



Developing Vocational Education Training Programme
Compatible with Metaverse and NFT Production

DIGI-ART

FORMATION PROFESSIONNELLE



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Developing Vocational Education Training Programme
Compatible with Metaverse and NFT Production

CONTENU

1. Projet Digi-ART

2. Introduction du programme de formation

3. Méthodologie et déroulement

4. Modules de formation

A. Module 1 : Exploration créative et innovation

- Aperçu du cours
- Contexte théorique
- Apprentissage par vidéo
- Méthode appliquée
- Évaluation
- Bibliothèque d'apprentissage

B. Module 2 : Éthique, authenticité et durabilité

- Aperçu du cours
- Contexte théorique
- Apprentissage par vidéo
- Méthode appliquée
- Évaluation
- Bibliothèque d'apprentissage



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

C. Module 3 : Engagement artistique et vulgarisation

- **Aperçu du cours**
- **Contexte théorique**
- **Apprentissage par vidéo**
- **Méthode appliquée**
- **Évaluation**
- **Bibliothèque d'apprentissage**

D. Module 4 : Compétences entrepreneuriales dans l'art numérique

- **Aperçu du cours**
- **Contexte théorique**
- **Apprentissage par vidéo**
- **Méthode appliquée**
- **Évaluation**
- **Bibliothèque d'apprentissage**

5. Évaluation et appréciation





Developing Vocational Education Training Programme
Compatible with Metaverse and NFT Production

1. PROJET DIGI-ART

Le Digi-ART est un projet de 12 mois cofinancé par l'Union européenne dans le cadre des fonds de formation Erasmus+. Il a été organisé en collaboration avec Les Créatives de Demain, EKA Creative Studio, EDI, EFTA et CRU Creative Hub, dans le but de proposer une initiative de formation numérique complète qui s'adresse à un large éventail de disciplines artistiques.

Reconnaissant le paysage étendu et passionnant des arts numériques, le projet Digi-ART reconnaît que le succès dans ce domaine va au-delà de la compétence technique, exigeant une pensée créative, de l'innovation et une volonté d'explorer des territoires inexplorés. Dans un monde marqué par une numérisation rapide et confronté à des défis pandémiques, le projet Digi-Art aspire à tracer une nouvelle voie pour les artistes. Son objectif est de créer un programme de formation professionnelle qui réponde aux besoins évolutifs des artistes, couvrant divers domaines tels que le codage créatif, le NFT/Crypto Art, l'exploration du Metaverse, les médias expérimentaux, et bien plus encore.

Pour plus d'informations sur le projet, cliquez [ici](#).



Developing Vocational Education Training Programme
Compatible with Metaverse and NFT Production



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Developing Vocational Education Training Programme
Compatible with Metaverse and NFT Production

2. INTRODUCTION DU PROGRAMME DE FORMATION

Le programme s'adresse à un public diversifié, allant des débutants aux professionnels chevronnés de l'art numérique et des médias, avec des intérêts couvrant le codage créatif, les arts graphiques, les intelligences artificielles, l'art NFT/Crypto, le Metaverse, les médias expérimentaux, l'entrepreneuriat, le marketing et bien plus encore. Dans le programme composé de 4 modules, chaque module est dédié à un sujet principal spécifique, facilitant un voyage d'apprentissage complet des connaissances fondamentales à l'expertise spécialisée. Le contenu des modules intègre les résultats de diverses initiatives du projet Digi-Art, y compris les rencontres Digi-Art et les entretiens avec les PME à Porto, facilités par le CRU Creative Hub. Ce matériel, combiné à des recherches approfondies, répond aux diverses exigences des professionnels et des amateurs d'art numérique à différents niveaux de compétence.

Les modules étaient intitulés et structurés comme suit :

Module 1 : Exploration créative et innovation

Dans le premier module, nous avons exploré la créativité, l'innovation et l'expression dans le domaine numérique à travers des sessions sélectionnées. L'objectif était d'inspirer et de rapprocher les artistes, les passionnés et les visionnaires, en les encourageant à s'affranchir des conventions, à anticiper les tendances et à intégrer les techniques traditionnelles aux technologies émergentes. Parmi les résultats escomptés, citons le dévoilement de nouveaux horizons artistiques, l'apport d'idées avant-gardistes et l'inspiration et la motivation renouvelées des participants pour naviguer dans le paysage dynamique de l'art numérique. En fin de compte, les participants ont acquis un plus large éventail de compétences et de techniques pour enrichir leur boîte à outils créative.



**Co-funded by
the European Union**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

2. INTRODUCTION DU PROGRAMME DE FORMATION

Module 2 : Éthique, authenticité et durabilité

Dans ce module, nous avons navigué dans le paysage évolutif de l'art numérique, en explorant la synergie entre la créativité et les considérations sociales. Nous avons abordé des défis tels que l'appropriation et l'impact de l'IA sur l'expression, en mettant l'accent sur les complexités. Les discussions ont porté sur la certification de l'authenticité de l'art numérique, les méthodes de conservation éthiques et les pratiques respectueuses de l'environnement. L'objectif était de sensibiliser les participants aux défis sociaux et aux opportunités offertes par l'art numérique. Les participants ont acquis des connaissances sur l'engagement éthique, adaptées aux artistes, aux collectionneurs, aux conservateurs et aux amateurs. Nous avons exploré la blockchain pour la vérification numérique, contribuant à la compréhension de l'authenticité. Le module a promu des solutions innovantes pour une conservation responsable, favorisant les pratiques éco-conscientes. Les participants ont développé une perspective holistique sur la technologie, la créativité, l'éthique et la durabilité, permettant des choix éclairés dans le paysage évolutif de l'art numérique.

Module 3 : Engagement artistique et vulgarisation

Dans ce module, nous avons exploré le paysage diversifié de l'art numérique et ses aspects financiers. Il s'agissait notamment d'améliorer les compétences des artistes en matière de narration, de créer des communautés en ligne dynamiques pour la collaboration et de donner aux artistes les moyens d'obtenir un soutien financier. Cette synthèse visait à faire des artistes numériques des conteurs compétents, des bâtisseurs de communautés et des navigateurs financiers, contribuant ainsi à un écosystème durable de l'art numérique qui transcende les projets individuels, assurant la longévité et l'évolution du paysage de l'art numérique dans son ensemble.

Module 4 : Compétences entrepreneuriales dans l'art numérique

Dans le dernier module, nous avons découvert comment transformer la passion artistique en une entreprise rentable en utilisant des outils tels que les NFT et la blockchain. Les résultats visaient à inspirer et à éduquer les participants sur la monétisation de la créativité, la navigation dans l'industrie de l'art en évolution et l'encouragement des connexions au sein de la communauté artistique. L'objectif était d'améliorer les compétences, d'encourager l'innovation et de guider les participants vers une carrière durable à long terme, en les laissant énergisés et équipés pour une entreprise artistique prospère.

3. MÉTHODOLOGIE ET DÉBIT

Cette approche bien équilibrée couvre un large éventail de sujets, guidant les participants à travers une expérience d'apprentissage progressive, adaptée à leurs intérêts spécifiques. Dans les quatre modules suivants, les sujets susmentionnés sont traités de manière interdépendante et interconnectée. En raison de la nature des sujets, il a été conclu qu'il ne serait pas cohérent, en termes de méthodologie de l'enseignement professionnel et d'intégrité pédagogique, de séparer les sujets les uns des autres et de les présenter comme des sujets indépendants. C'est pourquoi ils ont été présentés sous quatre rubriques principales et un programme d'études a été préparé.

Chaque module est composé de 6 éléments différents. Ces composants comprennent les chapitres suivants :

3.1. L'aperçu du cours comprend

- **Objectif** : cette section décrit l'objectif général du module, en fournissant une compréhension claire de ce que les participants peuvent s'attendre à réaliser à la fin du cours. Elle définit l'orientation du contenu de l'apprentissage, en mettant l'accent sur les compétences et les connaissances pratiques que les participants acquerront.
- **Durée** : Spécifie le calendrier du module, donnant aux participants une idée de l'engagement requis. Cela inclut le nombre d'heures, afin de garantir la clarté de l'investissement en temps nécessaire à la réussite du module.
- **Matériel** : Liste le matériel essentiel dont les participants auront besoin, qu'il s'agisse d'outils logiciels, d'équipements spécifiques ou de lectures recommandées. Cela permet de s'assurer que tout le monde est bien préparé pour l'expérience d'apprentissage.
- **Résultats d'apprentissage** : Ils définissent clairement les résultats attendus du module, en détaillant les compétences et les connaissances que les participants vont acquérir. Ils servent de référence pour évaluer l'efficacité du contenu pédagogique.
- **Axé sur les compétences** : Cette section met en évidence les compétences clés que le module vise à développer. Qu'il s'agisse de la pensée créative, de la compétence technique ou du sens des affaires, cette section fournit aux participants une feuille de route pour l'amélioration des compétences.

3. MÉTHODOLOGIE ET DÉBIT

3.2 Contexte théorique

Offre une base théorique complète en rapport avec le sujet principal du module. Cela peut inclure le contexte historique, les cadres théoriques et les concepts critiques. Il permet aux participants d'acquérir une compréhension approfondie du sujet avant de se plonger dans les applications pratiques.

