécurité des systèmes d'information.

Cours, exercices, préparation, évaluation, bilan individuel et collectif. Suivi

Axe 3 : Laboratoires Artistiques et Techniques

Expérimentation collaborative avec les Labo #Inter-Actifs

Lieux artistiques et ou scientifiques - en open space

À l'aide de capteurs infrarouge, de différents types logiciels, de microphones, de vidéo projecteurs, d'acquisitions sonores et d'images, les jeunes pourront, créer une œuvre collective sous la forme d'un environnement interactif visuel et sonore, scénarisé, en temps réel et en 3 dimensions grâce à la combinaison de ces différents médias qui interagiront avec l'environnement imaginé.

Enseignements théoriques

- Les métiers du secteur culturel et artistique
- Méthodologie du Labo
- Créations transversales : multi et trans-média
- Installation scénographique interactive
- Design : interactif, visuel, sonore et immersif
- Outil de collaboration en temps réel. Messagerie collaborative.

Enseignements pratiques

- Sécurité et cahier des charges, écriture
- Les contraintes techniques des lieux. Gestion et appropriation de l'espace
- Créer, planifier, collaborer en équipes dans un espace atypique
- Éditeurs de codes
- Storyboard
- Montage audio et vidéo
- Création des scénographies interactives et restitution
- Analyses des contenus créés
- Captation audio et visuelle des installations, traitement, diffusion

Compétences

- Examiner et expérimenter la conception globale des installations en fonction des ressources matérielles : analyse des besoins (fonctionnalités des systèmes infrarouge, navigation, ergonomie...) dans le respect du cahier des charges et des contraintes (charte graphique, budget, usagers, planning...).
- Apprendre la gestion de projet interactif en équipe et l'organisation nécessaire à la validation de chaque étape d'élaboration.
- Assimiler les règles de l'image et du son, la méthodologie de conception graphique interactive : composition, typographie, sémiologie de l'image, illustration ...
- Acquérir les outils d'intégration multimédia : logiciels graphiques appliqués montage vidéo, audio.
- Mobiliser tous les acquis dans leurs projets transversaux : réalisations individuelles et en groupe : réflexion, conception et réalisation.

Cours, exercices, préparation, évaluation, bilan individuel et collectif. Suivi.

Axe 4 : Accompagnement socioprofessionnel

Un Accompagnement transversal pour travailler son projet de vie

Lieux associatifs et institutionnels - en bureau et salle de réunion

L'Accompagnement par :

- Entretiens individuels : Echange prise de connaissance des envies et besoins du jeune.
- Entretiens individuels : Définition du projet du jeune.
- Réunion d'information : Ateliers informatique mise à niveau compétences numériques appliquées à la fracture numérique (accès aux droits etc).
- Réunion d'information : Partenaires, possibilités, questions des jeunes, échanges de groupe etc.
- Temps de rencontre avec la conseillère et les acteurs de l'accompagnement socioprofessionnel.
- Entretiens individuels : Finalisation des modalités du parcours suivant la sortie du projet.
- Soutien démarche dématérialisée et démarches administratives.
- Mise en réseaux en fonction du secteur via : ANJE, Le Forum du Rocher, Cap Sciences, écoles etc

Un Accès à :

- Prêt de matériel divers, appareil photo etc.
- Partenariat avec Emmaüs Connect qui offre la possibilité aux jeunes d'accéder à un ordinateur reconditionné à un faible coût.
- Mise à disposition de tickets de transport réseau TBM pour une mobilité en tram, covoiturage.

Savoir-Faire et Savoir-Etre

La culture numérique implique l'usage sûr et critique des techniques de la société de l'information. Il s'agit de l'informatique, du multimédia et de l'internet, qui désormais irriguent tous les domaines économiques et sociaux.

Connaissances

Les jeunes devront maîtriser les bases des techniques de l'information et de la communication (composants matériels, logiciels et services courants, traitement et échange de l'information, caractéristiques techniques, fichiers, documents, structuration de l'espace de travail, produits multimédias...). Ils devront également savoir :

- ✎ Que les équipements informatiques (matériels, logiciels et services) traitent une information codée pour produire des résultats et peuvent communiquer entre eux ;
- ✎ Que l'usage de ces outils est régi par des règles qui permettent de protéger la propriété intellectuelle, les droits et libertés des citoyens et de se protéger soi-même.

Attitudes

Le développement du goût pour la recherche et les échanges d'informations à des fins éducatives, culturelles, sociales, professionnelles doit s'accompagner d'une attitude responsable :

- ✎ Une attitude critique et réfléchie vis-à-vis de l'information disponible.
- ✎ Une attitude de responsabilité dans l'utilisation des outils interactifs.

