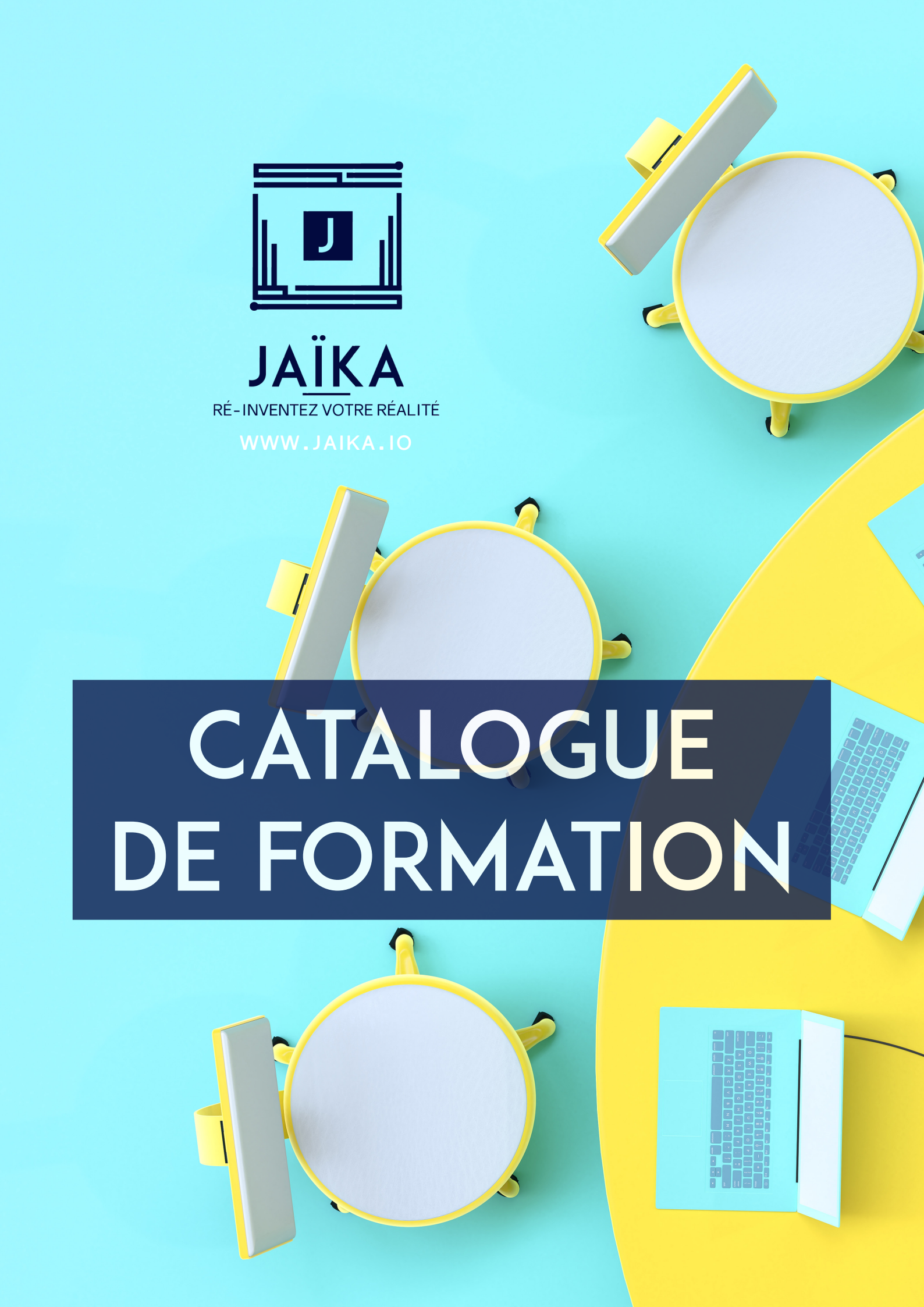
JAÏKA

RÉ-INVENTEZ VOTRE RÉALITÉ

WWW.JAIKA.IO



CATALOGUE DE FORMATION

Jaïka est une entreprise spécialisée dans la création de stratégies, de projets, de contenus numériques et innovants. Nous oeuvrons dans les domaines de la culture, du tourisme et du patrimoine, de la communication et du marketing.

Face à l'accélération de la transformation digitale, faces aux changements structuraux engendrés par la crise sanitaire, la formation aux outils numériques sapparait comme un enjeu vital pour tous. Soucieux de transmettre et d'accompagner au mieux les acteurs des secteurs dans lesquels nous travaillons, nous avons développé une offre de formation professionnelle.

Nos formations s'adressent aux musées, aux lieux culturels, aux artistes, aux guides touristiques et aux créatifs indépendants, aux chargés de communication qui ont besoin de se doter de toutes les compétences nécessaires pour développer leur art et/ou leurs activités grâce au numérique. Elles s'adressent aux professionnels qui veulent découvrir un secteur, un univers, un outil pour se spécialiser, monter en compétence, se tenir au courant, se mettre à la page ou simplement, découvrir de nouveaux horizons.

Nos formations s'adressent aussi à ceux qui ont besoin d'un souffle de créativité, d'un élan de dynamisme, d'une bouffée de fraicheur, d'une bonne dose de bonne humeur, à ceux qui aiment tester, explorer, s'aventurer, se questionner et surtout, partager.

Nous sommes pour une pédagogie qui place au coeur des process de formation, l'humain, l'échange, l'expérimentation, l'accompagnement individuel et pas à pas, la mise en situation pour des formations ciblées, courtes et opérationnelles. Nous sommes là pour vous.

JANAÏNE GOLONKA
Founder & CEO

NOS SECTEURS D'INTERVENTION

- culture, tourisme et patrimoine
- marketing et communication
- création numérique

LES PROFILS DE NOS STAGIAIRES ET DE NOS CLIENTS

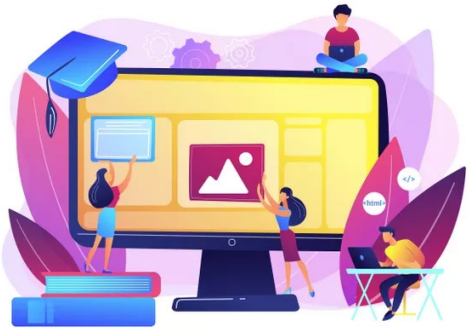
- Chargés de communication
- Chargés des publics
- Médiateurs
- Artistes
- Guides
- Responsables de développement
- Responsables marketing

- Institutions culturelles et patrimoniales, musées, sites historiques, lieux de mémoire, centres d'art, parcs naturels....
- Communes et communautés de communes,
- Entreprises
- Associations

NOS FORMATIONS SONT....

CIBLÉES

Pour découvrir ou pour explorer en profondeur un secteur, une thématique, une technologie...



COURTES & OPÉRATIONNELLES

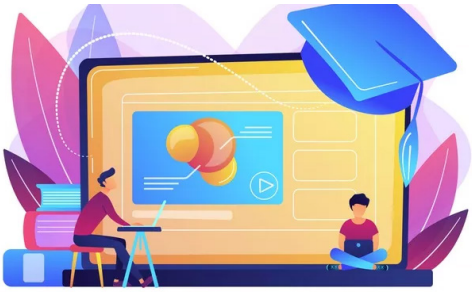
Conçues pour répondre aux attentes et aux emplois du temps chargés des professionnels

SUR MESURE

Pour répondre au mieux aux besoins de nos stagiaires, nous développons des parcours individualisés et des formations entièrement sur mesure de 1, 2 jours ou +

CONSTRUITES AVEC UNE PÉDAGOGIE...

par l'échange, par la mise en situation et l'expérimentation des outils numériques. Une démarche déjà mise en oeuvre avec succès par notre fondatrice bien avant la création de Jaïka.



