

Programme de formation

Construire un projet de médiation transmédia

Objectifs :

Le transmédia est un processus de construction narrative permettant de raconter des histoires à travers plusieurs média principalement liés au numérique. Par le recours à la narration transmédia il devient possible de déployer des projets de médiation culturelle interactifs mettant au centre les expériences des utilisateurs et prolongeant la mission de développement culturel de la structure. Cette formation permet de saisir les enjeux de la médiation transmédia et fournit des repères méthodologiques.

A l'issue de cette formation, les participants seront notamment en mesure de :

- saisir les enjeux de la narration transmédia
- mobiliser les spécificités des différents média
- appréhender les enjeux de l'expérience des utilisateurs
- écrire et projeter une narration transmédia
- maîtriser les différents types d'extensions narratives
- disperser les éléments narratifs à travers plusieurs canaux de diffusions
- engager un projet de médiation transmédia

A l'issue de cette formation, la structure sera en mesure de renforcer la relation avec ses publics par leur implication dans une relation numérique transmédia.

Publics et prérequis :

Cette formation s'adresse aux personnes chargées de la communication, des relations publiques et de l'action culturelle. Elle est ouverte à des participants issus du monde du spectacle vivant, de l'univers muséal et patrimonial, du champ des arts plastiques. Elle est également accessible aux agents des collectivités territoriales sensibilisés à ces questions.

Méthodes pédagogiques et moyens techniques :

Cette formation est organisée sous forme d'apports théoriques et d'atelier pratique. Elle se nourrit des situations professionnelles des participants et d'études de cas de projets transmédia réalisés dans le secteur culturel. Un accès Internet par participant est prévu.

Durée :

14 heures.

Programme :

Au cours de cette formation seront notamment abordées les thématiques suivantes :

Appréhender le concept de transmédia
ses liens avec la littérature et le cinéma
ses liens avec l'univers du jeu de rôle et du jeu vidéo

les expériences menées par les industries culturelles
les expériences menées dans le secteur culturel

Mettre au centre l'expérience des utilisateurs
la notion de UX (user experience)
les expériences immersives et les jeux à réalité alternée (ARG)
l'extraction comme outil de médiation
le public créateur de contenu : une relation interactive

Utiliser différents média
presse papier, radio et télévision
Internet et Web
tablettes et smartphones

Déployer une narration non linéaire
l'axe narratif central, colonne vertébrale de la narration
les événements transmédia
des personnages et des mondes plausibles

Mobiliser des outils existants
les réseaux sociaux : Twitter, Facebook...
le Web 2.0 : blog, forum...
les fonctionnalités smartphone : géolocalisation...

Validation des acquis et évaluation :

La méthode pédagogique est centrée sur des allers et retours entre contenus théoriques et questionnements en rapport avec la situation professionnelle des stagiaires. En conséquence, la validation par le formateur des acquis de la formation, de la compréhension des questions abordées et de l'évolution des compétences se fait tout au long de l'action par un système de questions/réponses, d'exercices, de questionnaires et d'échanges entre les participants et lui même. Une attestation de suivi de formation est remise à chaque participant à l'issue du module. Elle précise les dates de réalisation et le volume horaire suivi.

Documentation :

La documentation pédagogique remise aux participants est composée de fiches techniques, d'articles de fond et d'une bibliographie.