



Améliorer l'employabilité des jeunes dans les industries culturelles et créatives

Référence du projet : 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

Manuel de compétences entrepreneuriales Thème 5 Compétences et technologies numériques Ateliers WP2/A5

Date d'émission : 11/10/2023
Auteur : Matteo Van de Looij
Organisation partenaire : CIJ

Résumé analytique

Les ateliers font partie de notre méthodologie de formation complète pour le module Compétences et technologies numériques du manuel de compétences entrepreneuriales EPICURIOUS. Ce module est conçu pour doter les jeunes de compétences numériques essentielles, couvrant des domaines tels que les logiciels de productivité, la sécurité en ligne, la gestion des médias sociaux et le marketing numérique. La formation est centrée sur l'apprenant, interactive et pratique, et comprend de la théorie, des exercices, des études de cas et des conseils d'experts. Nous avons également prévu des ateliers pratiques pour renforcer l'apprentissage et encourager la participation active. Ces sessions fourniront des expériences pratiques avec des outils numériques et permettront aux participants d'échanger des commentaires et de discuter des défis et des solutions.

Notre approche est flexible et s'adapte aux environnements d'apprentissage en ligne et en personne. L'évaluation continue et les boucles de retour d'information sont intégrées pour s'assurer que la formation reste pertinente et efficace.

[The EPICURIOUS Entrepreneurship Skills Manual](#) © 2023 by [The Consortium of the EU Co-Funded Project "EPICURIOUS"](#) is licensed under [Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International](#)



Table des matières

Résumé	1
1. Atelier 1 - Utilisation des outils d'édition.....	3
1.1 Plan de l'atelier	3
2. Atelier 2 - Sécurité en ligne	4
2.1 Plan de l'atelier	4
3. Atelier 3 - Gestion des médias sociaux.....	5
3.1 Plan de l'atelier	5
4. Atelier 4 - Introduction au SEO et au PPC.....	6
4.1 Plan de l'atelier	6
5. Atelier 5 - Mise en œuvre de l'IA dans les projets créatifs.....	7
5.1 Plan de l'atelier	7
Références	9

1. Atelier 1 - Utilisation des outils d'édition

Introduction : Cet atelier vise à fournir aux participants une expérience pratique de l'utilisation d'outils de productivité courants tels que Microsoft Word, Excel et PowerPoint.

Champ d'application : L'atelier couvre les bases du traitement de texte, de la gestion des feuilles de calcul et de la création de présentations.

Objectifs :

- Comprendre les fonctionnalités de Microsoft Word, Excel et PowerPoint.
- Créer des documents simples, des feuilles de calcul et des présentations.

Résultats de l'apprentissage : Les participants repartiront avec une compréhension élémentaire mais solide de la manière d'utiliser ces outils pour les tâches quotidiennes, tant sur le lieu de travail que pour un usage personnel.

Durée totale : 2 heures

1.1 Plan de l'atelier

Temps nécessaire	Activité et description	Matériel nécessaire	Résultat (le cas échéant)
10 m	Accueil des participants	Pas de matériaux	N/A
15 m	Présentation de l'animateur et du contexte / Présentation des participants (jeu de brise-glace)	Matériel de jeu pour briser la glace	N/A
10 m	Introduction au thème des outils de productivité	Diapositives PowerPoint	N/A
30 m	Les participants créeront un document d'une page dans Word en incorporant la mise en forme du texte, des puces et des images.	Ordinateurs avec Microsoft Word	Expérience pratique de Word
40 m	Les participants créeront une feuille de calcul budgétaire simple en Excel.	Ordinateurs avec Microsoft Excel	Expérience pratique d'Excel
15 m	Phase de présentation : Les participants créeront une présentation de 5 diapositives en PowerPoint.	Ordinateurs avec Microsoft PowerPoint	Expérience pratique de PowerPoint
20 m	Session de discussion sur l'importance de ces outils sur le lieu de travail et partage de conseils et d'astuces	Tableau à feuilles mobiles et marqueurs pour tableau	Compréhension collective et partage des meilleures pratiques

2. Atelier 2 - Sécurité en ligne

Introduction : Cet atelier vise à sensibiliser les participants à l'importance de la sécurité en ligne et à leur fournir une expérience pratique de la mise en œuvre de pratiques sécurisées.

Champ d'application : L'atelier portera sur l'hameçonnage, la gestion des mots de passe et les pratiques de navigation sécurisée.

Objectifs :

- Comprendre l'importance de la sécurité en ligne.
- Identifier les tentatives d'hameçonnage et créer des mots de passe forts.

Résultats de l'apprentissage : Les participants comprendront l'importance de la sécurité en ligne et seront dotés de compétences pratiques pour se protéger en ligne.