EN LIGNE ET/OU EN PRÉSENTIEL

Nous proposons des sessions ouvertes 100% en ligne mais aussi des formations sur mesure en ligne ou présentiel, c'est vous qui choisissez !

POUR DES PROFESSIONNELS QUI...

ont des besoins très opérationnels, veulent acquérir des compétences spécialisées, veulent apprendre des choses qui vont, réellement leur servir, ont souvent peu de temps pour se former

NOS FORMATIONS SONT ÉLIGIBLES AU CPF

Grâce à notre partenaire Business + Conseil, toutes nos formations sont éligibles au CPF, votre compte formation. Elles peuvent donc être financées par les OPCO, le FNE, la Région et tous les financeurs de la formation professionnelle

Contactez nous pour en savoir plus : hello@jaika.io

Renseignez-vous sur votre crédit formation sur le site :
https://www.moncompteformation.gouv.fr/

UN PARCOURS INDIVIDUEL DE FORMATION

AVANT LA FORMATION

- entretien individuel préalable à la formation avec le formateur
- à tout moment possibilité d'échanges par mail et entretien par téléphone ou par visio avec le référent pédagogique si besoin

PENDANT LA FORMATION

- favorisation des échanges individuels avec le formateur (incitation au dialogue, échange individuel par chat pendant la formation…)
- apports individuels pendant les ateliers et les exercices à réaliser seul ou en petit groupe
- adaptation des horaires et des jours de formation en fonction des disponibilités et des moyens dont disposent les apprenants

APRÈS LA FORMATION

- référent pédagogique à disposition même après la fin de votre formation
- des liens, des documents, des ressources pour aller plus loin

LISTE DES FORMATIONS

PARCOURS
CULTURE & NUMÉRIQUE

- Valorisation du patrimoine et médiation numérique
- Réalités multiples : VR/AR/XR pour la Culture
- Les visites virtuelles : formes, formats, enjeux, publics
- Expositions virtuelles : formes, formats, enjeux, publics
- Les expositions immersives : histoire, enjeux, formes et formats
- Développer un projet pour casques de réalité virtuelle
- Développer un projet de réalité augmentée
- Créer un escape game
- Les réseaux sociaux et la médiation numérique
- Publics et numérique
- Financer un projet innovant

PARCOURS
COMMUNICATION & MARKETING

- Se lancer dans la communication numérique
- Guides, médiateurs, artistes et créatifs indépendants : s'approprier les outils numériques pour développer son activité
- Maîtriser les réseaux sociaux
- Marketing digital : tendances, outils et réseaux
- Réalités virtuelles (VR, AR, XR)

PARCOURS
CRÉATION NUMÉRIQUE

- Photoshop : acquérir les bases du traitement d'image
- Créer un visuel de communication
- Créer un visuel interactif
- Développer son site internet avec wix
- Créer du contenu pour le web et les réseaux sociaux
- Nouvelles écritures : de nouvelles manières d'écrire et de raconter des histoires

PARCOURS

CULTURE & NUMÉRIQUE

VALORISATION DU PATRIMOINE & MÉDIATION NUMÉRIQUE

7 HEURES
650 € HT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- connaître les nouvelles technologies et les dernières innovations en matière de valorisation numérique du patrimoine
- comprendre les enjeux du numérique pour la valorisation du patrimoine
- être capable de choisir la technologie la plus pertinente en regard des objectifs du projet de médiation, des publics et des moyens disponibles
- comprendre les enjeux du développement d'une stratégie de médiation numérique et acquérir des bases pour développer sa propre stratégie
- savoir décrypter les modèles économiques et les possibilités de financement des projets numériques

PRÉREQUIS

aucun

PROGRAMME

Module 1 / Tour d'horizon des tendances et des innovations en matière de médiation numérique

Un module pour découvrir les dispositifs qui sont mis en oeuvre par les institutions patrimoniales ainsi que les grandes tendances en matière de technologie mais aussi d'approche du public.

- Les publics de la Culture et le numérique
- Dispositifs interactifs
- Dispositifs immersifs
- Dispositifs participatifs

Module 2 / Etudes de cas

Ce module propose de se pencher plus en détail sur un panel de dispositifs de médiation culturelle et d'oeuvres nouveaux médias (expositions interactives, visites virtuelles, escapes games, film interactif, expériences immersives, videomapping...) afin de mieux comprendre les enjeux de chaque technologie, du processus de leur conception à la mise en exploitation mais aussi leurs publics.

- Expositions numériques
- Visites virtuelles
- Applications
- Jeux, serious game, expériences ludifiées
- Films et expériences audiovisuelles interactives
- Videomapping
- Expériences immersives
- Jeux, serious game, expériences ludifiées
- Films et expériences audiovisuelles interactives
- Videomapping
- Expériences immersives
- Autres

Module 3 / Modèles économiques et circuits de financement

Il existe de nombreux modèles de financements publics ou privés pour mettre en oeuvre un projet de médiation numérique, comment s'y retrouver ? Comment monter un dossier pour un appel à projet ou une subvention destinée à un projet de valorisation numérique ? Dans ce module : des pistes, des conseils, des études de dossiers.

- Nouvelles technologies et modèles économiques
- Financer un projet innovant : quelles possibilités ?
- Monter un dossier de subvention et pitcher son projet

Module 4 / Stratégie de médiation numérique

Un module pour comprendre comment développer une stratégie de médiation numérique, la planifier et la mettre en œuvre.

- l'importance de la stratégie
- travailler en collaboration
- comment monter une stratégie
- l'importance de revaloriser l'existant
- communiquer

Dates des sessions de formations collectives
jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

RÉALITÉS MULTIPLES : VR/AR/XR POUR LA CULTURE

7 HEURES
650 € HT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- comprendre la définition du concept de “réalité virtuelle”
- comprendre les spécificités des technologie de réalité virtuelle (VR), de réalité augmentée (AR), de réalité mixte (XR) en terme de technique, d’usage, de contenu, de diffusion
- être capable de monter un projet incluant une ou plusieurs technologies de réalité virtuelle
- découvrir et manipuler des outils de création

PRÉREQUIS

aucun

PROGRAMME

Module 1 / Définition des concepts et petite histoire des nouvelles technologies

Un module pour mieux comprendre les concepts de “réalité virtuelle”, “réalité augmentée”, ” réalité diminuée” ou encore “réalité mixte” mais aussi pour comprendre d’où elles viennent et comment elles sont entrées dans les musées et les établissements culturels.

- Les notions d’immersion et d’interaction
- Réalité virtuelle : un terme polysémique
- Réalité augmentée
- Réalité diminuée
- Histoire des technologies dans le secteur de la Culture et de la valorisation du patrimoine

Module 2 / Focus sur la réalité virtuelle

Ce module propose de découvrir les multiples formes de la réalité virtuelle (web 360, VR sociale, casques…) ainsi que les enjeux et les usages en terme de création, de production, de financement et de diffusion. Ce module propose également de découvrir des outils de création ainsi qu’un atelier pratique pour apprendre à créer soi-même une visite virtuelle simplifiée.

