

# MÉDIAS ET NUMÉRIQUE

CRÉATION DE CONTENUS VIDÉO, GRAPHIQUES,  
NUMÉRIQUES, SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

EN VISIOCONFÉRENCE OU SUR SITE



YANNICK SELLIER  
[www.kinexpo.org](http://www.kinexpo.org)

06 66 45 62 63 | 09 53 49 66 65 | [kinexpo@gmx.fr](mailto:kinexpo@gmx.fr) | NANCY

Sourc

# COMMENT AMÉLIORER LA TRANSMISSION D'INFORMATIONS AVEC LES MÉDIAS ?

Marketing de contenus et supports pédagogiques regroupent divers contenus visuels, vidéo ou interactifs.  
Apprenez à concevoir des outils et des dispositifs pour sensibiliser et informer votre public !

## POUR QUI ?

Ces formations s'adressent aux **professionnels de la communication**, ainsi qu'aux **formateurs** et **professionnels de la médiation culturelle**. Elles s'adressent également aux **entrepreneurs** et **indépendants**.

## DÉROULEMENT

Selon les publics et le temps disponible, on passera d'une simple **initiation** à un approfondissement des **enjeux**.  
Les formations allient théorie et mise en pratique afin de d'**acquérir des savoir-faire**.  
La formation est validée avec une **évaluation** à chaud puis à froid des acquis, une **attestation** des acquis de la formation.

## OBJECTIFS

- > **comprendre** l'évolution des médias évoqués et les tendances actuelles.
- > acquérir une **méthodologie** pour concevoir des supports répondant à ses besoins
- > savoir quels **outils** utiliser et/ou **être initié aux outils**, pour créer des supports.





Illustration : Pixabay - Lukas Bierl

## CRÉER UNE VIDÉO

<b>PUBLIC</b>	<b>effectif</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; 3 à 6 personnes</li> <li>&gt; entrepreneurs, pro. communication, médiation</li> </ul>
	<b>pré-requis</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; utilisation de l'ordinateur</li> <li>&gt; navigation sur internet</li> </ul>
<b>MATÉRIEL</b>	<b>formateur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; ordinateur / logiciels</li> <li>&gt; documents : ressources, fiches méthodo</li> </ul>
	<b>lieu de formation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; système de son, projecteur, internet</li> <li>&gt; possible : en visioconférence</li> </ul>
	<b>participants</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; ordinateur + smartphone (+ câble)</li> <li>&gt; écouteurs</li> <li>&gt; possible : caméra, appareil photo ...</li> <li>&gt; logiciels installés (en fonction de la demande)</li> </ul>
<b>DURÉE</b>	<b>format complet</b>	-> 2 à 3 jours ou 12h à 18h
	<b>format réduit</b>	-> 1 jour ou 6h à 8h
<b>CE QUE VOUS SAUREZ FAIRE :</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Analyser le contexte de réception</li> <li>&gt; Mettre en forme un contenu en fonction d'objectifs précis.</li> <li>&gt; Créer un contenu vidéo ou à défaut, savoir préparer son cahier des charges, et savoir quel prestataire choisir.</li> </ul>

## CONTENUS

### / THÉORIE ET ENJEUX ACTUELS

#### Les évolutions de la vidéo : cinéma, télévision, internet

- > **histoire** des techniques et **évolution des représentations** collectives,
- > **contexte de diffusion actuel** et **tendances** des usages
- > **réception et interactions avec le contenu** : les médias connectés

#### Découvrir la variété des formats vidéo :

- > les **formats** : interview, documentaire, fiction ....
- > les techniques de **sensibilisation** ; émotions, réflexion ...
- > les techniques de **narration** ; storytelling, gamification
- > rendre un **contenu vidéo interactif**

### / MÉTHODOLOGIE ET EXERCICES

#### Préparer une création vidéo :

- > analyse de la **réception** à partir d'un corpus de vidéos
- > analyse de la **mise en forme** à partir d'un corpus de vidéos
- > travail du **scénario** : cible, informations, actions, dialogues, voix off
- > travail du **storyboard** : ce qu'on voit, quels enjeux, quelles valeurs
- > **s'organiser** : plan de tournage et découpage technique

