

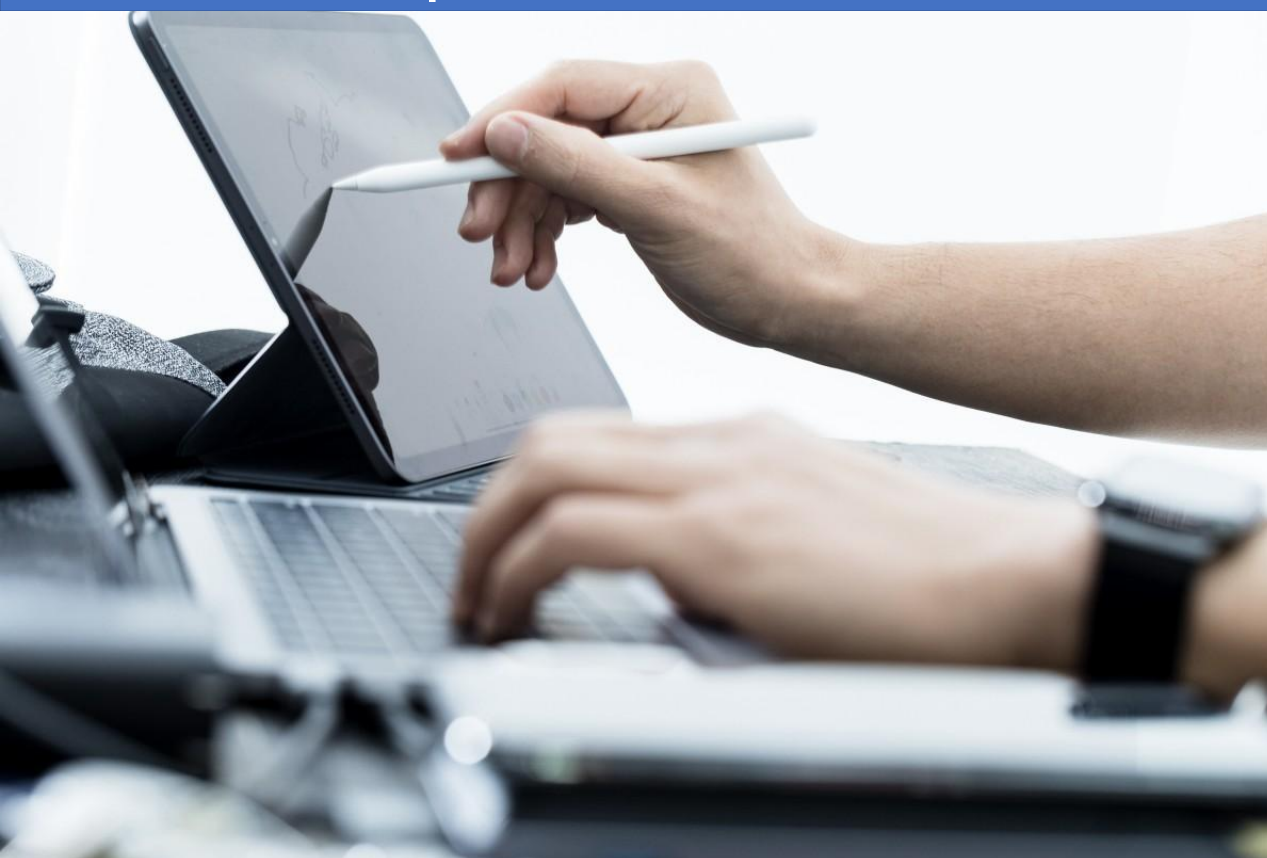


## PAINT THE BIT

Rethinking artistic  
and creative  
competences and  
job  
profiles

# 2024

## R2.6 - Manuel de mise en œuvre de la formation professionnelle Paint the Bit



Cofinancé par  
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les vues et opinions exprimées n'engagent que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni l'Union européenne ni l'autorité chargée de l'octroi ne peuvent en être tenues pour responsables.

2024

## Table des matières

- 1) Introduction
- 2) Instructions relatives à la mise en œuvre de la plateforme Paint the Bit
- 3) Séquences possible de la formation et de l'apprentissage mis en œuvre par le prestataire d'EFP
- 4) Recommandations aux prestataires d'EFP pour la mise en œuvre du module PtB
- 5) Recommandations aux prestataires d'EFP pour l'évaluation du module PtB



## 1) Introduction

Ce document a été développé dans le cadre du projet Paint the Bit - Rethinking artistic and creative competencies and job profiles in a renewed labour market and social trends - par les partenaires du projet E-Juniors (coordinateur du projet), CENTRO STUDI CITTA DI FOLIGNO ASSOCIAZIONE, In Progress, CSI CENTER FOR SOCIAL INNOVATION LTD et BEST Institut für berufsbezogene Weiterbildung und Personaltraining GmbH (chef de projet).

Il s'agit d'un manuel destiné aux prestataires d'EFP (enseignement et formation professionnels) qui explorent la mise en œuvre du programme d'EFP. Pour ce faire, il prend en compte les étapes formelles (dans les cours de spécialisation), non formelles (dans les MOOC) et informelles (sur le lieu de travail). Il applique l'approche systématique de la sécurité de la qualité EQAVET.

Le document s'appuie sur les résultats développés dans le cadre de ce projet, en particulier les tâches mises en œuvre lors du développement des programmes d'enseignement et de la mise en œuvre des tests ("pilotes") dans chacun des cinq pays partenaires (c'est-à-dire la France, l'Italie, l'Espagne, l'Autriche et Chypre).

Les lecteurs ciblés sont les professionnels de l'EFP qui doivent mettre en œuvre la formation Paint the Bit au sein de leur système éducatif et de leurs services. Ce document est conçu pour présenter des modèles de mise en œuvre adaptés aux apprenants, les professionnels de l'industrie de la culture et de la créativité (ICC) souhaitant développer des compétences numériques de base et avancées, ainsi qu' une culture numérique adaptée répondant aux besoins d' aujourd'hui dans toute l'Europe. Des détails sur la méthodologie de l'EFP, la méthodologie d'apprentissage, le cadre des résultats d'apprentissage et la validation, ainsi que sur la contribution à la normalisation, peuvent être trouvés dans les documents complémentaires produits par le consortium Paint the Bit. Le contenu des modules est accessible via la plateforme du projet.

Pour rappel, la méthodologie de formation professionnelle proposée par Paint the Bit est basée sur la création de nouveaux formats de formation en ligne (MOOC - Massive Open Online Course) et de contenu numérique (Open Education Resources). La méthodologie d'apprentissage adoptée applique les principes de la formation pour adultes, amenant les artistes apprenants à devenir des "sujets actifs de leur apprentissage", améliorant leurs compétences existantes en stimulant des connexions utiles et une complémentarité professionnelle entre les participants. Les compétences abordées dans le programme Paint the Bit couvrent des compétences générales - non techniques - telles que la communication et l'esprit d'entreprise, mais elles sont toutes liées et intégrées dans les compétences numériques de base, ce qui renforce l'alphabétisation numérique. En outre, la spécialisation est assurée dans des domaines liés à la numérisation, tels que la création et la distribution de contenu numérique, les technologies de l'information et la propriété intellectuelle.



Les chapitres suivants fourniront aux experts de l'EFP des informations spécifiques sur la manière d'utiliser la plateforme Paint the Bit, détailleront les possibilités de formation et d'apprentissage qui se sont avérées efficaces dans les phases de test mises en œuvre et incluront des recommandations validées par les participants des pilotes et par les partenaires du projet. Cette version finale du document a été révisée suite à la finalisation des projets pilotes de Paint the Bit.



## 2) Instructions relatives à la mise en œuvre de la plateforme Paint the Bit

CENTRO STUDI CITTA DI FOLIGNO ASSOCIAZIONE, hébergeur de la plateforme PtB qui contient les détails du programme et du contenu d'apprentissage, a fourni les détails suivants sur l'environnement d'apprentissage virtuel :

Le centre MOOC (Massive Open Online Course) conçu pour les professionnels du secteur créatif et culturel fait partie du programme de formation modulaire développé par le projet PtB. Il vise à améliorer les compétences clés des artistes liées aux compétences numériques et transversales qui sont fondamentales pour eux dans la nouvelle ère après COVID-19.

Le MOOC est basé sur le système MOODLE qui permet de s'inscrire facilement, de naviguer dans la plateforme virtuelle et d'utiliser son contenu et ses fonctionnalités. Les aspects clés que les groupes d'utilisateurs ciblés (à savoir les artistes et leurs enseignants ou tuteurs) doivent connaître pour entrer et accéder aux contenus et aux fonctionnalités de la plateforme sont les suivants :

- Inscription
- Navigation
- Droits et possibilités
- Caractéristiques de la plate-forme
- Autres

Pour mieux les comprendre, un tutoriel individuel et détaillé présentant la plateforme et ses composants est disponible en anglais ici : [https://drive.google.com/drive/folders/1j-yFctnDgiaYIOB\\_TLGhzl2PvW1JQEaQ](https://drive.google.com/drive/folders/1j-yFctnDgiaYIOB_TLGhzl2PvW1JQEaQ)

Ce document est mis à dispositions de toutes les personnes inscrites sur la plateforme. Il a été traduit dans les langues des partenaires du PtB : français, grec, allemand, italien et espagnol.



### 3) Reproduction possible de la formation et de l'apprentissage mis en œuvre par le prestataire d'EFP

Le cadre européen de référence pour l'assurance qualité dans l'enseignement et la formation professionnels (EQAVET) est un cadre de principes communs à partir duquel les utilisateurs peuvent choisir les descripteurs et les indicateurs qu'ils jugent les plus pertinents par rapport aux exigences de leur système d'assurance qualité.

L'EQAVET applique un cycle général d'amélioration continue, ce qui lui permet de s'adapter à toutes sortes d'approches. Il suggère les phases génériques de *planification, de mise en œuvre, d'évaluation et de révision* pour renforcer la qualité de l'EFP initial et continu. Il a déjà été utilisé dans un large éventail d'environnements d'apprentissage de l'EFP (par exemple, dans l'apprentissage en milieu scolaire et en milieu professionnel) et dans tous les types d'apprentissage (numérique, présentiel ou mixte) qui sont dispensés par des prestataires publics et privés.

