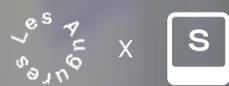


AUGURES LAB

NUMÉRIQUE RESPONSABLE DANS LA CULTURE

RES TITUTION





**POSEZ NOUS TOUTES VOS
QUESTIONS SUR LE CHAT
ACCESSIBLE VIA CE QR CODE**

Pas besoin de créer de compte !

14h00

Introduction et enjeux du numérique responsable

14h30

Présentation du dispositif et de la méthode

15h00

Présentation du prototype 1

15h25

Pause

15h40

Présentation des prototypes 2, 3 et 4

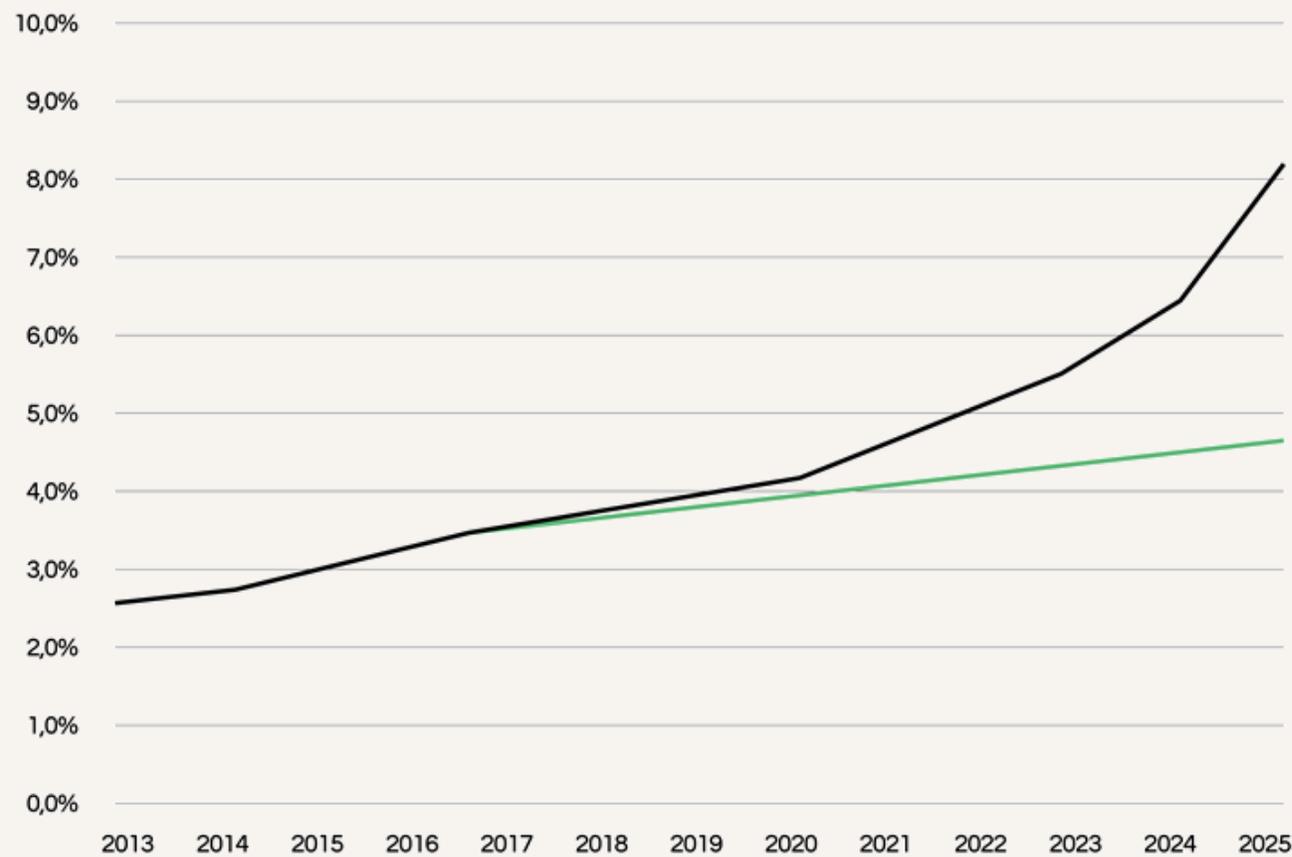
16h55

Le(s) mot(s) de la fin

17h05

Échanges





La trajectoire actuelle n'est pas soutenable, malgré l'optimisation technologique...

...c'est cette trajectoire que le numérique doit s'imposer de suivre, dès que possible.

— *business as usual*
— numérique responsable

◀ The Shift Project,
Part du numérique dans les émissions globales de GES
Lean ICT, 2017

Comment ? Pourquoi ?