3.3 Apprentissage par vidéo

Il s'agit de conférences d'experts ou d'enregistrements vidéo de discussions de groupe qui fournissent des applications et des expériences du monde réel en rapport avec le thème du module. Cette composante apporte des perspectives diverses, enrichissant la compréhension des participants grâce aux points de vue de professionnels dans le domaine.

3.4 Méthode appliquée

Présente un atelier ou une session pratique, directement lié au thème du module. Cette composante permet aux participants d'appliquer les connaissances théoriques qu'ils ont acquises, en favorisant une compréhension plus profonde grâce à un engagement direct avec le sujet. Il peut s'agir d'un projet, d'études de cas ou d'exercices interactifs.

3.5 L'évaluation

Décrit les méthodes d'évaluation utilisées pour mesurer la compréhension et l'application du contenu du module par les participants. Il peut s'agir d'interrogations, de projets ou d'évaluations par les pairs. Les critères d'évaluation sont clairement communiqués, assurant la transparence et guidant les participants sur la manière dont leurs progrès seront mesurés.

3.6 Bibliothèque d'apprentissage

Cette section fait office de guide de référence, offrant des ressources et des références liées au module. Cette section propose des lectures supplémentaires, des vidéos et des liens pour élargir les connaissances des participants au-delà du programme de base. Elle constitue une référence précieuse pour ceux qui souhaitent approfondir les thèmes du module.



4. MODULES DE FORMATION

A. MODULE 1 : Exploration créative et innovation

A.1. Aperçu du cours

Objectif:

Ce module vise à fournir aux participants une compréhension globale de l'intersection entre l'expression artistique et les technologies émergentes. Grâce à des aperçus théoriques et des applications pratiques, ce module vise à inciter les participants à explorer des voies innovantes dans la création d'art numérique, en encourageant la créativité et l'expérimentation.

Matériel nécessaire:

- Ordinateur ou tablette avec connexion internet.
- Logiciels de conception graphique (par exemple, Adobe Photoshop, GIMP, Canva).
- Accès à une bibliothèque d'images numériques, de textures et d'éléments artistiques.
- Un stylo et du papier pour trouver des idées.

Durée : 8 heures**Domaines couverts:**

- L'influence transformatrice de la technologie sur la création artistique numérique.
- Exploration de voies non conventionnelles dans la production d'art numérique.
- Intégration des techniques artistiques traditionnelles aux technologies émergentes.
- Applications pratiques des outils et plateformes numériques dans l'expression artistique.

Compétences ciblées :

- Pensée créative
- Expérimentation.
- Maîtrise technique des outils et logiciels d'art numérique.
- Analyse critique et évaluation des tendances et des technologies de l'art numérique.
- Capacité d'adaptation aux technologies nouvelles et émergentes dans le paysage de l'art numérique.
- Collaboration et communication au sein de la communauté de l'art numérique.

Résultats d'apprentissage :

A l'issue de ce module, les participants pourront :

- Mieux comprendre l'influence transformatrice de la technologie sur la création artistique numérique.
- Explorer des approches non conventionnelles et innovantes de la production d'art numérique, en incorporant des techniques telles que l'intelligence artificielle, la réalité virtuelle et les installations interactives.
- Développer une pensée critique pour analyser et évaluer les synergies entre les techniques artistiques traditionnelles et les technologies émergentes.
- Améliorer leurs capacités créatives et élargir leurs horizons artistiques par l'expérimentation et l'exploration.
- Acquérir des compétences pratiques dans l'utilisation d'outils et de plateformes numériques pour réaliser leur vision artistique.

4. MODULES DE FORMATION

A. MODULE 1 : Exploration créative et innovation

A.2. Contexte théorique (1 heure)

- **Les participants seront d'abord brièvement informés sur l'art et l'art numérique.**

"L'art sous toutes ses formes est un excellent moyen d'évacuer le stress. Il peut s'agir d'une forme d'expression personnelle, de découverte de soi ou simplement d'un moyen de passer du temps à expérimenter de nouvelles techniques et de nouveaux supports. Ce type d'art peut être créé à l'aide de divers logiciels ou outils en ligne et il n'y a pas de limites à ce que vous pouvez créer. L'art numérique présente de nombreux avantages, notamment celui d'être un médium polyvalent. Vous pouvez créer presque tout ce que vous pouvez imaginer et la seule limite est votre propre créativité. L'art numérique est également un excellent moyen de s'exprimer et de découvrir de nouveaux aspects de sa personnalité. Si vous êtes sur la voie de l'expression et de la découverte de soi, l'art numérique est certainement quelque chose que vous devriez essayer".

- **Ensuite, des exemples seront donnés sur ce qui peut être fait avec l'art numérique.**

Peinture numérique : L'un des types d'art numérique les plus populaires est la peinture numérique. L'artiste utilise un logiciel pour créer une peinture comme s'il utilisait une toile. L'artiste peut utiliser une variété de pinceaux, de crayons et de stylos pour créer sa peinture. Il peut également ajouter des effets de texture à sa peinture pour la rendre plus réaliste.

Sculptures numériques : En faisant des recherches sur le sujet, je suis tombé sur un type d'art numérique que je n'avais jamais rencontré auparavant. Il existe des programmes de modélisation en 3D qui permettent à l'artiste de créer une sculpture numérique à l'aide de divers outils, comme s'il utilisait de l'argile véritable.

Art génératif : Un type d'art créé à l'aide d'ordinateurs ou d'appareils mobiles. La beauté de l'art génératif est qu'il évolue constamment et, dans certains cas, ne peut jamais être copié deux fois. Il est impossible de prédire à quoi ressemblera le produit final, ce qui en fait une forme d'art unique et passionnante.

Après les exemples, des informations seront données sur les découvertes créatives et les innovations dans le domaine de l'art, du passé au présent et dans un avenir proche. Une perspective sur l'histoire de l'art numérique sera développée.

De plus amples informations sur le sujet sont disponibles dans les sections **A.3. Apprentissage par vidéo** et **A.6. Bibliothèque d'apprentissage**.

4. MODULES DE FORMATION

A. MODULE 1 : Exploration créative et innovation

A.3. Apprentissage par vidéo (4 heures)

Dans ce segment, nous vous invitons à examiner une ressource audiovisuelle enrichissante qui complète les bases théoriques posées dans les sessions précédentes. À travers une sélection de trois vidéos distinctes, nous souhaitons vous fournir des informations sur le monde réel, des perspectives diverses et des applications pratiques liées à l'intersection de l'art et de la technologie. Cliquez sur le nom pour accéder au contenu. Les sujets et le contenu des vidéos de ce module sont les suivants :

- **Les tendances futures des arts numériques:**

Comment pouvons-nous anticiper et nous adapter efficacement aux tendances émergentes dans le paysage en constante évolution de l'art numérique ?

Embarquez dans le voyage de Rolando Cedeño de la Cruz tout au long de cet événement d'une heure, et plongez dans le paysage captivant des arts numériques. Découvrez comment les technologies émergentes, telles que l'art généré par l'IA, la réalité virtuelle et les installations interactives, redessinent le récit de l'expression artistique. Vous comprendrez mieux l'équilibre délicat entre la maîtrise artistique et les percées novatrices. Participez à des discussions stimulantes sur le croisement potentiel de l'art et de la technologie, tout en imaginant les horizons passionnants qui vous attendent dans l'avenir des arts numériques. Cet événement est prêt à enflammer votre imagination, mais aussi à vous défier et à vous inspirer, en vous invitant sincèrement à devenir un participant actif dans le dialogue en constante évolution qui est le fer de lance de l'exploration créative.

[Adopter les tendances futures des arts numériques](#)

(Cliquez ci-dessus ou sur l'image pour accéder au contenu)



4. MODULES DE FORMATION

A. MODULE 1 : Exploration créative et innovation

A.3. Apprentissage par vidéo (4 heures)

- Explorer les voies non conventionnelles de la création artistique numérique :

Comment pouvons-nous explorer et mettre en œuvre des méthodologies de production innovantes pour repousser les limites de la création dans le domaine de l'art numérique ?

Dans un monde où l'art numérique continue d'évoluer à un rythme effréné, il est de plus en plus nécessaire d'aller au-delà des méthodes et techniques conventionnelles. Cette table ronde d'une heure, intitulée "Exploring Unconventional Pathways in Digital Art Creation", réunit un groupe diversifié d'artistes numériques qui ont emprunté des voies uniques, inattendues et non conventionnelles dans leur parcours artistique. L'événement se penche sur la façon dont ces artistes ont adopté l'innovation, le risque et l'inspiration de sources non conventionnelles pour repousser les limites de l'art numérique. De la redéfinition des techniques créatives à la collaboration entre les disciplines, cette discussion vise à inspirer les artistes émergents et établis à envisager de nouvelles voies dans leur processus créatif.



[Explorer les voies non conventionnelles de la création artistique numérique](#)

(Cliquez ci-dessus ou sur l'image pour accéder au contenu)



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

4. MODULES DE FORMATION

A. MODULE 1 : Exploration créative et innovation

A.3. Apprentissage par vidéo (4 heures)

- **Intégrer les techniques traditionnelles aux technologies émergentes :**

Comment trouver un équilibre entre la préservation des techniques artistiques traditionnelles et l'intégration des technologies émergentes afin de préserver l'intégrité et la valeur culturelle de l'art ?