- Les usages de la réalité virtuelle pour la médiation culturelle
- Focus sur les publics
- Qu’est-ce que le web 360°
- VR : expériences de réalité virtuelle pour casques
- Comment rendre l’expérience plus sociale ?
- Produire un dispositif en réalité virtuelle : possibles, réalités, obstacles et enjeux
- Diffusion : lieux, circuits et itinérances, questions de droits,

Module 3/ Focus sur la réalité augmentée et la réalité mixte

Ce module propose un focus sur la réalité augmentée, sa définition, ses formes. Il aborde également les enjeux et les usages de la réalité augmentée sans oublier d'aborder les questions de financement et de diffusion. Comme dans le module précédent, il comporte un atelier pratique pour découvrir et apprendre à manipuler des outils de création.

- Visuels augmentés
- Lieux augmentés
- Jeux et applications
- Les réseaux sociaux et la réalité augmentée
- Casques et réalités augmentées ou diminuée ?
- Produire un dispositif de réalité augmentée
- Diffuser : lieux, temporalités

Module 4 / Modèles économiques et circuits de financement

Les modèles économiques et les circuits de financement classiques sont bouleversés par la nature hybride et innovante des nouveaux médias ce qui constitue à la fois une difficulté et à la fois une opportunité. Ce module présente un panorama des possibles et détaille des cas pratiques afin de montrer toutes les opportunités mais aussi les menaces qui peuvent peser sur un projet nouveau média.

- Circuits classiques de financement et nouveaux médias
- Circuits alternatifs
- Expérience gratuite ou payante : quels modèles possibles ? comment et pourquoi faire un choix ?

Dates des sessions de formations collectives
jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

LES VISITES VIRTUELLES :
FORMES, FORMATS, ENJEUX, PUBLICS

15 HEURES
1250 € HT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- comprendre la définition du concept de “visite virtuelle” et ses enjeux
- savoir choisir le dispositif technique en fonction des objectifs, des moyens, des publics visés
- être capable de piloter un projet de conception de visite virtuelle
- être capable de créer une visite virtuelle simple à partir d’une photosphère

PRÉREQUIS

aucun

PROGRAMME

Module 1 / Qu’est-ce qu’une visite virtuelle

Ce module introduit la formation en questionnant la notion de visite virtuelle. A l’aide d’outils créatifs et collaboratifs, il propose aux stagiaires d’établir une définition collective du concept.

Module 2 / Visite web, site internet et réseaux sociaux

Le web est le lieu de diffusion des visites virtuelles par excellence. Comment optimiser son site internet, créer un site dédié ou encore utiliser ses réseaux sociaux pour offrir au public une visite virtuelle au coeur d’un musée et de ses collections, d’une exposition ou encore d’un site historique, c’est ce que ce module propose de découvrir.

- Quel espace sur le web pour votre visite ?
- Scénario linéaire vs scénario interactif
- Réseaux sociaux, parcours et éditorialisation

Module 3 / Parcours, itinérances et applications

Comment faire entrer le virtuel dans un parcours de visite classique, sur site ? C’est ce que ce module propose de découvrir à travers plusieurs cas d’étude. Visite augmentée, gamifiée, entièrement virtuelle ou semi-virtuelle, virtualisation de parcours déjà existants ou création complète en partant de 0, découvrez les possibles et apprenez à concevoir un parcours de visite virtuelle attrayant, en accord avec vos objectifs, vos moyens, mais aussi les attentes de vos publics.

- Digitaliser un parcours existant
- Créer un parcours in-situ intégrant un volet virtuel
- Créer un parcours 100% virtuel
- Gamification, interaction, participation
- L’après parcours : que se passe-t-il ?
- Atelier pratique : Je crée mon parcours en ligne

Module 4 / Visites virtuelle et environnements 360°

Les visites à 360° sont en train de révolutionner la façon dont se visitent les établissements culturels et les sites historiques. Ce module propose de découvrir comment et pourquoi mettre en oeuvre un projet de visite virtuelle à 360°. Il propose un panel des différents formats possibles de la visite en photos 360° accessible sur Google par exemple, à la visite en 3D interactive accessible par casque et dans laquelle on peut se déplacer physiquement.

- Visite en photo 360°
- Visite en vidéo 360°
- Visites 3D
- Visites interactives
- Atelier pratique : Je crée ma visite virtuelle à partir de photosphères

Dates des sessions de formations collectives
jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

EXPOSITIONS VIRTUELLES : FORMES, FORMATS, ENJEUX, PUBLICS

15 HEURES
1250 € HT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- comprendre la définition du concept d'exposition virtuelle et être capable de reconnaître les différents formes ainsi que les publics auxquels elles se destinent.
- comprendre les enjeux de la mise en oeuvre d'une exposition virtuelle
- savoir choisir le dispositif technique en fonction des objectifs, des moyens, des publics visés
- être capable de piloter un projet de conception d'exposition virtuelle

PRÉREQUIS

aucun

PROGRAMME

Module 1 / Qu'est-ce qu'une exposition virtuelle

Ce module introduit la formation en questionnant la notion d'exposition virtuelle. A l'aide d'outils créatifs et collaboratifs, il propose aux stagiaires d'établir une définition collective du concept.

- La notion d'exposition virtuelle dans les Sciences de l'Information et de la Communication
- Construction d'une définition collective

Module 2 / Panorama des formes et des formats

Ce module propose de découvrir à travers un panorama détaillé et d'étude de cas concrets, les nombreux dispositifs d'exposition virtuelle qui existent aujourd'hui et que l'on rencontre dans les musées, les sites historiques et les établissements culturels, de la simple galerie slide aux reconstitutions immersives pour casques de réalité virtuelle.

- Site internet
- Réseaux sociaux
- Visites in-situ et parcours
- Applications
- Visites 360°

Module 3 / Scénarisation, interactivité et expérience utilisateur

Ce module aborde de façon très concrète les questions de scénarisation et d'expérience utilisateur. Comment raconter l'histoire des collections ou du patrimoine exposé, comment définir un parcours cohérent, choisir entre parcours linéaire et interactif, s'adapter au public, autant de questions qu'il faudra se poser et détailler avant de se lancer dans la conception d'un projet d'exposition virtuelle.

- Définir des objectifs
- Identifier le public visé, ses pratiques, ses attentes et ses freins
- L'expérience utilisateur : qu'est-ce que c'est ?
- Choisir la bonne histoire
- Développer un scénario
- L'écriture interactive : notions de base
- Atelier : imaginer votre histoire et développez votre propre scénario

Module 4 / Production

Dans cette partie, la formation aborde toutes les questions opérationnelles liées à la production d'une visite virtuelle.

- Recherche et production de contenus (image, vidéo, texte, visuels interactifs..)
- Recherche de prestataires : cahier des charges, veille réseau, prise de contact
- Suivre son projet

Module 5 : Atelier "à votre tour"

Cet atelier poursuit un double objectif : mettre en pratique les enseignements acquis pendant la formation, apprendre en expérimentant et continuer l'apport de compétences de manière plus individualisée en particulier la découverte et la manipulation d'outils de production. Les stagiaires pourront travailler sur des thématiques et des sujets qui leurs sont propres.