Lorsqu'ils envisagent de mettre en œuvre le cours de PtB, les prestataires d'EFP peuvent commencer par planifier et envisager l'enchaînement et la combinaison des environnements et des types d'apprentissage mentionnés ci-dessus.

Cette partie du manuel met en évidence les principaux résultats de la phase pilote du projet et les besoins de soutien recueillis par les participants aux tests dans les situations d'EFP à travers les pays du projet. Elles sont présentées dans les sous-chapitres suivants de manière à aider tout prestataire d'EFP dans une situation similaire à planifier au mieux et à mettre en œuvre le programme d'études en EFP au sein de son organisme de formation.

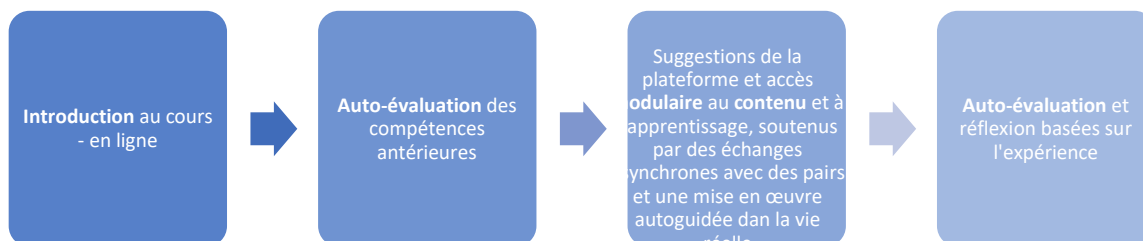
Afin de tenir compte du degré d'autonomie, de flexibilité, de soutien et de financement des prestataires d'EFP, les sous-chapitres mettent en évidence des distinctions entre les différentes formes possibles de mise en œuvre.

#### 3.1) Suggestions pour la mise en œuvre d'une formation en ligne pure

##### Sans soutien d'un tuteur

Si le cours est mis en œuvre **sous la forme d'une formation en ligne autoguidée**, il est recommandé de suivre la séquence suivante pour chaque cours :





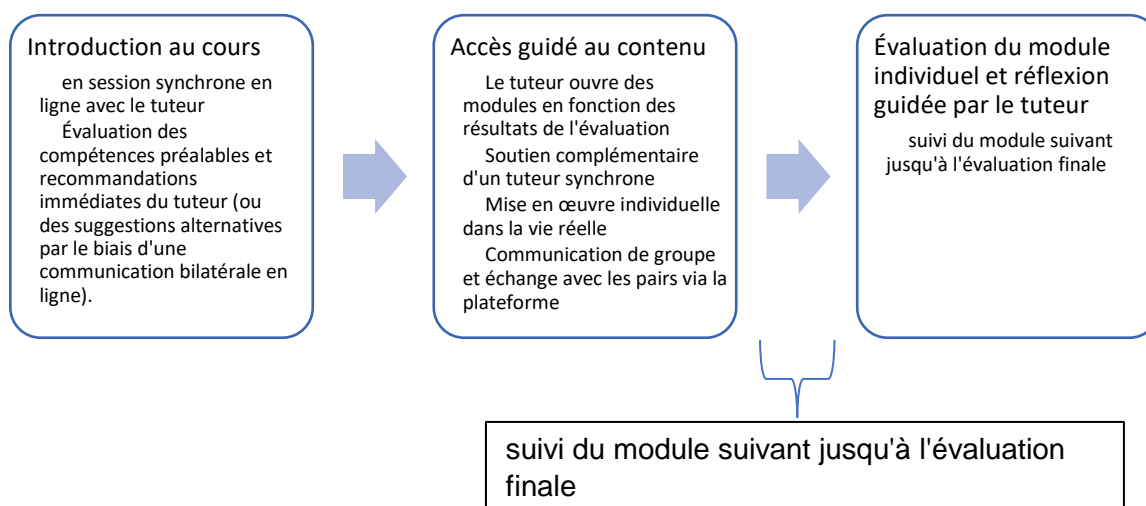
Ce schéma convient mieux aux apprenants qui ont des connaissances informatiques, qui sont habitués aux formations d'apprentissage tout au long de la vie qui sont motivés pour suivre un cours par eux-mêmes. La plateforme en ligne fournit un soutien approprié. C'est pourquoi elle n'a pas besoin d'un financement ou d'un soutien supplémentaire important. Elle peut être introduite en tant que ressource supplémentaire et accompagnée de manière flexible par des cours mis en œuvre par les prestataires d'EFPP. Même les prestataires d'EFPP ayant un faible degré d'autonomie pourraient recommander ce type de mise en œuvre à leurs apprenants.

Au cours de la mise en œuvre du projet pilote, aucune leçon spécifique n'a été tirée ni aucune recommandation supplémentaire n'a été identifiée pour enrichir les détails proposés.



## Avec le soutien d'un tuteur

Les apprenants qui veulent avancer à leur rythme et qui sont à l'aise avec l'apprentissage en ligne, mais qui ont besoin d'échanger avec d'autres, peuvent trouver plus facile de suivre un cours en ligne accompagné par un tuteur qui les aide et les guide tout au long du cours. La séquence suivante est recommandée pour ce type de cours :



Ce type de mise en œuvre, qui nécessite l'intervention des tuteurs et du personnel chargé de travailler sur la plate-forme avec les apprenants, requiert un certain financement ou un certain soutien. Il peut néanmoins être introduit en tant que ressource supplémentaire au sein d'autres cours mis en œuvre par les prestataires d'EFP ou peut être utilisé comme seule source de formation. Ainsi, les prestataires d'EFP ayant un faible degré d'autonomie pourraient facilement recommander ce type de formation à leurs apprenants.

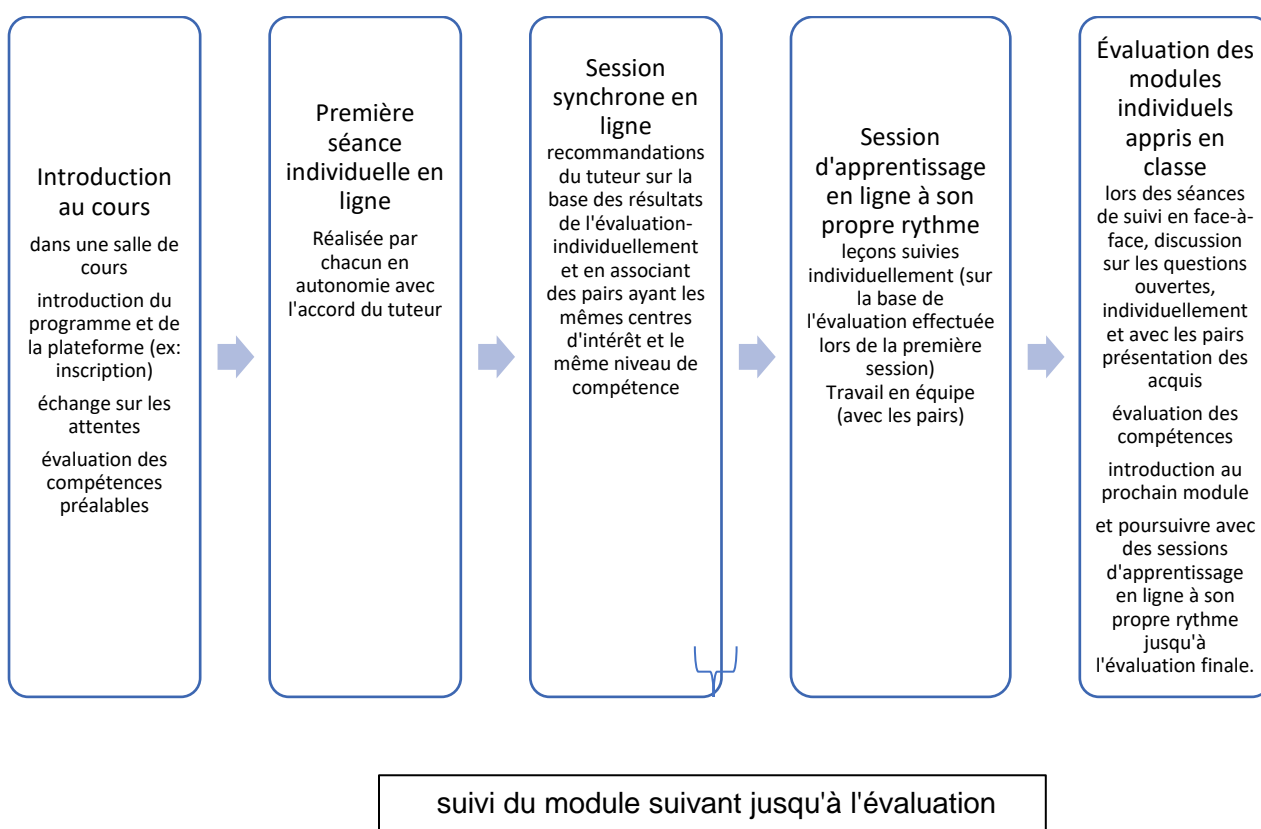
Au cours de la mise en œuvre du projet pilote, aucune leçon spécifique n'a été tirée ni aucune recommandation supplémentaire n'a été identifiée pour enrichir le modèle proposé.