Au cours de ce débat éclairant, des experts de l'industrie et des innovateurs se réuniront pour démêler la relation symbiotique entre les méthodes traditionnelles et les technologies de pointe. Découvrez comment la convergence de ces forces apparemment divergentes a le potentiel de remodeler les industries, de stimuler l'innovation et de créer un avenir qui intègre de manière transparente la sagesse de la tradition et les promesses du futur. Ne manquez pas cette occasion de vous engager avec des visionnaires à l'avant-garde du changement, alors que nous découvrons les voies qui mènent au progrès transformateur.



[Intégrer les techniques traditionnelles aux technologies émergentes](#)

(Cliquez ci-dessus ou sur l'image pour accéder au contenu)

4. MODULES DE FORMATION

A. MODULE 1 : Exploration créative et innovation

A.4. Méthode appliquée (2,5 heures)

- **Titre de l'atelier**

Remix numérique : Créer des collages artistiques avec la technologie

- **Vue d'ensemble**

Cet atelier vise à explorer le potentiel créatif de la technologie dans le contexte de l'expression artistique. Les participants s'engageront dans une activité pratique qui implique le remixage numérique de divers éléments artistiques pour créer des collages uniques et visuellement convaincants.

- **Matériel nécessaire**

- * Ordinateur ou tablette avec connexion internet.
- * Logiciel de conception graphique (par exemple, Adobe Photoshop, GIMP, Canva).
- * Accès à une bibliothèque d'images numériques, de textures et d'éléments artistiques.
- * Un stylo et du papier pour trouver des idées.

- **Structure de l'atelier**

a. Introduction (10 minutes) :

Brève présentation des buts et objectifs de l'atelier.

Explication du concept de remixage numérique et de sa pertinence pour l'exploration créative dans l'art numérique.

b. Séance d'inspiration (20 minutes) :

Présenter des exemples de collages et de remix numériques créés par des artistes à l'aide de divers outils numériques.

Discuter des différents styles et techniques utilisés dans le remixage numérique.



4. MODULES DE FORMATION

A. MODULE 1 : Exploration créative et innovation

A.4. Méthode appliquée (2,5 heures)

c. Brainstorming (15 minutes) :

Les participants notent des idées pour leur collage numérique. Encouragez-les à réfléchir aux thèmes, aux émotions ou aux messages qu'ils souhaitent transmettre.

d. Tutoriel sur les logiciels de conception graphique (15 minutes) :

Fournir un tutoriel étape par étape sur l'utilisation du logiciel de conception graphique choisi.

Couvrir les outils de base, les calques et les autres caractéristiques nécessaires à la création de collages numériques.

e. Création pratique (60 minutes) :

Les participants commencent à travailler sur leurs collages numériques. Ils incorporent des éléments de la bibliothèque fournie ou utilisent leurs propres images, en expérimentant la superposition, les modes de fusion et d'autres fonctions.

Encourager les participants à explorer les limites de l'art traditionnel et de l'art numérique en combinant différents supports.

f. Examen par les pairs et discussion (20 minutes) :

Les participants partagent leurs créations avec le groupe par le biais d'un partage d'écran.

Discussion de groupe sur le processus créatif, les défis rencontrés et l'intégration de la technologie dans l'expression artistique.

4. MODULES DE FORMATION

A. MODULE 1 : Exploration créative et innovation

A.4. Méthode appliquée (2,5 heures)

g. Réflexion et clôture (10 minutes) :

Chaque participant réfléchit à son expérience au cours de l'atelier.

Discuter des implications plus larges du remixage numérique dans le contexte des thèmes du module.

Fournir des informations sur les ressources à explorer.

h. Résultats de l'apprentissage :

- * Expérience pratique de l'utilisation de logiciels de conception graphique pour la création d'œuvres d'art numériques.
- * Exploration de l'expression créative par le remixage numérique d'éléments artistiques.
- * Comprendre l'intégration de la technologie dans la création de collages visuellement attrayants.
- * Collaboration et apprentissage par les pairs grâce au partage et à la discussion des créations individuelles.
- * Cet atelier ne se contente pas d'améliorer les compétences techniques, il encourage également les participants à réfléchir de manière critique à l'intersection des techniques artistiques traditionnelles et numériques.

4. MODULES DE FORMATION

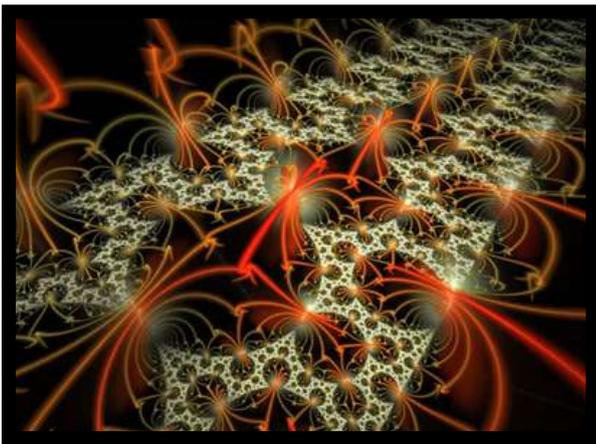
A. MODULE 1 : Exploration créative et innovation

A.5. Évaluation (0,5 heure)

Les participants recevront d'abord un formulaire d'évaluation numérique préparé spécifiquement pour l'atelier. Dans ce formulaire, ils sont invités à évaluer ce qu'ils ont appris avant et après l'atelier, la participation active des participants, l'instructeur, l'espace de l'atelier et, s'ils le souhaitent, ils sont invités à écrire une note. Après cette évaluation écrite, les participants se rassemblent autour d'un cercle et font une évaluation orale avec 3 mots spécifiques à l'atelier.

A.6. Bibliothèque d'apprentissage

Vous pouvez accéder au contenu de support pertinent ci-dessous.



[L'art numérique : une façon amusante et créative de vous exprimer](#)



[Discussion d'encouragement créative](#)

Cliquez sur les titres ou les images pour accéder aux vidéos.



4. MODULES DE FORMATION

A. MODULE 1 : Exploration créative et innovation

A.6. Bibliothèque d'apprentissage

Vous pouvez accéder au contenu de support pertinent ci-dessous.

[Neri Oxman : biologie, art et science du design et de l'ingénierie avec la nature](#)



[L'histoire et l'avenir de l'art numérique](#)

Cliquez sur les titres ou les images pour accéder aux vidéos.

4. MODULES DE FORMATION

B. MODULE 2 : Éthique, authenticité et durabilité

B.1. Aperçu du cours

<p>Objectif: Sensibiliser les participants aux défis sociaux et aux opportunités de l'art numérique. Les participants développeront une perspective holistique sur la technologie, la créativité, l'originalité, l'éthique et la durabilité et feront des choix éclairés dans l'environnement évolutif de l'art numérique.</p>	<p>Matériel nécessaire :</p> <ul style="list-style-type: none">• Ordinateur ou tablette avec connexion internet.• Logiciels de conception graphique (par exemple, Adobe Photoshop, GIMP, Canva).• Accès à une bibliothèque d'images numériques, de textures et d'éléments artistiques.• Un stylo et du papier pour trouver des idées.
	<p>Durée : 8 heures</p>
<p>Domaines couverts:</p> <ul style="list-style-type: none">• L'importance de l'éthique, de la durabilité et de l'authenticité dans l'art numérique• Réponses à la question de savoir si une œuvre peut être à la fois éthique, authentique et durable• Les opportunités et les inconvénients que des technologies telles que la blockchain et l'intelligence artificielle apportent à l'art numérique.• Des éléments à prendre en compte pour les artistes, les conservateurs et les parties intéressées qui souhaitent produire et faire des choix conscients dans le domaine de l'art numérique	<p>Compétences ciblées :</p> <ul style="list-style-type: none">• Apprendre les considérations sociales et culturelles dans la création artistique numérique• Compétences techniques pour vérifier et certifier l'art numérique• Comprendre les concepts d'éthique, de durabilité et d'authenticité dans l'art numérique• L'importance des choix conscients pour être un conservateur, un artiste et une personne d'intérêt responsable et durable.

4. MODULES DE FORMATION

B. MODULE 2 : Éthique, authenticité et durabilité

B.1. Aperçu du cours

Résultats de l'apprentissage :

- Apprendre les concepts d'éthique, de durabilité et d'authenticité et fournir des informations comparatives et un apprentissage des équivalents de ces trois concepts dans le monde numérique.
- Apprendre à connaître les environnements dans lesquels ces œuvres seront partagées et prendre conscience de ce à quoi il faut prêter attention dans ces environnements.
- Sensibilisation aux technologies de l'intelligence artificielle et de la blockchain, être conscient et gagner en conscience dans la sélection des œuvres produites avec cette infrastructure technologique.
- Apprendre comment les artistes et les conservateurs peuvent faire les bons choix dans la production et la sélection des œuvres d'art
- Assurer l'apprentissage par les pairs des participants par le biais de travaux individuels et de groupe
- Permettre aux participants de faire preuve d'esprit critique et de développer des perspectives différentes grâce à un brainstorming sur l'art numérique.
- Renforcer les choix conscients des participants dans l'environnement évolutif de l'art numérique en développant une perspective holistique de la technologie, de la créativité, de l'originalité, de l'éthique et de la durabilité.