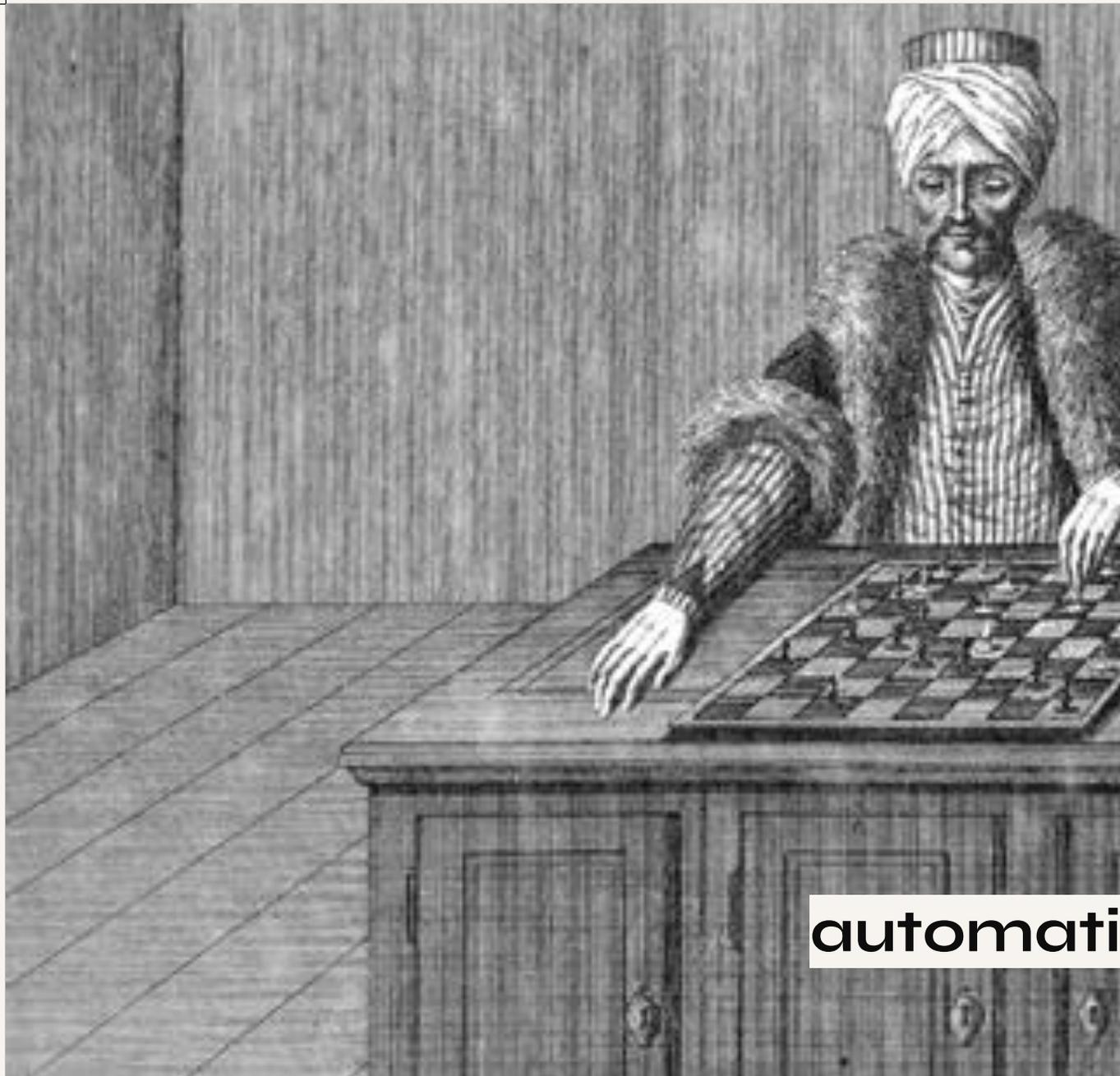
intangible



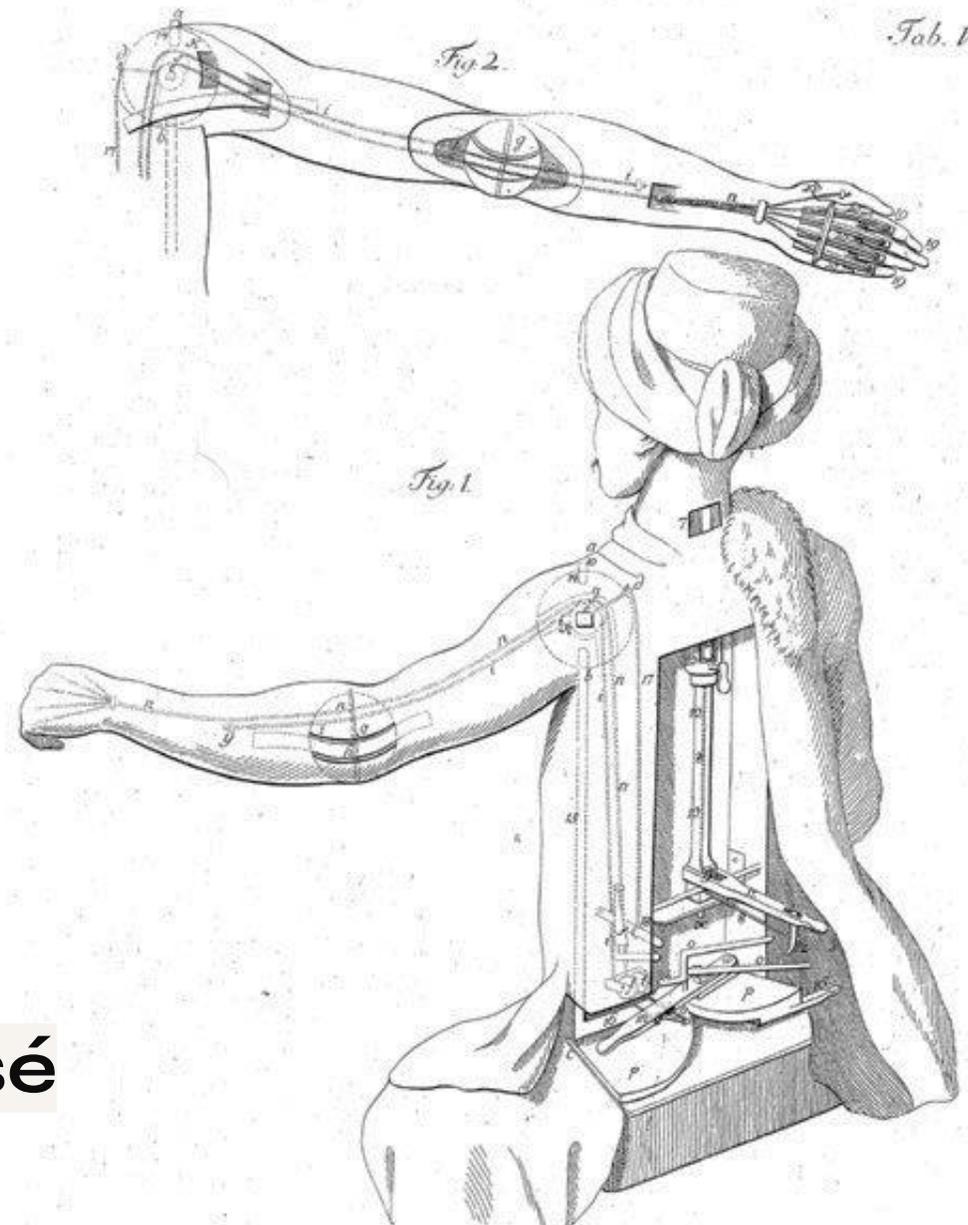
immatériel



automatisé



automatisé



?



+3,5Mds de smartphones



+3,8Mds de téléphones

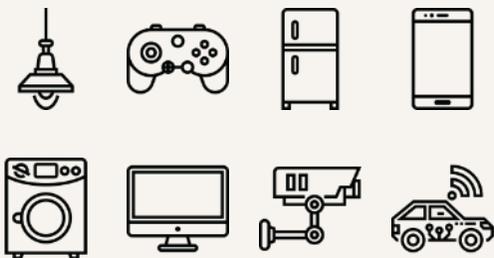
40
milliards¹



+20Mds d'objets connectés



+3,1Mds de téléés, ordinateurs...

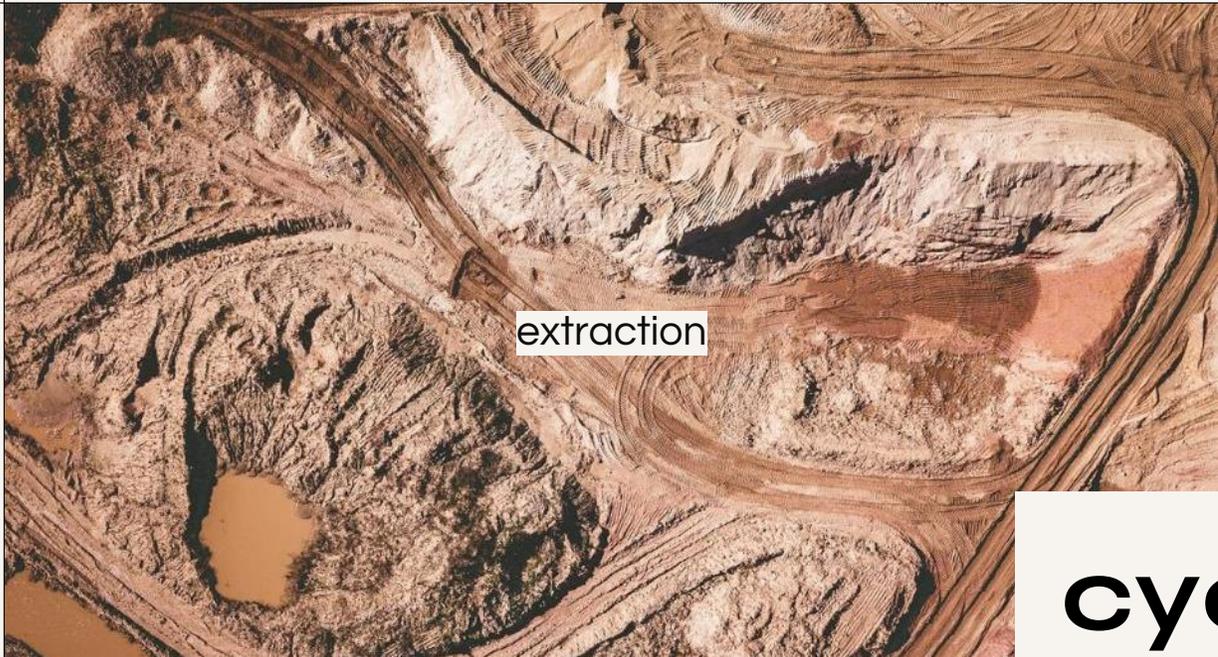


Tout ce qui repose sur un processeur pour fonctionner nécessite plusieurs voire tous ces éléments



