

YouthsmARTS

Creative for Inclusion and Participation!



**DIGITAL
KIT**

YOUTHSMARTS

DIGITALSMARTARTS

ÉVÉNEMENT CULTUREL NUMÉRIQUE

DIGITALSMARTARTS:

UN ÉVÉNEMENT CULTUREL NÉCESSITE UNE PLANIFICATION MINUTIEUSE, ET RIEN NE DOIT ÊTRE NÉGLIGÉ POUR ASSURER SON SUCCÈS. LA PLANIFICATION EST NÉCESSAIRE À TOUS LES NIVEAUX, DU CONCEPT À LA DISTRIBUTION. LE RÉSULTAT D'UN LONG PROCESSUS DE PLANIFICATION EST UN ÉVÉNEMENT.



CHAQUE CÉLÉBRATION CULTURELLE EST UNIQUE. CEPENDANT, LA PLUPART ADHÈRENT AUX DIRECTIVES SUIVANTES:

1 LA NOTION D'ACTE DE COLLABORATION

LA NOTION AUTOUR DE LAQUELLE L'ÉVÉNEMENT MULTICULTUREL SERA ORGANISÉ ET SA PROGRAMMATION DOIVENT ÊTRE CLAIRES EN PREMIER LIEU.

DANS CETTE PHASE, LE BUT, LE THÈME, LE PUBLIC AUQUEL L'ÉVÉNEMENT SERA ADRESSÉ, AINSI QUE LE CALENDRIER ET LA DURÉE DE L'ÉVÉNEMENT SONT ÉTABLIS.

EXEMPLE:

"DIGITALSMARTARTS" EST UN ACTE DE COLLABORATION CULTURELLE INTERACTIVE AVEC DES JEUNES INSCRITS À LA PLATEFORME HABILOJEUNES. COMBINER ET FUSIONNER AU MOINS DEUX FORMES D'ART DIFFÉRENTES (PAR EXEMPLE, LA POÉSIE ET LA MUSIQUE, LA MUSIQUE ET LA PEINTURE, LA MUSIQUE ET LA PHOTOGRAPHIE, ETC.) LES ARTISTES DE LA PLATEFORME JEUNESSE SONT INVITÉS À L'ÉVÉNEMENT.



A. DÉFINIR LE THÈME ET LA CAUSE COMMUNS

POUR QUE LES ARTISTES SOIENT BIEN PRÉPARÉS ET PRÉSENTENT LES RÉSULTATS DE L'ÉVÉNEMENT, L'ÉVÉNEMENT DE COLLABORATION DIGITALSMARTART DOIT AVOIR UN THÈME CLAIREMENT DÉFINI OU UNE CAUSE COMMUNE.

LE THÈME FOURNIT UN CADRE POUR ORGANISER LES MODÈLES, LA MISE EN PAGE, LE MATÉRIEL ET LA VISUALISATION DU PRODUIT FINAL, TOUT EN ABORDANT DES SUJETS LIÉS AUX INTÉRÊTS DES ARTISTES SUR LA PAGE. DANS UNE COLLABORATION EN LIGNE, UNE CAUSE COMMUNE DÉMONTRE LA RESPONSABILITÉ, AINSI QU'UN SENS DE L'ORIENTATION ET DE L'UNITÉ.

Themes

B. OBJECTIF

CET ÉVÉNEMENT MULTICULTUREL EN LIGNE A ÉTÉ CRÉÉ AVEC LE DÉSIR D'INSPIRER ET D'ENGAGER DE JEUNES ARTISTES DANS L'EXPLORATION DU MONDE NUMÉRIQUE.

POUR CRÉER DE L'ART NUMÉRIQUE À PARTIR DE PLUS DE DEUX TYPES D'ART DIFFÉRENTS, LES ARTISTES PEUVENT TRAVAILLER ENSEMBLE À PARTIR DE PROFESSIONS DIFFÉRENTES ET COMPLÉMENTAIRES.

IL PEUT ÉGALEMENT SERVIR DE MODÈLE DE RÉUSSITE ET DE BON COMPORTEMENT POUR LES AUTRES JEUNES ET LA COMMUNAUTÉ DANS SON ENSEMBLE.

C. LUGAR Y DURACIÓN DEL EVENTO:

L'ÉVÉNEMENT SE DÉROULERA EN LIGNE ET PEUT DURER DE CINQ À SOIXANTE-DOUZE HEURES. ÉTANT UN ÉVÉNEMENT EN LIGNE, IL Y A SUFFISAMMENT DE TEMPS POUR LA PLANIFICATION, LA CRÉATION DE CONTENU ET LA CRÉATION DE L'ŒUVRE D'ART NUMÉRIQUE FINALE.



2 PLANIFICATION DU PROJET

UNE FOIS QUE TOUS LES ÉLÉMENTS MENTIONNÉS SONT COMPRIS, NOUS DÉCRIVONS LES MATÉRIAUX ET LES RESSOURCES NÉCESSAIRES. NOUS DÉDUISONS CE QUE NOUS AVONS DÉJÀ DE CE QUI EST NÉCESSAIRE, PUIS NOUS CHERCHONS DES STRATÉGIES POUR ACQUÉRIR LES RESSOURCES RESTANTES.

À CE STADE, LES PROBLÈMES SUIVANTS SONT ABORDÉS AVEC L'ÉQUIPE:

QUE FAUT-IL FAIRE?

QUAND DEVRAIT-ON LE FAIRE?

OÙ DEVRAIT-ON LE FAIRE?

QUI DEVRAIT L'EXÉCUTER?

QUELLE EST LA BONNE MÉTHODE?

QUELLES RESSOURCES DEVRAIENT ÊTRE UTILISÉES À CETTE FIN?



A. FORMATION D'UNE ÉQUIPE DE TRAVAIL:

UNE LISTE COMPLÈTE DE SOUTIEN TECHNIQUE, LOGISTIQUE ET EN LIGNE EST ESSENTIELLE. EN AYANT UNE TELLE LISTE, NOUS POUVONS MIEUX PRÉPARER NOTRE ÉVÉNEMENT MULTICULTUREL ET ÉVITER DE PERDRE DU TEMPS À CHERCHER DES CONSEILS OU DES SUGGESTIONS.

UNE ILLUSTRATION DES ACTIVITÉS "DIGITALSMARTARTS"
ESTIMATION DU NOMBRE DE PERSONNES NÉCESSAIRES POUR ORGANISER L'ÉVÉNEMENT.

PROMOUVOIR L'ACTIVITÉ CONJOINTE ET LES RÉSULTATS
IDENTIFICATION D'ARTISTES DE LA PLATEFORME YOUTH SMARTS QUI SONT PERTINENTS POUR LE THÈME DE L'ÉVÉNEMENT, QUI SONT CAPABLES DE SE PRODUIRE ET QUI PEUVENT GARANTIR DES RÉSULTATS POSITIFS.

FORMATION DE PARTENARIATS AVEC D'AUTRES ORGANISATIONS QUI ONT ÉTÉ CHOISIES POUR MENER À BIEN L'ÉVÉNEMENT.

REVUE DES ACTIONS ADMINISTRATIVES NÉCESSAIRES À L'ÉVÉNEMENT (SIGNATURE DE CONTRATS DE COLLABORATION, DROIT À L'IMAGE, AUTEUR, ETC.)



B. RESSOURCES

LA TAILLE ET LA PORTÉE DE L'ÉVÉNEMENT SONT DÉFINIES AU COURS DE CETTE ÉTAPE. LE DESIGN, LA NOTORIÉTÉ DES ARTISTES ET L'ATTRIBUTION DES PRIX NE SONT QUE QUELQUES-UNES DES DÉCISIONS QUI SERONT PRISES EN FONCTION DES RESSOURCES DISPONIBLES.