#### Créer une vidéo :

- > les différents types de **prestataires** et de **logiciels**
- > initiation au **motion design** (animation rapide de textes et d'image)
- > initiation au **montage**
- > **musique, habillage vidéo** - comment affiner un projet vidéo ?
- > **réalisation** d'une courte vidéo (démonstration)
- > **autorisations** de tournage, de diffusion
- > **droit** des marques, droit d'auteur



YANNICK SELLIER

www.kinexpo.org | kinexpo@gmx.fr | NANCY  
06 66 45 62 63 | 09 53 49 66 65

ILS NOUS ONT FAIT CONFIANCE !

SCIENCES PO NANCY | CESI | PARC NATUREL RÉGIONAL DE LORRAINE



Illustration : Pexels - Olya Kobruseva

# CRÉER UN SUPPORT VISUEL

<b>PUBLIC</b>	effectif	> 3 à 6 personnes > entrepreneurs, pro. communication, médiation
	pré-requis	> utilisation de l'ordinateur > navigation sur internet
<b>MATÉRIEL</b>	formateur	> ordinateur / logiciels > documents : ressources, fiches méthodo
	lieu de formation	> système de son, projecteur, internet > possible : en visioconférence
	participants	> ordinateur + smartphone (+ câble) > écouteurs > possible : appareil photo ... > logiciels installés (en fonction de la demande)
<b>DURÉE</b>	format complet	-> 2 à 3 jours ou 12h à 18h
	format réduit	-> 1 jour ou 6h à 8h
<b>CE QUE VOUS SAUREZ FAIRE :</b>		> connaître la variété des formats visuels, leurs usages et les styles graphiques, > préparer la création d'un visuel qu'il soit imprimé ou diffusé sur Internet, > créer un visuel, une mise en page, > connaître les outils et prestataires possibles

## CONTENUS

### / THÉORIE ET ENJEUX ACTUELS

#### Les évolutions de la communication visuelle :

- > références et évolution des **styles graphiques**
- > exploration des **formes actuelles** et **tendances graphiques**
- > **datavisualisation, bd, photomontage ...**

#### Découvrir les composantes du graphisme :

- > la mise en page et la **composition d'un document**
- > **les visuels et leurs usages** : la photographie, l'illustration, les icônes
- > **la typographie**, les couleurs, les formes

### / MÉTHODOLOGIE ET EXERCICES

#### Préparer une création visuelle :

- > analyse de la **réception** à partir d'un corpus de visuels
- > analyse de la **mise en forme** à partir d'un corpus de visuels
- > **brief créa** : cible, informations, visuels disponibles
- > **message** : ce qu'on voit, quels enjeux, quelles valeurs
- > **moodboard** (inspiration), **charte graphique** (choix mis en forme)

#### Créer un visuel : une affiche, un flyer, un visuel pour les réseaux sociaux

- > les différents types de **prestataires** et de **logiciels**
- > **les différents catalogues d'image et ressources en ligne**
- > initiation au **graphisme** - au choix : Inkscape (libre, gratuit), Photoshop
- > initiation à la **mise en page** : Libre Office, Scribus, In Design
- > **réalisation** d'un visuel combinant plusieurs éléments : texte, illustration, formes simples et personnalisées, icônes, effets
- > **autorisation** de diffusion de l'image
- > **droit** des marques, droit d'auteur



YANNICK SELLIER

www.kinexpo.org | kinexpo@gmx.fr | NANCY  
06 66 45 62 63 | 09 53 49 66 65

ILS NOUS ONT FAIT CONFIANCE !