Dates des sessions de formations collectives
jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

LES EXPOSITIONS IMMERSIVES
HISTOIRE, ENJEUX, FORMES & FORMATS

7 HEURES
650 € HT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- comprendre les enjeux de l'immersion pour la médiation culturelle
- connaître les procédés et les technologies immersifs et savoir les mettre au service d'un projet d'exposition

PRÉREQUIS

aucun

PROGRAMME

Module 1 / Une histoire de l'immersion

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, l'immersion est une technique de communication utilisée depuis des milliers d'années pour transmettre des messages, des savoirs, des imaginaires. Des grottes de Lascaux aux expositions XXL de l'Atelier des Lumières, ce premier module propose de retracer l'histoire des dispositifs et des médiations immersives.

Module 2 / Immersion et médiation

Ce module propose un tour d'horizon des techniques et des procédés les plus utilisés dans l'immersion afin d'en comprendre les enjeux et l'impact auprès des publics.

- Pourquoi utiliser l'immersion ?
- La force du récit
- La place de l'émotion
- La place de l'imaginaire
- L'immersion visuelle
- L'immersion sonore
- L'immersion haptique et l'engagement du corps

Module 3 / Atelier pratique

Pour prolonger les enseignements et les mettre en pratique, ce dernier module sera consacré à un atelier créatif où les participants devront imaginer un concept de médiation immersive par petits groupes.

Dates des sessions de formation collectives : jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

DÉVELOPPER UN PROJET POUR CASQUES VR

15 HEURES
1250 € HT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- comprendre les enjeux de la création d'une expérience de réalité virtuelle
- savoir choisir le dispositif technique en fonction des objectifs, des moyens, des publics visés
- être capable de piloter un projet de conception d'un dispositif en réalité virtuelle

PRÉREQUIS

aucun

PROGRAMME

Module 1 / La VR, à quoi ça sert ? Panorama des usages

La réalité virtuelle réinvente la façon dont nous transmettons des savoirs, des patrimoines, des oeuvres d'art. Ce module propose un tour d'horizon des pratiques et des usages de la VR dans le secteur culturel, au sens large du terme.

- Développer ses publics et son offre
- Transmettre autrement
- Contextualiser
- Faire revivre ce qui a déjà eu lieu
- Montrer l'invisible
- Faire expérimenter une oeuvre, une histoire, un outil, un processus

Module 2 / Publics, médiation et espaces de diffusion

Ce module aborde la question des publics mais aussi de la médiation et des espaces dans lesquelles peuvent être diffusées les expériences de réalité virtuelle. Il s'intéresse d'abord à la compréhension des publics : qui sont-ils, que veulent-ils, qu'est-ce qui les intéresse, comment les toucher ? Il présente également les différents modes de diffusion ainsi que leurs atouts et leurs inconvénients.

- Qui sont les publics de la réalité virtuelle ?
- Comment imaginer, planifier et réaliser la médiation autour d'une expérience en réalité virtuelle
- Lieux de diffusion :
- In-situ
- Hors les murs : lieux physiques et lieux virtuels (Location Base, plateformes en lignes, réseaux sociaux..)

Module 3 / Matériel et équipements

De la création à la diffusion, la réalité virtuelle demande l'utilisation et la mise en oeuvre d'un certain nombre de compétences mais aussi d'équipement et du matériel parfois très spécifique. Ce module propose un tour d'horizon du matériel et des équipements nécessaires.

- Quel(s) casques choisir en fonction de vos objectifs, de l'expérience et des lieux de diffusion
- Création : découvrir les caméras, logiciels de montage, logiciel de scénarisation
- Diffusion : quels équipements ?

Module 4 / Scénarisation, interactivité et expérience utilisateur

Ce module aborde de façon très concrète les questions de scénarisation et d'expérience utilisateur. Comment raconter l'histoire des collections ou du patrimoine exposé, comment définir un parcours cohérent, choisir entre parcours linéaire et interactif, s'adapter au public, autant de questions qu'il faudra se poser et détailler avant de se lancer dans la conception d'un projet d'exposition virtuelle.

- Définir des objectifs
- Identifier le public visé, ses pratiques, ses attentes et ses freins
- L'expérience utilisateur : qu'est-ce que c'est ?
- Choisir la bonne histoire
- Développer un scénario
- L'écriture interactive : notions de base
- Atelier : imaginer votre histoire et développez votre propre scénario

Module 5 / Production

Ce module aborde toutes les questions opérationnelles liées à la production d'une visite virtuelle.

- Temporalités
- Méthodologie
- Recherche et production de contenus (image, vidéo, texte, visuels interactifs, objets et environnements 3D)
- Recherche de prestataires : préparer un cahier des charges, veille, réseau, prise de contact
- Suivre son projet
- Atelier Boîte à outils : outils de création pour la réalité virtuelle

Dates des sessions de formations collectives
jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

DÉVELOPPER UN PROJET DE RÉALITÉ AUGMENTÉE

15 HEURES
1250 € HT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- comprendre les enjeux de la création d'une expérience de réalité augmentée
- savoir choisir le dispositif technique en fonction des objectifs, des moyens, des publics visés
- savoir piloter un projet de conception d'un dispositif en réalité augmentée
- savoir créer un dispositif de réalité augmentée simple

PRÉREQUIS

aucun

PROGRAMME

Module 1 / Panorama des usages de la réalité augmentée :

La réalité augmentée réinvente la façon dont nous transmettons des savoirs, des patrimoines, des oeuvres d'art. Ce module propose un tour d'horizon des pratiques et des usages de la RA dans le secteur culturel, au sens large du terme avec l'expérimentation de dispositifs par les participants à partir de leur ordinateur ou de leur téléphone portable.

- Augmenter un lieu, un bâtiment, un monument : pourquoi, comment. Exemples de stratégies
- Augmenter un visuel (affiches, livres, panneaux d'exposition)
- Jeux augmentés (escape game, jeux d'enquête, applications pédagogiques..)
- Oeuvres augmentées et oeuvres animées / art numérique
- Les réseaux sociaux et la réalité augmentée

Module 2 / Scénarisation, interactivité et expérience utilisateur

Ce module aborde de façon très concrète les questions de scénarisation et d'expérience utilisateur. Quels sont les objectifs du projet, l'histoire, le support technologique et les espaces de diffusion ? Comment penser l'interactivité ? Comment raconter l'histoire des collections ou du patrimoine exposé, comment définir un parcours cohérent, trouver l'équilibre entre réel et virtuel, comment choisir entre parcours linéaire et interactif, s'adapter au public, autant de questions qu'il faudra se poser et détailler avant de se lancer dans la conception d'un projet de réalité augmentée.

- Définir des objectifs
- Identifier le public visé, ses pratiques, ses attentes et ses freins
- L'expérience utilisateur : qu'est-ce que c'est ?
- Choisir la bonne histoire
- Développer un scénario
- L'écriture interactive : notions de base

Module 3 / Production

Ce module aborde toutes les questions opérationnelles liées à la production d'une expérience de réalité augmentée.

- Temporalités
- Méthodologie
- Recherche et production de contenus (image, vidéo, texte, visuels interactifs, objets et environnements 3D)
- Recherche de prestataires : préparer un cahier des charges, veille, réseau, prise de contact
- Suivre son projet

Module 4 / Atelier créatif

Cette dernière partie de la formation laisse la place à l'expérimentation. Les stagiaires vont pouvoir tester des outils de création en réalité augmentée et créer leur propres supports (visuels enrichis, publications animées, panneaux d'exposition augmentée...)