																		1 IA 1A											2 IIA 2A											13 IIIA 3A	14 IVA 4A	15 VA 5A	16 VIA 6A	17 VIIA 7A	18 VIIIA 8A		
																		1 H Hydrogen 1.008											2 He Helium 4.003											5 B Boron 10.811	6 C Carbon 12.011	7 N Nitrogen 14.007	8 O Oxygen 15.999	9 F Fluorine 18.998	10 Ne Neon 20.180		
																		3 Li Lithium 6.941	4 Be Beryllium 9.012											11 Na Sodium 22.990	12 Mg Magnesium 24.305	3 IIIB 3B	4 IVB 4B	5 VB 5B	6 VIB 6B	7 VIIB 7B	8 VIII 8	9 VIII 8	10 VIII 8	11 IB 1B	12 IIB 2B	13 Al Aluminum 26.982	14 Si Silicon 28.086	15 P Phosphorus 30.974	16 S Sulfur 32.066	17 Cl Chlorine 35.453	18 Ar Argon 39.948
																		19 K Potassium 39.098	20 Ca Calcium 40.078	21 Sc Scandium 44.956	22 Ti Titanium 47.867	23 V Vanadium 50.942	24 Cr Chromium 51.996	25 Mn Manganese 54.938	26 Fe Iron 55.845	27 Co Cobalt 58.933	28 Ni Nickel 58.693	29 Cu Copper 63.546	30 Zn Zinc 65.38	31 Ga Gallium 69.723	32 Ge Germanium 72.631	33 As Arsenic 74.922	34 Se Selenium 78.971	35 Br Bromine 79.904	36 Kr Krypton 84.798												
																		37 Rb Rubidium 84.468	38 Sr Strontium 87.62	39 Y Yttrium 88.906	40 Zr Zirconium 91.224	41 Nb Niobium 92.906	42 Mo Molybdenum 95.95	43 Tc Technetium 98.907	44 Ru Ruthenium 101.07	45 Rh Rhodium 102.906	46 Pd Palladium 106.42	47 Ag Silver 107.868	48 Cd Cadmium 112.414	49 In Indium 114.818	50 Sn Tin 118.711	51 Sb Antimony 121.760	52 Te Tellurium 127.6	53 I Iodine 126.904	54 Xe Xenon 131.294												
																		55 Cs Cesium 132.905	56 Ba Barium 137.328	57-71	72 Hf Hafnium 178.49	73 Ta Tantalum 180.948	74 W Tungsten 183.84	75 Re Rhenium 186.207	76 Os Osmium 190.23	77 Ir Iridium 192.217	78 Pt Platinum 195.085	79 Au Gold 196.967	80 Hg Mercury 200.592	81 Tl Thallium 204.383	82 Pb Lead 207.2	83 Bi Bismuth 208.980	84 Po Polonium [208.982]	85 At Astatine 209.987	86 Rn Radon 222.018												
																		87 Fr Francium 223.020	88 Ra Radium 226.025	89-103	104 Rf Rutherfordium [261]	105 Db Dubnium [262]	106 Sg Seaborgium [266]	107 Bh Bohrium [264]	108 Hs Hassium [269]	109 Mt Meitnerium [268]	110 Ds Darmstadtium [269]	111 Rg Roentgenium [272]	112 Cn Copernicium [277]	113 Nh Nihonium unknown	114 Fl Flerovium [289]	115 Mc Moscovium unknown	116 Lv Livermorium [298]	117 Ts Tennessine unknown	118 Og Oganesson unknown												
																		57 La Lanthanum 138.905	58 Ce Cerium 140.116	59 Pr Praseodymium 140.908	60 Nd Neodymium 144.243	61 Pm Promethium 144.913	62 Sm Samarium 150.36	63 Eu Europium 151.964	64 Gd Gadolinium 157.25	65 Tb Terbium 158.925	66 Dy Dysprosium 162.500	67 Ho Holmium 164.930	68 Er Erbium 167.259	69 Tm Thulium 168.934	70 Yb Ytterbium 173.055	71 Lu Lutetium 174.967															
																		89 Ac Actinium 227.028	90 Th Thorium 232.038	91 Pa Protactinium 231.036	92 U Uranium 238.029	93 Np Neptunium 237.048	94 Pu Plutonium 244.064	95 Am Americium 243.061	96 Cm Curium 247.070	97 Bk Berkelium 247.070	98 Cf Californium 251.080	99 Es Einsteinium [254]	100 Fm Fermium 257.095	101 Md Mendelevium 258.1	102 No Nobelium 259.101	103 Lr Lawrencium [262]															