EXEMPLE

Type de ressource requise	Nous l'avons eu?	Si ce n'est pas le cas, où et comment pouvons-nous l'acquérir?
Plateforme Zoom	Oui	
Stockage en nuage	Non	Créer un compte Google Drive
Facilitateur	Non	Louez et ajoutez des frais de participation de 10 EUR par personne
Assistance technique	Oui	Soutien de bénévoles locaux
Compte Premium Gather.town	Non	36 EUR / Avec le soutien de l'association
Compte premium Hitrecord	Non	240 EUR / Demandez aux sponsors



C. COMMANDITAIRES ET COLLECTE DE FONDS :

LES COMMANDITAIRES ET LES COLLECTEURS DE FONDS PEUVENT AIDER AVEC UN SOUTIEN FINANCIER, AINSI QUE LA PROMOTION DE L'ÉVÉNEMENT ET L'AUGMENTATION DE SA VISIBILITÉ À PLUS GRANDE ÉCHELLE.



D. PROMOTION:

UNE FOIS LE MARCHÉ CIBLE DÉTERMINÉ, IL EST TEMPS DE DÉCIDER COMMENT FAIRE CONNAÎTRE L'ÉVÉNEMENT POUR OBTENIR LE PLUS GRAND IMPACT. POUR CELA, IL EST CRUCIAL D'INCLURE DES MESSAGES ET DU MATÉRIEL MARKETING DANS TOUS LES ENVIRONNEMENTS DANS LESQUELS SE TROUVE LE PUBLIC CIBLE. PAR CONSÉQUENT, UNE STRATÉGIE DE PROMOTION ET DE PUBLICITÉ DE L'ÉVÉNEMENT EST NÉCESSAIRE:

EXEMPLE

Responsable	Activipapa	Action	Date limite	Ressources à mobiliser
TPE	Création d'affiches et d'éléments graphiques	Rédaction de textes pour présentation	Avance rapide de 60 jours	Graphiste
ADJ	Créer du texte publicitaire	Couverture médiatique	Tout au long du projet	Facebook, Instagram, Google, etc.

E. CRÉATION D'UN PLAN DE TRAVAIL:

LES ACTIONS DU PROJET SONT SPÉCIFIQUEMENT DÉCIDÉES DANS CETTE PHASE:

EXEMPLE:

CRÉEZ LE PROGRAMME ET DIVISEZ L'ACTION EN LOTS DE TRAVAIL, TÂCHES ET ÉCHÉANCES.

- DÉFINIR LE PROGRAMME EN TERMES D'HEURES
- ATTRIBUER DES RESPONSABILITÉS POUR LA FACILITATION DE L'ÉVÉNEMENT.
- FAIRE CONNAÎTRE L'ÉVÉNEMENT
- INVITATION À LA PRESSE
- PLACEMENT DES MICROPHONES ET DES CAMÉRAS
- ASSURER LE BON FONCTIONNEMENT DES SYSTÈMES D'ÉMISSION DE SIGNAUX VIDÉO ET AUDIO, AINSI QUE DU WI-FI
- GRAPHIQUES (INVITATIONS, AFFICHES, ETC.)
- ASSUREZ-VOUS QUE L'ÉVÉNEMENT EST CORRECTEMENT SUPERVISÉ

WORK
IN
PROGRESS



F. STRUCTURER L'ÉVÉNEMENT

RESSOURCES EN LIGNE

POUR UN ÉVÉNEMENT RÉUSSI, UTILISEZ LES OUTILS EN LIGNE DISPONIBLES AUX PAGES 8-13

3 COORDINATION DE L'ÉVÉNEMENT

PENDANT LA PHASE DE COORDINATION, LE COORDINATEUR DÉSIGNÉ DE L'ÉVÉNEMENT S'ASSURE QUE TOUS LES DÉTAILS SONT EXÉCUTÉS CONFORMÉMENT AU PLAN ET QUE CHAQUE PARTICIPANT EXÉCUTE CORRECTEMENT LES TÂCHES QUI LUI SONT ASSIGNÉES. POUR ASSURER LE BON DÉROULEMENT DE L'ÉVÉNEMENT, LE COORDINATEUR EST RESPONSABLE DE SUPERVISER SES MULTIPLES PARTIES

PAR EXEMPLE, IL GÈRE LE DÉPARTEMENT SON ET IMAGE, S'ASSURE QUE LE SYSTÈME INFORMATIQUE ET LE WI-FI FONCTIONNENT, S'ASSURE QUE TOUS LES PARTICIPANTS ONT ACCÈS AUX DOCUMENTS NUMÉRIQUES, ETC.



4 ÉVALUATION ET CONCLUSION

A. ÉVALUATION:

POUR DÉTERMINER LE DEGRÉ DE RÉALISATION DES OBJECTIFS DE L'ÉVÉNEMENT, LES RÉSULTATS SONT COMPARÉS.

AUX FINS DE L'ANALYSE, IL FAUT RÉPONDRE AUX QUESTIONS SUIVANTES :

SI LE PROJET A ATTEINT SES OBJECTIFS DÉCLARÉS, POURQUOI L'A-T-IL FAIT ET, DANS LA NÉGATIVE, POURQUOI?
LES ACTIVITÉS RÉALISÉES ONT-ELLES PRODUIT LES RÉSULTATS ESCOMPTÉS?
SI LA PERFORMANCE DU GROUPE A ÉTÉ RÉUSSIE ?
QUEL EFFET L'ÉVÉNEMENT A-T-IL EU SUR LES PARTICIPANTS ET LE GROUPE CIBLE?

EXEMPLE:

PLUS DE 80 % DES PARTICIPANTS ONT RÉPONDU POSITIVEMENT À NOS QUESTIONS APRÈS AVOIR LU LE RAPPORT DU SONDAGE D'ÉVALUATION.

NOUS CROYONS QUE L'ÉVÉNEMENT A ATTEINT SES OBJECTIFS DÉCLARÉS PARCE QUE LE NIVEAU DE SATISFACTION GLOBAL ÉTAIT DE 92 %.



B. FIN DE L'ÉVÉNEMENT / CONCLUSION

POUR CONCLURE, VOUS POUVEZ PRÉPARER UN RAPPORT DE L'ÉVÉNEMENT QUI DEVRAIT FOURNIR À TOUTES LES PERSONNES UN APERÇU DES ACTIVITÉS QUI Y SONT MENÉES.

VOICI LES ÉLÉMENTS QUI PEUVENT ÊTRE UTILES POUR PERMETTRE UNE ANALYSE COHÉRENTE:

- LE CONTEXTE, LE BUT, LE THÈME ET LA STRUCTURE DANS LESQUELS L'ÉVÉNEMENT S'EST DÉROULÉ.
- NOMBRE ET TYPE (PUBLIC GÉNÉRAL OU SPÉCIFIQUE, AVEC DÉTAILS SI POSSIBLE) DE PARTICIPANTS PRÉSENTS.
- RENSEIGNEMENTS DÉMOGRAPHIQUES SUR LES PARTICIPANTS (P. EX., ÂGE, SEXE, ETC.), LE CAS ÉCHÉANT.
- LES PRINCIPAUX SUJETS ABORDÉS LORS DE L'ÉVÉNEMENT.
- LES PRINCIPALES IDÉES SUGGÉRÉES PAR LES PARTICIPANTS ET LES HISTOIRES ET ARGUMENTS PARTAGÉS OU DÉBATTUS QUI Y ONT CONDUIT.
- AMBIANCE GÉNÉRALE ET SUITE ATTENDUE.
- POUR L'ÉQUIPE DE MISE EN ŒUVRE, IL EST UTILE D'ORGANISER UNE RÉUNION D'ANALYSE INTERNE, AU COURS DE LAQUELLE LES FAIBLESSES ET LES FORCES SONT DISCUTÉES. CELA PEUT ÉGALEMENT SERVIR DE RAMPE DE LANCEMENT POUR DES ACTIONS FUTURES AVEC L'ÉQUIPE.

EXEMPLE:

UNE RÉUNION POUR PARTAGER QUELQUES « LEÇONS APPRISSES » DANS LE CADRE DE L'ÉVÉNEMENT. À PARTIR DES DONNÉES OBTENUES, UN DOCUMENT AVEC LES BONNES PRATIQUES DANS L'ORGANISATION D'UN ÉVÉNEMENT EST CRÉÉ. CE DOCUMENT A ÉTÉ RÉALISÉ DANS LE BUT DE FAIRE CONNAÎTRE LES CHOSES BIEN FAITES POUR MOTIVER L'ÉQUIPE DE MISE EN ŒUVRE À S'IMPLIQUER, À L'AVENIR, DANS LA RÉALISATION D'AUTRES ÉVÉNEMENTS.

