

FORMATION PROFESSIONNELLE

« CRÉATION INTERACTIVE »

Objectif de la formation :

Comprendre les nouvelles formes de narration interactive, se familiariser avec les outils et les méthodes de créativité et design thinking au service des nouvelles écritures, maîtriser les clés de la production d'un projet transmédia.

Formateurs :

Benjamin Hoguet & Jérôme Fihey

Tarifs :

1 750 € pour les adhérents au cluster
2 500 € pour les non adhérents au cluster

Dates et horaires :

du 14 au 18 septembre 2015

Lieu :

6 rue Arthur III,
Quartier de la Création, à Nantes

Pré-requis

Savoir utiliser un ordinateur et Internet. Maîtriser l'écriture ou la production de contenu sur les supports traditionnels (presse, radio, télévision, cinéma...).

CONTACT

*Ouest Médialab - Association loi 1901 - 6 rue Arthur III - 44000 NANTES
www.ouestmedialab.fr - SIRET 539 439 760 00023 - CODE APE 6202A
Code organisme de formation : 52440698544*

Une question administrative ?

Anne Defossez
anne.defossez@ouestmedialab.fr
06 13 17 33 30

Une question sur le programme ?

Julien Kostreche
julien.kostreche@ouestmedialab.fr
06 11 97 53 89

JOUR 1 : INTRODUCTION AUX NOUVELLES FORMES DE NARRATION ET AU TRANSMÉDIA

J1

Matin (9h à 12h30)

► **MODULE 1 : INTRODUCTION À L'INTERACTIVITÉ (30 min)**

La culture de l'interactivité :

les pionniers de la création interactive
le contexte: des évolutions technologiques,
des changements de comportements
l'intérêt de l'interactivité: ses effets sur
l'attention, l'engagement, la créativité

Les différents types d'interactivité :

les interactions machines / interfaces
les interactions sociales
les interactions « collaboratives »

► **MODULE 2 : INTRODUCTION AU TRANSMÉDIA (30 min) - DÉFINITIONS ET EXEMPLES**

La logique transmédia :

Une stratégie de diffusion
Une nouvelle manière de produire
Une autre forme d'écriture

► **MODULE 3 : TYPOLOGIE DES NOUVEAUX FORMATS (75 min)**

Découverte des caractéristiques et d'exemples concrets pour chacun de formats innovants suivants : long-form, webdocumentaire, newsgame, applications, univers fictionnels, ARG, expériences participatives, dispositifs immersifs (Oculus Rift...), expériences transmédia...

► **MODULE 4 : TYPOLOGIE DES STRUCTURES NARRATIVES INTERACTIVES (75 min)**

Focus sur une des typologies permettant de structurer une histoire interactive :

pseudo-linéaire, embranchement, nodale, élastique, concentrique, constellation, prédictive / adaptative

Après-midi (14h à 17h30)

► **MODULE 5 : LES MÉTIERS ET POSTURES DE L'INTERACTIF ET DU TRANSMEDIA (60 min)**

Les nouveaux métiers (architecte transmédia, auteur interactif, UX designer...)

Les nouvelles postures :

La nécessaire collaboration

La répartition des responsabilités

L'évolution de l'équipe projet au fil du processus créatif

Focus: l'auteur interactif/transmedia

Focus: le chef de projet interactif/transmedia

► **MODULE 6 : ÉTUDE DE CAS (150 min)**

Analyse de la conception, production et diffusion de 2 oeuvres interactives et de 2 oeuvres transmédia marquantes de ces dernières années

LE FORMATEUR



BENJAMIN HOGUET

JOUR 2 : ÉCRIRE UN PROJET INTERACTIF OU TRANSMÉDIA (MÉTHODES & OUTILS)

Matin (9h à 12h30)

J2

Après-midi (14h à 17h30)

► **MODULE 7 : LES OUTILS DE LA CREATION INTERACTIVE ET TRANSMEDIA (120 min)**

Outils d'écriture

Outils d'intégration

Outils d'interaction sociale

Outils d'organisation du flux de production

► **MODULE 8 : LE DESIGN THINKING AU SERVICE DES NOUVELLES ECRITURES (90 min)**

Definition du design thinking

Organiser des brainstorms créatifs selon la méthode du design thinking

Écrire de manière plus collaborative et plus efficace

Garder la mémoire de séances de brainstorm

► **MODULE 9 : UNE MÉTHODE DE CRÉATIVITÉ POUR LES PROJETS INNOVANTS (90 min)**

Les prérequis de la méthode et les ressources nécessaires

Déroulé détaillé de la méthode de créativité

► **MODULE 10 : PRINCIPES DE DESIGN D'EXPÉRIENCE UTILISATEUR ET DE DESIGN D'INTERFACE (120 min)**

Les principes de l'UX design (design d'expérience utilisateur)

Cartographier un parcours utilisateur

Principes de design d'interfaces spécifiques à la narration interactive

Améliorer l'ergonomie d'une interface

La différence entre la qualité d'une interface et la qualité d'une expérience

LE FORMATEUR



BENJAMIN HOGUET

JOUR 3 : ÉCRIRE UN PROJET INTERACTIF OU TRANSMÉDIA

Matin (9h à 12h30)