Dates des sessions de formations collectives
jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

CRÉER UN ESCAPE GAME

15 HEURES
1250 € HT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- comprendre les enjeux de l'escape game dans les lieux culturels
- savoir créer un escape game

PRÉREQUIS

aucun

PROGRAMME

Module 1 / Escape game : définitions et tests

Ce premier module propose de définir l'escape game et de découvrir les formes et les formats qui existent. Mais quoi de mieux que d'expérimenter pour comprendre ? Après la présentation des formats, ce module propose aux participants de tester un escape game en ligne et de discuter ensuite de leur expérience, une façon d'aborder la construction de l'histoire et du scénario de manière pratique et concrète.

- Escape game in-situ
- Escape game en ligne
- Escape game mi physique / mi-digital
- Escape game à domicile

Module 2 / Les rouages de l'escape game

- La notion d'immersion
- Le taux de réussite
- De l'idée au scénario
- Le scénario et l'interactivité
- Créer des énigmes
- Boîte à outils
- Mettre en place son escape
- Le maître du jeu et l'animation
- Le debrief

Module 3 / Concevoir son escape game

Ce module propose aux participants de mettre en application immédiatement la formation et de créer, par groupes, leur propre escape game.

Dates des sessions de formation collectives : jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

LES RÉSEAUX SOCIAUX ET LA MÉDIATION NUMÉRIQUE

15 HEURES
1250 € HT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- comprendre les enjeux des réseaux sociaux pour la médiation numérique
- savoir développer un projet de médiation sur les réseaux sociaux
- connaître et manipuler des outils de création de contenus pour les réseaux sociaux

PRÉREQUIS

aucun

PROGRAMME

Module 1 / Les réseaux sociaux et la médiation culturelle

Ce premier module aborde l'intérêt des réseaux sociaux dans le cadre d'actions de médiation et de valorisation des patrimoines, leur fonctionnement et les multiples possibilités qu'ils offrent tout comme leurs limites.

Module 2 / Les réseaux à la loupe

Ce premier module propose de découvrir des projets menés sur les réseaux sociaux par des institutions culturelles. Il explore chaque réseau social pour proposer des exemples de cas concrets et de stratégies.

- Facebook
- Instagram
- Youtube
- Snapchat
- Pinterest
- Tik-tok
- Whatsapp
- et les autres

Module 3 / Atelier pratique : créer du contenu pour les réseaux

Dates des sessions de formation collectives : jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

PUBLICS ET NUMÉRIQUE

7 HEURES
650 € HT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- comprendre les enjeux du numérique dans le développement des publics
- comprendre les publics de la Culture et leurs pratiques numériques
- savoir repérer les profils des publics, leurs attentes et leurs freins
- savoir mettre en place des outils pour mieux connaître ses publics

PRÉREQUIS

aucun

PROGRAMME

Module 1 / Qui sont les publics de la culture numérique ?

Ce premier module propose de découvrir les profils des publics de la Culture par rapport au numérique, leurs pratiques, leurs attentes, leurs freins et leurs motivations.

- Jeunes publics
- Adolescents
- Étudiants
- Jeunes adultes
- Publics adultes
- Seniors
- Publics empêchés
- Touristes

Module 2 / Mieux connaître ses publics

Il existe de nombreux outils pour évaluer les publics, numériques ou non numériques. Ce module propose de faire un tour d'horizon de ces outils :

- Ouvrir le dialogue
- Google analytics et les données numériques
- Les sondages en ligne
- Les sondages in-situ
- Les entretiens
- Les actions participatives

Module 3 / Atelier pratique

Ce module propose aux participants de mettre en application les enseignements acquis pendant la formation. Ils devront mettre en place une stratégie d'enquête des publics en ligne via le web et les réseaux sociaux mais également préparer une grille d'entretien.

Dates des sessions de formation collectives : jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

FINANCER UN PROJET INNOVANT

7 HEURES
650 € HT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- comprendre les enjeux du financement de projets innovants
- comprendre les multiples possibilités de financement existants
- être capable de faire un montage financier propre à un projet

PRÉREQUIS

aucun

PROGRAMME

Module1 / Modèles économiques

Gratuit, payant, freemium ? Ce module s'intéresse aux modèles économiques actuels présentés à travers des cas d'étude concrets. Il expose aussi les questions qui sous-tendent le montage financier d'un projet innovant.

Module 2 / Développer une stratégie de financement

Il existe de multiples pistes de financements pour les projets innovants que ce module propose de passer en revue. Il propose également de réfléchir aux stratégies de montages financiers émanant de sources multiples et ayant donc des conséquences différentes sur la nature et la vie des projets.

- Les formes : appels à projets, laboratoires et résidences d'écriture, incubateurs
- Les financements publics
- Les financements privés
- Les financements participatifs

Module 3 / Présenter son projet

Pour obtenir des financements, il faut également être capable de présenter son projet de multiples manières, à l'écrit mais aussi à l'oral. Ce module propose d'explorer le montage et la mise en forme des dossiers mais il aborde également la question du pitch à l'oral avec des ateliers d'écriture et de présentation.

- Monter un dossier de financement : structures, écritures, relectures et mise en forme
- Pitcher son projet

Dates des sessions de formation collectives : jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

PARCOURS

COMMUNICATION & MARKETING

SE LANCER DANS LA COMMUNICATION NUMÉRIQUE

15 HEURES
1250 € HT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- comprendre les enjeux de la communication
- comprendre les enjeux du numérique dans la communication
- découvrir des outils de base et apprendre à les manipuler

PRÉREQUIS

aucun

PROGRAMME

Module 1 / Communication : mutations, logiques et réseaux

Qu'est-ce que la communication aujourd'hui ? C'est un secteur qui a beaucoup évolué depuis que les premiers théoriciens de la communication s'en sont emparés à la fin des années 50. Ce module expose les évolutions du secteur, un retour dans l'histoire de la communication. Il montre les mutations des pratiques d'hier à aujourd'hui. Il détaille les usages et les tendances actuelles de la communication notamment sur le web et les réseaux sociaux à la fois les pratiques des publics et celles des professionnels.

- Théories et histoires de la communication
- La révolution numérique
- Panorama des pratiques et des tendances
- Le lexique de la communication numérique

Module 2 / Identité, valeurs et positionnement

Avant la mise en œuvre de toute action de communication, chaque porteur de projet doit définir son identité, son positionnement, ses valeurs, en bref, qui il est. Ce module insiste sur l'importance de construire une stratégie sur mesure, de développer un écosystème digital propre à chaque projet et son porteur. Il questionne les participants sur leurs pratiques et la raison d'être de leurs projets pour les inviter à travailler sur leur image, leur positionnement et les valeurs qu'ils veulent afficher et communiquer, ainsi que leur identité visuelle et graphique.

- Créer et développer son identité
- Définir son positionnement et ses valeurs
- Identité visuelle et graphique

Module 3 / Stratégies numériques : Concevoir sa campagne digitale

Ce module très opérationnel accompagne les stagiaires pas à pas dans la conception de leurs campagnes de communication numérique.

- Définir ses objectifs
- Identifier les cibles
- Définir le message
- Choisir les bons outils
- Elaborer un budget et un planning prévisionnel
- Evaluer sa stratégie

Module 4 / Atelier « Ma communication numérique »

Les participants vont travailler sur leur propre stratégie de communication accompagnés par le formateur.