**Si on parle d'appareils
numériques, on doit parler de...**



extraction



raffinage

cycle de vie



décyclage



distribution



2 kg

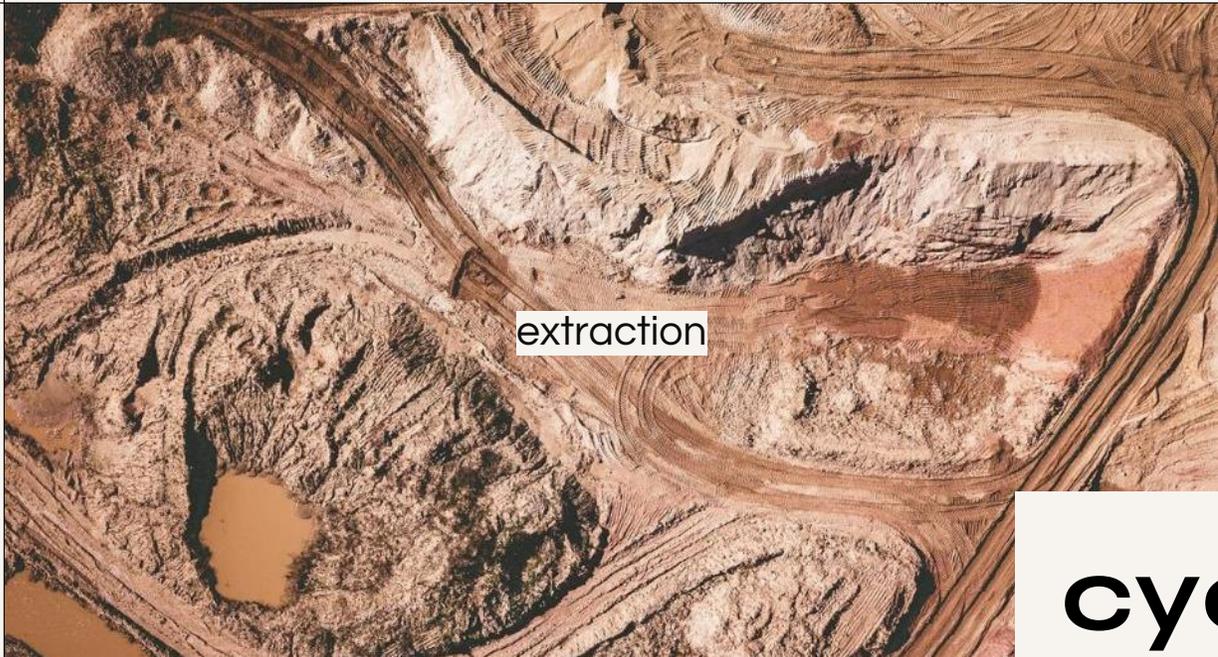
de matériel informatique



Dillon Marsh
"For What It's Worth"
Série photographique, 2021



83%
non recyclé



extraction



raffinage

cycle de vie



décyclage



distribution



extraction



raffinage

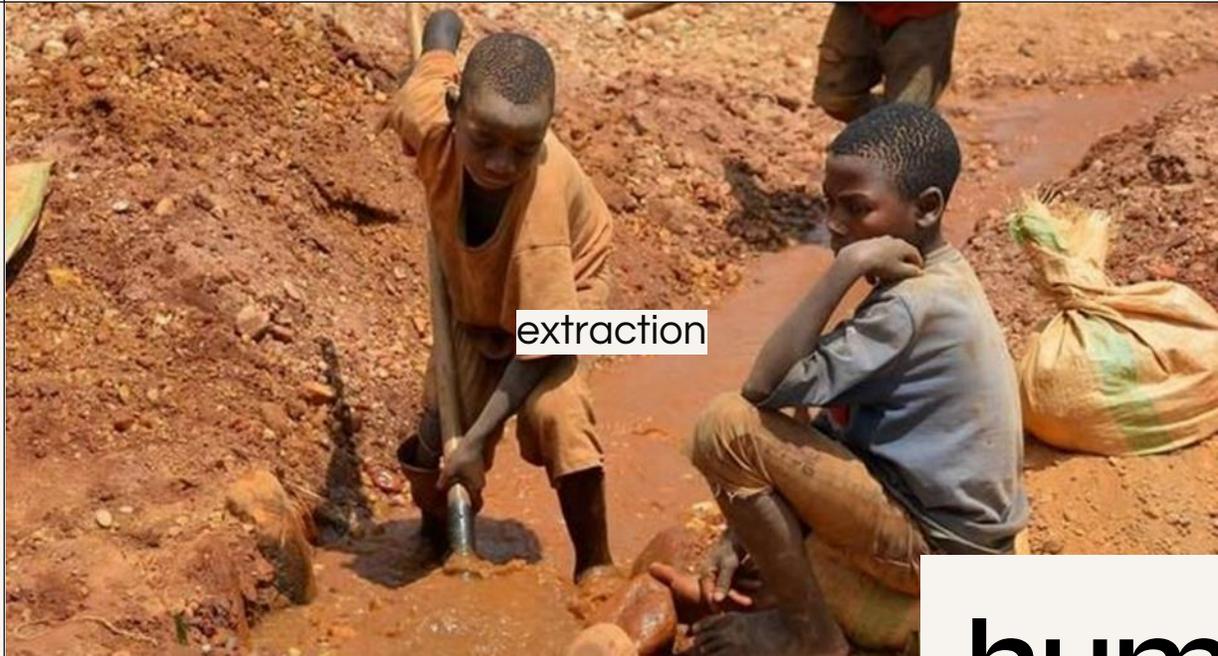
humains



décyclage