SCIENCES PO NANCY | MÉDIATHÈQUE DE MEURTHE & MOSELLE | IRTS DE LORRAINE



# CRÉER UNE ILLUSTRATION

<b>PUBLIC</b>	effectif	> 1 à 6 personnes > entrepreneurs, pro. communication, médiation
	pré-requis	> utilisation de l'ordinateur > navigation sur internet
<b>MATÉRIEL</b>	formateur	> ordinateur / logiciels > documents : ressources, fiches méthodo
	lieu de formation	> système de son, projecteur, internet > possible : en visioconférence
	participants	> ordinateur + smartphone (+ câble) > écouteurs > possible : appareil photo ... > logiciels installés (en fonction de la demande)
<b>DURÉE</b>	format complet	-> 2 à 3 jours ou 12h à 18h
	format réduit	-> 1 jour ou 6h à 8h
<b>CE QUE VOUS SAUREZ FAIRE :</b>		> comprendre les règles de composition, > utiliser les ressources en ligne pour s'inspirer ou personnaliser des visuels, > utiliser les fonctions essentielles du logiciel Inkscape, de la création à l'export du visuel.

## CONTENUS

### / THÉORIE ET ENJEUX ACTUELS

#### Les règles de la composition visuelle :

- > choisir un **univers visuel** : couleurs, formes, typographie...
- > **moodboard** (inspiration), **charte graphique** (choix mis en forme)
- > connaître et choisir une **composition harmonieuse** : règle des tiers, usages de la symétrie...
- > les différents types de **prestataires** et de **logiciels complémentaires**

#### Préparer la création d'un visuel :

- > choisir un **contexte de diffusion** approprié : public, usages, formats...
- > **brief créa** : cible, informations, visuels disponibles
- > connaître les **ressources en ligne** : icônes, visuels, typographies...

### / MÉTHODOLOGIE ET EXERCICES

#### Créer un visuel :

- > **réalisation** d'un visuel combinant plusieurs éléments : texte, illustration, formes simples et personnalisées, icônes, effets
- > **paramétrer un document** pour Internet ou pour l'impression, > mettre en forme : **repères, calques, grille...**
- > créer une **forme prédéfinie**, la modifier, combiner des formes, > créer une **forme personnalisée** : créer un dessin vectoriel,
- > gérer la palette des **couleurs**, les **dégradés**, contours et fonds, > découvrir comment **aligner, grouper, répartir les formes**.
- > enregistrer un document, l'**exporter en PDF, en PNG**, **gérer les transparences** (dessin vectoriel)



YANNICK SELLIER

www.kinexpo.org | kinexpo@gmx.fr | NANCY  
06 66 45 62 63 | 09 53 49 66 65

ILS NOUS ONT FAIT CONFIANCE !

SCIENCES PO NANCY | MÉDIATHÈQUE DE MEURTHE & MOSELLE | IRTS DE LORRAINE | REGION GRAND EST



Illustration : Pixabay

# COMMUNICATION 360°

**PUBLIC** effectif > 4 à 12 personnes  
> entrepreneurs, pro. communication, médiation

pré-requis > utilisation de l'ordinateur  
> bases de la communication en entreprise

**MATÉRIEL** formateur > ordinateur / logiciels  
> documents : ressources, fiches méthodo

lieu de formation > système de son, projecteur, internet  
> possible : en visioconférence

participants > ordinateur + smartphone (+ câble)  
> écouteurs

**DURÉE** format complet -> 2 à 3 jours ou 12h à 18h  
format réduit -> 1 jour ou 6h à 8h

## CE QUE VOUS SAUREZ FAIRE :

- > découvrir le **storytelling transmédia** et le **marketing de contenu**
- > affiner l'**identité numérique** d'une structure et adapter le contenu selon sa diffusion
- > élaborer une **campagne transmédia** en associant plusieurs médias et Internet

## CONTENUS

### / THÉORIE ET ENJEUX ACTUELS

#### Multimédia, crossmédia, transmédia ...

- > **évolution des outils de publication** numériques et de l'utilisation des médias sur Internet
- > quelle **cohérence entre les médias** ?  
Narration, dimension ludique, identité et image de marque

#### Les interactions entre médias, entre supports :

- > les différentes formes d'**interactions avec le public** et les différents niveaux d'implication possible
- > quel **parcours médiatique** ? quelle **navigation** ? quelle **diffusion** ?  
Réalité augmentée, virtuelle, applications, sites, médias sociaux ...