### 3.2) Suggestions pour un mode d'apprentissage mixte

Dans l'apprentissage mixte, les différents types de formation sont combinés de telle sorte qu'il est possible d'intégrer les avantages de chacun en compensant les inconvénients de l'autre. De nombreux apprenants sont encore habitués à suivre une formation dans un centre/une école où ils doivent se rendre et se rencontrer à une certaine heure. Pour beaucoup d'apprenants, le face-à-face est un élément essentiel de la formation leur permettant ensuite de continuer à apprendre en ligne à leur propre rythme et échanger avec un tuteur et/ou leurs pairs, qu'ils les connaissent déjà grâce à un contact personnel. La combinaison de ces deux modes - en présence et en ligne à son propre rythme - peut motiver de nombreux apprenants et limiter le décrochage. La séquence ci-dessous est conseillée dans ce type d'approche :

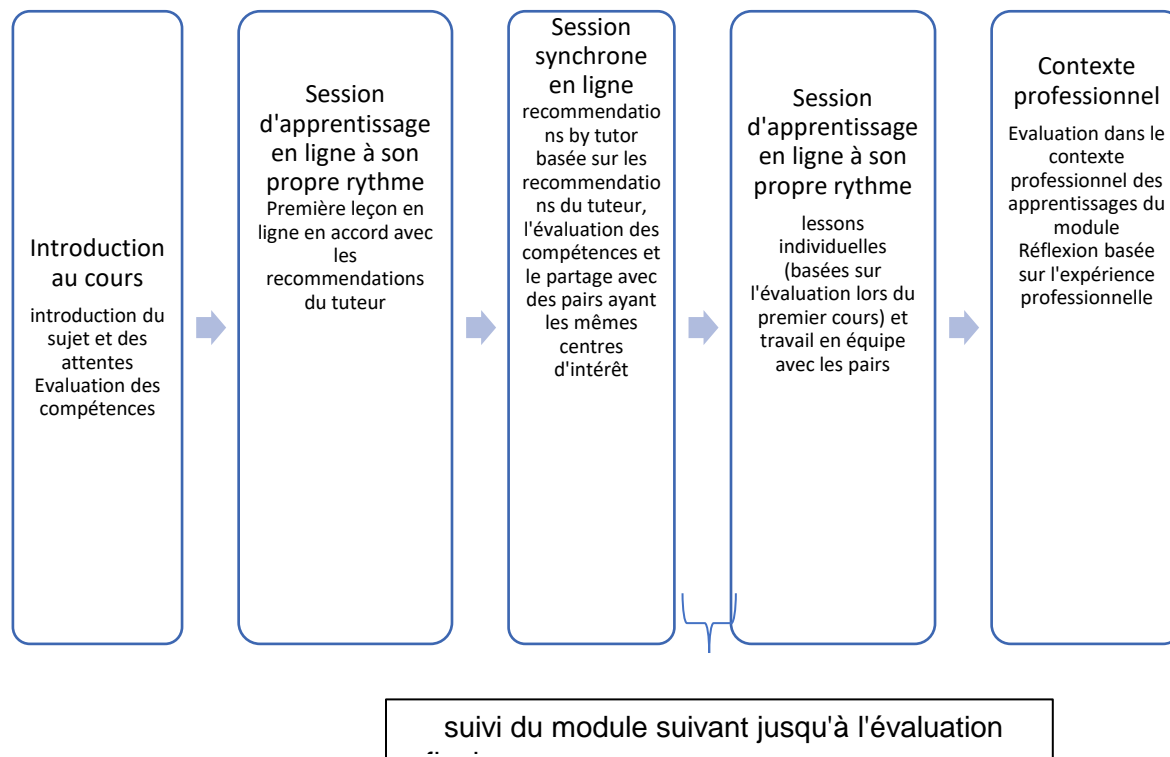


Comme les suggestions de mise en œuvre précédentes, la séquence ci-dessus peut être introduite en tant que ressources supplémentaires aux cours proposés par les prestataires d'EFPP. La mise en œuvre n'est plus limitée aux cours en ligne. Les prestataires d'EFPP disposant d'un degré d'autonomie moyen pourraient organiser ce type de formation pour leurs apprenants à condition de disposer d'infrastructure et de matériel de cours validés qu'ils pourraient adopter et adapter à leurs besoins. Cette variante nécessiterait un financement ou un soutien plus important en raison de l'infrastructure de la salle de classe et du personnel nécessaire.



### 3.3) suggestions de situations de formation/apprentissage sur le lieu de travail

La mise en œuvre de l'apprentissage dans un contexte professionnel peut contribuer à améliorer le transfert des connaissances et des aptitudes, et à mettre en pratique des compétences spécifiques qui doivent être répétées pour être maîtrisées. Pour ces raisons, une variante des séquences suivantes peut être particulièrement adaptée au groupe d'apprenants des professionnels du secteur de l'industrie de la culture et de la créativité (ICC) :



En ce qui concerne la flexibilité et l'autonomie au niveau des prestataires d'EFP, cela peut être plus facile pour ceux qui disposent d'un degré encore plus élevé de flexibilité et d'autonomie. Compte tenu du personnel et de l'infrastructure nécessaires, ce type de mise en œuvre nécessiterait le soutien d'un enseignant, d'un tuteur et d'un formateur dans le milieu de travail.

Toutefois, une version simplifiée pourrait être mise en œuvre par des apprenants autoguidés du groupe des professionnels de l'ICC qui mettraient en œuvre les leçons apprises dans leur contexte artistique.

Au cours de la mise en œuvre du projet pilote, aucune leçon spécifique n'a été tirée ni aucune recommandation supplémentaire n'a été identifiée pour enrichir le schéma proposé.



#### 4) Recommandations aux prestataires d'EFPP pour la mise en œuvre des modules PtB

Afin de faciliter la préparation et la mise en œuvre des modules, les pages suivantes donnent un aperçu de ce que les différents cours et unités offrent en matière de matériel d'apprentissage/de formation et de ce qu'il est recommandé de préparer dans le cadre d'une formation guidée.

Cours : **Compétences spécifiques en matière de communication**

Auteurs : BEST Institut für berufsbezogene Weiterbildung und Personaltraining GmbH

**Résultats d'apprentissage** : Les apprenants doivent...

(Connaissances)	(Compétences)	(Autonomie)
Connaître la structure et les éléments clés des situations typiques de communication orale avec un public artistique (potentiel)	S'exprimer dans des situations professionnelles lorsqu'il s'agit de s'adresser à des clients (potentiels) de l'art afin de les informer sur l'art en question	Être capable de préparer un discours (par exemple pour une exposition/un événement artistique) individuellement et de parler à des clients potentiels de l'art lors d'événements

**Durée d'apprentissage suggérée** : 1 heure

**Description du matériel** : L'introduction offre une vue d'ensemble du cours et présente le modèle de l'iceberg ainsi que les trois types de communication. Les parties suivantes explorent la communication verbale, les obstacles et la prise de parole en public. Une dernière partie donne un aperçu de la narration dans les discours publics.

En outre, il existe des liens vers des vidéos et un quiz (quatre questions fermées basées sur le contenu).

**Pré-requis/travail préparatoire recommandé** : Si vous organisez un cours de communication, vous pouvez utiliser le contenu en ligne comme introduction générale. Pour un cours animé par un formateur, il serait recommandable d'organiser des jeux de rôle (par exemple, l'un des participants est l'artiste, l'autre est un amateur d'art), de laisser les participants préparer un discours qui pourrait être revu par les pairs ou un monologue sur leur œuvre d'art. Aucune préparation supplémentaire n'est nécessaire avant d'inclure le matériel de cours en ligne.

**Matériel de soutien requis**: accès à l'internet avec des téléphones portables, des tablettes ou des ordinateurs et des haut-parleurs/écouteurs pour visionner les vidéos proposées.

**Toute autre recommandation** : aucune



**Cours : Les bases du marketing pour les artistes**

Auteurs : BEST Institut für berufsbezogene Weiterbildung und Personaltraining GmbH

Résultats d'apprentissage : Les apprenants doivent...

(Connaissances)	(Compétences)	(Autonomie)
Connaître les bases du marketing dans le domaine de l'art et les tendances du marketing dans le secteur de l'art	Planifier en fonction des éléments clés une stratégie de marketing personnel	Utiliser les outils de marketing en fonction de la stratégie de marketing individuelle et les réadapter sur la base de leur propre expérience

**Durée d'apprentissage suggérée : 1 heure**

**Description du matériel :** La formation en ligne explore une vue d'ensemble dans l'introduction du cours pour fournir quelques opportunités d'apprentissage pratique avec des exemples qui peuvent aider à promouvoir sa propre œuvre d'art. Les parties suivantes explorent les bases du marketing artistique et les outils pour les artistes, un exemple de marketing mix et une stratégie de marque. En outre, un travail de réflexion est proposé aux participants du secteur des industries créatives et culturelles (ICC) pour les aider à trouver et à définir leur propre marque, leur valeur, à explorer un type adapté d'étude de marché à petite échelle afin d'élaborer une stratégie et des tactiques individuelles. Le cours explore également certaines tendances actuelles de la scène artistique qui sont liées à d'autres cours présentés au sein de PtB, notamment les NFT (jetons non fongibles), la technologie de la blockchain, les droits de propriété intellectuelle et l'intelligence artificielle dans le ICC.

Ce cours en ligne propose un quiz à la fin (c'est-à-dire trois questions fermées) ; des ressources supplémentaires permettent d'apprendre à partir d'exemples concrets de la scène artistique.

**Pré-requis/travail préparatoire recommandé :** Étant donné que le contenu est basé sur des connaissances traditionnelles en marketing qui ont été adaptées aux ICC, un tuteur pourrait souhaiter approfondir les différentes théories du marketing. L'objectif principal est d'engager les participants dans un travail de réflexion. Le tuteur pourrait souhaiter préparer avec eux des stratégies de marketing individuelles.

**Matériel de soutien requis:** Les participants doivent disposer d'un accès à Internet avec une connexion Wi-Fi stable pour accéder au cours sur des téléphones portables, des tablettes ou des ordinateurs. Il est également recommandé d'avoir des haut-parleurs ou des écouteurs pour regarder les vidéos et les podcasts proposés.

**Toute autre recommandation :** aucune



Cofinancé par  
l'Union européenne

*Financé par l'Union européenne. Les vues et opinions exprimées n'engagent que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni l'Union européenne ni l'autorité chargée de l'octroi ne peuvent en être tenues pour responsables.*

Cours : **Gestion d'entreprise pour les artistes**

Auteurs : Centro Studi Citta Di Foligno Associazione

Résultats d'apprentissage : Les apprenants doivent...