distribution



extraction



raffinage

humains



décyclage



distribution



extraction



raffinage

humains



décyclage



distribution



extraction



raffinage

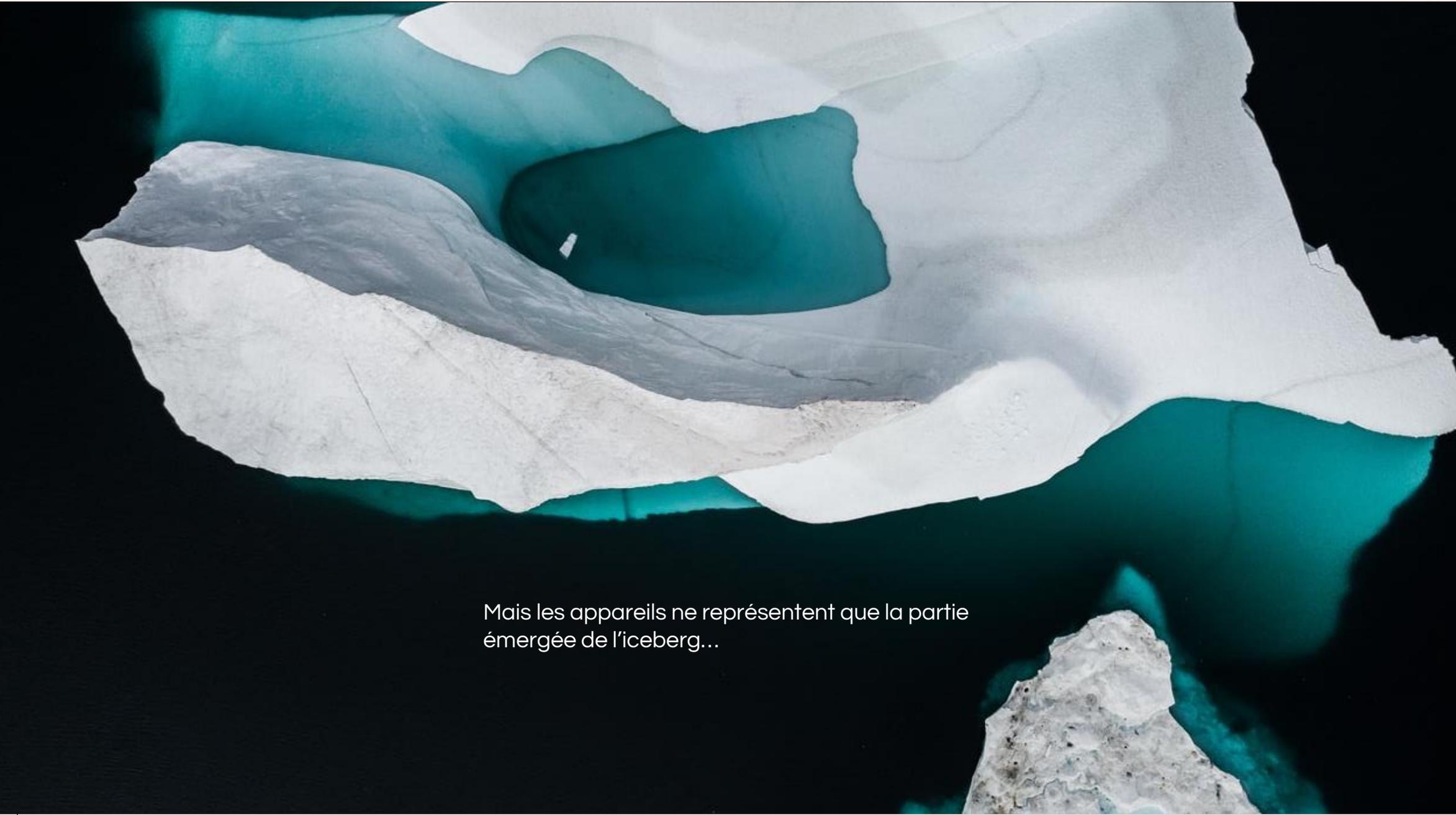
humains



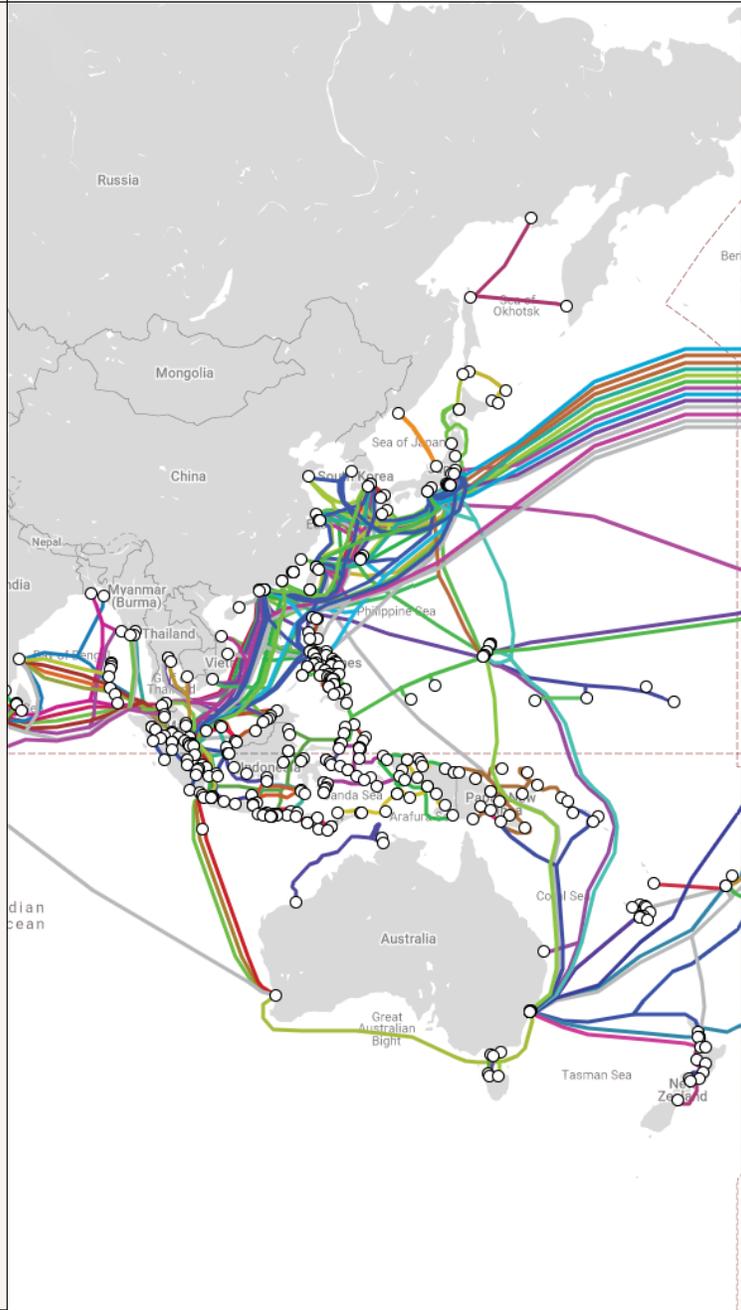
décyclage



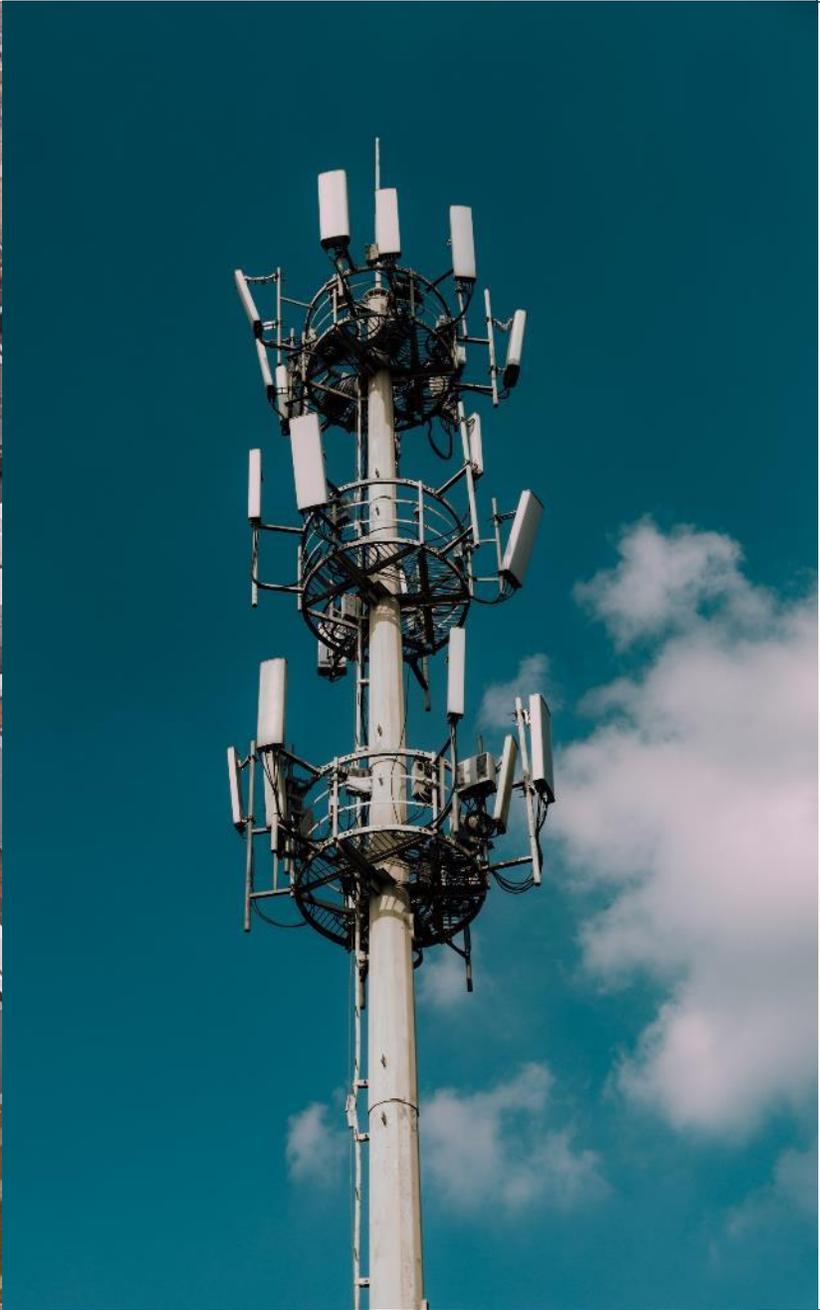
distribution

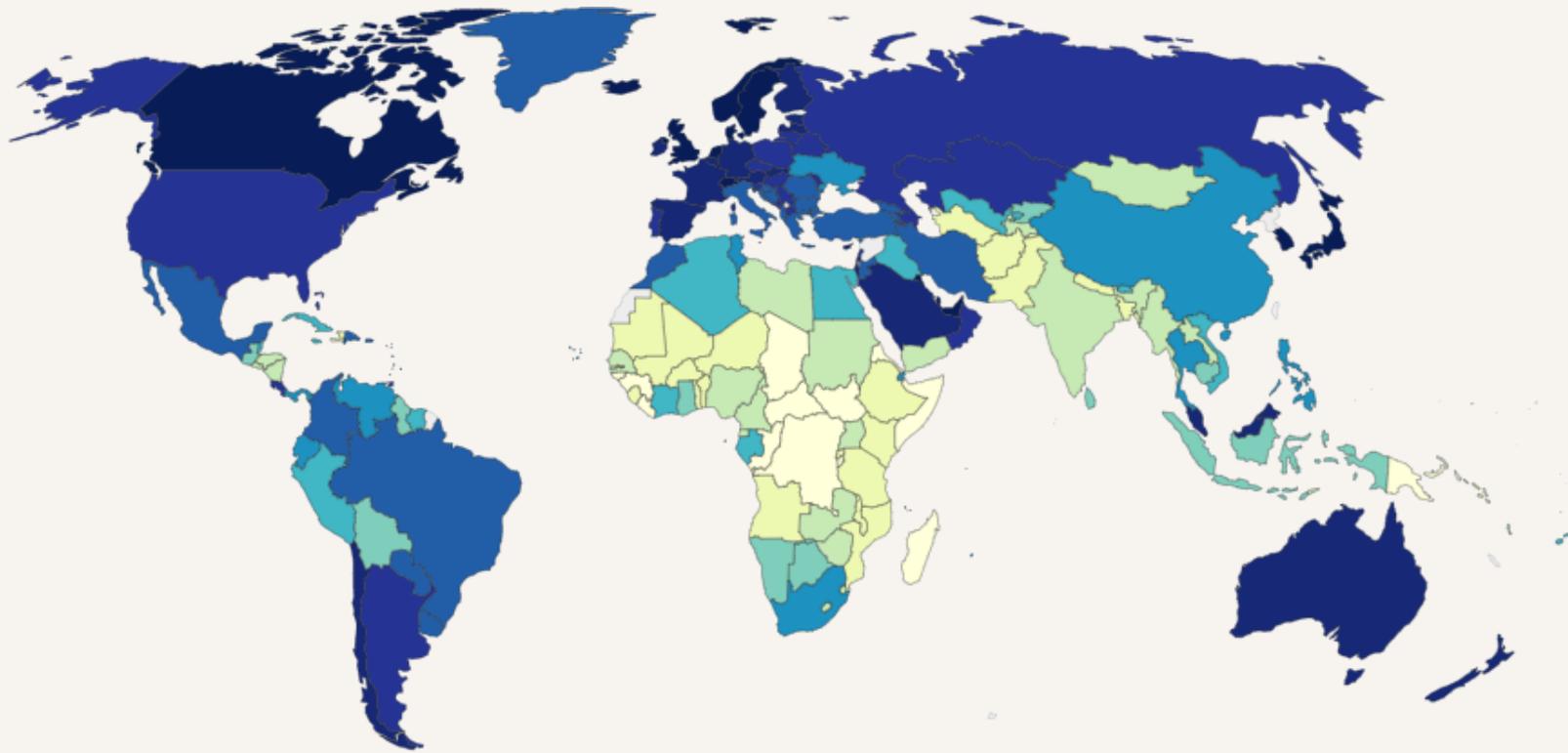


Mais les appareils ne représentent que la partie émergée de l'iceberg...