### / MÉTHODOLOGIE ET EXERCICES

#### Travail sur les problématiques et les enjeux :

- > analyse de la **réception** et ciblage du public attendu
- > analyse de la **mise en forme** et évaluation des contenus, supports
- > choix d'un **contexte de diffusion**
- > **définition de l'univers** : narration, moodboard, charte graphique
- > **expérience utilisateur** : carte d'empathie, parcours médiatique

#### Création d'un prototype de projet transmédia :

- > déploiement des contenus sur les différentes **plateformes** :  
wireframe, arborescence, parcours utilisateur, architecture du service
- > **note d'intention** : objectifs et moyens mis en œuvre
- > **réalisation** possible d'éléments du projet transmédia :  
mini site internet, présentation dynamique associant plusieurs médias,  
déploiement d'un contenu sur un réseau social (facebook, instagram...)
- > **autorisation** de diffusion de l'image
- > **droit** des marques, droit d'auteur
- > les différents types de **prestataires** et de **logiciels**



YANNICK SELLIER

www.kinexpo.org | kinexpo@gmx.fr | NANCY  
06 66 45 62 63 | 09 53 49 66 65

ILS NOUS ONT FAIT CONFIANCE !

UNIVERSITÉ DE LORRAINE | ICN BUSINESS SCHOOL | CHAMBRE DE COMMERCE DU LUXEMBOURG

Kinexpo  
@kinexpo

Accueil

À propos



## RÉSEAUX & MÉDIAS SOCIAUX

### PUBLIC

**effectif** > 4 à 12 personnes  
> entrepreneurs, pro. communication, médiation

**pré-requis** > utilisation de l'ordinateur  
> bases de la communication en entreprise

### MATÉRIEL

**formateur** > ordinateur / logiciels  
> documents : ressources, fiches méthodo

**lieu de formation** > système de son, projecteur, internet  
> possible : en visioconférence

**participants** > ordinateur + smartphone (+ câble)  
> écouteurs

### DURÉE

**format complet** -> 2 à 3 jours ou 12h à 18h  
**format réduit** -> 1 jour ou 6h à 8h

### CE QUE VOUS SAUREZ FAIRE :

> découvrir les réseaux et les médias sociaux,  
> connaître leurs fonctionnalités et usages,  
> affiner l'identité numérique de la structure,  
> planifier les publications en fonction d'objectifs précis, quantitatifs ou qualitatifs.

## CONTENUS

### / THÉORIE ET ENJEUX ACTUELS

#### Qu'est-ce que les réseaux sociaux, les médias sociaux ?

- > **présentation des principaux médias et réseaux sociaux**  
Facebook, Linked In, Instagram, YouTube, Twitch, Tik Tok, Snapchat ...
- > **évolution des réseaux et médias sociaux**  
Fonctionnalités, audiences, objectifs, perception ...
- > **comparaison internationale** : quels usages dans quel pays ?

#### Brand content : la communication d'entreprise devient un média

- > les différentes formes d'**interactions avec le public**
- > comment soigner et dessiner les contours de **sa communauté** ?
- > quel **parcours médiatique** ? quelle **navigation** ? quelle **diffusion** ?  
Vidéos, lives, chatbots, stories, diaporamas, podcasts, sondages ...
- > **droits d'auteur** et **contenus monétisés**

### / MÉTHODOLOGIE ET EXERCICES

#### Travail d'analyse sur les problématiques et les enjeux de la structure :

- > quels sont les **objectifs, les priorités, les enjeux** de la structure ?
- > quel est votre public primaire, secondaire ... ? **quel réseau est adapté ?**
- > **quelles stratégies adopter** sur les réseaux et médias sociaux ?
- > **quels liens établir avec les autres supports** de communication ?  
La plaquette, l'affiche, les impressions grand format, le site web ...