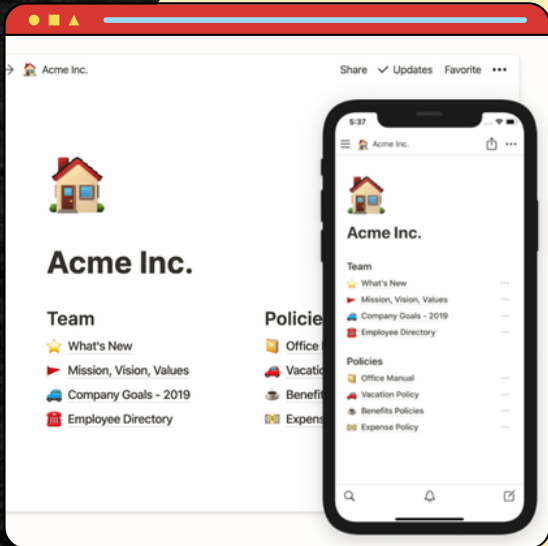
C. PRÉSENTATION DES RÉSULTATS

IL S'AGIT DE COMMUNIQUER LES RÉSULTATS OBTENUS LORS DE L'ÉVÉNEMENT ET D'ÉTABLIR DES PISTES DE DÉVELOPPEMENT POUR D'AUTRES INITIATIVES À VENIR.



CONCEPTION ET PLANIFICATION

NOTION



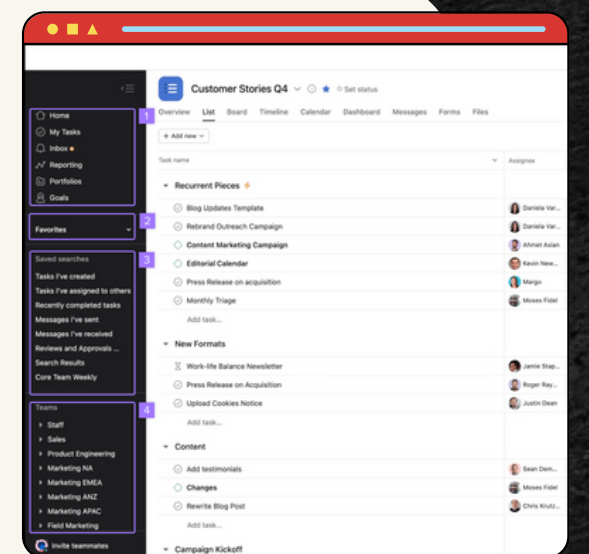
NOTION EST UN LOGICIEL DE PRISE DE NOTES ET UN LOGICIEL DE GESTION DE PROJET UTILISÉ POUR LA PRISE DE NOTES, LA GESTION DES TÂCHES, LA GESTION DE PROJET, LA GESTION DES CONNAISSANCES ET LA GESTION DES CONNAISSANCES PERSONNELLES. L'APPLICATION UTILISE DES BASES DE DONNÉES ET DES PAGES DE DÉMARQUAGE POUR UNE UTILISATION DANS LE TRAVAIL PERSONNEL ET COLLABORATIF.

SOURCE: WWW.NOTION.SO

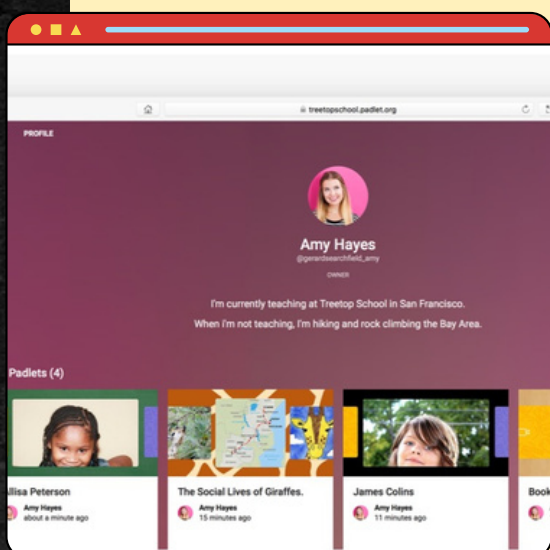
ASANA

ASANA EST UN OUTIL POUR ORGANISER VOTRE AGENDA, VOS IDÉES ET VOS PROJETS. VOUS POUVEZ AVOIR DES COLLABORATEURS POUR VOUS AIDER DANS CETTE PHASE DE VOTRE PROJET.

SOURCE: APP.ASANA.COM



PADLET



PADLET EST UN OUTIL EN LIGNE GRATUIT QUI PEUT ÊTRE DÉCRIT COMME UN TABLEAU D'AFFICHAGE EN LIGNE. PADLET PEUT ÊTRE UTILISÉ PAR LES ÉTUDIANTS ET LES ENSEIGNANTS POUR PUBLIER DES NOTES SUR UNE PAGE COMMUNE. LES NOTES POSTÉES PAR LES ENSEIGNANTS ET LES ÉLÈVES PEUVENT CONTENIR DES LIENS, DES VIDÉOS, DES IMAGES ET DES FICHIERS DE DOCUMENTS.

LORSQUE VOUS VOUS INSCRIVEZ SUR PADLET, VOUS POUVEZ CRÉER AUTANT DE « MURS » OU DE PANNEAUX D'AFFICHAGE EN LIGNE QUE VOUS LE SOUHAITEZ. CES MURS PEUVENT ÊTRE DÉFINIS COMME PRIVÉS OU PUBLICS, CHAQUE MUR AYANT DES PARAMÈTRES DE CONFIDENTIALITÉ DISTINCTS. CELA PEUT FACILITER LA COLLABORATION DES ENSEIGNANTS DANS UN DÉPARTEMENT DE MATIÈRE, QUI N'EST PAS ACCESSIBLE AUX ÉTUDIANTS. DES MURS PRIVÉS PEUVENT ÊTRE CRÉÉS EN EXIGEANT UN MOT DE PASSE POUR Y ACCÉDER, OU EN LIMITANT L'ACCÈS AUX UTILISATEURS ENREGISTRÉS, AVEC DES E-MAILS SPÉCIFIÉS. EN TANT QUE CRÉATEUR D'UN MUR, LES ENSEIGNANTS PEUVENT MODÉRER TOUTES LES NOTES AVANT QU'ELLES N'APPARAISSENT ET LES PARAMÈTRES DE CONFIDENTIALITÉ PEUVENT ÊTRE AJUSTÉS À TOUT MOMENT.

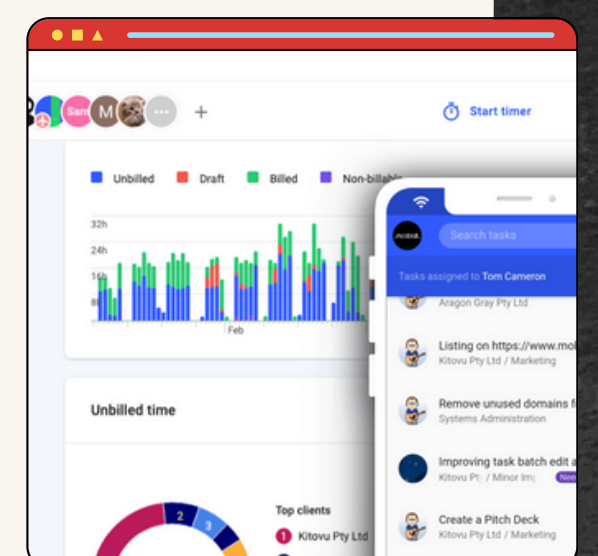
LES UTILISATEURS N'ONT PAS BESOIN DE S'INSCRIRE POUR UTILISER PADLET, BIEN QU'IL SOIT RECOMMANDÉ AUX ENSEIGNANTS QUI L'UTILISENT DANS UNE SALLE DE CLASSE DE LE FAIRE, AFIN DE MODIFIER UN MUR, DE MODÉRER LES PUBLICATIONS ET DE RASSEMBLER TOUS LES MURS DE LA CLASSE DANS UN SEUL ÉCRAN DE GESTION. LES ENSEIGNANTS PEUVENT ÉGALEMENT CHOISIR DE DÉFINIR UNE NOTIFICATION POUR RECEVOIR UN E-MAIL CHAQUE FOIS QU'UN ÉLÈVE PUBLIE SUR LE MUR DE L'ENSEIGNANT.