4. MODULES DE FORMATION

B. MODULE 2 : Éthique, authenticité et durabilité

B.2. Contexte théorique (1 heure)

- Expliquer les concepts d'éthique, d'authenticité et de durabilité et donner des informations sur les équivalents de ces concepts dans l'art numérique.

•

Par exemple, le concept d'éthique se retrouve dans le monde de l'art numérique sous le nom d'éthique numérique. Dans un premier temps, des informations seront données sur la signification actuelle du concept d'éthique, puis l'éthique numérique sera discutée.

L'éthique numérique fait référence à un ensemble de normes, de principes et de valeurs qui régissent le comportement et les interactions des individus dans l'espace numérique. Elle couvre la confidentialité des données, la sécurité en ligne, l'engagement dans la communauté numérique, l'utilisation responsable de la technologie et le respect des droits et des sentiments d'autrui en ligne. L'éthique numérique vise à préserver la moralité et le respect à l'ère numérique, où l'interaction humaine avec la technologie est de plus en plus intégrée dans la vie quotidienne.

Dans la vaste étendue du monde numérique, l'éthique sert de boussole morale qui guide nos interactions, nos décisions et nos créations. Alors que les artefacts numériques tels que le NFT deviennent la pierre angulaire de la propriété numérique, il est vital de comprendre et d'adopter l'éthique. Les considérations éthiques permettent de naviguer à l'intersection complexe entre la technologie, la culture et la société, en veillant à ce que les avantages de l'innovation soient alignés sur un comportement responsable.

- Des informations sur l'importance de la durabilité dans l'art numérique seront données.

L'un des facteurs importants à ne pas négliger dans la production de ces artefacts est leur impact sur l'environnement. Les artefacts numériques sont créés à l'aide de technologies de blockchain et d'intelligence artificielle dont l'entretien nécessite d'importantes quantités d'énergie. Selon certaines estimations, la consommation d'énergie nécessaire à la création et à l'entretien d'artefacts numériques tels que le NFT équivaut à celle d'un petit pays. Alors que les artefacts numériques continuent de gagner en popularité, il est important de prendre en compte l'impact environnemental et d'explorer les moyens de rendre le processus plus durable.



4. MODULES DE FORMATION

B. MODULE 2 : Éthique, authenticité et durabilité

B.2. Contexte théorique (1 heure)

En outre, il est nécessaire d'utiliser les technologies de la blockchain pour certifier l'art numérique en termes d'authenticité. Comme mentionné ci-dessus, ces technologies créent certains problèmes en termes de durabilité en raison de la consommation excessive d'énergie. La surproduction de ces œuvres a un impact négatif sur l'environnement. Ici, la question de l'éthique entre à nouveau en jeu. Quelle voie devrait être suivie dans la production et la préférence de ces artefacts et qu'est-ce qui devrait être pris en compte dans ces trois sujets.

De plus amples informations sur le sujet sont disponibles dans les sections B.3. Apprentissage par vidéo et B.6. Bibliothèque d'apprentissage.



4. MODULES DE FORMATION

B. MODULE 2 : Éthique, authenticité et durabilité

B.3. Apprentissage par vidéo (4 heures)

Dans ce segment, nous vous invitons à examiner une ressource audiovisuelle enrichissante qui complète les bases théoriques posées dans les sessions précédentes. À travers une sélection de trois vidéos distinctes, nous souhaitons vous fournir des informations sur le monde réel, des perspectives diverses et des applications pratiques liées à l'intersection de l'art et de la technologie. **Cliquez sur le nom pour accéder au contenu.** Les sujets et le contenu des vidéos de ce module sont les suivants :

- **Considérations sociales et culturelles dans la création d'art numérique :**

Comment pouvons-nous naviguer et aborder les considérations sociales et culturelles pour garantir des pratiques responsables et sensibles à la culture dans le domaine de la création artistique numérique ?

Alors que les frontières de l'expression artistique s'étendent dans le domaine numérique, de nouveaux défis sociaux et culturels apparaissent. Dans cet événement, nous accueillons Mónica Rikić pour explorer le paysage complexe de l'art numérique, en examinant des questions telles que l'appropriation, l'art de l'IA, la sensibilité culturelle et l'impact social et culturel des créations numériques. Découvrez les dimensions interconnectées de votre parcours créatif et apprenez à naviguer dans le paysage évolutif du monde de l'art numérique.



[Considérations sociales et culturelles dans la création artistique numérique](#)

[\(Cliquez sur le nom pour accéder au contenu\).](#)



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

4. MODULES DE FORMATION

B. MODULE 2 : Éthique, authenticité et durabilité

- Vérifier et certifier l'art numérique : Garantir l'originalité et la préservation

Comment protéger les droits de propriété intellectuelle des artistes numériques, en particulier dans le contexte d'actifs numériques facilement reproductibles et partageables ?

À l'ère des progrès technologiques rapides, l'art numérique a acquis une immense popularité. Toutefois, garantir l'originalité et la préservation des œuvres d'art numériques présente des défis uniques. Un groupe d'experts composé d'artistes, de technologues et de professionnels de l'industrie se penchera sur les complexités de l'authentification de l'art numérique. Grâce à leurs expériences collectives, nous explorerons en profondeur les diverses méthodes et les normes établies en matière de certification. Rejoignez-nous pour explorer le rôle de la blockchain, l'équilibre entre l'innovation et l'authenticité, et les stratégies pour assurer la préservation à long terme de ces créations innovantes et précieuses.



[Vérification et certification de l'art numérique :](#) [Assurer l'originalité et la préservation](#)

(Cliquez ci-dessus ou sur l'image pour accéder au contenu)

4. MODULES DE FORMATION

B. MODULE 2 : Éthique, authenticité et durabilité

- Envisager une vitrine éthique et éco-consciente de l'art numérique : Curation responsable et durable :

Comment créer un cadre qui garantisse une conservation responsable et une exposition durable de l'art numérique, en promouvant des pratiques éthiques et en minimisant l'impact sur l'environnement ?

"Envisager une vitrine éthique et éco-consciente de l'art numérique : Curation responsable et durable" réunit des experts, des conservateurs et des artistes pour explorer comment la convergence de l'art, de la technologie et de la durabilité peut conduire à une curation responsable et impactante de l'art numérique. Grâce à des tables rondes passionnantes, nous relèverons des défis, découvrirons des méthodes de présentation innovantes et envisagerons un avenir où l'art numérique sera non seulement captivant, mais aussi respectueux de l'environnement. Ne manquez pas cette occasion de participer au dialogue qui façonnera l'avenir de la conservation de l'art.



[Envisager une vitrine éthique et écologique de l'art numérique : conservation responsable et durable](#)

(Cliquez ci-dessus ou sur l'image pour accéder au contenu)



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

4. MODULES DE FORMATION

B. MODULE 2 : Éthique, authenticité et durabilité

B.4. Méthode appliquée (2,5 heures)

- **Titre de l'atelier**

Devenir un artiste numérique et un conservateur conscient

- **Vue d'ensemble**

Cet atelier permet aux artistes et aux conservateurs travaillant dans le domaine de l'art numérique de savoir comment commenter consciemment les œuvres produites et comment les rendre acceptables. Les participants prendront part à un atelier pratique pour comprendre comment une œuvre est éthique, authentique et durable, et pour apprendre à produire ces œuvres avec ces concepts.

- **Matériel nécessaire**

- * Ordinateur ou tablette avec connexion internet.
- * Logiciel de conception graphique (par exemple, Adobe Photoshop, GIMP, Canva).
- * Accès à une bibliothèque d'images numériques, de textures et d'éléments artistiques.
- * Un stylo et du papier pour trouver des idées.

- **Structure de l'atelier**

a. Introduction (10 minutes) :

Les buts et objectifs de l'atelier sont brièvement expliqués.

Les artistes et les conservateurs sont brièvement informés de ce qu'ils peuvent faire pour prendre conscience des concepts d'éthique, d'authenticité et de durabilité qui affectent leur production et leurs choix dans le monde de l'art numérique, et pour agir consciemment sur leurs préférences et leurs productions.



4. MODULES DE FORMATION

B. MODULE 2 : Éthique, authenticité et durabilité

B.4. Méthode appliquée (2,5 heures)

b. Séance d'inspiration (20 minutes) :

Donnez un exemple de technologies de certification de nouvelle génération telles que la blockchain pour déterminer si un artefact numérique est authentique ou non. Discutez avec les participants des raisons pour lesquelles l'éthique et la durabilité sont des questions importantes qui découlent de l'utilisation de ces technologies et de la manière dont ces concepts peuvent être abordés. Informez les participants des opportunités et des inconvénients des technologies telles que la blockchain et l'intelligence artificielle. Donnez un exemple de projet d'art numérique récent sur la blockchain.

c. Brainstorming (15 minutes) :

Ensuite, réfléchissez avec les participants à ce que serait l'art si des concepts tels que la durabilité, l'authenticité et l'éthique en étaient retirés. Qu'est-ce qui séparerait l'art et les artistes les uns des autres s'il n'y avait pas d'authenticité ? Si nous supprimons le concept de durabilité dans l'art numérique, quelle sera sa place dans le nouveau monde ?

d. Tutoriel sur l'introduction aux technologies de l'intelligence artificielle et de la blockchain pour l'art numérique (15 minutes) :

Les artistes et les conservateurs doivent se familiariser avec les technologies de base de la blockchain pour une production et une sélection correctes et conscientes des œuvres dans le domaine de l'art numérique. Une brève information sera donnée sur ce qu'est cette technologie, les sites web et les applications qui fonctionnent avec cette infrastructure technologique. En outre, de brèves informations seront données sur la façon dont ces œuvres d'art peuvent être produites avec l'intelligence artificielle.