Durée totale : 2 heures

2.1 Plan de l'atelier

Temps nécessaire	Activité et description	Matériel nécessaire	Résultat (le cas échéant)
10 m	Accueil des participants	Pas de matériaux	N/A
15 m	Présentation de l'animateur et du contexte / Présentation des participants (jeu de brise-glace)	Matériel de jeu pour briser la glace	N/A
10 m	Introduction au thème de la sécurité en ligne	Diapositives PowerPoint	N/A
30 m	Simulation d'hameçonnage : Les participants analyseront divers échantillons d'e-mails afin d'identifier les tentatives d'hameçonnage.	Exemples de courriels d'hameçonnage	Compréhension des menaces d'hameçonnage
40 m	Gestion des mots de passe : Les participants créeront un mot de passe fort et mettront en place une authentification à deux facteurs pour un compte fictif.	Ordinateurs, Comptes fictifs	Expérience pratique de la gestion des mots de passe
15 m	Phase de présentation : Les participants seront guidés dans le processus d'identification des sites web sûrs et non sûrs.	Ordinateurs avec accès à Internet	Compréhension de la navigation sécurisée
20 m	Séance de discussion sur les expériences personnelles en matière de menaces en ligne et partage des meilleures pratiques	Tableau à feuilles mobiles et marqueurs pour tableau	Compréhension collective et partage des meilleures pratiques

3. Atelier 3 - Gestion des médias sociaux

Introduction : Cet atelier vise à fournir aux participants des compétences pratiques en matière de gestion des plateformes de médias sociaux à des fins personnelles ou professionnelles.

Champ d'application : L'atelier portera sur Facebook, Twitter, Instagram et LinkedIn.

Objectifs :

- Comprendre les fonctionnalités des principales plateformes de médias sociaux.
- Créer et gérer un profil de média social.

Objectifs d'apprentissage : Les participants seront capables de créer, de gérer et d'optimiser des profils de médias sociaux à des fins diverses.

Durée totale : 2 heures

3.1 Plan de l'atelier

Temps nécessaire	Activité et description	Matériel nécessaire	Résultat (le cas échéant)
10 m	Accueil des participants	Pas de matériaux	N/A
15 m	Présentation de l'animateur et du contexte / Présentation des participants (jeu de brise-glace)	Matériel de jeu pour briser la glace	N/A
10 m	Introduction aux plateformes de médias sociaux	Diapositives PowerPoint	N/A
30 m	Créer une page d'entreprise Facebook : Les participants créeront une page d'entreprise fictive sur Facebook.	Ordinateurs avec accès à Internet	Expérience pratique avec Facebook
40 m	Engagement sur Twitter : Les participants rédigeront des tweets et se familiariseront avec les hashtags et les mentions.	Ordinateurs avec accès à Internet	Expérience pratique de Twitter
15 m	Réseautage sur LinkedIn : Les participants apprendront à se connecter et à s'engager avec des professionnels sur LinkedIn.	Ordinateurs avec accès à Internet	Expérience pratique avec LinkedIn
20 m	Session de discussion sur les stratégies en matière de médias sociaux et partage des meilleures pratiques	Tableau à feuilles mobiles et marqueurs pour tableau	Compréhension collective et partage des meilleures pratiques

4. Atelier 4 - Introduction au SEO et au PPC

Introduction : Cet atelier est conçu pour présenter aux participants les bases du marketing numérique, y compris le référencement et la publicité PPC.

Champ d'application : L'atelier portera sur l'optimisation des moteurs de recherche, la publicité par paiement au clic et le marketing par courriel.

Objectifs :

- Comprendre les bases du marketing numérique.
- Créer un plan simple de marketing numérique.

Résultats de l'apprentissage : Les participants comprendront les éléments clés du marketing numérique et la manière de les mettre en œuvre dans un contexte commercial.

Durée totale : 2 heures

4.1 Plan de l'atelier

Temps nécessaire	Activité et description	Matériel nécessaire	Résultat (le cas échéant)
10 m	Accueil des participants	Pas de matériaux	N/A
15 m	Présentation de l'animateur et du contexte / Présentation des participants (jeu de brise-glace)	Matériel de jeu pour briser la glace	N/A
10 m	Introduction au marketing numérique	Diapositives PowerPoint	N/A
30 m	Les bases du référencement : Les participants apprendront à optimiser une page web pour les moteurs de recherche.	Ordinateurs avec accès à Internet	Compréhension de l'optimisation des ressources (SEO)
40 m	Campagne PPC : Les participants créeront une campagne PPC fictive à l'aide de Google Ads.	Ordinateurs avec accès à Internet	Expérience pratique du PPC
15 m	Marketing par courriel : Les participants rédigeront un exemple d'e-mail pour une campagne de marketing.	Ordinateurs équipés d'un logiciel de courrier électronique	Expérience pratique du marketing par courrier électronique
20 m	Session de discussion sur les stratégies de marketing numérique et partage des meilleures pratiques	Tableau à feuilles mobiles et marqueurs pour tableau	Compréhension collective et partage des meilleures pratiques

5. Atelier 5 - Mise en œuvre de l'IA dans les projets créatifs

Introduction : Cet atelier vise à démystifier l'intelligence artificielle (IA) pour les créatifs et les professionnels des industries culturelles et créatives (ICC).