SOURCE: PADLET.COM

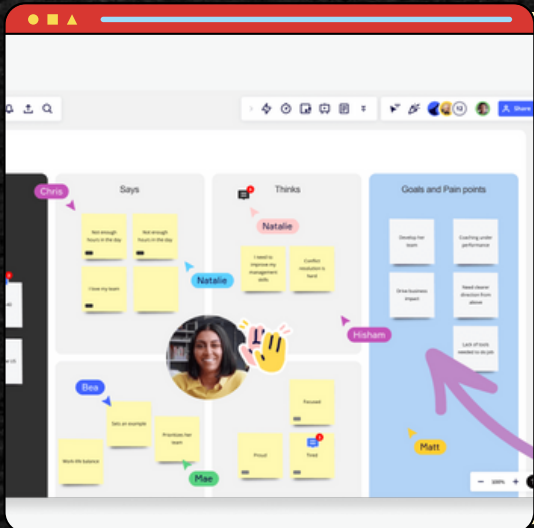
TODO

TODO.VU VOUS OFFRE UN OUTIL DE GESTION DES TÂCHES CENTRALISÉ COMBINÉ AUX FONCTIONNALITÉS DE BASE DES SYSTÈMES CRM, DE SUIVI DU TEMPS ET DE REPORTING, VOUS PERMETTANT, À VOUS ET À VOTRE ÉQUIPE, DE VOUS CONCENTRER SUR VOS TÂCHES, DE COLLABORER ET D'EN FAIRE PLUS SANS AVOIR À UTILISER PLUSIEURS LOGICIELS. À PARTIR D'UN SEUL ENDROIT, VOUS POUVEZ DÉFINIR ET ATTRIBUER DES TÂCHES, CRÉER ET METTRE EN ŒUVRE DES CALENDRIERS, CONTACTER ET COMMERCIALISER DES CLIENTS ET DES CLIENTS POTENTIELS ET BIEN PLUS ENCORE.

SOURCE: TODO.VU



DISEÑO Y PLANIFICACIÓN



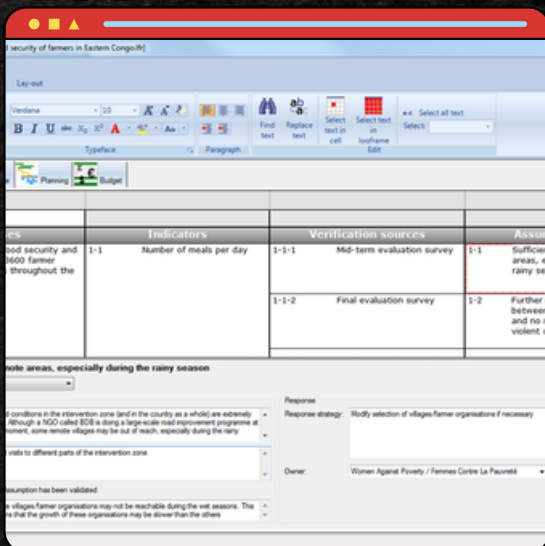
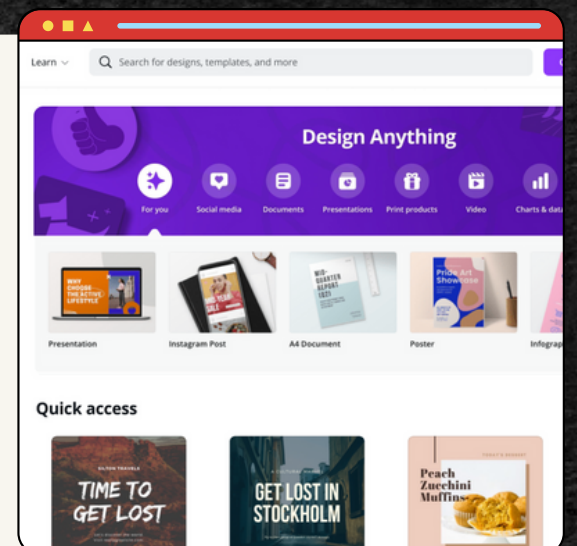
MIRO

MIRO EST UNE PLATEFORME DE TABLEAU BLANC COLLABORATIF EN LIGNE PERMETTANT DE RASSEMBLER DES ÉQUIPES, À TOUT MOMENT ET EN TOUT LIEU. IL PROPOSE PLUSIEURS MODÈLES PRÉDÉFINIS, AVEC DES DIAGRAMMES, DES CARTES MENTALES ET DES FLUX DE TRAVAIL CONÇUS POUR LA STRATÉGIE ET LA PLANIFICATION.

CANVA

CANVA EST UN SITE WEB DE CONCEPTION GRAPHIQUE ET DE COMPOSITION D'IMAGES POUR LA COMMUNICATION QUI PROPOSE DES OUTILS EN LIGNE POUR CRÉER VOS PROPRES DESIGNS.

SOURCE: WWW.CANVA.COM



LOGFRAMER

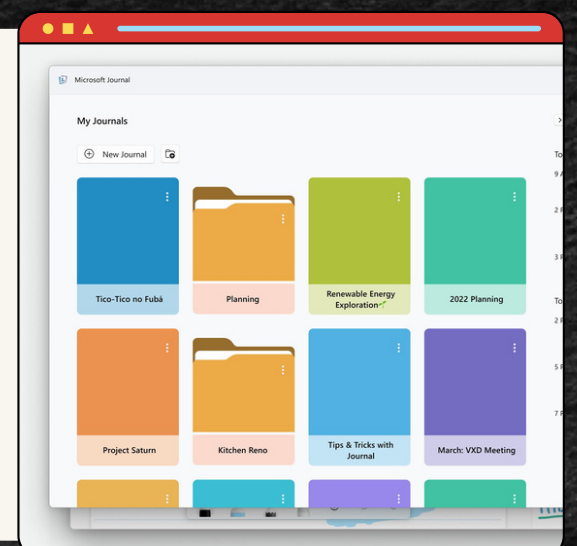
LOGFRAMER EST UNE APPLICATION WINDOWS GRATUITE QUI VOUS PERMET DE DÉFINIR FACILEMENT LE CADRE LOGIQUE DE VOTRE PROJE.

SOURCE: WWW.LOGFRAMER.EU

MICROSOFT JOURNAL

MICROSOFT JOURNAL EST UNE APPLICATION POUR WINDOWS QUI INVITE LES PERSONNES QUI AIMENT TENIR UN JOURNAL À PRENDRE LEUR STYLO NUMÉRIQUE, À S'EXPRIMER RAPIDEMENT ET À FAIRE ÉVOLUER LEURS IDÉES.

SOURCE: MICROSOFT-JOURNAL



YOUIDRAW LOGO CREATOR

UN CRÉATEUR DE LOGO EN LIGNE POUR CRÉER DES GRAPHIQUES VECTORIELS DE HAUTE QUALITÉ, DES EN-TÊTES, DES LOGOS HTML5, DES ICÔNES, DES ÉLÉMENTS DE SITE WEB ET DES BOUTONS PAR DES CENTAINES DE MODÈLES ET DE STYLES.

SOURCE: YOUIDRAW.COM/LOGO-CREATOR

GOOGLE DATA STUDIO

IL PERMET D'ACCÉDER FACILEMENT À UNE GRANDE VARIÉTÉ DE DONNÉES.