Dates des sessions de formations collectives
jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

GUIDES, MÉDIATEURS, ARTISTES ET CRÉATIFS INDÉPENDANTS :
S'APPROPRIER LES OUTILS NUMÉRIQUES POUR DÉVELOPPER SON ACTIVITÉ

15 HEURES
1250 € HT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- comprendre les enjeux des outils numériques pour le développement d'une activité culturelle et touristique
- découvrir des clés, des outils, des méthodologies pour développer son activité
- découvrir des outils pour mettre en valeur une oeuvre, un art, une création

PRÉREQUIS

aucun

PROGRAMME

Module 1 / La communication numérique
- Qu'est-ce que la communication numérique : définition, enjeux
- Panorama des pratiques et des tendances
- Le lexique de la communication numérique

Module 2 / Identité, valeurs et positionnement
Avant la mise en œuvre de toute action de communication, chaque porteur de projet doit définir son identité, son positionnement, ses valeurs, en bref, qui il est et ce qu'il veut transmettre. Ce module insiste sur l'importance de construire une stratégie sur mesure, de développer un écosystème digital propre à chaque projet et son porteur. Il questionne les participants sur leurs pratiques et la raison d'être de leurs projets pour les inviter à travailler sur leur image, leur positionnement et les valeurs qu'ils veulent afficher et communiquer, ainsi que leur identité visuelle et graphique.
- Créer et développer son identité
- Définir son positionnement et ses valeurs
- Identité visuelle et graphique

Module 3 / Créer des contenus, exposer son art et développer de nouveaux liens avec les publics
Ce module questionne la médiation qui est l'une des spécificités de la communication culturelle et propose aux participants de découvrir comment ils peuvent continuer à faire leur métier et développer leurs activités grâce au numérique.
- Exposer, entre réel et virtuel
- Ecrire, raconter : la narration, la médiation et le web
- Rencontrer, échanger - visio conférences, réseaux sociaux...
- Créer - art numérique : panorama des possibles

Module 4 / Stratégies numériques : Concevoir sa campagne digitale

Ce module très opérationnel articule étroitement enseignement théorique et application pratique pour accompagner les stagiaires pas à pas dans la conception de leurs campagnes de communication numérique.

- Définir ses objectifs
- Identifier les cibles
- Définir le message
- Choisir les bons outils
- Elaborer un budget et un planning prévisionnel
- Evaluer sa stratégie

Dates des sessions de formations collectives
jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

MAÎTRISER LES RÉSEAUX SOCIAUX

15 HEURES
1250 € HT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- comprendre les enjeux de la communication sur les réseaux sociaux
- comprendre les enjeux et les usages des réseaux sociaux les plus utilisés
- être capable de choisir le.s bon.s réseau.x et développer une stratégie pour communiquer efficacement
- apprendre à développer sa communauté

PRÉREQUIS

aucun

PROGRAMME

Module 1 / Communiquer sur les réseaux sociaux

Les réseaux sociaux se multiplient et font partie des outils incontournables du communiquant 2.0. Mais d'où viennent-ils, comment fonctionnent-ils, quels sont les enjeux d'une campagne social media ? Ce module propose une petite histoire des réseaux sociaux ainsi qu'une analyse de leur fonctionnement tant leur potentiel que leurs défauts.

- Petite histoire des réseaux sociaux
- Qu'est-ce qu'il se passe dans nos têtes et derrière nos écrans ?
- Les réseaux sociaux au service de vos campagnes de communication : enjeux et limites

Module 2 / Les réseaux à la loupe

Il existe une multitude de réseaux sociaux, des réseaux superstars comme Facebook, Instagram ou Tik-tok aux réseaux moins connus mais qui sont parfois tout aussi intéressants. Ce module propose une revue des réseaux ainsi que les pratiques et les usages de chacun d'entre eux.

- Facebook
- Instagram
- Twitter
- Tik-tok
- Youtube
- Linkedin
- Pinterest
- Whatsapp
- Snapchat
- Et les autres...

Module 3 / Stratégies et méthodologies

Ce module très opérationnel accompagne les stagiaires pas à pas dans la conception de leurs campagnes de communication social media.

- Mettre en place sa campagne
- Réaliser un audit
- Définir ses objectifs
- Identifier les cibles
- Définir le message
- Choisir les bons réseaux sociaux
- Elaborer une stratégie de contenu
- Faire de la publicité et du sponsoring
- Elaborer un budget
- Elaborer un planning prévisionnel
- Community building
- Suivre sa campagne
- Evaluer sa stratégie
- Gérer, modérer et développer ses réseaux : la boîte à outils

Module 4 / Atelier pratique

Les participants vont continuer à travailler sur leur stratégie, leurs réseaux, leurs supports de communication accompagnés par le formateur.

Dates des sessions de formations collectives
jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

MARKETING DIGITAL :
TENDANCES, OUTILS ET RÉSEAUX

7 HEURES
650 € HT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Définir une stratégie commerciale digitale
- Détecter des opportunités commerciales grâce aux outils digitaux
- Entrer en contact avec des prospects (grâce aux outils digitaux)
- Découvrir les techniques pour améliorer sa visibilité et sa notoriété sur le web
- Évaluer, entretenir et animer son réseau relationnel pour optimiser sa démarche commerciale
- Exploiter les réseaux internet pertinents pour développer son réseau relationnel

PRÉREQUIS

aucun

PROGRAMME

Module 1 / Marketing & Digital : enjeux, changements et opportunités

Ce premier module plonge les participants dans le monde du marketing digital en présentant les mutations du secteur notamment avec le numérique. Il met en lumière les évolutions, les tendances, les opportunités qu'offrent les outils digitaux.

Module 2 / Préparer votre plan de vol

Cette deuxième partie de la formation plus opérationnelle présente des outils méthodologiques pour aider les stagiaires à poser les bases de leurs stratégies marketing.

- Poser un diagnostic
- Connaître, comprendre et développer sa communauté
- Typologie : portraits individuels et portraits de groupe
- Comment interagir et fidéliser votre communauté grâce au digital
- Suivre de près sa communauté : audience analysing
- Définir vos Buyers Personas
- Des objectifs SMART, des critères de suivi et des indicateurs de performance
- Smart
- Kpis & digital ?
- Utiliser et revaloriser l'existant
- Un parcours client unique et cohérent

Module 3 / Booster votre stratégie digitale

Cette troisième partie de la formation propose aux stagiaires de découvrir quelques uns des nombreux outils et stratégies qui existent actuellement pour développer leur marketing digital.

- Moteurs de recherche, référencement, SEO/SEA
- Obtenir des recommandations
- Favoriser les partenariats et les collaborations
- Content marketing, pourquoi et comment développer une stratégie de contenu ?
- Bien utiliser les images, infographies, visuels : formes et, formats
- Boostez votre emailing
- Ecrire et publier sur le web : les blogs et microblogs, articles, compte-rendus et autres publications à lire en ligne
- Les publications online et offline : livres blancs, livres physiques, plateformes d'édition
- La vidéo et le web
- Les podcasts
- Le live
- Social content, social selling
- Les réseaux sociaux
- Les usages du mobile
- Du virtuel dans le réel : offline et phygital
- Street marketing
- Evénementiel
- VR, AR, XR for business

Module 4 / Piloter votre stratégie

Cette dernière partie de la formation présente des outils pour permettre aux participants de piloter et gérer leurs stratégies digitales.