#### Travail créatif (prototypage) autour d'un calendrier éditorial :

- > En partant d'un événement fictif ou réel (salon pro, nouveau produit ...) **envisager les publications avant, pendant et après l'événement.**
- > Quelle **fréquence de publication** ?
- > Equilibre entre identité de fond et événementiel ?
- > les tendances, l'humour, les **bad buzz** ... comment les gérer ?
- > quels **indicateurs de performance** (quantitatif, qualitatif ...) ?
- > les différents types de **prestataires** et de **logiciels de planification.**



Illustration : extrait du quizz « Super Héros » - outil en ligne : woodlap

## CRÉER UN SUPPORT DE FORMATION

**PUBLIC** **effectif** > 3 à 6 personnes  
> formateurs, médiation (arts, culture, sciences ...)

**pré-requis** > utilisation de l'ordinateur  
> navigation sur internet

**MATÉRIEL** **formateur** > ordinateur / logiciels  
> documents : ressources, fiches méthodo

**lieu de formation** > système de son, projecteur, internet  
> possible : en visioconférence

**participants** > ordinateur + smartphone (+ câble)  
> écouteurs  
> logiciels installés (en fonction de la demande)

**DURÉE** **format complet** -> 2 à 3 jours ou 12h à 18h  
**format réduit** -> 1 jour ou 6h à 8h

### CE QUE VOUS SAUREZ FAIRE :

- > préparer et mettre en forme un contenu pédagogique en fonction de votre public,
- > connaître les différents types de supports de formation et leurs usages,
- > créer une présentation, un jeu pédagogique en ligne ou en réel, une vidéo animée rapide

## CONTENUS

### / THÉORIE ET ENJEUX ACTUELS

#### Les différentes méthodes d'apprentissage :

- > **les bases** : concentration, mémoire, attention
- > **niveaux d'implication** : apprentissage, sensibilisation, divertissement

#### Les supports de formation :

- > **les présentations** de type Power Point
- > **vidéo et pédagogie** : vidéo dessinée, motion design rapide
- > **jeux et pédagogie** : les activités ludiques (jeu d'équipe, détournement de jeux existants, outils en ligne)
- > **le livret pédagogique** / les fiches du formateur et des participants

### / MÉTHODOLOGIE ET EXERCICES

#### Préparer un support de formation:

- > **synthétiser** un message et le mettre en forme
- > créer une présentation **esthétique et convaincante**
- > **les différents catalogues d'image et ressources en ligne**

#### Créer un support de présentation :

- > **réalisation** d'un **support de formation classique** (Libre Office)
- > **réalisation** d'un **support de formation en ligne** (avec plusieurs médias)
- > **créer un jeu** : inventer, adapter, quelles étapes ?
- > définir les objectifs, le style, créer un **prototype**
- > expérimentation des plateformes de **jeux pédagogiques en ligne**
- > formation en présentiel, formation à distance : quelles différences ?
- > les outils pour la **formation à distance ou en différé**.
- > **autorisation** de diffusion de l'image
- > **droit** des marques, droit d'auteur, droit de citation, droit d'information



YANNICK SELLIER

www.kinexpo.org | kinexpo@gmx.fr | NANCY  
06 66 45 62 63 | 09 53 49 66 65

ILS NOUS ONT FAIT CONFIANCE !

IRTS DE LORRAINE | KINEXPO : ANIMATION DE FORMATIONS ET D'ATELIERS



## CONTENUS

### / THÉORIE ET ENJEUX ACTUELS

#### Les activités pédagogiques :

- > les activités d'**exploration**
- > les activités **ludiques**
- > les activités **créatives**

#### Les supports pédagogiques :

- > **imprimés** : livret et fiches pédagogiques (usager, médiateur)
- > **médias** : vidéo pédagogique, documentaire
- > **interactifs** : webdocumentaire (site dédié), application mobile
- > **exposition itinérante, mobilier de loisir**

### / MÉTHODOLOGIE ET EXERCICES

#### Préparer le contenu d'une mallette pédagogique :

- > **synthétiser** un message : hiérarchiser les informations
- > **adaptation** en fonction du public (âge, accessibilité)
- > **mettre en forme** un message : choix des supports et des médias
- > choisir les outils **appropriés** : pragmatisme, simplicité, logistique
- > **définition de l'univers** : narration, moodboard, charte graphique
- > **expérience utilisateur** : carte d'empathie, parcours utilisateur