SOURCE: DATASTUDIO.GOOGLE.COM



DISEÑO Y PLANIFICACIÓN



STORY BORDER

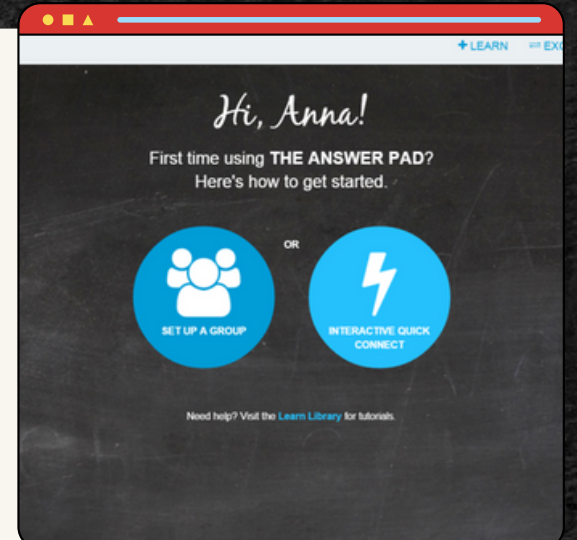
STORY BOARDER EST UN LOGICIEL OPEN SOURCE DE STORYBOARD. VOUS PERMET D'EXPORTER VOS PROJETS DANS PREMIERE, FINAL CUT, AVID, PDF ET SOUS FORME DE GIF ANIMÉS.

SOURCE: WONDERUNIT.COM/STORYBOARDER

ANSWER PAD

ANSWER PAD LE PAVÉ DE RÉPONSE EST UNE APPLICATION FREEMIUM BASÉE SUR LE CLOUD, QUI CRÉE UN DIALOGUE INTERACTIF ENTRE LES ENSEIGNANTS ET LES ÉLÈVES DANS LA SALLE DE CLASSE. CELA SE FAIT EN METTANT À LA DISPOSITION DES ÉTUDIANTS UNE VARIÉTÉ DE TYPES DE RÉPONSES, DE DESSINS, DE CANEVAS ET DE MODÈLES SUR N'IMPORTE QUEL APPAREIL DOTÉ D'UNE CONNEXION INTERNET .

SOURCE: ANSWER-PAD



MONDAY

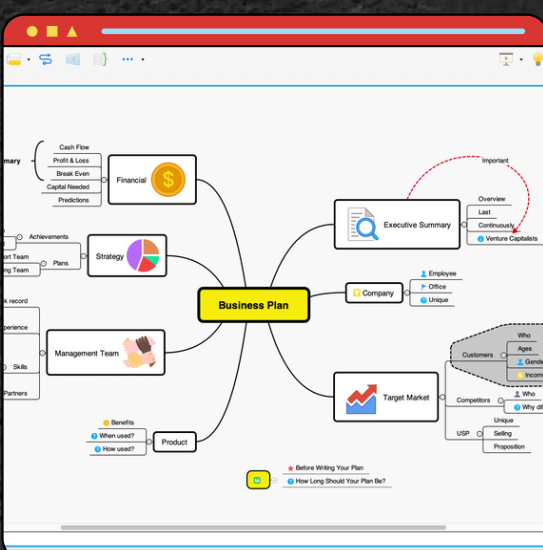
MONDAY.COM EST PROBABLEMENT L'OUTIL LE PLUS POLYVALENT QUE VOUS TROUVEREZ - C'EST UN VÉRITABLE COUTEAU SUISSE POUR LES MANAGERS DU MONDE ENTIER. OUI, VOUS POUVEZ UTILISER MONDAY.COM POUR GÉRER TOUS VOS PROJETS, MAIS VOUS POUVEZ ÉGALEMENT L'UTILISER COMME CRM, POUR GÉRER VOS CAMPAGNES PUBLICITAIRES, POUR SUIVRE LES BUGS, POUR GÉRER LES PROJETS CLIENTS ET POUR GÉRER LA PRODUCTION VIDÉO.

SOURCE: MONDAY.COM

GIMP

GIMP EST UN PROGRAMME D'ÉDITION D'IMAGES NUMÉRIQUES SOUS FORME DE BITMAP, À LA FOIS DES DESSINS ET DES PHOTOGRAPHIES. C'EST UN PROGRAMME GRATUIT ET OPEN SOURCE.

SOURCE: GIMP-ONLINE

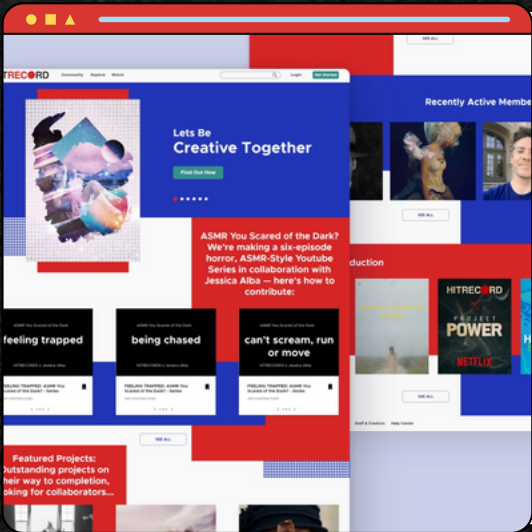


XMIND

XMIND: LES CARTES MENTALES SE SONT AVÉRÉES PUISSANTES. CE LOGICIEL ÉTONNANT A COMMENCÉ COMME OPEN SOURCE (CE QUI SIGNIFIE GRATUIT). LA PARTIE DE BASE EST TOUJOURS GRATUITE ET PEUT ÊTRE TÉLÉCHARGÉE.

SOURCE: XMIND.APP

IMPLEMENTACIÓN



HITRECORD

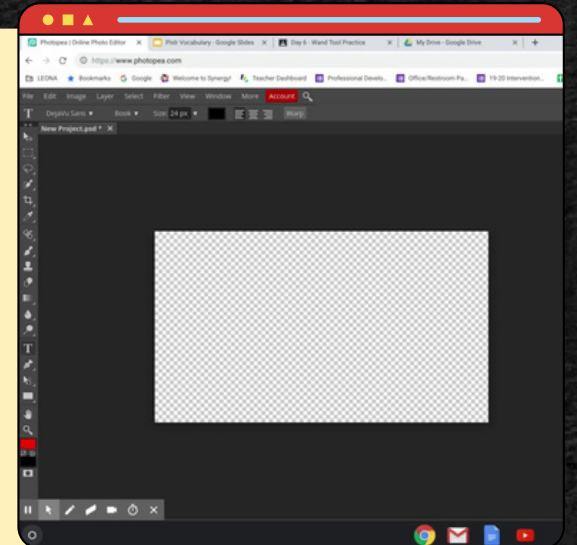
HITRECORD EST UNE PLATE-FORME MULTIMÉDIA COLLABORATIVE EN LIGNE FONDÉE ET DÉTENUE PAR L'ACTEUR ET RÉALISATEUR JOSEPH GORDON-LEVITT. LA SOCIÉTÉ UTILISE UNE VARIÉTÉ DE MÉDIAS POUR PRODUIRE DES PROJETS TELS QUE DES COURTS MÉTRAGES, DES LIVRES ET DES DVD EN COLLABORATION AVEC D'AUTRES ARTISTES.

SOURCE: HITRECORD.ORG

PHOTOPEA

PHOTOPEA EST UN ÉDITEUR D'IMAGES AVANCÉ, QUI PEUT FONCTIONNER AVEC DES GRAPHIQUES RASTER ET VECTORIELS. UNE VERSION VRAIMENT SIMILAIRE DE PHOTOSHOP ET SA VERSION GRATUITE EN LIGNE. L'ÉDITEUR PHOTOPEA FONCTIONNE DANS UN NAVIGATEUR WEB. PHOTOPEA PEUT FONCTIONNER SUR N'IMPORTE QUEL APPAREIL (ORDINATEUR DE BUREAU, ORDINATEUR PORTABLE, TABLETTE, TÉLÉPHONE OU TOUT AUTRE ORDINATEUR).

