

PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL

MAÎTRISE DES NOUVEAUX MÉDIAS

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

Expérimenter et se positionner stratégiquement dans le champ des nouveaux médias pour le présent et le futur

Nos équipes s'engagent à vous rappeler sous 24 à 72 heures

Public concerné

Tout professionnel de l'audiovisuel (réalisation, production, scénario, image).

Pré-requis

Disposer des bases informatiques et d'une expérience professionnelle audiovisuelle.

Durée de la formation et modalités d'organisation

Durée: 3 jours.
Intra: à partir de 1500€ ht la journée.
Horaires: 9h30-13h/14h00-17h30

Lieu de la formation

Dans les locaux de nos partenaires

Moyens et méthodes pédagogiques

Explications, démonstrations, exercices, vérification des acquis

Profil du(des) formateur(s)

Plusieurs années d'expérience dans l'enseignement et dans la production.

Modalités d'évaluation

Questionnaire d'évaluation en fin de session

Moyens techniques

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet

02/2025

► Les nouvelles technologies

Découverte des nouveaux outils et technologies (caméras innovantes, logiciels de montage, streaming, IA, etc.)

Mise en pratique et expérimentation des outils

Compréhension et maîtrise technique pour une utilisation optimale

► Les nouveaux usages

Analyse des logiques d'audience et des comportements des utilisateurs

Compréhension des mécanismes d'appropriation et d'adhésion aux propositions médiatiques

Étude des tendances émergentes et des attentes du public

► Les nouveaux modèles économiques

Exploration du concept de la "longue traîne" (Chris Anderson) et des modèles économiques indirects

Analyse de l'économie du gratuit, de l'open source et des licences Creative Commons

Identification des nouvelles opportunités économiques liées au partage et à la collaboration

► Les nouveaux contenus

Réflexion sur les nouvelles formes de narration et de storytelling

Redéfinition de la place des auteurs face aux spectateurs (interactivité, co-création)

Compréhension des nouvelles logiques de production et de diffusion des contenus