(Connaissances)	(Compétences)	(Autonomie)
Connaitre les étapes à suivre pour la gestion d'une entreprise artistique dans un "monde intelligent".	Vendre ses propres œuvres d'art, s'entourer de talents, être orienté vers la croissance et développer un modèle d'entreprise intelligent (c'est-à-dire une entreprise qui utilise les données et la technologie).	Valoriser son propre travail en tant qu'artiste dans le cadre d'un modèle d'entreprise intelligent

**Durée d'apprentissage suggérée** : 1 heure

**Description du matériel** : Ce cours aborde les aspects essentiels de la gestion d'entreprise, spécialement conçus pour les artistes. Il couvre des sujets tels que la planification, la mise en œuvre de stratégies, le suivi des résultats, l'organisation, l'attribution des tâches, etc. Le cours comprend une étude de cas complète, des exemples de méthodes et d'outils de gestion pertinents pour le domaine artistique, des conseils pratiques, une échelle d'auto-évaluation et un quiz pour évaluer les connaissances. En outre, il fournit des ressources recommandées telles que des vidéos, des podcasts et des livres pour améliorer les compétences de l'artiste en matière de gestion d'entreprise.

**Pré-requis/travail préparatoire recommandé** : Avant de commencer le cours, les participants sont encouragés à se familiariser avec le concept de gestion d'entreprise pour les artistes. Le cours suggère également la création d'un modèle où les apprenants peuvent documenter des méthodes et des outils efficaces applicables à leurs projets artistiques.

**Matériel de soutien requis**: Les participants doivent disposer d'un accès à Internet avec une connexion Wi-Fi stable pour accéder au cours sur des téléphones portables, des tablettes ou des ordinateurs. Il est également recommandé d'avoir des haut-parleurs ou des écouteurs pour regarder les vidéos et les podcasts proposés.

**Toute autre recommandation** : Assurer l'accès à différents appareils comme solution de secours en cas de problèmes techniques pendant le cours.



**Cours : Compétences en matière de gestion**

Auteurs : Centro Studi Citta Di Foligno Associazione

Résultats d'apprentissage : Les apprenants doivent...

(Connaissances)	(Compétences)	(Autonomie)
Connaître les compétences techniques, conceptuelles et interpersonnelles pour organiser la continuité des activités ;	Mieux comprendre les consommateurs et le contexte organisationnel dans lequel ils évoluent ; planifier et gérer des projets	Planifier et la déléguer des tâches dans le cadre de constellations collaboratives afin d'assurer la continuité de l'activité

**Durée d'apprentissage suggérée : 1 heure**

**Description du matériel :** Ce cours vise à améliorer les compétences de gestion des participants, en couvrant les compétences essentielles nécessaires à un leadership efficace, à la motivation, à l'organisation, à la planification et à la résolution de problèmes. Le contenu comprend une exploration des trois catégories principales de compétences de gestion : les compétences techniques, conceptuelles et de gestion des personnes. Le cours aborde les principales compétences managériales, les 12 compétences fondamentales en matière de gestion et fournit une étude de cas pour illustrer l'importance de l'écoute active. Il propose également une échelle d'auto-évaluation pour mesurer les compétences des participants et des suggestions sur la manière de développer davantage leurs compétences de gestion.

**Pré-requis/travail préparatoire recommandé :** Avant de commencer le cours, il est conseillé aux participants de se familiariser avec le concept de compétences de gestion et de réfléchir à l'importance du développement de ces compétences dans leurs rôles respectifs. En outre, ils seront invités à réfléchir à des méthodes ou outils spécifiques pertinents pour leur travail, qui seront discutés plus en détail au cours de la formation.

**Matériel de soutien requis:** Les participants doivent avoir accès à l'internet avec une connexion Wi-Fi fiable pour accéder au contenu du cours en ligne sur des téléphones portables, des tablettes ou des ordinateurs. Il est recommandé d'utiliser des haut-parleurs ou des écouteurs pour regarder les vidéos et les podcasts proposés.

**Toute autre recommandation :** Il est recommandé d'avoir des appareils de secours disponibles en cas de problèmes techniques pendant le cours. Les participants sont encouragés à s'engager activement dans le processus d'apprentissage et à demander un retour d'information à leurs supérieurs ou à leurs pairs afin d'améliorer leurs compétences en matière de gestion.



**Cours : Compétences organisationnelles**

Auteurs : E-Juniors

Résultats d'apprentissage : Le apprenants doivent acquérir la capacité de structurer l'espace de travail et de travailler efficacement.

(Connaissances)	(Compétences)	(Autonomie)
Connaître les mesures et outils concrets de planification et de structuration pour organiser son travail	Planifier les tâches et structurer le travail de manière efficace	Être capable d'entretenir un espace de travail afin de contribuer au respect des délais et à l'organisation efficace du travail.

**Durée d'apprentissage suggérée** : 1 heure.

**Description du matériel** : Ce cours est disponible en ligne pour les apprenants souhaitant renforcer leurs compétences en matière d'organisation du travail, de coordination des activités, de gestion des événements, des tâches et des projets et de respect des délais. Il propose une étude de cas concrète d'une entreprise ayant développé une collaboration asynchrone, des exemples de méthodes et d'outils d'organisation fréquemment utilisés sur le lieu de travail, des conseils et des suggestions utiles, ainsi qu'une échelle d'auto-évaluation et un quiz pour évaluer ses connaissances. Enfin, des propositions de vidéos, de podcasts et de livres sont partagées avec l'apprenant pour approfondir son travail.

**Pré-requis/travail préparatoire recommandé** : La première étape consiste à se familiariser avec le concept de compétences organisationnelles et à établir des idées sur ce que cela signifie pour l'apprenant et dans quel but il pourrait être intéressant de développer ces compétences au travail. Ensuite, le tuteur propose un modèle dans lequel les apprenants peuvent écrire quelques méthodes ou outils intéressants pour leur travail.

**Matériel de soutien requis**: Un accès à Internet avec une bonne connexion Wi-Fi pour les téléphones portables, les tablettes ou les ordinateurs et des haut-parleurs/écouteurs pour regarder les vidéos et les podcasts proposés.

**Toute autre recommandation** : s'assurer d'avoir différentes options pour les appareils en cas de problèmes techniques rencontrés pendant le cours.



Cours : Compétences collaboratives

Auteurs : E-Juniors

Résultats d'apprentissage : Les apprenants doivent...

(Connaissances)	(Compétences)	(Autonomie)
Connaitre la différence entre la collaboration et le travail d'équipe ; les différentes techniques de collaboration (en ligne et hors ligne)	Etre multitâches, travailler de manière autonome et s'adapter aux méthodes de travail d'autrui	Faire preuve de flexibilité et compenser lorsqu'un collaborateur contribue moins au travail collectif, faire preuve de respect à l'égard des collaborateurs et de leur travail

**Durée d'apprentissage suggérée** : 1 heure.

**Description du matériel** : La formation en ligne explore une vision générale de ce que sont les compétences de collaboration et décrit pourquoi ces compétences et techniques sont importantes. Elle explique la différence entre la collaboration et le travail d'équipe et leur complémentarité. Elle propose des techniques de collaboration qui peuvent être appliquées, y compris des exemples tirés de la vie quotidienne, tant au travail que dans la vie privée. Il donne des conseils sur le développement des compétences et l'adoption des bonnes techniques.

En outre, il contient des liens vers des vidéos, des livres, des podcasts et un quiz (cinq questions fermées basées sur le contenu).

**Pré-requis/travail préparatoire recommandé** : Ce module est une bonne introduction à l'apprentissage destiné à favoriser le travail au sein d'un groupe, d'une entreprise ou pour toute personne souhaitant développer ses compétences. Il peut être utile de préparer le travail en le transformant en cours interactif. Il serait intéressant de laisser les participants répondre ensemble aux nombreuses questions qui se posent dans ce module. Cela nécessite une préparation. Une partie pourrait être consacrée à des jeux de rôle (voir tableau).

**Matériel de soutien requis** : accès internet, smartphones, tablettes ou ordinateurs

**Toute autre recommandation** : Suivre ce module en parallèle du module Travail en équipe, il peut être intéressant de faire ces deux modules consécutivement.





**Cours : Travail d'équipe pour les artistes**

Auteurs : EiP SPAIN

Résultats d'apprentissage : Travailler en tant que groupe collectif d'artistes

(Connaissances)	(Compétences)	(Autonomie)
la théorie de l'importance des collectifs d'artistes et du travail en équipe, la dynamique d'équipe utile à la réussite de projets artistiques communs	travailler en appliquant des règles de fair-play, faire preuve d'empathie ; comprendre la valeur ajoutée de la coopération et de la coordination ; appliquer une gestion d'équipe dynamique	Être capable de travailler en équipe de manière proactive et de fixer des objectifs communs avec d'autres personnes en travaillant de manière coopérative (par exemple, expositions collectives).

**Durée d'apprentissage suggérée : 1 heure**

**Description du matériel :** La formation en ligne explore une vision générale de ce qu'est le travail d'équipe et décrit pourquoi ces compétences et techniques sont importantes pour les artistes. Elle explique la différence entre le travail en tant qu'artiste individuel ou au sein d'un groupe (collectif d'artistes) et la manière dont ils peuvent être complémentaires dans la carrière d'un artiste. Elle propose quelques étapes pour mettre en place un travail d'équipe et réussir à gérer un collectif d'artistes, y compris des suggestions de la vie quotidienne et une étude de cas.

**Pré-requis/travail préparatoire recommandé :** Ce module est une bonne introduction à l'apprentissage visant à encourager le travail en équipe des artistes et à promouvoir leur coopération en tant que groupe. Il peut être utile de préparer le travail en travaillant tout d'abord sur la volonté de coopérer. Il serait intéressant de laisser les participants répondre ensemble aux nombreuses questions qui se posent dans ce module.

En outre, il contient des liens vers une vidéo, un livre, un podcast et un quiz (c'est-à-dire cinq questions fermées basées sur le contenu).

**Matériel de soutien requis :** accès internet, smartphones, tablettes ou ordinateurs

**Toute autre recommandation :** Suivre ce module en parallèle/ à la suite de celui sur les compétences collaboratives.



**Cours : Compétences en matière de résolution de problèmes**

Auteurs : E-Juniors

Résultats d'apprentissage : Les apprenants seront capables d'anticiper et de résoudre des problèmes liés à diverses questions (problèmes environnementaux, entre autres).