- Créer un tableau de Bord
- Les CRM
- Marketing automation

Dates des sessions de formations collectives
jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

RÉALITÉS VIRTUELLES (VR, AR, XR)

7 HEURES
650 € HT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Savoir définir la réalité virtuelle et la réalité augmentée, repérer les technologies et les usages associés
- Comprendre le fonctionnement des technologies de réalité virtuelle et augmentée
- Comprendre les enjeux des dispositifs de réalité virtuelle et augmentée pour la communication et le marketing
- Savoir utiliser le potentiel immersif et émotionnel des nouvelles technologies pour diffuser un message et booster une campagne

PRÉREQUIS

aucun

PROGRAMME

Module 1 / Réalité virtuelle, réalité augmentée, réalité mixte : des réalités multiples

Ce premier module aborde la difficile question de la définition des technologies de réalité virtuelle, de réalité augmentée et de réalité mixte. Il invite les stagiaires à réfléchir aux concepts qui sont en jeu derrière ces technologies en particulier l'immersion, l'interaction et la scénarisation.

- Petite histoire de la réalité virtuelle
- Définitions et concepts

Module 2 / Réalités virtuelles

Ce module propose un focus sur la réalité virtuelle. Du web Vr aux casques, il explore le fonctionnement et les multiples formes de la réalité virtuelle.

- Typologies VR : technologies et fonctionnement
  - Le web 360
  - Les casques de réalité virtuelle
  - Les salles immersives
- Le petit lexique de la VR
- La réalité virtuelle au service de la communication et du marketing
- Se lancer dans la réalité virtuelle :
  - Définir son projet
  - Matériel et logiciels
  - Concevoir un scénario immersif et interactif
  - Chercher des prestataires
  - Trouver des financements
  - Diffuser

Module 3 / Réalités augmentées

La réalité augmentée a de multiples usages que ce module propose de découvrir.

- Comment fonctionne la réalité augmentée ?
- Typologie des technologies et des usages
- Augmenter l'espace
- Augmenter un objet ou une publication
- Google lens et autres outils de recherche visuelle
- Se lancer dans la réalité augmentée
- Définir son projet
- Matériel et logiciels
- Scénariser son projet
- La production des contenus
- Coûts de production et financements
- Diffuser

Dates des sessions de formations collectives
jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

PARCOURS

CRÉATION NUMÉRIQUE

PHOTOSHOP
ACQUÉRIR LES BASES DU TRAITEMENT D'IMAGE

7 HEURES
650 € HT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- comprendre le fonctionnement de base de Photoshop
- se familiariser avec l'interface et les outils de base
- acquérir les bases essentielles de Photoshop pour redimensionner, recadrer, retoucher les couleurs et les imperfections d'une photo
- maîtriser les principaux détourages d'images
- préparer un visuel pour l'impression ou pour le Web

PRÉREQUIS

aucun

PROGRAMME

Module 1 / Découvrir Photoshop
- Interface et outils
- Les espaces de travail

Module 2 / Modifier une image
- Importer une image
- Modifier les dimensions
- Adapter la taille de l'image
- Définitions, Résolutions
- Détourer ses images
- Corriger la chromie

Module 3 / Les images pour l'impression ou le Web
- Les modes colorimétriques (R.V.B. et C.M.J.)
- Les profils de couleur
- Les règles pour l'impression ou l'affichage sur un écran
- Les principaux formats d'image
- Préparer ses images

Module 4 / Utiliser les calques et modes de fusion
- Les différents types de calque (pixel, réglage, texte, forme, dynamique)
- Création, duplication, chaînage, groupe de calques
- Appliquer des modes de fusion aux calques
- Gérer les calques

Module 5 / Retoucher une photo
- Dupliquer, supprimer les imperfections d'une image (outil tampon et outils correcteurs)
- Utiliser le pinceau et le crayon
- Dupliquer une zone de l'image
- Les filtres et les effets

Dates des sessions de formation collectives : jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

CRÉER UN VISUEL DE COMMUNICATION

7 HEURES
650 € HT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- connaître les tendances de la création graphique
- maîtriser les règles de la création et de la composition d'un visuel de communication
- savoir adapter une charte graphique à un visuel de communication
- apprendre à manipuler des outils de création graphique

PRÉREQUIS

aucun

PROGRAMME

Module 1 / Identité visuelle

- Les tendances de la création graphique
- Qu'est-ce qu'un visuel de communication efficace ?
- Quelle identité donner à vos visuels ?
- Elaborer une charte chromatique

Module 2 / Préparer votre visuel

- Comment bien s'organiser
- Quelques règles de droit et autres mentions obligatoires

Module 3 /Images et composition

- Quelques règles de composition
- Où trouver des images ?
- Retoucher une image
- Trouver les polices
- Décliner votre visuel pour des formats différents

Module 4 / Atelier pratique

Créer un visuel de communication pour votre entreprise et ses déclinaisons

Dates des sessions de formation collectives : jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

CRÉER UN VISUEL INTERACTIF
(DÉBUTANT)

7 HEURES
650 € HT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- comprendre la notion d'interactivité appliquée au visuel
- découvrir et apprendre à manipuler des outils pour créer des visuels interactifs

PRÉREQUIS

aucun

PROGRAMME

Module 1 / La notion d'interactivité appliquée au visuel
- Définition du concept d'interactivité
- Quelles interactivités possibles autour du visuel : études de cas

Module 2 / Préparer votre visuel
- Définir le projet
- Créer le visuel de base
- Développer des contenus pour enrichir le visuel

Module 3 / Monter votre visuel
- Boîte à outils : quel logiciel pour quel visuel ?
- Atelier pratique et tests outils

Dates des sessions de formation collectives : jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

CRÉER SON SITE INTERNET AVEC WIX

7 HEURES
650 € HT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- comprendre le fonctionnement et l'environnement de Wix
- apprendre à manipuler les outils pour créer un site internet
- avoir les clés pour développer le site internet et le trafic

PRÉREQUIS

aucun

PROGRAMME

Module 1 / Qu'est-ce que Wix ? Présentations

- Une plateforme pour créer et gérer des sites internets
- Une plateforme de gestion marketing et communication

Module 2 / Débuter sur wix

- Choisir l'offre Wix qui correspond à votre projet : nom de domaine, hébergement et assistance
- Forfait Wix : Connect domain, Combo, Unlimited et e-Commerce
- Installation et paramétrage
- Création et transfert de nom de domain
- Choisir son thème ou son template selon la catégorie de l'activité
- Architecture et fonctionnalités : préparer un cahier des charges et une maquette

Module 3 / Graphisme et mise en page

- Reprendre votre charte graphique
- Créer et structurer des pages
- Détail des outils
- App Market et ajout d'applications
- Logos, favicon, colonnes, footer...

Module 4 / Développer votre site et générer du trafic

- Référencement
- Administration du site
- Réseaux sociaux
- Outils marketing
- Suivi des statistiques et optimisation de l'expérience utilisateur

Dates des sessions de formation collectives : jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

CRÉER DU CONTENU POUR LE WEB ET LES RÉSEAUX

15 HEURES
1250 € HT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Savoir développer une stratégie de contenu
- Apprendre à manipuler des outils de création numérique
- Connaître les modalités de diffusion des contenus multimédia sur le web et les réseaux sociaux

PRÉREQUIS

aucun

PROGRAMME

Module 1 / Une stratégie de contenus

Ce module expose aux participants l'importance et les enjeux d'une bonne stratégie de contenus.