4. MODULES DE FORMATION

B. MODULE 2 : Éthique, authenticité et durabilité

B.4. Méthode appliquée (2,5 heures)

e. Création pratique (60 minutes) :

Les participants seront divisés en 4 groupes et produiront 3 œuvres différentes. Il leur appartiendra de prêter attention à des concepts tels que l'éthique, l'originalité et la durabilité dans ces travaux. Ceux qui le souhaitent n'accorderont de l'importance qu'à l'éthique numérique et n'en accorderont pas à la durabilité ou ne feront pas preuve d'originalité. Ensuite, les groupes présenteront aux autres groupes les différents artefacts numériques qu'ils ont produits et donneront diverses informations sur ces trois concepts.

f. Examen par les pairs et discussion (20 minutes) :

Après que chaque groupe ait présenté ses œuvres aux autres groupes, les participants discuteront des œuvres produites conformément aux concepts d'éthique, de durabilité et d'authenticité et de celles qu'ils préféreraient en tant que conservateurs. Après cette discussion, les groupes producteurs expliqueront quels concepts sont importants dans leurs œuvres et lesquels ne le sont pas, et le groupe suivant prendra sa place.

g. Réflexion et clôture (10 minutes) :

Les participants sont répartis en 6 groupes différents. Chaque participant partage ses expériences et ses sentiments sur l'atelier avec les autres participants.

Chaque participant partage avec les autres participants ses réflexions sur les concepts d'éthique, de durabilité et d'authenticité, l'évolution de ses pensées et de ses connaissances avant et après l'atelier. En fonction des informations fournies, le formateur/modérateur recommande aux participants diverses ressources pour approfondir leurs réflexions et conclut l'atelier.

4. MODULES DE FORMATION

B. MODULE 2 : Éthique, authenticité et durabilité

B.4. Méthode appliquée (2,5 heures)

h. Résultats de l'apprentissage :

- Apprendre les concepts d'éthique, de durabilité et d'authenticité, fournir des informations comparatives et apprendre les équivalents de ces trois concepts dans le monde numérique.
- Apprendre à connaître les environnements dans lesquels ces œuvres seront partagées et prendre conscience de ce à quoi il faut prêter attention dans ces environnements.
- Sensibiliser aux technologies de l'intelligence artificielle et de la blockchain, être conscient et gagner en conscience dans la sélection des œuvres produites avec cette infrastructure technologique.
- Fournir aux artistes et aux conservateurs des connaissances sur la manière de faire les bons choix dans la production et la sélection des œuvres d'art.
- Assurer l'apprentissage par les pairs des participants par le biais de travaux individuels et de groupe
- Permettre aux participants de réfléchir de manière critique et de développer des perspectives différentes par le biais d'un brainstorming sur l'art numérique.
- Renforcer les choix conscients des participants dans l'environnement évolutif de l'art numérique en développant une perspective holistique sur la technologie, la créativité, l'originalité, l'éthique et la durabilité.

B.5. Évaluation (0,5 heure)

Les participants recevront d'abord un formulaire d'évaluation numérique préparé spécifiquement pour l'atelier. Dans ce formulaire, ils sont invités à évaluer ce qu'ils ont appris avant et après l'atelier, la participation active des participants, l'instructeur, l'espace de l'atelier et, s'ils le souhaitent, ils sont invités à écrire une note. Après cette évaluation écrite, les participants se rassemblent autour d'un cercle et font une évaluation orale avec 3 mots spécifiques à l'atelier.



4. MODULES DE FORMATION

B. MODULE 2 : Éthique, authenticité et durabilité

B.6. Bibliothèque d'apprentissage



[Défis éthiques de la révolution NFT](#)



[Les implications éthiques des NFT : Propriété, durabilité et droits numériques](#)

Cliquez sur les titres ou les images pour accéder aux vidéos.



4. MODULES DE FORMATION

B. MODULE 2 : Éthique, authenticité et durabilité

B.6. Bibliothèque d'apprentissage

Cliquez sur les titres ou les images pour accéder aux vidéos.



[NFT et morale : discutez de l'éthique de la propriété numérique](#)



[Explorer les implications juridiques et politiques des jetons non fongibles](#)



[L'art numérique à la croisée des chemins : explorer le paysage éthique de la créativité, de la propriété et de l'innovation](#)

4. MODULES DE FORMATION

C. Module 3 : Engagement artistique et vulgarisation

C.1. Aperçu du cours

<p>Objectif:</p> <p>Il vise à transformer les artistes numériques en conteurs compétents, en bâtisseurs de communautés et en moteurs financiers, en contribuant à un écosystème d'art numérique durable qui va au-delà des projets individuels, et en assurant la longévité et le développement de la scène de l'art numérique dans son ensemble.</p>	<p>Matériel nécessaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordinateur ou tablette avec connexion internet. • Logiciels de conception graphique (par exemple, Adobe Photoshop, GIMP, Canva). • Accès à une bibliothèque d'images numériques, de textures et d'éléments artistiques. • Un stylo et du papier pour trouver des idées.
<p>Domaines couverts:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discuter des qualités nécessaires pour être un bon conteur et un bon gestionnaire de communauté • L'importance pour un artiste numérique de devenir un conteur compétent pour mieux promouvoir son travail • L'importance de la viabilité financière pour les artistes et l'élaboration de méthodes pour assurer cette viabilité • Ce qu'il faut pour créer un écosystème durable de l'art numérique 	<p>Durée : 8 heures</p> <p>Compétences ciblées :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaissances techniques et compétences d'un bon conteur • Collaboration et communication au sein de la communauté • Analyse des modèles financiers • Pensée créative et bonne narration • Libérer le pouvoir collectif du narrateur et de l'histoire.

4. MODULES DE FORMATION

C. Module 3 : Engagement artistique et vulgarisation

C.1. Aperçu du cours

Résultats d'apprentissage :

A l'issue de ce module, les participants pourront :

- Sensibiliser au développement des compétences des artistes en matière de narration, créer des communautés en ligne dynamiques pour la collaboration et permettre aux artistes de bénéficier d'un soutien financier.
- Se familiariser avec les caractéristiques d'un bon conteur et d'un bon bâtisseur de communauté
- Apprendre à construire une histoire et une communauté afin que leur travail soit entendu par un public plus large.
- Assurer l'apprentissage par les pairs des participants par le biais de travaux individuels et de groupe
- Permettre aux participants de faire preuve d'esprit critique et de développer des perspectives différentes grâce à un brainstorming sur l'art numérique.
- Contribuer à un écosystème durable de l'art numérique qui va au-delà des projets individuels et assure la longévité et le développement de la scène de l'art numérique dans son ensemble.

4. MODULES DE FORMATION

C. Module 3 : Engagement artistique et vulgarisation

C.2. Contexte théorique (1 heure)

- **Une brève histoire de la narration et pourquoi elle est importante pour les artistes numériques.**

Historiquement, depuis la création par l'homme des cavernes de peintures rupestres et de marquages muraux jusqu'aux inscriptions funéraires égyptiennes, en passant par leurs rouleaux, les manuscrits anciens enluminés, les sculptures en argile des premières civilisations, les gravures illustrant les pâturages et bien d'autres choses encore, l'homme a cherché à créer du sens à partir d'images et d'œuvres d'art. Les artistes d'aujourd'hui ont adapté les techniques de narration visuelle aux nouveaux supports de l'époque contemporaine, tirant le meilleur parti de la technologie en constante évolution, commentant les changements sociétaux, embrassant la pensée abstraite pour faire ce que nous avons toujours fait : raconter des histoires. Raconter une histoire dans les limites d'une seule œuvre d'art devient de plus en plus fascinant à l'ère de l'art numérique.

Par exemple, si nous regardons maintenant la leçon d'anatomie du Dr Nicolaes Tulp de Rembrandt à côté des leçons d'anatomie du Dr Algorithm de Harshit Agrawal, 2018. Le récit visuel de l'œuvre générée par l'IA d'Agrawal porte un sens cohérent grâce au contexte et à la perception que nous lui donnons. Il explore la méfiance à l'égard des compétences artistiques créées par la machine, parallèlement à la méfiance à l'égard du développement technologique de l'époque de Rembrandt.

- **Qu'est-ce qu'une communauté, pourquoi est-elle importante, comment et où se forme-t-elle, quelles sont les qualités des bâtisseurs de communautés ?**

Une communauté numérique est un groupe d'individus liés par un intérêt, un objectif ou une identité communs, qui interagissent et nouent des relations principalement par l'intermédiaire de plateformes ou de centres en ligne. Ces plateformes vont des forums privés aux serveurs Discord et aux canaux Telegram, en passant par les hubs et les groupes de médias sociaux. Ce qui relie ces individus va au-delà de la distance physique et des frontières géographiques, en favorisant un sentiment d'appartenance et une expérience partagée dans l'espace numérique.