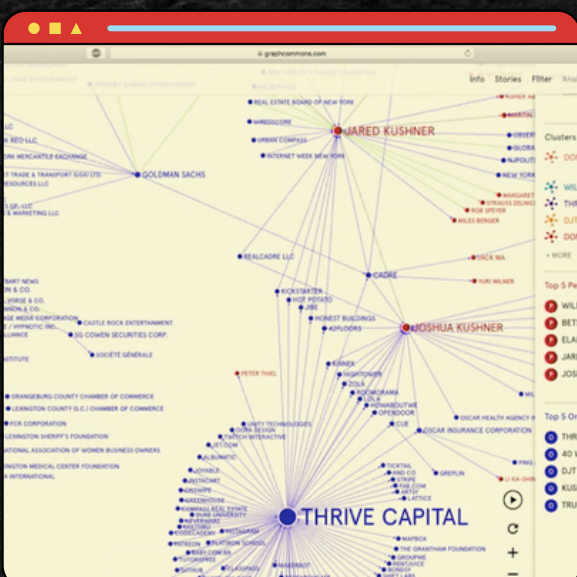
SOURCE: WWW.PHOTOPEA.COM



GRAPH COMMONS

TRANSFORMEZ LES DONNÉES DE VOTRE PROJET EN CARTES INTERACTIVES, DÉMÊLEZ LES RELATIONS COMPLEXES QUI ONT UN IMPACT SUR VOUS ET VOS COMMUNAUTÉS.

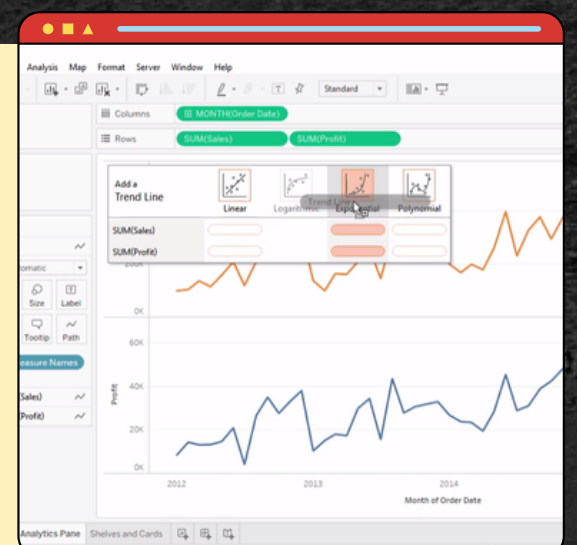
SOURCE: GRAPHCOMMONS.COM



TABLEAU

TABLEAU VOUS PERMET DE VOUS CONNECTER, D'ANALYSER, DE VISUALISER, DE PRÉSENTER ET DE PARTAGER RAPIDEMENT DES DONNÉES AVEC UNE EXPÉRIENCE TRANSPARENTE DU PC À L'IPAD.

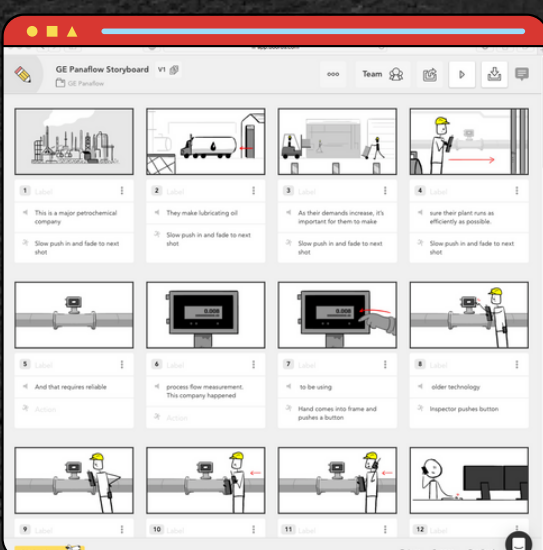
SOURCE: WWW.TABLEAU.COM



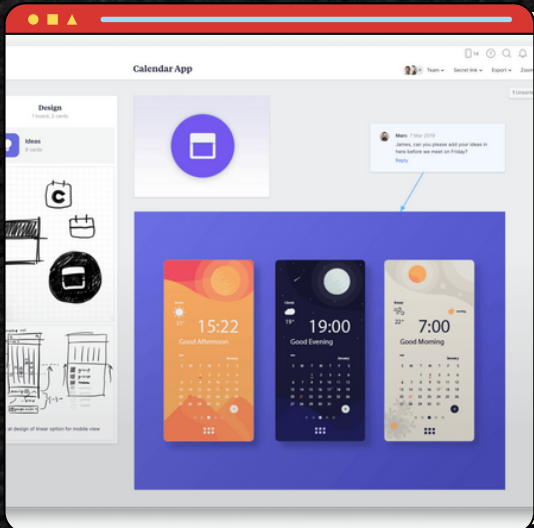
BOORDS

BOARDS EST UN CRÉATEUR DE STORYBOARD COLLABORATIF EN LIGNE.

SOURCE: BOORDS.COM



CONTRÔLE ET ÉVALUATION



MILANOTE

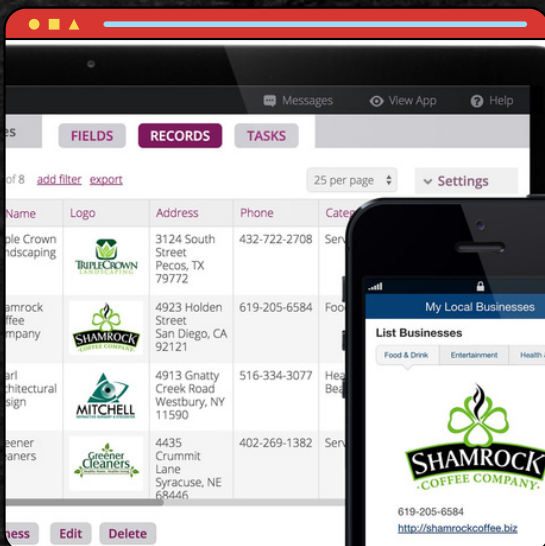
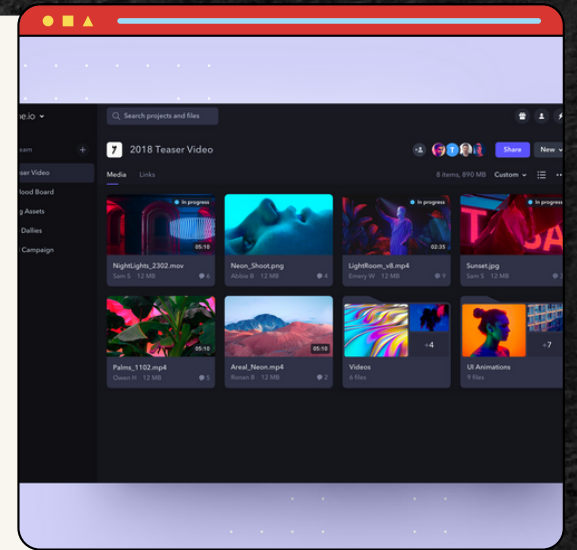
MILANOTE EST UN OUTIL FACILE À UTILISER POUR ORGANISER VOS IDÉES ET VOS PROJETS EN TABLEAUX VISUELS. VOUS ET VOTRE ÉQUIPE POUVEZ SUIVRE TOUTES LES ÉTAPES ET L'AVANCEMENT DE VOS PROJETS. COLLABOREZ AVEC VOTRE ÉQUIPE ET RECEVEZ LEURS COMMENTAIRES ET NOTES. COLLECTEZ TOUT AU MÊME ENDROIT.