- Attirer l'attention
- Développer son image
- Développer sa communauté
- Contenus et créativité
- Organisation, planification et anticipation

Module 2 / Le texte

Dans ce module les stagiaires apprendront toutes les bonnes pratiques de l'écriture web et profiterons des ateliers pour exercer leurs plumes

- Ecrire et publier pour les blogs
- Ecrire pour les réseaux sociaux
- Les textes sur les sites internet

Module 3 / L'image

Ce module propose d'explorer toutes les facettes de l'image 2D ou 3D. Il s'articule entre présentations théoriques, cas pratiques et ateliers créatifs afin que les participants puissent expérimenter eux-mêmes les outils de création.

- Le visuel sous toutes ses formes (et formats)
- La photo : captation, retouche + atelier pratique
- Les infographies : présentation + atelier pratique
- Créer un visuel et le décliner
- Créer un visuel interactif

Dates des sessions de formation collectives : jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

Module 4 / Vidéo et animation

Ce module propose de découvrir et d'explorer l'univers de la vidéo et de l'animation :

- La vidéo promotionnelle
- Le teaser vidéo
- Les vidéos animées et le motion design
- Créer des story et des diaporamas animés
- Créer des gifs

Dates des sessions de formations collectives
jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

NOUVELLES ÉCRITURES
DE NOUVELLES MANIÈRES D'ÉCRIRE ET DE RACONTER DES HISTOIRES

7 HEURES
650 € HT

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- découvrir les nouvelles technologies et les nouveaux formats de narration
- découvrir et expérimenter des oeuvres nouveaux médias
- comprendre les enjeux et les limites des nouvelles écritures
- découvrir l'écosystème des nouvelles écritures : profils, métiers et compétences, réseau
- découvrir et manipuler des outils pour mieux comprendre le processus de créatif

PRÉREQUIS

aucun

PROGRAMME

Module 1 / Nouvelles écritures : définitions
- C'est quoi les nouvelles écritures ?
- Le concept d'interactivité
- Le concept d'immersion
- Atouts et limites

Module 2 / Panorama des nouvelles écritures
- Site web et narration
- Film interactif
- Réalité virtuelle
- Réalité augmentée
- Parcours et narrations mobiles
- Lieux, espaces et narration environnementale

Module 3 / Ecosystèmes, réseaux
- Quels métiers, quelles compétences ?
- Réseaux de création / circuits de production
- Réseaux de diffusion
- Réseaux de financement

Module 4 / Atelier d'écriture
Cet atelier est conçu comme une mini-résidence d'écriture pendant laquelle les participants vont développer un projet nouveau média.

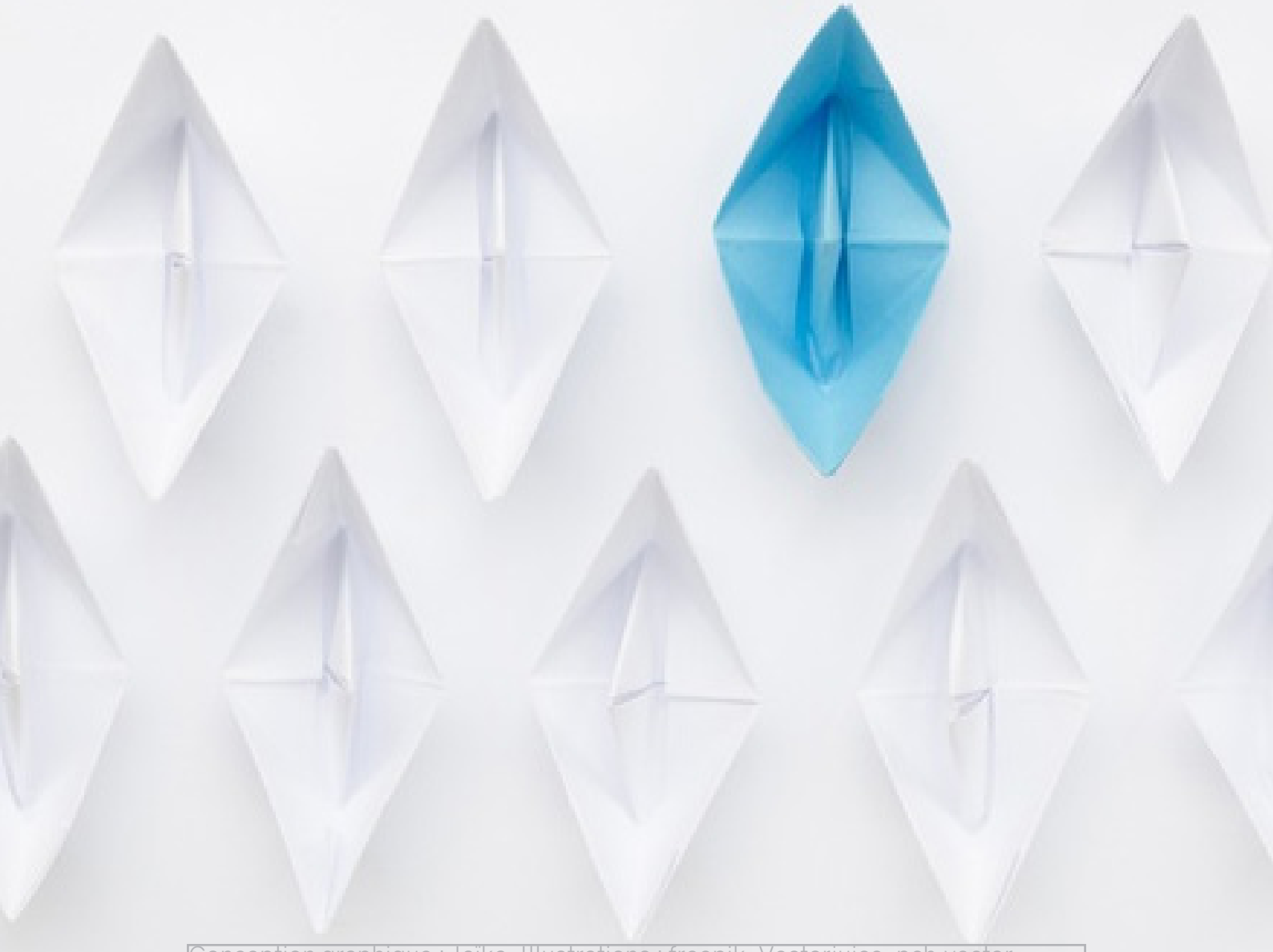
Dates des sessions de formation collectives : jaika.io

Les tarifs s'appliquent pour les sessions collectives, pour les formations individuelles, intra et sur mesure : nous consulter

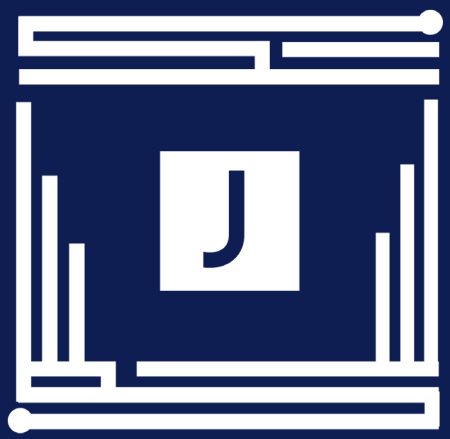
RÉFÉRENT PÉDAGOGIQUE

Janaïne Golonka

Contact
hello@jaika.io



Conception graphique : Jaïka. Illustrations : freepik, Vectorjuice, pch.vector



JAÏKA

RÉ-INVENTEZ VOTRE RÉALITÉ