#### Créer un support pédagogique :

- > **prototypage de la mallette pédagogique** : publics, contenus, médias, supports envisagés
- > réalisation possible : **création d'un livret pédagogique ou d'un mini-site web dédié avec activités pédagogiques**
- > **autorisation** de diffusion de l'image
- > **droit** des marques, droit d'auteur, droit de citation, droit d'information

## CRÉER UNE MALLETTE PÉDAGOGIQUE

**PUBLIC** effectif > 3 à 6 personnes  
> formateurs, médiation (arts, culture, sciences ...)

pré-requis > utilisation de l'ordinateur  
> navigation sur internet

**MATÉRIEL** formateur > ordinateur / logiciels  
> documents : ressources, fiches méthodo

lieu de formation > système de son, projecteur, internet  
> possible : en visioconférence

participants > ordinateur + smartphone (+ câble)  
> écouteurs  
> logiciels installés (en fonction de la demande)

**DURÉE** format complet -> 2 à 3 jours ou 12h à 18h  
format réduit -> 1 jour ou 6h à 8h

**CE QUE VOUS SAUREZ FAIRE :**

- > choisir des activités pédagogiques et les supports pédagogiques pour les animer,
- > préparer le contenu d'une mallette pédagogique et l'adapter (public, médiation, itinérance ...)
- > créer un support pédagogique et avoir des bases pour la mise en forme de contenus.

YANNICK SELLIER

www.kinexpo.org | kinexpo@gmx.fr | NANCY  
06 66 45 62 63 | 09 53 49 66 65

ILS NOUS ONT FAIT CONFIANCE !

IRTS DE LORRAINE | KINEXPO : ANIMATION D'ATELIERS ET CRÉATIONS D'EXPO. ITINÉRANTES





## YANNICK SELLIER

*formateur : médias et numérique*

### Yannick Sellier anime et dirige Kinexpo.

Il a étudié l'histoire et l'esthétique du cinéma et de l'audiovisuel.

Il est **enseignant à Sciences Po Nancy et à l'Université de Lorraine** où il anime des ateliers de réalisation autour du webdocumentaire et des nouveaux médias. Faisant une veille régulière sur **Le Transmédia**, Yannick Sellier participe également à des conférences et des workshops sur le thème des **médias connectés**.

Il est intervenu pour faire découvrir les **fondements du graphisme et de la vidéo**, avec divers logiciels (en ligne, suite Adobe, logiciels libres) auprès de la région Grand Est, des acteurs de l'éducation et de la culture, et pour divers organismes de formation.

Yannick Sellier **conçoit et diffuse des supports pédagogiques** et des expositions culturelles sur différents sujets.

Il accompagne ses clients à toutes les étapes pour la **création d'imprimés de vidéos et de supports interactifs**. Au sein de Kinexpo, il privilégie les dispositifs légers avec une attention particulière pour **l'accessibilité et l'adaptation des contenus en fonction du public**.

Membre de la coopérative Synercoop, les formations suivent le protocole de **la certification qualité des prestataires de formation, Qualiopi**.

Membre de  
**Synercoop**  
Coopérative d'activités et d'entrepreneurs



## RÉFÉRENCES

- Kinexpo.org** Formations et ateliers «web et des médias», Diffusion d'expositions culturelles, Au contact régulier de publics variés.
- Formateur** Sciences Po Nancy, CESI, ICN, IRTS, IUT St Dié-des-Vosges / Univ. de Lorraine Médiathèques départementales, CNFPT, Région Grand Est
- Tiers lieux** Membre d'un espace de coworking
- Workshops** Museomix, Global Game Jam, Culture Expérience Days (Adami)

## COMPÉTENCES

- Graphisme** Photoshop / Inkscape / In Design / Scribus
- Vidéo + Montage** Adobe Première / Shotcut Réalisation / After effect
- Internet** réseaux sociaux outils collaboratifs en ligne création de sites (CMS)
- Pratiques artistiques** illustration, photographie, musique



CLIQUEZ SUR LES IMAGES POUR VOIR NOS RÉFÉRENCES !



YANNICK SELLIER

www.kinexpo.org | kinexpo@gmx.fr | NANCY

06 66 45 62 63 | 09 53 49 66 65