**Connecter tous ces appareils
requiert une infrastructure
mondialisée**





En avril 2022, seules

5 Mds

de personnes ont un accès Internet

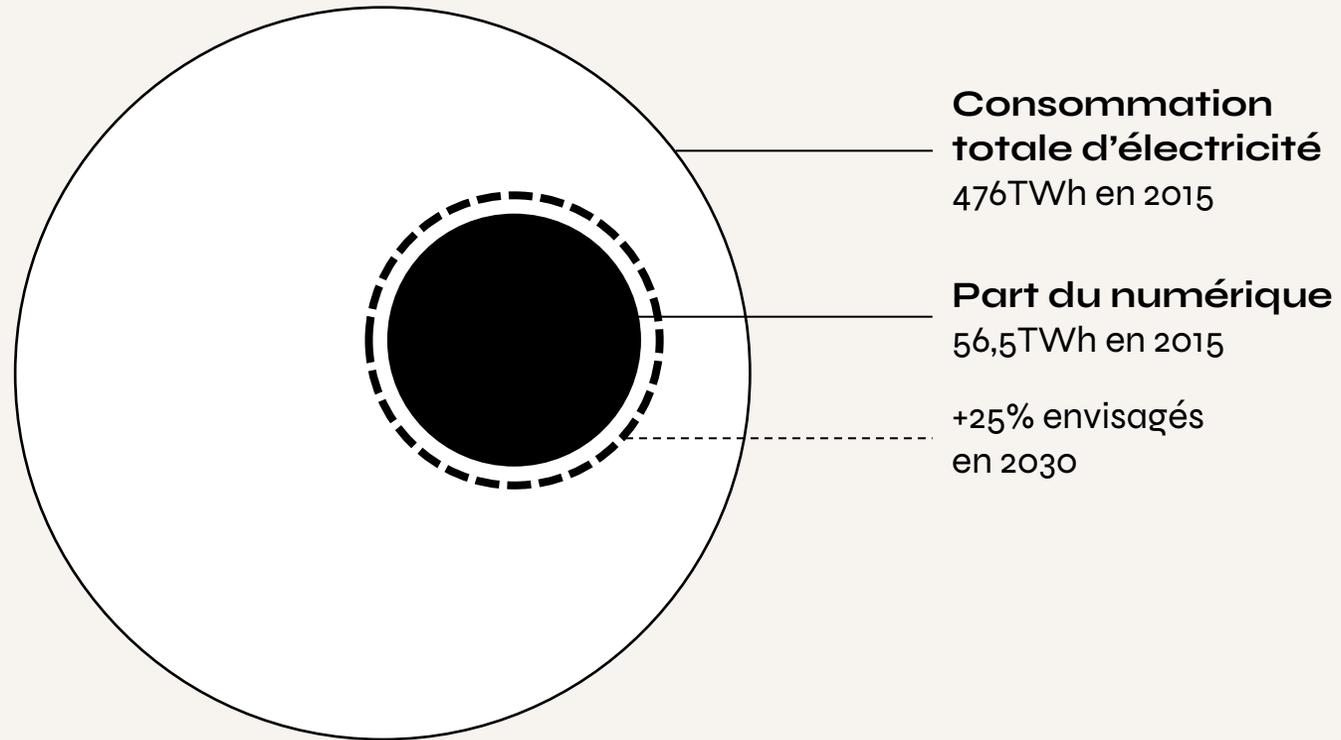
ce qui signifie que près de

40%

de la population mondiale n'a toujours pas accès à internet

Population, Ourworldindata.org

CONSOMMATION D'ÉLECTRICITÉ DU NUMÉRIQUE EN FRANCE



**Consommation
totale d'électricité**
476TWh en 2015

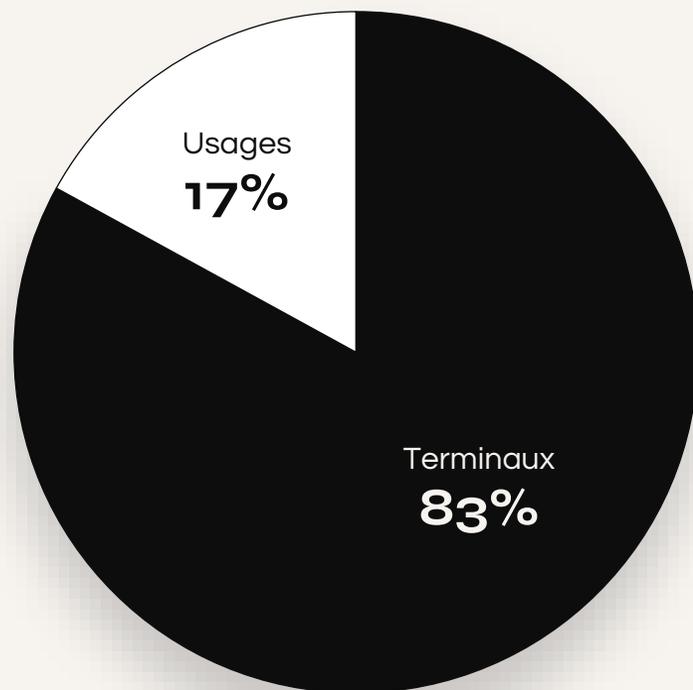
Part du numérique
56,5TWh en 2015

+25% envisagés
en 2030

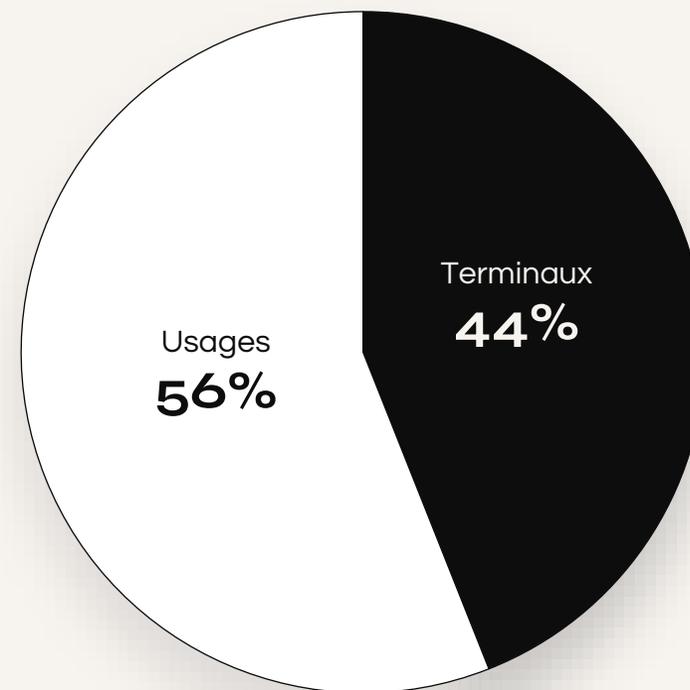
decrypterlenergie.org

RÉPARTITION DES ÉMISSIONS G.E.S. DU NUMÉRIQUE

France



MONDE





+1,5°C



au rythme actuel, seuil dépassé
pendant la décennie

2030

dans ce contexte, si les solutions sont numériques,
elles doivent être responsables et soutenables.



maintien des
zones forestières



consommation des
ressources abiotiques



consommation
d'eau



préservation de
la biodiversité



soutenir le
lien social



améliorer les
conditions de travail



respect des
expériences utilisateur



préservation de
l'attention cognitive

Réduire les émissions de CO₂ est important, mais c'est **loin de représenter tous les défis** auxquels les organisations sont confrontées.