- **Des informations sont données sur des sujets tels que les modèles financiers, les magasins NFT, la durabilité financière.**
-

De plus amples informations sur le sujet sont disponibles dans les sections C.3. Apprentissage par vidéo et C.6. Bibliothèque d'apprentissage.

4. MODULES DE FORMATION

C. Module 3 : Engagement artistique et vulgarisation

C.3. Apprentissage par vidéo (4 heures)

Dans ce segment, nous vous invitons à examiner une ressource audiovisuelle enrichissante qui complète les bases théoriques posées dans les sessions précédentes. À travers une sélection de trois vidéos distinctes, nous souhaitons vous fournir des informations sur le monde réel, des perspectives diverses et des applications pratiques liées à l'intersection de l'art et de la technologie. **Cliquez sur le nom pour accéder au contenu.** Les sujets et le contenu des vidéos de ce module sont les suivants:

- **Financement et subventions pour les artistes numériques : Opportunités et défis :**

Comment pouvons-nous améliorer l'accessibilité des financements et le soutien aux artistes numériques tout en relevant les défis auxquels ils sont confrontés pour obtenir des subventions et des opportunités financières ?

Dans une ère de plus en plus numérique, les artistes repoussent les limites de la créativité grâce à la technologie, mais la recherche d'un soutien financier peut s'avérer complexe. Lors de cet événement, nous accueillerons Başak Sönmez Beyazyürek qui fera la lumière sur les diverses opportunités et les défis auxquels les artistes numériques sont confrontés lorsqu'ils recherchent des financements, tout en explorant des stratégies pour naviguer dans le paysage en constante évolution des subventions et du soutien financier.



[Financement et subventions pour les artistes numériques : opportunités et défis](#)

[\(Cliquez ci-dessus ou sur l'image pour accéder au contenu\)](#)

4. MODULES DE FORMATION

C. Module 3 : Engagement artistique et vulgarisation

- **La narration dans l'art numérique : Créer des récits convaincants pour la visibilité :**

Comment pouvons-nous utiliser les techniques de narration pour créer des récits convaincants autour de l'art numérique ?

Lors de cet événement, nous plongerons dans le monde des récits visuels en explorant la manière dont nos conférenciers inspirants tissent habilement des histoires à travers leurs œuvres d'art. Des principes fondamentaux de la narration visuelle au processus complexe de traduction des concepts en récits captivants, cet événement est conçu pour inspirer et éclairer les artistes, les passionnés et les conteurs. Rejoignez-nous pour découvrir les outils, les techniques et les idées qui permettent à nos invités de raconter des histoires sur leurs toiles numériques, de laisser une impression durable sur le public et de susciter des émotions grâce au pouvoir de la narration artistique.



[La narration dans l'art numérique : créer des récits convaincants pour la visibilité](#)

(Cliquez ci-dessus ou sur l'image pour accéder au contenu)



**Co-funded by
the European Union**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

4. MODULES DE FORMATION

C. Module 3 : Engagement artistique et vulgarisation

- **Créer des communautés et mobiliser des publics dans le domaine de l'art numérique**

Comment pouvons-nous favoriser des communautés dynamiques et créer un engagement significatif dans le domaine de l'art numérique afin de relier les artistes, le public et les amateurs de manière innovante et percutante ?

Au cours de cette table ronde qui suscite la réflexion, des experts et des praticiens estimés partageront leurs points de vue sur l'évolution du paysage de l'art numérique, en explorant des stratégies novatrices pour favoriser des communautés en ligne dynamiques, relever les défis qui en découlent et captiver le public grâce à des approches de pointe. Des NFT aux expositions virtuelles, vous comprendrez comment le domaine de l'art numérique prospère et évolue dans l'ère numérique interconnectée.



[Bâtir des communautés et impliquer le public dans le domaine de l'art numérique](#)

(Cliquez ci-dessus ou sur l'image pour accéder au contenu)

4. MODULES DE FORMATION

C. Module 3 : Engagement artistique et vulgarisation

C.4. Méthode appliquée (2,5 heures)

- **Titre de l'atelier**

Des artistes qui racontent des histoires sur leur art

- **Vue d'ensemble**

Les participants travailleront en groupes pour produire divers objets numériques. Chaque groupe écrira une histoire sur son travail, créera une communauté pour aider à diffuser l'histoire de son travail, et écrira sur la façon dont il prévoit de monétiser son travail. Cela permettra de sensibiliser les participants à la transformation des artistes numériques en conteurs compétents, en bâtisseurs de communautés et en gestionnaires financiers.

- **Matériel nécessaire**

- * Ordinateur ou tablette avec connexion internet.
- * Logiciel de conception graphique (par exemple, Adobe Photoshop, GIMP, Canva).
- * Accès à une bibliothèque d'images numériques, de textures et d'éléments artistiques.
- * Un stylo et du papier pour trouver des idées.

- **Structure de l'atelier**

a. Introduction (10 minutes) :

Les buts et objectifs de l'atelier sont brièvement expliqués.

Cet atelier vise à transformer les artistes numériques en conteurs compétents, en bâtisseurs de communautés et en moteurs financiers, contribuant ainsi à un écosystème d'art numérique durable qui va au-delà des projets individuels et assure la longévité et le développement de la scène de l'art numérique dans son ensemble.

Les informations données dans la partie théorique sont rapidement passées en revue et les points à considérer dans l'atelier sont transmis aux participants de manière détaillée.



4. MODULES DE FORMATION

C. Module 3 : Engagement artistique et vulgarisation

C.4. Méthode appliquée (2,5 heures)

b. Séance d'inspiration (20 minutes) :

Donnez les points qui soulignent le pouvoir de l'histoire dans la narration et donnez deux exemples différents d'histoires. Choisissez deux profils de narrateurs différents pour souligner l'importance du narrateur autant que de l'histoire dans ces récits. Quelle que soit la qualité de l'histoire, si le narrateur n'adopte pas et ne souligne pas les aspects marquants de l'histoire, il ne s'agit pas d'une narration efficace. Insistez sur l'importance de l'histoire et du narrateur et laissez les participants s'inspirer des exemples. Donnez des exemples tirés d'histoires réelles, en fournissant des informations sur les étapes qu'un bon narrateur doit suivre pour être un bon bâtisseur de communauté et un décideur solide sur le plan financier.

c. Brainstorming (15 minutes) :

Puis, à partir d'exemples inspirants, demandez aux participants de réfléchir aux qualités essentielles d'un bon conteur. Un bon animateur de communauté est-il un bon conteur ? Un artiste numérique doit-il être un bon conteur ou un bon bâtisseur de communauté ? Fait-il son art pour avoir accès à des ressources financières ?

d. Tutoriel sur l'introduction aux technologies de l'intelligence artificielle et de la blockchain pour l'art numérique (15 minutes) :

Afin de résumer le sujet en général, les caractéristiques de base d'un bon conteur sont communiquées aux participants. Des informations sont données sur les caractéristiques les plus dominantes dans le domaine de l'art numérique. Une feuille de route est établie sur les étapes nécessaires à la création d'une communauté. Des informations sont données sur les opportunités et les inconvénients de cette feuille de route. Lorsque toutes ces étapes sont franchies, une courte session de formation et de synthèse est organisée pour expliquer les différentes méthodes permettant de créer une structure durable sur le plan financier.

4. MODULES DE FORMATION

C. Module 3 : Engagement artistique et vulgarisation

C.4. Méthode appliquée (2,5 heures)

e. Création pratique (60 minutes) :

Les participants seront divisés en 4 groupes et produiront une œuvre numérique dans le style de leur choix. Ils créeront les histoires de ces œuvres accompagnées d'une présentation. La manière dont ils raconteront l'histoire de l'œuvre est entièrement laissée à la discrétion des participants. Ils créeront également une communauté pour soutenir leurs œuvres et eux-mêmes. Ils établiront une feuille de route basée sur de nombreux critères tels que les noms qu'ils donneront à leurs communautés, les canaux qu'ils utiliseront pour les atteindre, les messages qu'ils utiliseront pour communiquer. Cette feuille de route comprendra un plan pour atteindre une communauté de 100 personnes. Ensuite, ils donneront leurs idées sur le modèle financier qu'ils adopteront.

f. Examen par les pairs et discussion (20 minutes) :

Après que chaque groupe a présenté son histoire aux autres groupes, les participants commentent les présentations. Ils discuteront et feront des suggestions constructives sur les histoires efficaces et celles qui ne le sont pas, sur les forces et les faiblesses de l'histoire et du narrateur, sur la proximité avec la réalité des communautés qu'ils ont créées et sur le modèle financier qu'ils ont construit.

g. Réflexion et clôture (10 minutes) :

Les participants sont répartis en 6 groupes différents. Chaque participant partage ses expériences et ses sentiments sur l'atelier avec les autres participants.

Chaque participant partage avec les autres participants ses réflexions et ses connaissances sur la narration, le renforcement de la communauté et les modèles financiers. En fonction des informations fournies, le formateur/modérateur recommande aux participants diverses ressources pour approfondir leurs réflexions et conclut l'atelier.