(Connaissances)	(Compétences)	(Autonomie)
Évaluer la situation afin d'identifier les caractéristiques d'un problème, les alternatives qui existent pour atténuer ce problème particulier.	Reconnaître les situations problématiques, choisir la ou les options les plus efficaces pour résoudre le(s) problème(s), définir le processus et les étapes pour le(s) résoudre, et exécuter le processus sélectionné.	Gérer les risques ; établissement de priorités ; prise des mesures nécessaires à la prise de décisions

**Durée d'apprentissage suggérée** : 1 heure.

**Description du matériel** : Ce cours est disponible en ligne pour les apprenants intéressés par le renforcement de leurs compétences en matière de résolution de problèmes afin d'anticiper les situations problématiques potentielles au travail ou d'identifier les problèmes actuels et de les résoudre en prenant les bonnes décisions et les étapes à suivre. Le cours décrit les avantages de ces compétences dans la vie quotidienne et au travail. Une étude de cas concrète illustre l'influence des outils technologiques et numériques utiles et donne des conseils pour acquérir des compétences en matière de résolution de problèmes. De plus, une échelle d'auto-évaluation et un quiz sont disponibles. Enfin, des propositions de vidéos, de podcasts et de livres sont partagées avec l'apprenant pour développer son travail.

**Pré-requis/travail préparatoire recommandé** : L'apprenant peut réfléchir aux situations à risque potentielles qui pourraient affecter son travail et aux plans d'atténuation possibles pour faire face aux situations problématiques et les résoudre. Le tuteur peut demander à l'apprenant d'établir des outils numériques utiles pour l'aider dans ce processus.

**Matériel de soutien** : Un accès à Internet avec une bonne connexion Wi-Fi pour les téléphones portables, les tablettes ou les ordinateurs et des haut-parleurs/écouteurs pour regarder les vidéos et les podcasts proposés.

**Toute autre recommandation** : s'assurer d'avoir différentes options pour les appareils en cas de problèmes techniques rencontrés pendant le cours.



Cours : Compétences en matière de **résolution des conflits**

Auteurs : E-Juniors

Résultats d'apprentissage : Les apprenants doivent...

(Connaissances)	(Compétences)	(Autonomie)
Savoir ce qu'il faut prendre en compte et faire pour éviter et gérer les situations de conflit. Connaître la différence entre un désaccord et un conflit.	Appliquer des mesures (comportementales, communicatives) permettant d'éviter et de résoudre les conflits	Prendre des mesures pour résoudre les situations de conflit avec les autres

**Durée d'apprentissage suggérée** : 1 heure.

**Description du matériel** : Le cours en ligne introduit la compétence de résolution des conflits et explique pourquoi elle peut être importante au travail et dans la vie de tous les jours. Il présente les causes récurrentes de ces conflits et la manière de les anticiper ou de les résoudre. Il montre un processus de résolution des conflits qui peut être utilisé en dehors du cours et explique les habitudes à adopter pour travailler dans un environnement sans conflit.

En outre, il contient des liens vers des vidéos, des livres, des podcasts et un quiz (cinq questions fermées basées sur le contenu).

**Pré-requis/travail préparatoire recommandé** : Ce cours peut être utilisé à la fois comme leçon de groupe et comme enrichissement personnel. Il permet de stimuler la réflexion et les idées sur la manière d'éviter et de gérer les conflits. Il n'y a pas de travail préparatoire à faire ; il peut être utilisé pour prévenir des conflits futurs ou pour trouver des solutions pour en résoudre un.

**Matériel de soutien**: accès à l'internet avec un téléphone portable, une tablette ou un ordinateur.

**Toute autre recommandation** : Aucune



**Cours : Compétences en matière d'autonomisation**

Auteurs : CSI-Centre pour l'innovation sociale

Résultats d'apprentissage : Les apprenants doivent contrôler leur propre vie professionnelle, en prenant des décisions positives basées sur ce qu'ils souhaitent réaliser professionnellement.

Connaissances	Compétences	L'autonomie
Savoir comment se fixer des objectifs raisonnables et vivre une vie d'artiste autonome.	Adopter une attitude positive, prendre soin de soi, se fixer des objectifs raisonnables, s'affirmer, parler de soi de manière positive, afin de renforcer la résilience et de faire face à l'adversité.	Appliquer l'auto-efficacité, une attitude positive, la résilience, l'action, la communication dans un langage positif, l'évitement de la critique et de la négativité.

**Durée d'apprentissage suggérée** : 1 heure

**Description du cours** : Ce cours met l'accent sur l'importance de cultiver les compétences d'autonomisation des professionnels travaillant dans l'industrie créative et culturelle (ICC). Il fournit un examen complet de la logique qui sous-tend la nécessité de ces compétences et approfondit les traits de comportement essentiels à l'acquisition d'outils d'autonomisation.

En outre, il comprend une étude de cas, des incitations à l'introspection, une échelle d'auto-évaluation, des suggestions et des conseils, un exercice/questionnaire à choix multiples basé sur le matériel présenté, et des recommandations pour favoriser la compréhension du sujet par le biais de ressources telles que des livres, des podcasts et des vidéos.

**Pré-requis/travail préparatoire recommandé** : Pour dispenser efficacement le module d'autonomisation des artistes, les formateurs peuvent prendre plusieurs mesures importantes à l'avance, telles que :

- Comprendre clairement le public cible, y compris ses niveaux de compétence, ses antécédents et ses besoins. Cela permettra d'adapter le contenu au groupe spécifique d'artistes avec lesquels ils travailleront.
- Se familiariser avec le contenu en s'assurant qu'ils connaissent bien les concepts, les stratégies et les exercices fournis dans le module afin de pouvoir transmettre le matériel en toute confiance.
- Choisir les aides visuelles, les diapositives ou les documents qui amélioreront l'expérience de la formation. Il peut s'agir de diagrammes, de tableaux ou d'images qui



aident à transmettre les points clés. En combinaison avec ces supports, les formateurs peuvent préparer des activités interactives, des discussions ou des exercices qui encouragent la participation active.

-Il est conseillé de s'assurer qu'ils peuvent couvrir le contenu dans le temps imparti, en répétant à l'avance.

-S'assurer d'avoir accès aux livres recommandés, aux podcasts et aux autres ressources mentionnées dans le module.

-Vérifier que tous les équipements sont en état de marche.

-Tester tout logiciel ou outil en ligne qui sera utilisé pendant la formation et prévoir des appareils d'urgence en cas de problèmes techniques, de pannes de courant ou d'autres perturbations inattendues en envisageant d'autres moyens de diffuser le contenu.

**Matériel de soutien requis:** Accès à Internet avec des téléphones portables, des tablettes ou des ordinateurs et des haut-parleurs/écouteurs pour éventuellement regarder/écouter une partie des vidéos/ podcasts proposés.

**Toute autre recommandation :**

-S'assurer que le matériel et les méthodes de formation sont accessibles à tous. Tenir compte de facteurs tels que la langue, les aides visuelles et l'accessibilité pour les participants handicapés.

-Créer un environnement sûr et sans jugement pour le partage, en particulier lorsque vous discutez de défis personnels et de doute de soi. Le partage d'exemples concrets et de réussites liés à l'autonomisation dans les arts peut également être très motivant pour les artistes.

-Prévoir un plan de secours en cas de difficultés techniques. Il peut s'agir d'un appareil secondaire ou d'un téléphone avec accès à Internet. Partager les informations de contact avec les participants au cas où ils rencontreraient des problèmes techniques.



Cours : **Apprendre à apprendre des compétences** (apprentissage autonome)

Auteurs : EiP SPAIN

Résultats de l'apprentissage : Les étudiants acquerront des connaissances et des compétences en matière d'apprentissage autonome

(Connaissances)	(Compétences)	(Autonomie)
Connaître les techniques d'évaluation des besoins, les méthodes d'identification des objectifs, les styles d'apprentissage et l'évaluation des situations d'apprentissage.	Etre capable de gérer son propre apprentissage, d'acquérir, traiter et assimiler de nouvelles connaissances et compétences.	Apprendre en appliquant le style d'apprentissage qui leur convient le mieux et en transformant leur propre expérience en nouvelles connaissances.

**Durée d'apprentissage suggérée** : 1 heure.

**Description du matériel** : Ce cours présente une vue d'ensemble complète de la compétence Apprendre à apprendre et de son importance pour les personnes, y compris les artistes, en raison de sa capacité à rendre les personnes autonomes dans l'apprentissage et à les faire progresser dans leur carrière. Cela donne aux individus un sentiment d'accomplissement personnel et des instructions concrètes sur les styles d'apprentissage.

En outre, il comprend une étude de cas, des incitations à l'introspection, une échelle d'auto-évaluation, des suggestions et des conseils, un exercice/questionnaire à choix multiples basé sur le matériel présenté, et des recommandations pour favoriser la compréhension du sujet par le biais de ressources telles que des livres, des podcasts et des vidéos.

**Pré-requis/travail préparatoire recommandé** : L'apprentissage autonome est l'une des compétences clés de la réussite professionnelle et académique de tout individu. Il peut être utile de se préparer à ce type de défi pour mieux maîtriser la compétence Apprendre à apprendre.

**Matériel de soutien requis** : Accès à Internet avec des téléphones portables, des tablettes ou des ordinateurs et des haut-parleurs/écouteurs pour éventuellement regarder/écouter une partie des vidéos/ podcasts proposés.

**Toute autre recommandation** : Il peut être intéressant d'effectuer ces deux modules consécutivement, en parallèle avec le module sur les compétences d'auto-prise en charge.



**Cours : Compétences en matière de créativité**

Auteurs : CSI-Centre pour l'innovation sociale

Résultats d'apprentissage : Les apprenants développeront des approches créatives pour trouver des solutions et développeront/procéderont d'une nouvelle manière également pour la production artistique.

Connaissances	Compétences	L'autonomie
Aborder un défi d'un point de vue nouveau, comment adopter un angle différent ou un état d'esprit atypique lors de la production d'une œuvre d'art.	Appliquer la pensée collaborative, la pensée abstraite, la pensée interdisciplinaire et la pensée visuelle.	Reconnaitre des formes de planification radicale, d'expérimentation et de simplification.