Une fois qu'on comprend mieux les empreintes du monde numérique, les promesses de technologies comme :



les médiations
tout-numérique



la réalité
virtuelle/augmentée



les NFT



les métaverses

et tant d'autres, apparaissent moins évidentes.

Ca ne veut pas dire qu'elles sont intrinsèquement mauvaises et sans bénéfices.

Mais si on prend au sérieux un des plus gros enjeux du siècle, nous devons être **conscients** et **pragmatiques** quant à leurs coûts.

Et la culture dans tout ça ?

🔥 LES EMPREINTES DU SECTEUR CULTUREL

MOBILITÉ DES PUBLICS

> La **culture** et les **loisirs** sont la **3e cause** de **mobilité** des Français

> **99%** du **bilan GES** du Musée du **Louvre** en 2016 attribué au **déplacement** de ses **visiteurs**

MOBILITÉ DES PROFESSIONNELS

> **Mobilité** des **équipes** et des **artistes**

> Transport des **œuvres** et des **matériaux**

BÂTIMENTS

> En France : 2 000 cinémas, 2 100 musées, 440 lieux de spectacle.

> Des bâtiments patrimoniaux à **faibles performances énergétiques**

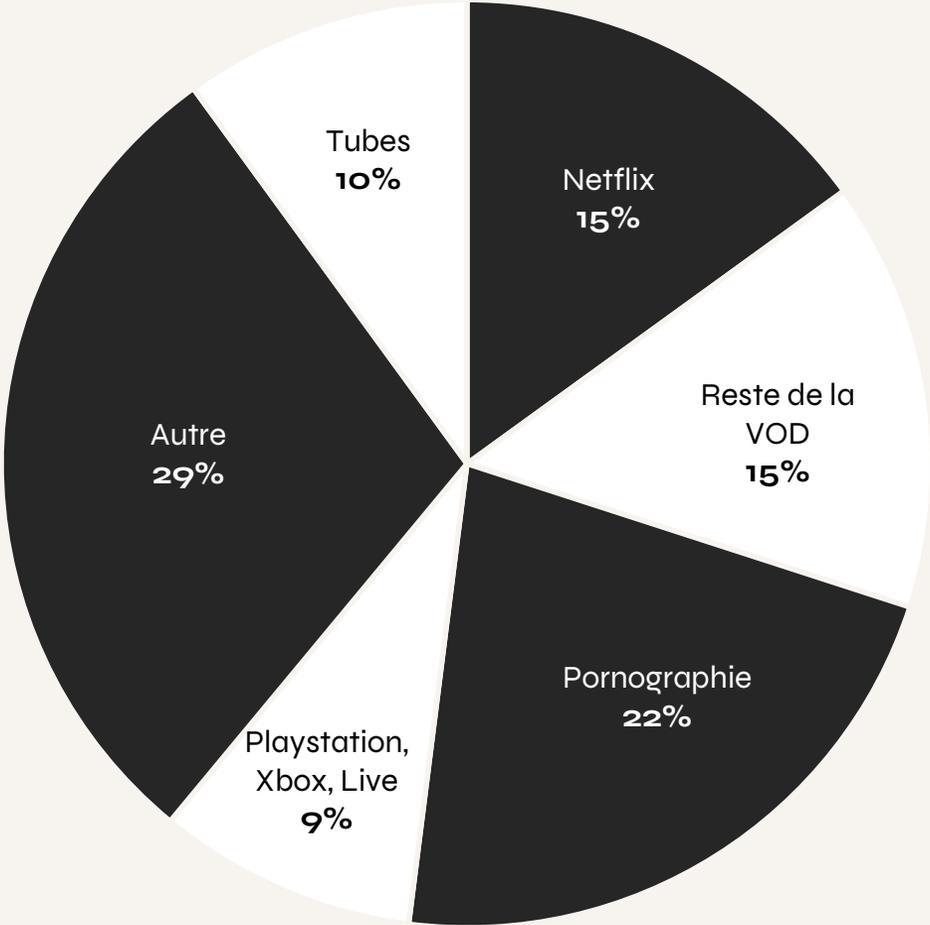
> **Coûts énergétiques** liés à la **conservation** des **œuvres**

NUMÉRIQUE

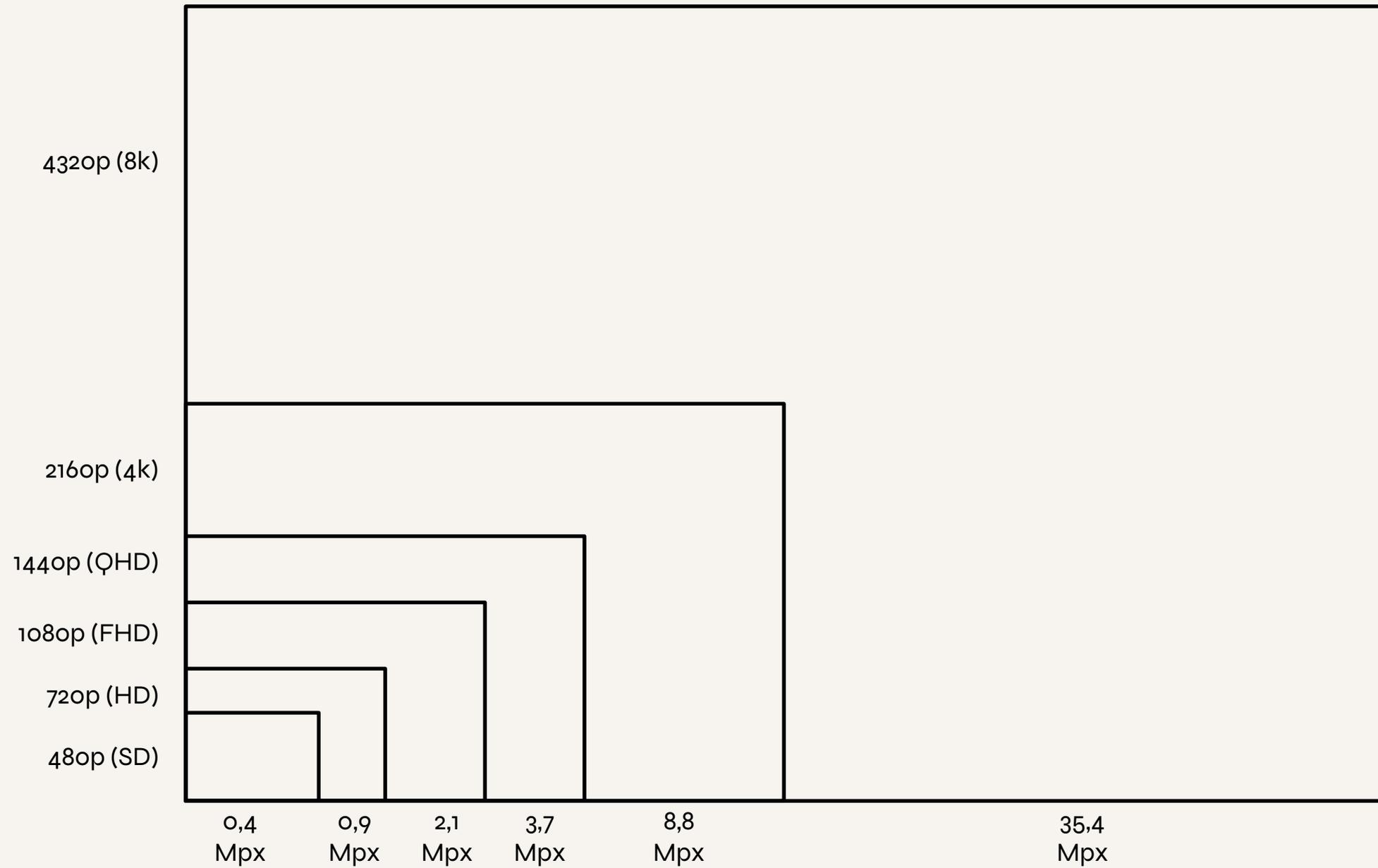
> Environ **3%** des **émissions globales** de **GES** par an