4. MODULES DE FORMATION

C. Module 3 : Engagement artistique et vulgarisation

C.4. Méthode appliquée (2,5 heures)

h. Résultats de l'apprentissage :

- * Sensibiliser au développement des compétences des artistes en matière de narration, créer des communautés en ligne dynamiques pour la collaboration et permettre aux artistes de bénéficier d'un soutien financier.
- * Connaissance des caractéristiques d'un bon conteur et d'un bon bâtisseur de communauté
- * Apprendre à construire une histoire et une communauté afin que leur travail puisse être entendu par un public plus large.
- * Assurer l'apprentissage par les pairs des participants par le biais de travaux individuels et de groupe
- * Permettre aux participants de réfléchir de manière critique et de développer des perspectives différentes par le biais d'un brainstorming sur l'art numérique.
- * Contribuer à un écosystème durable de l'art numérique qui va au-delà des projets individuels et assure la longévité et le développement de la scène de l'art numérique dans son ensemble.

C.5. Évaluation (0,5 heure)

Les participants recevront d'abord un formulaire d'évaluation numérique préparé spécifiquement pour l'atelier. Dans ce formulaire, ils sont invités à évaluer ce qu'ils ont appris avant et après l'atelier, la participation active des participants, l'instructeur, l'espace de l'atelier et, s'ils le souhaitent, ils sont invités à écrire une note. Après cette évaluation écrite, les participants se rassemblent autour d'un cercle et font une évaluation verbale en trois mots spécifiques à l'atelier.

4. MODULES DE FORMATION

C. Module 3 : Engagement artistique et vulgarisation

C.6. Bibliothèque d'apprentissage

Vous pouvez accéder au contenu de support pertinent ci-dessous.

Cliquez sur les titres ou l'image pour accéder au contenu.

[Nouveaux médias
alternatifs et activistes](#)



[Récits d'abstraction : la narration
dans l'art numérique](#)



[Comprendre l'impact futur de l'IA
sur l'industrie du design](#)



4. MODULES DE FORMATION

C. Module 3 : Engagement artistique et vulgarisation

C.6. Bibliothèque d'apprentissage

Vous pouvez accéder au contenu de support pertinent ci-dessous.

Cliquez sur les titres ou l'image pour accéder au contenu.

[L'art de développer votre communauté numérique](#)



[NFT Shop et Donner du sens au marché de l'art NFT.](#)

[Le NFT est-il une bénédiction ou une malédiction pour l'art numérique ?](#)

4. MODULES DE FORMATION

D. Module 4 : Compétences entrepreneuriales dans l'art numérique

D.1. Aperçu du cours

<p>Objectif: Cet atelier a pour but d'inspirer et d'éduquer les participants sur la monétisation de la créativité, la navigation dans l'industrie artistique en évolution et le renforcement des liens au sein de la communauté artistique. L'objectif est de développer les compétences, d'encourager l'innovation et de guider les participants vers une carrière durable à long terme, en les laissant pleins d'énergie et équipés pour une aventure artistique réussie.</p>	<p>Matériel nécessaire:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordinateur ou tablette avec connexion internet. • Logiciels de conception graphique (par exemple, Adobe Photoshop, GIMP, Canva). • Accès à une bibliothèque d'images numériques, de textures et d'éléments artistiques. • Un stylo et du papier pour trouver des idées.
<p>Domaines couverts:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une feuille de route sur la façon dont les artistes numériques peuvent devenir des entrepreneurs • Artefacts numériques produits avec les technologies NFT, blockchain et d'intelligence artificielle. • Adaptation des bases de l'entrepreneuriat 101 à l'entrepreneur d'art • Monétiser la créativité, naviguer dans l'industrie artistique en pleine évolution et renforcer les liens au sein de la communauté artistique. 	<p>Durée : 8 heures</p> <p>Compétences ciblées :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilisation des technologies NFT, de la blockchain et de l'intelligence artificielle. • Outils d'apprentissage tels que SWOT, Lean Canvas • La pensée créative sur la voie de la création d'une startup • Sensibilisation aux thèmes couverts par le programme Venture 101 • Collaboration et communication au sein de la communauté des arts numériques

4. MODULES DE FORMATION

D. Module 4 : Compétences entrepreneuriales dans l'art numérique

D.1. Aperçu du cours

Résultats d'apprentissage :

- Prendre conscience de la façon de transformer une passion artistique en une entreprise rentable en utilisant des outils tels que les NFT, la blockchain, l'intelligence artificielle.
- Avoir des connaissances et des compétences de base sur la création d'une entreprise
- Apprendre des concepts tels que l'entreprise, le marché, le plan d'affaires, le SWOT, le canevas de l'entrepreneuriat.
- Apprendre comment monétiser la créativité dans l'industrie de l'art numérique et comment les artistes peuvent assurer leur viabilité financière.
- Permettre aux artistes de voir les opportunités dans le domaine numérique et les sensibiliser afin de poursuivre leur carrière de manière durable.
- Assurer l'apprentissage par les pairs des participants par le biais de travaux individuels et de groupe
- Permettre aux participants de faire preuve d'esprit critique et de développer des perspectives différentes grâce à un brainstorming sur l'art numérique.
- Dynamiser et équiper les participants pour qu'ils réussissent leur projet artistique en les orientant vers une carrière durable à long terme.

4. MODULES DE FORMATION

D. Module 4 : Compétences entrepreneuriales dans l'art numérique

D.2. Contexte théorique (1 heure)

- **Qu'est-ce qu'un entrepreneur ? Comment devenir entrepreneur dans le domaine de l'art numérique ?**

Le propriétaire d'une marque ou d'une entreprise qui opère en ligne est connu sous le nom d'entrepreneur numérique. Les entrepreneurs numériques comprennent les personnes qui produisent des podcasts, écrivent des blogs, vendent des produits numériques en ligne, créent des sites web et proposent une forme de travail en free-lance, y compris la conception graphique et les services d'assistants virtuels. Les artistes numériques deviennent également des entrepreneurs numériques lorsqu'ils tirent un revenu de leur travail dans ce domaine.

Le processus de développement, d'établissement et d'expansion d'une marque qui exploite les plateformes et les technologies numériques est appelé "entrepreneuriat numérique". L'entrepreneuriat numérique consiste à tirer parti des plateformes et des technologies numériques pour créer des modèles d'entreprise et des opportunités innovants.

- **Des informations sont données sur les compétences générales dont un entrepreneur numérique a besoin. Ce qu'il faut faire pour acquérir ces compétences est expliqué.**

1. Culture numérique
2. La créativité
3. Pensée critique
4. La communication
5. L'autogestion

- **Apprendre à connaître les plateformes, les concepts, examiner de près les exemples de bonnes pratiques sur la façon de créer une entreprise rentable en utilisant les NFT, la blockchain, les outils d'IA et en mettant l'accent sur l'importance des artistes numériques qui façonneront le futur marché de l'art numérique.**



4. MODULES DE FORMATION

D. Module 4 : Compétences entrepreneuriales dans l'art numérique

D.2. Contexte théorique (1 heure)

Selon le Global Art Market Report 2023 récemment publié par Art Basel et UBS, les ventes d'objets de collection et de NFT liés à l'art échangés sur des plateformes en ligne ont atteint 13,3 milliards de dollars américains en 2022. Il convient de noter que toutes ces ventes ont lieu complètement en dehors des canaux traditionnels du marché de l'art que sont les galeries d'art, les marchands et les maisons de vente aux enchères. Elles représentent également 19,6 % des 67,8 milliards de dollars de ventes enregistrées sur le marché de l'art traditionnel. Bien que les NFT aient subi une énorme perte de valeur au cours des deux dernières années, on assiste actuellement à une hausse de leur production dans le domaine de l'intelligence artificielle. Pour que le marché prenne forme à l'avenir, il est essentiel que les artistes numériques deviennent des entrepreneurs.

De plus amples informations sur le sujet sont disponibles dans les sections D.3. Apprentissage par vidéo et D.6. Bibliothèque d'apprentissage.

D.3. Apprentissage par vidéo (4 heures)

Dans ce segment, nous vous invitons à examiner une ressource audiovisuelle enrichissante qui complète les bases théoriques posées dans les sessions précédentes. À travers une sélection de trois vidéos distinctes, nous souhaitons vous fournir des informations sur le monde réel, des perspectives diverses et des applications pratiques liées à l'intersection de l'art et de la technologie. Cliquez sur le nom pour accéder au contenu. Les sujets et le contenu des vidéos de ce module sont les suivants :

4. MODULES DE FORMATION

D. Module 4 : Compétences entrepreneuriales dans l'art numérique

D.3. Apprentissage par vidéo (4 heures)

- Défis et solutions dans l'entrepreneuriat artistique et créatif

Comment pouvons-nous relever les défis et découvrir des solutions innovantes dans le domaine de l'entrepreneuriat artistique et créatif ?

Au cours de cette table ronde passionnante, nous découvrirons les secrets pour transformer votre passion artistique en une entreprise rentable. Préparez-vous à explorer les possibilités illimitées offertes par les outils et les opportunités de pointe, notamment les NFT, la blockchain et d'autres plateformes qui changent la donne. Ne manquez pas ce voyage plein d'adrénaline qui vous permettra non seulement d'augmenter vos revenus, mais aussi de donner un coup de fouet à votre évolution artistique !