**Durée d'apprentissage suggérée** : 2 heures.

**Description du matériel** : Ce module met l'accent sur la créativité et la manière dont elle peut être encouragée. Il souligne les avantages qu'elle présente pour les professionnels du secteur créatif et culturel (ICC). Le module propose quelques techniques et approches qui contribuent au développement des compétences créatives. Il comprend une étude de cas, des incitations à la réflexion, une échelle d'auto-évaluation, des suggestions et des conseils, un exercice/quiz à choix multiples basé sur le matériel présenté, et des recommandations pour développer sa compréhension du sujet à travers des ressources telles que des livres, des podcasts, des séries et des vidéos.

**Pré-requis/travaux préparatoires recommandés** : Pour mener à bien le cours de créativité pour les artistes, les formateurs peuvent prendre une série de mesures préparatoires :

-Acquérir une connaissance approfondie du public cible, y compris de ses niveaux de compétence, de ses antécédents et de ses besoins spécifiques, afin d'adapter le contenu au groupe d'artistes qu'ils formeront.

-S'assurer qu'ils sont familiarisés avec les concepts, les stratégies et les exercices du cours pour le dispenser avec confiance et compétence.

-Utiliser des aides visuelles, des diapositives ou des documents pour enrichir l'expérience d'apprentissage. Il peut s'agir de diagrammes, de tableaux ou d'images illustratives qui transmettent efficacement les concepts essentiels et développent des activités interactives, des discussions ou des exercices qui encouragent la participation active et l'apprentissage pratique.



-S'entraîner à dispenser des cours afin de s'assurer qu'ils peuvent couvrir le contenu dans les délais impartis.

-S'assurer d'avoir accès aux livres, podcasts et autres ressources d'apprentissage recommandés, comme spécifié dans le cours.

**Matériel de soutien requis** : Accès à Internet sur des téléphones portables, des tablettes ou des ordinateurs et des haut-parleurs/écouteurs pour éventuellement regarder/écouter une partie des vidéos/ podcasts/séries proposés.

**Toute autre recommandation :**

-Veiller à ce que le matériel et les méthodes de formation soient accessibles à tous. Prendre en compte des facteurs tels que la langue, les aides visuelles et l'accessibilité pour les personnes handicapées.

-Si possible, faciliter les occasions pour les participants d'entrer en contact les uns avec les autres, en favorisant un sentiment de communauté et l'échange d'idées.

-Prévoir un plan de secours en cas de difficultés techniques. Il peut s'agir d'un appareil secondaire ou d'un téléphone avec accès à Internet. Partager les informations de contact avec les participants au cas où ils rencontreraient des problèmes techniques.





**Cours : E-cr ation d'œuvres d'art et de cr ation (art virtuel)**

Auteurs : CSI-Centre pour l'innovation sociale

R sultats d'apprentissage : Les apprenants doivent conna tre les tendances et les outils (par exemple l'intelligence artificielle, la r alit  virtuelle et d'autres nouvelles tendances technologiques) pour cr er des œuvres d'art :

Connaissances	Comp�tences	L'autonomie
Cr�er des œuvres d'art � l'aide d'outils num�riques	Utiliser des outils de cr�ation num�rique de base	Produire de l'art num�rique � l'aide d'une vari�t� d'outils

**Dur e d'apprentissage sugg r e** : 1,5 heures.

**Description du mat riel** : Ce cours offre une vue d'ensemble de l'art virtuel, c'est- -dire de l'art cr e   l'aide d'outils et de technologies num riques. Il couvre des sujets tels que ce qu'est l'art virtuel, son histoire, ses avantages, ses inconv nients et son intersection avec l'intelligence artificielle (IA). Il encourage la r flexion sur la mani re dont l'art virtuel remet en question et  largit les notions traditionnelles d'expression artistique.

Le module comprend une  chelle d'auto- valuation et un exercice d'application des connaissances acquises. Il propose des ressources pour approfondir l'apprentissage, notamment des livres, des sites web, des podcasts, des vid os et des cours en ligne.

**Pr -requis/travail pr paratoire recommand ** : Il est important que les formateurs

-S'informer au pr alable sur les niveaux de comp tence, les ant c dents et les besoins des artistes.

- S'assurer de bien conna tre les concepts, les tendances et les outils li s   l'art virtuel. Cela leur permettra d'enseigner en toute confiance et de r pondre efficacement aux questions.

-Envisager d'utiliser des aides visuelles, des diapositives ou des documents contenant des diagrammes, des graphiques et des images pour am liorer l'exp rience d'apprentissage.

-Pr parer des activit s interactives, des discussions et des exercices pour encourager la participation active.

-S'entra ner   l'avance   l'enseignement pour s'assurer que l'on peut couvrir le contenu dans le temps imparti.



-Se familiariser avec les livres, sites web et autres ressources recommandés dans le module. Cela les aidera à guider les artistes dans leur apprentissage ultérieur.

-En outre, les formateurs devraient favoriser un environnement d'apprentissage inclusif, promouvoir la collaboration entre les participants et les encourager à réfléchir à leurs processus créatifs et aux considérations éthiques dans l'art virtuel. Cela enrichira l'expérience d'apprentissage et permettra aux artistes d'exploiter efficacement leur créativité dans le monde numérique.

**Matériel de soutien requis :** Accès à Internet avec téléphones portables, tablettes ou ordinateurs et haut-parleurs/écouteurs pour regarder/écouter certaines parties des vidéos/ cours en ligne/ podcasts proposés.

**Toute autre recommandation :**

-Il est conseillé aux formateurs de s'assurer qu'ils ont accès aux logiciels et outils d'art numérique pertinents qu'ils prévoient d'aborder ou de démontrer au cours de la formation. Il peut s'agir de logiciels de conception graphique, d'outils de modélisation 3D ou d'applications de réalité virtuelle. De même, s'ils traitent de l'art généré par l'IA, il est important qu'ils aient accès aux outils ou plateformes d'IA qu'ils prévoient d'aborder. Ils pourront ainsi montrer comment les artistes peuvent utiliser ces outils de manière efficace.

-Prévoir un plan de secours en cas de difficultés techniques. Il peut s'agir d'un appareil secondaire ou d'un téléphone avec accès à Internet. Partager les informations de contact avec les participants au cas où ils rencontreraient des problèmes techniques.

-Si possible, intégrer des activités ou des discussions de groupe. Encourager les participants à collaborer et à partager leurs expériences. Les activités de groupe peuvent contribuer à renforcer l'apprentissage.



Cours : **Protection de l'art par la propriété intellectuelle**

Auteurs : E-Juniors

Résultats de l'apprentissage : Les apprenants connaîtront les bases de la protection intellectuelle de l'art et les principes de protection en ligne en identifiant les différents outils et astuces pour lutter contre le vol.

(Connaissances)	(Compétences)	(Autonomie)
Identifier les différents outils de protection de la propriété intellectuelle (droits d'auteur, marques, brevets d'utilité, secrets commerciaux), les actions primordiales pour protéger sa propre propriété intellectuelle (documenter les découvertes, utiliser des systèmes de gestion des droits numériques, opter pour des accords de confidentialité, créer des identifiants d'accès solides) et la manière de lutter contre le vol.	Utiliser ces outils, entreprendre des actions et lutter pour ses droits	Etre responsable de sa propre protection intellectuelle, et de la lutte contre le vol

Durée d'apprentissage suggérée : 1 heure.

**Description du matériel** : Ce cours est disponible en ligne pour les artistes et les apprenants désireux de protéger leurs droits de propriété et droits intellectuels en identifiant les bons outils pour protéger leur travail et les actions à entreprendre pour lutter contre le vol. Le cours décrit les bases de la protection intellectuelle et explique pourquoi il est important de la protéger et comment le faire. Une étude illustrative est présentée pour aider l'apprenant dans une situation concrète. Une présentation des différentes règles du droit d'auteur selon les pays est également disponible. De plus, une échelle d'auto-évaluation et un quiz permettent d'évaluer les connaissances des apprenants. Enfin, des propositions de vidéos, de podcasts et de livres sont partagées avec l'artiste/apprenant.

**Pré-requis/travail préparatoire recommandé** : L'artiste/apprenant peut réfléchir à son travail et aux raisons pour lesquelles cette protection de la propriété intellectuelle serait nécessaire. Il peut commencer à réfléchir aux outils potentiels qui pourraient l'aider dans ce processus.

**Matériel de soutien** : Un accès à Internet avec une bonne connexion Wi-Fi pour les téléphones portables, les tablettes ou les ordinateurs et des haut-parleurs/écouteurs pour regarder les vidéos et les podcasts proposés.



Cofinancé par  
l'Union européenne

*Financé par l'Union européenne. Les vues et opinions exprimées n'engagent que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni l'Union européenne ni l'autorité chargée de l'octroi ne peuvent en être tenues pour responsables.*

**Cours : NFTs**

Auteurs : BEST Institut für berufsbezogene Weiterbildung und Personaltraining GmbH

Résultats d'apprentissage : Les apprenants doivent...

(Connaissances)	(Compétences)	(Autonomie)
Savoir ce qu'est cette technologie et ce qu'un artiste pourrait avoir à prendre en considération avant de choisir un fournisseur.	Réfléchir aux avantages individuels et de choisir parmi les fournisseurs existants en fonction de considérations individuelles prises en compte	Ouvrir un portefeuille et utiliser le NFT individuellement pour la vente d'œuvres d'art, le suivi des œuvres d'art après la vente, le soutien aux accords sur les droits d'auteur

**Durée d'apprentissage suggérée** : 1 heure

**Description du matériel** : Le cours présente un exemple d'artiste utilisant les NFT pour ensuite fournir une définition et explorer les avantages pour les artistes et professionnels des ICC. Une partie explique ensuite les "outils" numériques dont vous avez besoin pour mettre en œuvre les NFT, suggère quelques fournisseurs qui opèrent dans les pays partenaires du consortium PtB, et fournit une brève introduction à la technologie de base et aux parties sur lesquelles les NFT reposent (c'est-à-dire la technologie de la chaîne de blocs et la cybermonnaie). Le cours rappelle aux apprenants les réglementations de base qu'ils doivent prendre en compte.

