

Programme de formation

S'initier au Web 3

Objectifs :

Les évolutions du Web ont toujours apporté leur lot de bouleversements dans les pratiques culturelles, leurs inventivités de production et de diffusion, leur système économique même. Les acteurs culturels se doivent de discerner dans l'ensemble des nouvelles technologies et des nouveaux termes - Web 3, blockchains, NFT, métavers - et derrière les ambiguïtés d'usage, les enjeux stratégiques d'utilisation de ces techniques dans leur domaine, patrimonial ou de création, et ce, au profit des artistes ou des nouvelles formes d'accès à la culture.

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

- comprendre les enjeux du web 3 (ou décentralisé et sémantique)
- saisir les ambitions affichées des principaux acteurs de l'Internet
- comprendre les utilisations des blockchains, tokens et NFT
- saisir les volontés contradictoires des « metavers » au regard de l'écologie

A l'issue de cette formation, la structure ou la compagnie seront en mesure d'évaluer leurs enjeux de développement s'ils s'emparent de ces nouveaux outils technologiques.

Publics et prérequis :

Cette formation s'adresse à toutes personnes œuvrant dans le développement culturel qu'elles aient des fonctions stratégiques ou opérationnelles.

Méthodes pédagogiques et moyens techniques :

Cette formation articule des apports de connaissances à des illustrations et exemples tirés de la pratique professionnelle de l'intervenant. Elle alterne des temps d'apports théoriques avec de nombreux travaux en groupes.

Durée :

7 heures.

Programme :

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

Questionner de nouvelles présences, de nouveaux services et de nouveaux savoirs

- par la réalité augmentée / avec la réalité virtuelle
- avec l'arrivée de l'IA générative

Dresser un panorama des usages pour comprendre les usages de demain

- à partir des usages mobiles et des réseaux sociaux
- à partir de l'Internet des objets et de la réalité augmentée
- dans les domaines des musées et dans ceux du spectacle vivant
- dans le « play to earn money » des jeux vidéo

Saisir les enjeux de l'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité numérique

- comprendre les enjeux de l'authentification et de la signature d'un objet numérique, des creatives commons, licences globales, DRM et plateformes de streaming aux NFT

- saisir les métamorphoses des instances de légitimation et des tiers de confiance (art, netart et popculture)

- saisir la désintermédiation possible et la recréation de valeur au profit des artistes

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 :

A l'issue de la formation, un support informatique sera remis aux participants.