Portée : L'atelier présente aux participants les concepts, les outils et les applications de base de l'IA pertinents pour les ICC, couvrant des domaines tels que la création de contenu, l'analyse de données et l'amélioration de l'expérience de l'utilisateur.

Objectifs :

-Fournir une compréhension de l'IA et de son potentiel au sein de l'ICC. -Donner aux participants les compétences nécessaires pour commencer à mettre en œuvre des outils d'IA dans leur travail

Résultats d'apprentissage : Les participants repartiront avec une compréhension fondamentale des applications de l'IA dans les ICC, inspirée par des exemples du monde réel.

Durée totale : 2 heures

5.1 Plan de l'atelier

Temps nécessaire	Activité et description	Matériel nécessaire	Résultat (le cas échéant)
10 m	Accueil des participants	Pas de matériaux	N/A
15 m	Présentation de l'animateur et du contexte / Présentation des participants (jeu de brise-glace)	Matériel de jeu pour briser la glace	N/A
10 m	Introduction au thème de l'intelligence artificielle dans les ICC	Diapositives PowerPoint	N/A
30 m	Explorer les outils d'IA : Une vue d'ensemble des outils d'IA accessibles pour la création de contenu, l'analyse de données et l'engagement des utilisateurs.	Ordinateurs avec accès à Internet	Familiarité avec divers outils d'intelligence artificielle et leurs capacités
40 m	Expérience pratique de l'IA : Les participants utiliseront un outil d'IA simple pour générer du contenu ou analyser des données, en rapport avec leur domaine.	Ordinateurs avec accès à l'internet, comptes d'outils d'IA	Expérience pratique avec un outil d'IA

15 m	Discussion de groupe : Partage d'expériences et d'idées sur la manière dont l'IA peut être intégrée dans les processus créatifs	Tableau à feuilles mobiles et marqueurs pour tableau	Compréhension collective et partage d'idées
20 m	Élaboration d'une stratégie : Les participants réfléchiront et définiront une stratégie pour intégrer l'IA dans un projet existant ou futur.	Feuillets et marqueurs pour tableau, notes autocollantes	Projet de plan pour l'intégration de l'IA dans un projet créatif

Références

DIGCOMP : A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe, Centre commun de recherche de la Commission européenne, Institute for Prospective Technological Studies, 2013.

<http://digcomp.org.pl/wp-content/uploads/2016/07/DIGCOMP-1.0-2013.pdf>

Top 5 des compétences numériques dont vous avez besoin en tant qu'entrepreneur à l'ère numérique, TIE University Global, 2023

<https://www.linkedin.com/pulse/top-5-digital-skills-you-need-entrepreneur-age-tieuniversity>

DIGITAL SKILLS IN ENTERPRISES ACCORDING TO THE EUROPEAN DIGITAL ENTREPRENEURSHIP SUB-INDICES : CROSS-COUNTRY EMPIRICAL EVIDENCE, Ivona Huđek, Karin Širec, Polona Tominc, 2019

<https://hrcak.srce.hr/file/333843>

Améliorer les compétences numériques des entrepreneurs et des entreprises grâce à la formation aux applications commerciales : A Study of Small Firms, Nick Drydakis, AVRIL 2022.

<https://docs.iza.org/dp15204.pdf>

Compétences numériques des représentants des industries culturelles et créatives au Kirghizstan : Entretien avec Erke Dzhumakmatova, UNESCO, 2023

<https://www.unesco.org/en/articles/digital-skills-among-representatives-cultural-and-creative-industries-kyrgyzstan-interview-erke>

Navarra, Marco. "Compétences des professionnels des industries culturelles et créatives. TESEO et le défi de l'inadéquation ", *Sociétés*, vol. 156, no. 2, 2022, pp. 33-42.

<https://www.cairn.info/revue-societes-2022-2-page-33.htm>

Benghozi, Pierre-Jean, Elisa Salvador, et Jean-Paul Simon. "Stratégies dans les industries culturelles et créatives : statique mais flexible vs dynamique et liquide. L'émergence d'un nouveau modèle à l'ère numérique ", *Revue d'économie industrielle*, vol. 174, no. 2, 2021, pp. 117-157.

<https://www.cairn.info/revue-d-economie-industrielle-2021-2-page-117.htm>

Les meilleurs outils numériques pour les entreprises en 2021, Them You & Me, 2021.

<https://theyouandme.com/blog/digital-tools-for-business-in-2021/>

21 outils numériques à utiliser pour votre entreprise en 2023, Descasio, 17 octobre 2022.

<https://www.descasio.io/21-digital-tools-to-use-for-your-business-in-2021/>



AI 101 Introduction à l'intelligence artificielle

[https://www.researchgate.net/publication/367089697 AI 101 An Introduction to Artificial Intelligence](https://www.researchgate.net/publication/367089697_AI_101_An_Introduction_to_Artificial_Intelligence)

L'intelligence artificielle pour le monde réel

<https://hbr.org/2018/01/artificial-intelligence-for-the-real-world>