Cinq questions fermées constituent le quiz final pour aider à réfléchir sur le contenu du cours.

**Pré-requis/travail préparatoire recommandé** : Il est suggéré que le contenu soit développé par un tuteur compétent en matière de numérique. Il/elle devrait avoir de l'expérience avec les NFT, connaître les bases de la blockchain et idéalement avoir des comptes chez divers fournisseurs (de portefeuilles) pour connaître les différents services, avantages et bénéfices.

**Matériel de soutien**: accès à l'internet avec des téléphones portables, des tablettes ou des ordinateurs et des haut-parleurs/écouteurs pour visionner les vidéos proposées.

**Autre recommandation** : ouvrir un compte auprès d'un fournisseur de portefeuilles et d'une organisation de bitcoins.



**Cours : Conception et développement d'applications**

Auteurs : Centro Studi Citta Di Foligno Associazione

Résultats d'apprentissage : Les apprenants doivent...

(Connaissances)	(Compétences)	(Autonomie)
Savoir comment développer une application (numérique) innovante dotée de fonctionnalités avancées permettant aux utilisateurs de vendre ou d'acheter des objets d'art en ligne	Créer et développer une application (en ligne) et son contenu	Maitriser une application d'art numérique utilisant des outils et des langages de programmation ad hoc

**Durée d'apprentissage suggérée** : 1 heure

**Description du matériel** : Ce cours en ligne est conçu pour les personnes intéressées par la conception et le développement d'applications. Le cours couvre les aspects essentiels du cycle de vie du développement d'une application, en fournissant un guide complet sur l'identification des conditions préalables, la planification, la conception, le codage, les tests et le lancement d'une application mobile. Le matériel comprend des idées sur les considérations à prendre en compte avant de développer une application mobile, des étapes pour développer facilement une application, une étude de cas présentant un scénario, une échelle d'auto-évaluation et des suggestions pour poursuivre l'apprentissage par le biais de vidéos, de podcasts et de livres.

**Pré-requis/travail préparatoire recommandé** : Avant de se plonger dans le cours, les participants sont encouragés à se familiariser avec le concept de conception et de développement d'applications. Il est recommandé d'avoir une compréhension de base des applications mobiles, des systèmes d'exploitation (iOS et Android) et du public cible. En outre, les participants doivent réfléchir à des idées d'applications potentielles, en tenant compte de leurs objectifs, des utilisateurs cibles et des caractéristiques uniques qui pourraient distinguer leur application.

**Matériel de soutien requis** : Les participants doivent disposer d'un accès à Internet avec une connexion Wi-Fi fiable pour accéder au contenu du cours en ligne sur des téléphones portables, des tablettes ou des ordinateurs. Il est recommandé d'utiliser des haut-parleurs ou des écouteurs pour regarder les vidéos et les podcasts proposés.

**Toute autre recommandation** : Il est conseillé d'avoir plusieurs appareils à disposition en cas de problèmes techniques pendant le cours. Les participants sont encouragés à participer activement aux discussions, à demander l'avis de leurs pairs ou de leurs mentors, et à explorer des ressources supplémentaires pour un apprentissage continu de la conception et du développement d'applications.



**Cours : Distribution électronique d'œuvres d'art**

Auteurs : Centro Studi Citta Di Foligno Associazione

Résultats d'apprentissage : Les apprenants doivent...

(Connaissances)	(Compétences)	(Autonomie)
Développer une plateforme virtuelle pour distribuer ses propres œuvres d'art	Utiliser une plateforme en ligne pour partager des œuvres d'art et des travaux créatifs en ligne	Exposer et présenter ses propres œuvres d'art en ligne.

**Durée d'apprentissage suggérée** : 1 heure

**Description du matériel** : Le marché de l'art atteignant 10,8 milliards de dollars en ligne, il est crucial pour les artistes de comprendre la dynamique de l'e-distribution. Le module couvre tous les aspects de la vente d'œuvres d'art : choix du type d'art à vendre, compréhension des tendances du marché, identification du public cible et sélection des bonnes plateformes de vente. Il aborde également des aspects pratiques tels que l'emballage, l'expédition et les efforts de promotion hors ligne. L'objectif est de doter les participants des connaissances et des compétences nécessaires pour vendre des œuvres d'art en ligne avec succès.

**Pré-requis/travail préparatoire recommandé** : Les participants doivent avoir une connaissance de base du médium et du style artistique qu'ils préfèrent. Une familiarisation avec les outils et plateformes en ligne de base est souhaitable.

**Le matériel de soutien requis** :

- Accès à Internet avec une bonne connexion Wi-Fi pour accéder aux plateformes en ligne.
- Appareil photo ou smartphone pour capturer des images de haute qualité des œuvres d'art.
- Matériaux d'emballage adaptés aux différents types d'œuvres d'art.
- Accès à une plateforme de courrier électronique pour le marketing par courriel.

**Toute autre recommandation** :

Les participants sont encouragés à s'engager activement dans la communauté artistique, à suivre les blogs du secteur et à explorer d'autres formes d'art que le leur afin d'acquérir une perspective plus large sur les tendances du marché.



## Cours : **Création d'un site web (et d'autres outils numériques pour son propre travail artistique)**

Auteurs : CSI-Centre pour l'innovation sociale

Résultats d'apprentissage : Les représentants du CCS apprendront à créer un site web et d'autres outils numériques pour promouvoir leurs propres œuvres d'art.

Connaissances	Compétences	L'autonomie
Maitriser les outils numériques : comprendre leur utilité et leur importance pour la création d'un site web sur l'internet.	Créer et utiliser un site web et d'autres outils numériques pour la promotion de ses propres œuvres d'art et d'un portfolio professionnel.	Avoir un site web personnel pour promouvoir ses propres œuvres et présenter son portfolio professionnel.

**Durée d'apprentissage suggérée** : 1 heure

**Description du matériel** : L'objectif de ce module est d'aider les artistes à se familiariser avec les possibilités offertes par le monde numérique pour présenter leur travail et avoir un impact significatif sur leur diffusion et/ou leurs ventes. Plus précisément, il s'agit de les aider à apprendre à créer un site web pour promouvoir leur propre art et leur portefeuille professionnel de plusieurs manières (c'est-à-dire en possédant un site web ou en utilisant un créateur de site web).

Les différentes sections leur permettent d'en savoir plus sur le sujet, de s'engager dans une étude de cas, de poser des questions de réflexion pour s'assurer qu'ils font les choix qui reflètent leurs besoins en tant qu'artistes et une échelle d'auto-évaluation leur permet de se tester en reconnaissant leur niveau sur le sujet. Le module fournit également des ressources (livres, sites web, vidéos, chaînes, podcasts) pour en apprendre davantage et mettre en pratique les connaissances théoriques présentées ici.

**Pré-requis/travail préparatoire recommandé** : Il est essentiel pour les formateurs de :

-Se familiariser avec le contenu du module, y compris les objectifs, les concepts clés et l'exercice pratique.

-Préparer des supports qui couvrent tous les points clés du module, en utilisant des aides visuelles, des diapositives ou des documents pour illustrer efficacement leurs points, en s'assurant que leur logiciel ou leurs outils de présentation sont prêts. S'il y a des éléments interactifs, il est conseillé de s'assurer que les participants sont familiarisés avec les outils qu'ils utiliseront, tels que le chat, le partage d'écran ou les fonctions de sondage.

-Se donner du temps pour s'assurer qu'ils peuvent couvrir tout le matériel et toutes les activités dans les délais impartis.



Cofinancé par  
l'Union européenne

*Financé par l'Union européenne. Les vues et opinions exprimées n'engagent que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni l'Union européenne ni l'autorité chargée de l'octroi ne peuvent en être tenues pour responsables.*

- Prévoir un plan clair pour le déroulement de l'exercice pratique. Être prêt à expliquer l'exercice et à répondre aux questions à ce sujet.
- Penser à utiliser des questions, des discussions ou des éléments interactifs pour encourager une participation active.
- Disposer du contenu du module, y compris le texte et les documents de référence, à portée de main pour pouvoir s'y référer facilement pendant la session.

**Matériel de soutien :** Accès à Internet avec des téléphones portables, des tablettes ou des ordinateurs et des haut-parleurs/écouteurs pour éventuellement regarder/écouter une partie des vidéos/ podcasts/séries proposés.

**Toute autre recommandation :**

-Disposer d'un plan de secours en cas de difficultés techniques. Il peut s'agir d'un appareil secondaire ou d'un téléphone avec accès à Internet. Communiquer les coordonnées des participants au cas où ils rencontreraient des problèmes techniques.





## Cours : **Utilisation des réseaux sociaux et des plateformes pour promouvoir/vendre son art**

Auteurs : EiP SPAIN

Résultats d'apprentissage : Les artistes apprennent à utiliser les nouveaux médias 2.0 dans le domaine de l'art.

Connaissances	Compétences	L'autonomie
Utiliser les réseaux sociaux les plus populaires (comme Facebook, Instagram, LinkedIn, Pinterest), les hashtags et d'autres outils d'autopromotion ; appliquer la technique du storytelling.	Etre capable de créer du contenu pour engager le public en ligne sur les réseaux sociaux ; de planifier et de programmer des publications sur les plateformes, d'utiliser les outils analytiques pour évaluer l'impact.	Etre en mesure de créer un plan éditorial et de suivre les outils métriques pour vérifier les progrès (via Google Analytics en particulier).

**Durée d'apprentissage suggérée** : 1h30.

**Description du matériel** : Ce module est axé sur l'utilisation des réseaux sociaux, car ils deviennent de plus en plus pertinents dans le monde de l'art. Ils représentent la clé de la visibilité de l'artiste et ont un impact significatif sur leur rayonnement et / ou les ventes. Plus spécifiquement, ce module aide les artistes et créatifs à mieux connaître les principales plateformes (Facebook, Instagram, LinkedIn), à les utiliser efficacement en fonction de leurs différences, à créer un plan éditorial et à suivre leurs progrès à l'aide de l'outil Analytics.