SOURCE: MILANOTE.COM

FRAME

AVEC FRAME.IO, VOUS POUVEZ TÉLÉCHARGER, RÉVISER ET PARTAGER DES MÉDIAS EN PRIVÉ AVEC TOUTE VOTRE ÉQUIPE, PARTOUT DANS LE MONDE. LES PRODUCTEURS ET ÉDITEURS VIDÉO DOIVENT PARTAGER DES FICHIERS, COMMENTER DES CLIPS EN TEMPS RÉEL ET COMPARER DIFFÉRENTES VERSIONS OU MODIFICATIONS D'UN CLIP. FRAME.IO REGROUPE TOUTES CES FONCTIONS DANS UNE SOLUTION WEB INTUITIVE ET PUISSANTE. FRAME.IO VOUS PERMET DE TÉLÉCHARGER DES SÉQUENCES 5 FOIS PLUS RAPIDEMENT QUE VOS CONCURRENTS, DE COMMENTER DIRECTEMENT LE CLIP, DE DESSINER DIRECTEMENT SUR LA VIDÉO POUR RELAYER CLAIREMENT VOTRE MESSAGE ET DE COMPARER LES VERSIONS CÔTE À CÔTE.

SOURCE: FRAME.IO



KNACK

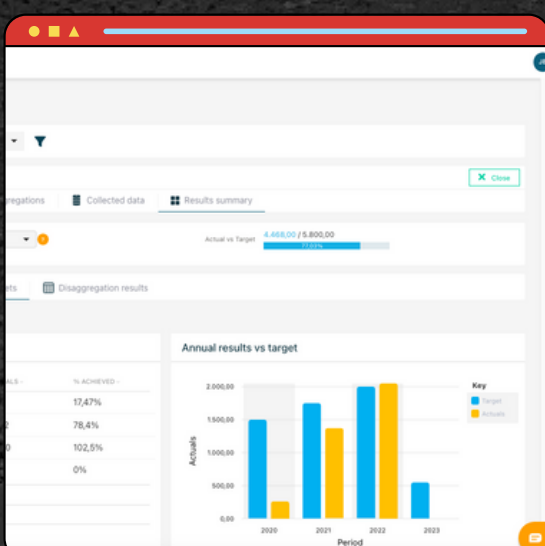
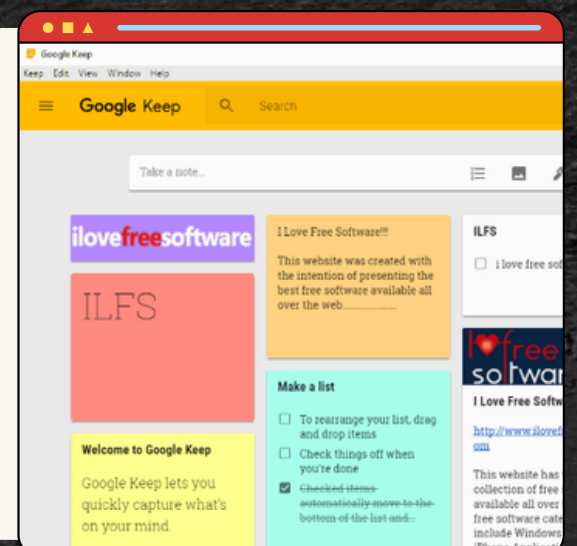
KNACK EST UN CONSTRUCTEUR DE BASE DE DONNÉES EN LIGNE QUI TRANSFORME LES FEUILLES DE CALCUL EN UNE APPLICATION DE BASE DE DONNÉES WEB. EN TANT QUE CADRE DE CONSTRUCTION D'APPLICATIONS WEB, IL PERMET À QUICONQUE DE CRÉER DES APPLICATIONS QUI PEUVENT ACCÉDER AUX DONNÉES, EXÉCUTER DES RAPPORTS ET PARTAGER AVEC UN GRAND NOMBRE DE PERSONNES.

SOURCE: BUILDER.KNACK.COM/#WELCOME

GOOGLE KEEP

IL S'AGIT D'UN SERVICE FOURNI PAR GOOGLE QUI INTÈGRE LA PRISE DE NOTES ET LA NAVIGATION SUR LE WEB.

SOURCE: KEEP.GOOGLE.COM

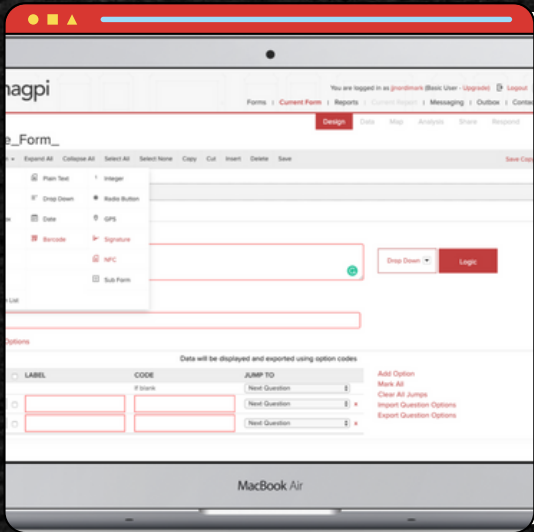


TOLADATA

UN OUTIL NUMÉRIQUE POUR LES ORGANISATIONS AFIN DE CRÉER UN IMPACT POSITIF.

SOURCE: WWW.TOLADATA.COM

CONTRÔLE ET ÉVALUATION



MAGPI

MAGPI EST LE LOGICIEL DE COLLECTE DE DONNÉES LE PLUS UTILISÉ PAR DES MILLIERS D'ORGANISATIONS À TRAVERS LE MONDE, GRÂCE À SON ADAPTABILITÉ, SA PERSONNALISATION ET SA FACILITÉ D'UTILISATION..

SOURCE: WWW.MAGPI.COM

IDEABOARDZ

IDEABOARDZ EST UN OUTIL COMMUNAUTAIRE QUI PERMET AUX UTILISATEURS D'AJOUTER DES NOTES AUTOCOLLANTES, APPELÉES IDEAZ, À UN IDEABOARD.

SOURCE: IDEABOARDZ.COM



KAHOOT

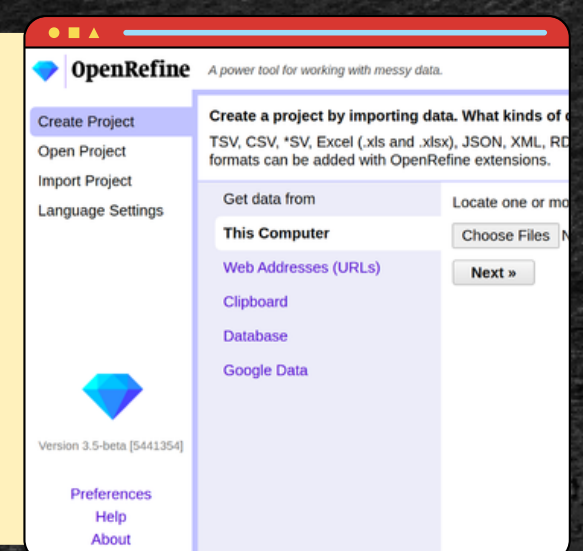
KAHOOT ! EST UNE PLATE-FORME D'APPRENTISSAGE BASÉE SUR LE JEU QUI APPORTE ENGAGEMENT ET PLAISIR À PLUS D'UN MILLIARD DE JOUEURS CHAQUE ANNÉE À L'ÉCOLE, AU TRAVAIL ET À LA MAISON.

SOURCE: KAHOOT.IT

OPEN REFINE

OPEN REFINE EST UN OUTIL DE S&E ET DE NETTOYAGE ET D'ORGANISATION DES DONNÉES.

SOURCE: OPENREFINE.ORG



DEVRESULTS

UN LOGICIEL SPÉCIALEMENT CONÇU POUR LA GESTION DES DONNÉES DE S&E.

SOURCE: WWW.DEVRESULTS.COM

APPROCHE PRATIQUE

DÉFINIR LES BUTS ET OBJECTIFS DE L'ÉVÉNEMENT:

QUELQUES QUESTIONS PEUVENT VOUS AIDER À MIEUX DÉFINIR L'ÉVÉNEMENT

POURQUOI?

- QUE VOULEZ-VOUS RÉALISER? (PAR EXEMPLE, VOULEZ-VOUS QUE LES GENS S'AMUSENT? QU'APPRENEZ-VOUS? QUE C'EST LIÉ?)
- POURQUOI LES GENS DEVRAIENT-ILS Y ASSISTER? QU'EN RETIRERONT-ILS?

QUOI?