► **MODULE 11 : LES COMPÉTENCES DU CHEF DE PROJET INNOVANT (15 min)**

Comprendre les enjeux du secteur

Parler plusieurs langages

Adapter ses méthodes de gestion de projet (agile et waterfall)

► **MODULE 12 : LES MÉTHODES DE GESTION DE PROJET (75 min)**

Présentation de deux grandes méthodes : waterfall (rédiger un cahier des charges) et agile (constituer un backlog)

► **MODULE 13 : GÉRER LA DYNAMIQUE D'UN GROUPE PLURIDISCIPLINAIRE (45 min)**

Les principes de la dynamique de groupes appliqués à un environnement créatif

Améliorer la créativité d'un groupe pluridisciplinaire

► **MODULE 14 : DÉFINIR LE PÉRIMÈTRE D'UN PROJET (30 min)**

Identifier les « ressources rares » et savoir les optimiser

Définir les bons indicateurs de succès et choisir les bons instruments de mesure

► **MODULE 15 : AUDIENCE DESIGN ET STRATÉGIE DE DIFFUSION (45 min)**

Introduction à l'audience design

Établir une stratégie de diffusion

Distribution DIY : devenir son propre média

J3

Après-midi (14h à 17h30)

► **MODULE 16 : LES MODÈLES ÉCONOMIQUES DES PROJETS INTERACTIFS ET TRANSMEDIA (90 min)**

Les sources de financements disponibles

Les formes de monétisation existantes

Focus : la coproduction

Focus : la crowdfunding

Etude de cas

► **MODULE 17 : LA RÉDACTION D'UN DOSSIER DE PRODUCTION (60 min)**

Les éléments d'un dossier de production

Les bonnes pratiques pour rédiger un dossier pertinent

Etude de cas : présentation des dossiers de projets aboutis

► **MODULE 18 : LA CONSTITUTION D'UN BUDGET (60 min)**

Les postes de dépenses récurrents

Etude de cas : présentation de budgets de projets aboutis

LE FORMATEUR



JÉRÔME FIEHEY

JOUR 4 ET 5 : ATELIER DE CRÉATION D'UNE OEUVRE OU D'UN RÉCIT INTERACTIF OU TRANSMÉDIA

Matin (9h à 12h30)

J4

Après-midi (14h à 17h30)

► **MODULE 19 : ATELIER D'ÉCRITURE INTERACTIVE ET TRANSMEDIA (120 min)**

Application concrète de la méthode (module 9) en groupe et autour d'une thématique donnée

Objectif de l'atelier : définir une intention claire et créer un univers narratif cohérent

► **MODULE 20 : ATELIER DESIGN D'EXPÉRIENCE UTILISATEUR (90 min)**

Cartographier les parcours utilisateurs

Valider l'arborescence de son projet et les modes d'interaction choisis

► **MODULE 21 : ATELIER DESIGN D'INTERFACE (150 min)**

Réaliser un mood board et des wireframes

Tester simplement son interface

► **MODULE 22 : ATELIER D'AUDIENCE DESIGN (60 min)**

À partir d'un cas concret, réaliser d'une cartographie des publics cibles du projet

▲
LES FORMATEURS



Matin (9h à 12h30)

J5

Après-midi (14h à 17h30)

► **MODULE 23 : ATELIER DE PROTOTYPAGE (210 min)**

A l'aide d'outils simples à manier, réalisation d'un prototype simple de l'expérience conçue préalablement

Recherche et création de contenu multimédia (vidéo, photo, son, écriture de texte)

Formation rapide aux outils pertinents pour chaque projet

Prise en main de l'outil et réalisation d'un objet interactif simple

► **MODULE 23 (suite) ATELIER DE PROTOTYPAGE (120 min)**

► **MODULE 24 : L'ART DU PITCH (90 min)**

Les règles d'or du pitch

Adapter son discours en fonction du public et du temps disponible

Entraînement au pitch

LES FORMATEURS



Benjamin est diplômé d'un Master en Management (ESCP Europe), spécialisé dans la gestion des industries culturelles. Pendant 2 ans, il a présidé l'agence de presse Periferik puis, il a fondé en 2012 la société Racontr, spécialisée dans la création d'expériences interactives. Benjamin est doté d'une expérience significative dans la prestation d'écriture et de conception d'objets interactifs. Il est également le co-fondateur de StoryCode France (réseau d'associations organisant des workshops dédiés à la création interactive et transmedia). Depuis 2014, il est l'auteur de plusieurs projets dont deux projets interactifs en cours de production et une expérience de fiction transmedia, également en cours de développement.



Diplômé de l'École des Beaux-Arts puis du studio national des arts contemporains, Jérôme est gérant de deux sociétés, toutes deux nantaises et créées en 2005 : l'agence de communication plurimédia Cyanéa et le studio de production Le Crabe Fantôme, spécialisé en expériences de visite touristiques, patrimoniales et muséographiques. En 2013, Jérôme a été showrunner du projet transmédia collectif « Les Contes de l'Estuaire ». Il a également participé à d'autres projets comme un court-métrage live de Benoit Forgeard et « Le Monstre », une fiction géolocalisée réalisée par Jean-Teddy Philippe. Il produit actuellement deux projets au sein du Crabe Fantôme, prévus tous les deux pour 2016.