### **Pré-requis/travail préparatoire recommandé :**

Il est essentiel pour les formateurs de :

- Se familiariser avec les réseaux sociaux mentionnés ci-dessus.
- Préparer des documents en utilisant des aides visuelles et les bonnes pratiques pour illustrer le contenu de manière plus efficace.
- Prévoir un plan clair pour le déroulement de l'exercice pratique. Être prêt à expliquer l'exercice et à répondre aux questions à ce sujet.

**Matériel de soutien** : Accès à Internet avec des téléphones portables, des tablettes ou des ordinateurs et des haut-parleurs/écouteurs pour éventuellement regarder/écouter une partie des vidéos/ podcasts/séries proposés.

**Toute autre recommandation** : Faire preuve de convivialité sur les réseaux. Cela peut être plus facile pour les jeunes artistes.



**Cours : Suivi des processus créatifs sous forme de travail collaboratif en ligne**

Auteurs : E-Juniors

Résultats d'apprentissage : Les apprenants doivent...

(Connaissances)	(Compétences)	(Autonomie)
Maitriser les techniques de suivi en ligne vis-à-vis des clients et avec d'autres artistes dans le cadre d'une collaboration en ligne ; connaître les plates-formes utilisées par les artistes à cet effet	Assurer le suivi des clients et des artistes en utilisant les principales techniques numériques de base	Savoir échanger et collaborer avec d'autres artistes en ligne

Durée d'apprentissage suggérée : 1 heure

**Description du matériel** : Ce cours se penche sur les subtilités et les avantages des processus créatifs menés dans un environnement numérique et collaboratif. Il explore les éléments clés contribuant à la réussite du travail collaboratif en ligne, les plateformes et outils numériques, les stratégies de communication efficaces et les méthodes permettant de surmonter les difficultés. L'objectif est de fournir aux participants des connaissances et des compétences essentielles, favorisant une compréhension globale du travail collaboratif en ligne.

**Pré-requis/travail préparatoire recommandé** : Avant de commencer le cours, les participants doivent se familiariser avec le concept de travail collaboratif en ligne et réfléchir à sa pertinence pour leurs activités créatives. Le cours fournira un modèle permettant aux participants de documenter des méthodes ou des outils intéressants applicables à leur travail.

**Matériel de soutien requis**: Les participants auront besoin d'un accès à Internet avec une connexion Wi-Fi fiable pour les téléphones portables, les tablettes ou les ordinateurs. En outre, il est recommandé d'avoir des haut-parleurs/écouteurs pour regarder les vidéos et les podcasts proposés.

**Toute autre recommandation** : Il est conseillé d'avoir des appareils de secours disponibles en cas de problèmes techniques pendant le cours.



**Cours : Cybersécurité**

Auteurs : BEST Institut für berufsbezogene Weiterbildung und Personaltraining GmbH

Résultats d'apprentissage : Les apprenants doivent...

(Connaissances)	(Compétences)	(Autonomie)
Connaitre les critères minimaux à appliquer aujourd'hui dans les mentions légales des sites web, les réglementations en matière de protection des données (en particulier le GDPR (General Data Protection Regulation) de l'UE), les concepts juridiques de base en matière de protection de la vie privée	Gérer et sécuriser les empreintes numériques personnelles et effectuer une évaluation de la vulnérabilité de la page d'accueil individuelle	Veiller à ce que l'intégrité de toutes les données à caractère personnel collectées, gérées, stockées ou traitées soit entièrement protégée sur le propre canal internet, et appliquer des mesures en cas d'attaques ou de pertes de données dues à une cyberattaque

**Durée d'apprentissage suggérée** : 1 heure

**Description du matériel** : Le cours en ligne vise à sensibiliser à la sécurité en ligne et à la protection des données. La première partie du cours fait référence aux trois types de vulnérabilité numérique et aux formes de cybercriminalité couramment pratiquées aujourd'hui. Une partie centrale explore ensuite la cyberdéfense avec la protection des données personnelles en particulier, ainsi que les mesures de sécurité pour les sites web et les réglementations en matière de protection de la vie privée (comme le GDPR).

Un quiz final aidera les participants à réfléchir sur le contenu du cours à l'aide de cinq questions fermées. Des vidéos supplémentaires provenant d'autres sources peuvent être visionnées pour voir plus d'exemples.

**Pré-requis/travail préparatoire** recommandé : Pour les tuteurs ayant une bonne connaissance du numérique, les contenus proposés devraient être faciles à utiliser en tant qu'introduction au sujet et fournir des actions concrètes avec, par exemple, les sites web ou les comptes en ligne des apprenants. Ils peuvent avoir accès à des logiciels spécifiques pour que les participants au cours puissent en tester l'utilisation.

**Matériel de soutien requis** : accès à l'internet avec des téléphones portables, des tablettes ou des ordinateurs et des haut-parleurs/écouteurs pour visionner les vidéos proposées.

**Toute autre recommandation** : aucune

Cours : Blockchain

Auteurs : E-Juniors

Résultats d'apprentissage : Les apprenants doivent...

(Connaissances)	(Compétences)	(Autonomie)
Savoir ce qu'est la blockchain, et comment l'utiliser .	Reconnaître la blockchain, valider son utilité pour ses propres services et pouvoir y accéder	Utiliser la technologie blockchain pour générer des bénéfices pour soi-même et son art.

**Durée d'apprentissage suggérée** : 1 heure.

**Description du matériel** : Ce module est essentiellement informatif. L'objectif est de vous permettre de vous familiariser avec l'outil Blockchain et d'en reconnaître les utilisations possibles en fonction de vos propres critères, de votre profession et de vos tâches.

Les différentes parties vous permettront également de vous familiariser plus facilement à travers des cas illustrés ou des exercices et de vous tester et reconnaître votre niveau sur ce sujet. Enfin, la fin du module vous donnera les pistes nécessaires pour approfondir et mettre en pratique les connaissances théoriques présentées ici.

En outre, des liens vers une vidéo, un livre, un podcast et un exercice pratique vous permettront de développer votre réflexion sur le sujet.

**Pré-requis/travaux préparatoires recommandés** : Il n'est pas nécessaire d'avoir une connaissance approfondie de la blockchain pour suivre ce module. Il s'agit d'une introduction qui vous aidera à mieux comprendre comment et pourquoi vous devriez vous impliquer dans ce domaine. Vous devez cependant être à l'aise avec les concepts et les termes numériques de base.

**Matériel d'appui requis en plus** : Accès à Internet avec un téléphone portable, une tablette ou un ordinateur.

**Toute autre recommandation** : Aucune



**Cours : Outils de paiement numérique**

Auteurs : EiP SPAIN

Résultats de l'apprentissage : Les artistes connaîtront les outils numériques permettant d'encaisser les paiements des clients.

(Connaissances)	(Compétences)	(Autonomie)
Connaître les plateformes et les fournisseurs les plus pertinents pour gérer les paiements numériques des ventes d'œuvres d'art	Utiliser des plateformes de paiement, en particulier : des passerelles de paiement en ligne (PayPal, World Pay, After pay, Square), des places de marché tierces (Etsy, EBay, Amazon, Art Station e Saatchi Art), des applications mobiles (apple pay, etc.), des paiements en crypto-monnaie et autres.	Etre en mesure de permettre à ses clients d'effectuer des paiements de manière simple, sécurisée et fiable.

**Durée d'apprentissage suggérée** : 1 heure.

**Description du matériel** : Les paiements numériques sont utiles pour vendre sans obstacles géographiques et prennent le pas sur l'argent liquide et les cartes. Pour ce faire, il est fondamental de savoir comment fonctionne la vente sur différentes plateformes en ligne, et encore mieux si elle est connectée à un site web professionnel. Dans ce module, nous apprendrons à connaître les méthodes de paiement vérifiées et sécurisées (comme PayPal, World Pay, Square, etc.), ainsi qu'à vendre des œuvres d'art sur des plateformes tierces, comme eBay, Etsy ou Art Station.

**Pré-requis/travail préparatoire recommandé** : Aucun

**Matériel de soutien requis** : Accès à Internet, tablette ou ordinateur.

**Toute autre recommandation** : Il peut être intéressant de suivre ce module en parallèle à celui sur la création d'un site web (et d'autres outils numériques pour les œuvres d'art personnelles).



## 5) Recommandations aux prestataires d'EFP pour l'évaluation du module PtB

Pour l'évaluation de la qualité de la mise en œuvre de la formation professionnelle, l'EQAVET propose 10 indicateurs<sup>1</sup> que les prestataires de formation professionnelle peuvent adopter et adapter à leur usage. La liste suivante a été modifiée par le partenariat PtB qui suggère d'examiner les indicateurs 3-6 et 10 pour l'évaluation de la mise en œuvre de la formation PtB, et de voir les besoins d'amélioration et de révision dans les services des prestataires d'EFP lors de l'exploitation du matériel PtB.



En résumé, la plateforme d'apprentissage PtB doit fournir une bonne vue d'ensemble à l'aide de statistiques et de rapports, ainsi qu'un formulaire d'évaluation individuelle fourni par le responsable de l'évaluation du projet PtB.

Vous trouverez ici la liste des indicateurs avec tous les indicateurs que d'autres fournisseurs d'EFP en dehors du projet souhaiteraient prendre en compte en plus :

[Indicateur 1 : Pertinence des systèmes d'assurance qualité pour les prestataires d'EFP].

[Indicateur 2 : Investissement dans la formation des enseignants et des formateurs].

[Indicateur 3 : Taux de participation au programme de formation professionnelle du PtB ]

<sup>1</sup> <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1570&langId=en>



[Indicateur 4 : Taux d'achèvement du programme d'enseignement et de formation professionnels (PtB) ]

[Indicateur 5 : Taux de placement des diplômés du programme de formation professionnelle PtB]

[Indicateur 6 : Utilisation des compétences acquises sur le lieu de travail]

[Indicateur 7 : Taux de chômage dans le pays].

[Indicateur 8 : Prévalence des groupes vulnérables]

[Indicateur 9 : Mécanismes d'identification des besoins de formation sur le marché du travail].

[Indicateur 10 : les programmes d'apprentissage professionnel sont utilisés pour promouvoir un meilleur accès à l'EFP et fournir une orientation aux apprenants (potentiels) de l'EFP]