- QUEL EST LE CONTENU? SERA-T-IL LIVE, ENREGISTRÉ OU MIXÉ ?
- Y A-T-IL UN THÈME? EN QUOI CONSISTE-T-IL ?
- QUEL EST VOTRE BUDGET ?
- QUEL EST VOTRE PLAN DE SAUVEGARDE SI QUELQU'UN ANNULE, SI UNE SESSION SE TERMINE PLUS TÔT OU SI VOUS RENCONTREZ DES DIFFICULTÉS TECHNIQUES ?

QUI?

- QUI SONT VOS INVITÉS ?
- QUI SONT VOS INTERLOCUTEURS ?
- QUI SONT VOS PARRAINS ?
- QUI SONT VOS EMPLOYÉS DE SOUTIEN?
- BESOIN D'UN HÔTE OU D'UN MAÎTRE DE CÉRÉMONIE ?
- COMBIEN DE PERSONNES, AU TOTAL, SERONT PRÉSENTES À VOTRE ÉVÉNEMENT?

OÙ?

- VOUS POUVEZ ORGANISER DE SUPERBES PRÉSENTATIONS SUR ZOOM OU UTILISER YOUTUBE POUR DIFFUSER EN DIRECT UN PRÉSENTATEUR.
- GATHER.TOWN OFFRE UNE EXPÉRIENCE SOCIALE PLUS INFORMELLE ET INTERACTIVE.

COMMENT?

- COMMENT ALLEZ-VOUS CONCEVOIR VOTRE ESPACE?
- UTILISEREZ-VOUS UN MODÈLE RASSEMBLER OU CRÉEREZ-VOUS UN ESPACE À PARTIR DE ZÉRO?
- COMMENT ALLEZ-VOUS COMMERCIALISER VOTRE ÉVÉNEMENT?
- COMMENT LES GENS OU RSVP S'INSCRIRONT-ILS?
- COMMENT SAUREZ-VOUS SI VOTRE ÉVÉNEMENT A ÉTÉ UN SUCCÈS?



COMMUNICATION AVEC LES PARTICIPANTS:

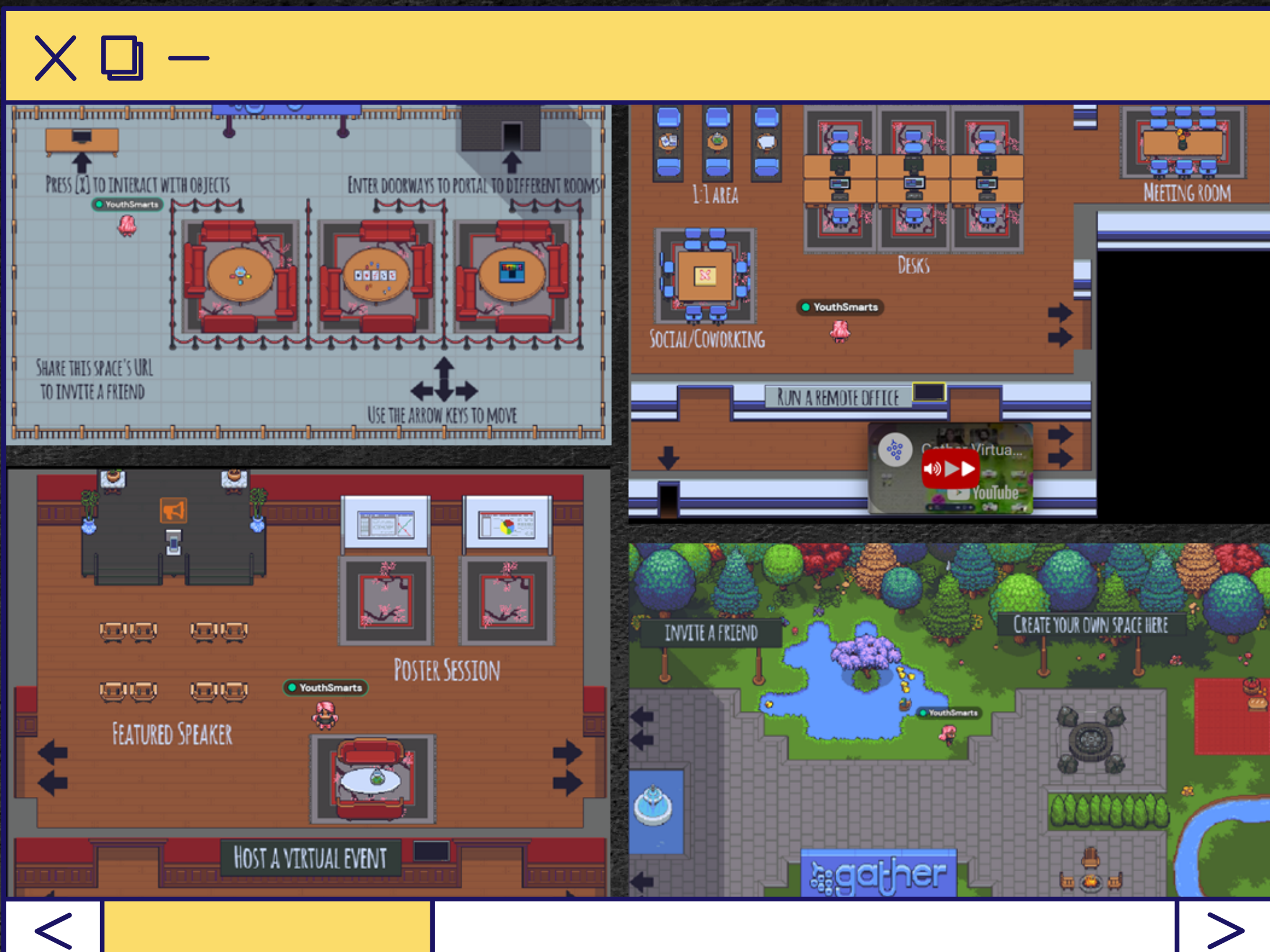
CANVA OFFRE LA POSSIBILITÉ DE CRÉER DES CONCEPTIONS DE MÉDIAS SOCIAUX POUR COMMUNIQUER ET PROMOUVOIR LE PROJET AVEC LES PARTICIPANTS INTÉRESSÉS. LES NOMBREUSES TAILLES ET CONCEPTIONS LE RENDENT ADAPTÉ À TOUS LES FORMATS DE MÉDIAS SOCIAUX. LES GROUPES FACEBOOK LE RENDENT LARGEMENT DISPONIBLE POUR ATTEINDRE CES PARTICIPANTS.

DÉFINISSEZ LES PLATEFORMES QUI SERONT UTILISÉES POUR LA COMMUNICATION ET L'INTERACTION:

VOUS POUVEZ UTILISER GOOGLE DRIVE OU UN AUTRE STOCKAGE CLOUD POUR COLLECTER DES INFORMATIONS, STOCKER DES DONNÉES ET ENREGISTRER LE PROCESSUS. LA PLATEFORME DOIT ÊTRE ACCESSIBLE EN LIGNE PAR TOUS LES PARTICIPANTS POUR FACILITER LE COWORKING.

LES PLATEFORMES D'INTERACTION SONT ESSENTIELLES POUR LA PARTICIPATION, LA COMMUNICATION RAPIDE ET LES LIGNES DIRECTRICES.

LA CRÉATION D'UN ÉVÉNEMENT DANS GATHER TOWN OFFRE NON SEULEMENT UNE COMMUNICATION TEXTUELLE, AUDIO ET VIDÉO, MAIS ÉGALEMENT DES INTERACTIONS, DES JEUX, UNE DIVISION DE GROUPE ET DES FONCTIONS PERSONNALISÉES. IL DONNE LA POSSIBILITÉ DE CRÉER UN MONDE VIRTUEL DANS LEQUEL DIFFÉRENTES PLATES-FORMES PEUVENT ÊTRE CONNECTÉES, DES OUTILS QUI LE RENDENT PARFAIT POUR COLLABORER SUR DES PROJETS ARTISTIQUES EN LIGNE.





YouthsmARTS

Creative for Inclusion and Participation!