Compétences

- Explorer (naviguer sur le web).
- Navigation (recours aux navigateurs, à leurs fonctionnalités et à leurs extensions, activation des hyperliens pour accéder aux ressources en ligne, manipulation et décodage des adresses URL...).
- Comprendre l'écosystème du web (distinguer adresses URL, adresses IP et termes de recherche, croiser les sources, évaluer les résultats selon les différentes stratégies de recherche...).
- Recherche (trouver l'information, requêtage par mots-clés, opérateurs de recherche et raccourcis clavier, recherche d'information en temps réel...).
- Crédibilité (faire preuve d'esprit critique, juger de la crédibilité d'une information, identifier les auteurs et les propriétaires des sites web et de leur contenu, croiser les informations, distinguer contenu original et contenu dérivé...).
- Sécurité (veiller à la sûreté des systèmes, des identités et du contenu, détecter certaines formes de cybercriminalité, chiffrer des données et des communications...).
- Construire (créer pour le Web).
- Composer pour le web (produire du contenu en ligne, insérer des hyperliens, du contenu multimédia dans une page web, élaborer des ressources web adaptées, identifier et utiliser les balises HTML, structurer une page web).

- Remixer (utiliser les œuvres sous licence libre, combiner plusieurs ressources multimédia, réaliser un produit original).
- Design et accessibilité (connaître et savoir modifier les différentes composantes d'une page web comme la palette de couleurs, le balisage, la structure technique...).
- Coder et scripter (expliquer les différences entre programmation côté client et côté serveur, construire des boucles et des tableaux fonctionnels, connaissance du code, usage de scripts...);
- Infrastructure (les différentes couches du Web, Web et Internet, export, protection et sauvegarde des données).
- S'impliquer (participer sur le Web).
- Partager et collaborer (partage de ressources, suivi des modifications, choix des solutions logicielles collaboratives, utilisation des outils synchrones et asynchrones pour communiquer avec des communautés, des réseaux, et des groupes en ligne).
- Participation communautaire (connaissance des usages, participation à des discussions synchrones et à des discussions asynchrones...).
- Vie privée (prise en compte des CGU, sécurisation des connexions non chiffrées, explication des méthodes de piratage, gestion de l'empreinte numérique d'un personnage en ligne, identification des données sensibles).
- Pratiques ouvertes (différencier les licences ouvertes des licences fermées, produire des documents dans des formats ouverts, contribuer à un projet libre ou open source).

Savoir-faire :

Les compétences que les jeunes vont pouvoir acquérir grâce à ces modules et qui pourront les aider dans leur recherche d'emploi (pour ceux qui en recherchent) :

- Maîtrise des ordinateurs, du langage informatique et du plateau
- Maîtrise des bases des vocabulaires spécifiques, et des cultures numériques
- Faire des propositions créatives et réalistes, travailler ses créations
- Traduire visuellement ses intentions de manière explicite à l'aide des outils
- Utiliser les TIC et logiciels, appréhender une scénographie
- Maîtriser des techniques usuelles de l'information et de la communication
- Compétences sociales et civiques
- La logistique et la technique
- La langue française et anglaise, les écritures

Qui leur permettront de :

- S'insérer socialement et professionnellement, d'être outillé et à jour sur le plan numérique.
- Mettre en œuvre les matériels et différents logiciels à des fins de création, d'exposition, de présentation, d'exploiter internet de manière critique, de diffuser et publier des données.
- Développer une culture artistique et technique.
- S'exprimer et d'expérimenter de façon sensible, l'espace
- Connaître des termes spécifiques aux différents arts et disciplines numériques
- Connaître des œuvres, et la relation espace et spectateur

Capacités :

- Situer des œuvres numériques.
- Identifier les éléments constitutifs de l'œuvre d'art (formes, techniques, significations, usages).
- Discerner entre les critères subjectifs et objectifs de l'analyse.
- Franchir les portes d'un lieu artistique et culturel, de s'y repérer, d'interagir, d'en retirer un acquis personnel. Être acteur.
- Créativité et curiosité artistique.
- Concentration et esprit d'initiative dans la mise en œuvre du projet culturel ou artistique, individuel et collectif. Ouverture d'esprit. Confiance en soi. Écoute.

Comportement

- Autonomie et responsabilité, solidarité.
- Concevoir et conduire un projet, l'évaluer.
- Faire preuve de curiosité et d'esprit critique.
- Travailler en équipe. Analyser, argumenter, critiquer, participer à la verbalisation, écouter et accepter les avis divers et contradictoires, en rendre compte.