[Défis et solutions en entrepreneuriat artistique et créatif](#)

(Cliquez sur le titre ou l'image pour accéder au contenu)



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

4. MODULES DE FORMATION

D. Module 4 : Compétences entrepreneuriales dans l'art numérique

D.4. Méthode appliquée (2,5 heures)

- **Titre de l'atelier**

Le parcours de démarrage d'un artiste numérique

- **Vue d'ensemble**

Les participants vont maintenant faire un pas vers la création d'entreprise. Ils feront l'expérience d'un processus d'atelier où ils apprendront comment un artiste numérique peut devenir un entrepreneur, quels sont les points à connaître pour devenir un entrepreneur, comment ils peuvent transformer une passion artistique en une entreprise rentable en utilisant des outils tels que le NFT, la Blockchain, l'intelligence artificielle.

- **Matériel nécessaire**

- * Ordinateur ou tablette avec connexion internet.
- * Logiciel de conception graphique (par exemple, Adobe Photoshop, GIMP, Canva).
- * Accès à une bibliothèque d'images numériques, de textures et d'éléments artistiques.
- * Un stylo et du papier pour trouver des idées.

- **Structure de l'atelier**

a. Introduction (10 minutes) :

Les buts et objectifs de l'atelier sont brièvement expliqués.

Cet atelier a pour but d'inspirer et d'éduquer les participants sur la monétisation de la créativité, la navigation dans l'industrie artistique en évolution et le renforcement des liens au sein de la communauté artistique. L'objectif est de développer les compétences, d'encourager l'innovation et de guider les participants vers une carrière durable à long terme, en les laissant pleins d'énergie et équipés pour une aventure artistique réussie.

4. MODULES DE FORMATION

D. Module 4 : Compétences entrepreneuriales dans l'art numérique

Les informations données dans la partie théorique sont rapidement passées en revue et les points à considérer dans l'atelier sont transmis aux participants de manière détaillée.

b. Séance d'inspiration (20 minutes):

Donnez des exemples d'artistes numériques qui ont créé une bonne collection de NFT dans le domaine de l'art numérique et en ont tiré profit. Dans les exemples donnés, mentionnez également les antécédents des artistes numériques, leurs processus entrepreneuriaux et leurs étapes de production. Donnez des exemples d'artistes qui produisent à l'aide de l'intelligence artificielle, qui est devenue plus durable et plus populaire aujourd'hui. Indiquez également comment l'intelligence artificielle transforme ces artistes en entrepreneurs capables de gagner de l'argent.

c. Brainstorming (15 minutes) :

Ensuite, faites un brainstorming en demandant aux participants pourquoi la NFT a perdu sa popularité aujourd'hui. Discutez des raisons pour lesquelles l'intelligence artificielle devient de plus en plus populaire. La transformation d'une passion artistique en une entreprise rentable fait-elle disparaître cette passion ? Est-il nécessaire pour un artiste de faire des bénéfices afin de produire de manière durable ?

d. Tutoriel sur l'introduction aux technologies de l'intelligence artificielle et de la blockchain pour l'art numérique (15 minutes) :

Une formation "Entrepreneuriat 101" sera dispensée aux artistes sur les compétences de base en matière d'entrepreneuriat. Au cours de cette formation, ils apprendront ce qu'est l'esprit d'entreprise, ce qu'est un entrepreneur, comment créer un plan d'entreprise, comment mener des activités de marketing. Comment révéler les points forts de votre entreprise ? Les réponses à ces questions seront transmises aux participants sous forme d'informations succinctes. "Les travaux réalisés par les participants porteront sur un produit, une marque sur ce produit et la manière dont cette marque peut devenir une entreprise rentable", et le court travail de formation sera terminé.

4. MODULES DE FORMATION

D. Module 4 : Compétences entrepreneuriales dans l'art numérique

e. Création pratique (60 minutes) :

Les participants seront divisés en quatre groupes et invités à mettre en place une initiative. Dans le cadre de l'initiative qu'ils établiront, ils aborderont des sujets tels que les œuvres qu'ils produiront, comment ils les produiront, sous quelle marque ils les publieront, à qui, comment et combien ils les vendront sur quelles plateformes, l'histoire de la marque et de l'œuvre, la place et l'importance de la communauté qu'ils créent, leur feuille de route pour parvenir à une entreprise financièrement rentable pendant un an et préparer la présentation d'un plan d'affaires. Il leur sera également demandé des informations de base telles que le nom de l'initiative, la marque, le logo, le slogan, le public cible.

f. Examen par les pairs et discussion (20 minutes):

Chaque groupe présente son projet aux autres groupes, puis les participants commentent les présentations. Avant cela, une personne de chacun des trois autres groupes et le modérateur se présenteront devant le groupe en tant qu'investisseur et diront s'ils investiront dans cette entreprise à la suite de leurs présentations et pourquoi. Après cette discussion amusante, les autres participants feront des évaluations et les forces et les faiblesses de l'initiative, les opportunités et les obstacles qui se dressent devant elle pour la transformer en une entreprise rentable seront révélés.

g. Réflexion et clôture (10 minutes) :

Les participants sont répartis en 6 groupes différents. Chaque participant partage ses expériences et ses sentiments sur l'atelier avec les autres participants.

Chaque participant partage avec les autres participants ce qu'il pense des initiatives qu'il a mises en place et d'autres initiatives qu'il a mises en place, ses pensées et ses connaissances qui ont changé avant et après l'atelier. En fonction des informations fournies, le formateur/modérateur recommande aux participants diverses ressources pour approfondir leurs réflexions et conclut l'atelier.

4. MODULES DE FORMATION

D. Module 4 : Compétences entrepreneuriales dans l'art numérique

h. Résultats de l'apprentissage :

- Prendre conscience de la façon de transformer une passion artistique en une entreprise rentable en utilisant des outils tels que les NFT, la blockchain, l'intelligence artificielle.
- Avoir des connaissances et des compétences de base sur la création d'une entreprise
- Apprendre des concepts tels que l'entreprise, le marché, le plan d'affaires, le SWOT, le canevas de l'entrepreneuriat.
- Apprendre comment monétiser la créativité dans l'industrie de l'art numérique et comment les artistes peuvent assurer leur viabilité financière.
- Permettre aux artistes de voir les opportunités dans le domaine numérique et les sensibiliser afin de poursuivre leur carrière de manière durable.
- Assurer l'apprentissage par les pairs des participants par le biais de travaux individuels et de groupe
- Permettre aux participants de réfléchir de manière critique et de développer des perspectives différentes par le biais d'un brainstorming sur l'art numérique.
- Dynamiser et équiper les participants pour qu'ils réussissent leur projet artistique en les guidant vers une carrière durable à long terme.

D.5. Évaluation (0,5 heure)

Les participants recevront d'abord un formulaire d'évaluation numérique préparé spécifiquement pour l'atelier. Dans ce formulaire, ils sont invités à évaluer ce qu'ils ont appris avant et après l'atelier, la participation active des participants, l'instructeur, l'espace de l'atelier et, s'ils le souhaitent, ils sont invités à écrire une note. Après cette évaluation écrite, les participants se rassemblent autour d'un cercle et font une évaluation verbale en trois mots spécifiques à l'atelier.

4. MODULES DE FORMATION

D. Module 4 : Compétences entrepreneuriales dans l'art numérique

D.6. Bibliothèque d'apprentissage

Vous pouvez accéder au contenu de support pertinent ci-dessous.

Cliquez sur le titre ou l'image pour accéder au contenu.

[Dessinez votre rêve artistique :
synthèse d'art numérique
diversifiée avec diffusion
guidée multimodale](#)



[Le premier artiste numérique -
Harold Cohen et son AARON](#)



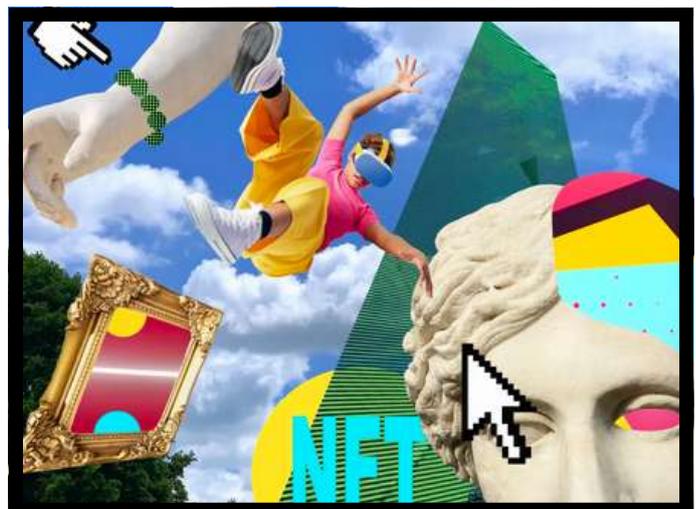
4. MODULES DE FORMATION

D. Module 4 : Compétences entrepreneuriales dans l'art numérique



Art numérique et collaboration décentralisée

Façonner le futur marché de l'art numérique



4. MODULES DE FORMATION

D. Module 4 : Compétences entrepreneuriales dans l'art numérique



Modèle économique de l'art numérique



Comment démarrer une entreprise d'art numérique



Design collaboratif et industriel