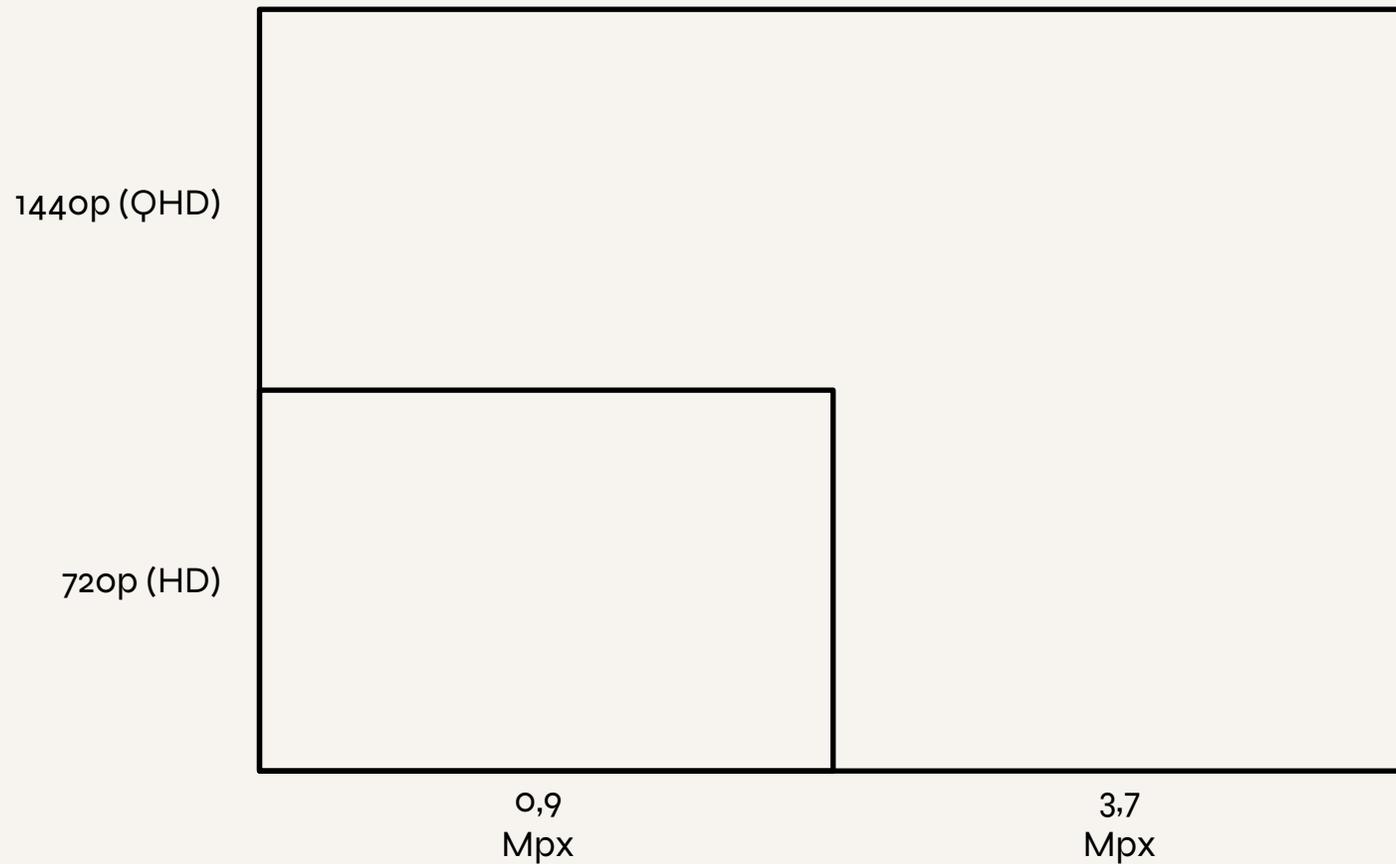
> **L'essentiel** des **données consommées** sur **internet** correspond à des **contenus culturels**

Répartition de la bande passante web (2019)



The Internet Phenomena, Agence Sandvine, 2019,
L'insoutenable usage de la vidéo en ligne, The Shift Project, 2019





Dans la course aux formats,
DOUBLER
 la résolution

signifie
QUADRUPLER
 la quantité de pixels

Cela résulte en un

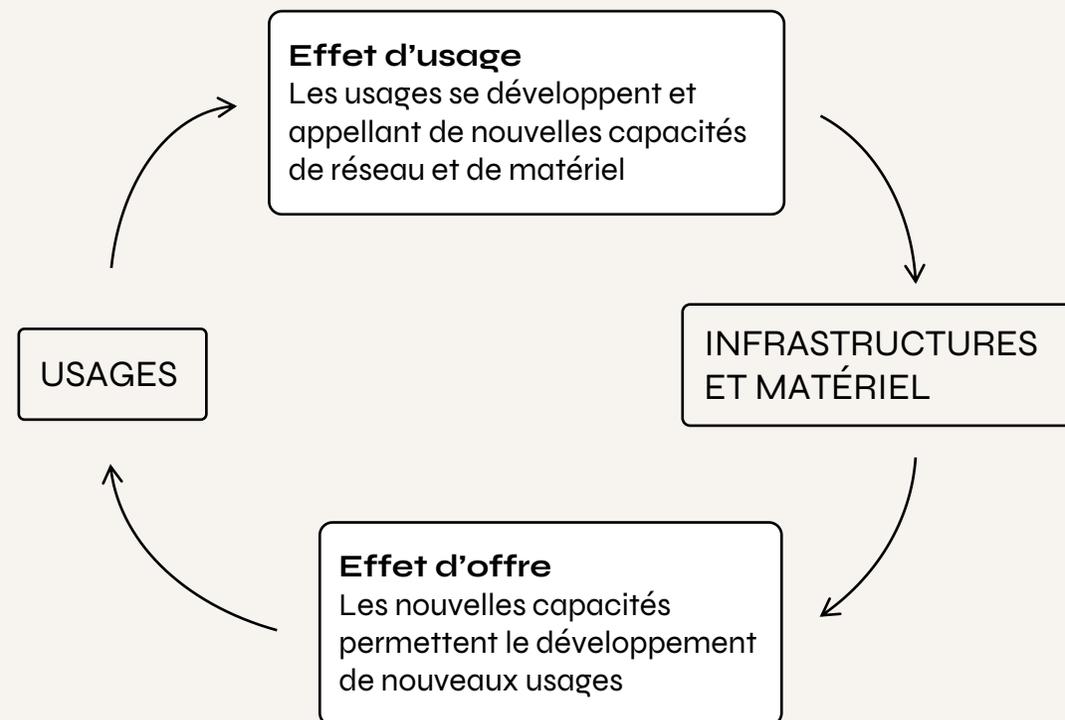
EFFET D'ENTRAÎNEMENT

entre

USAGES

et

INFRASTRUCTURES



D'après *L'insoutenable usage de la vidéo en ligne*, The Shift Project, 2019

Alors même que la crise sanitaire a accéléré le développement des usages numériques dans la culture, les acteurs de la culture sont amenés à refonder leur stratégie numérique à l'aune d'un constat sans appel et d'une question centrale :



L'impact écologique du numérique, qui représente 4% des émissions de GES mondiales.



L'impact social du numérique, qui, s'il est promesse d'inclusion, renforce les inégalités d'accès à la culture.



Son impact politique, car la dépendance au GAFAMs menace nos communs culturels.



Son impact sanitaire et cognitif sur des publics déjà sur-exposés

Comment mettre le numérique au service de la culture et de la création tout en maîtrisant ses impacts négatifs ?



40 ANS DE « RÉVOLUTION NUMÉRIQUE » PLUS TARD :

- ↳ **des promesses perpétuellement non-advenues qui restent les mêmes :**
« Une autre façon de découvrir l’art et l’histoire”, “La culture à votre porte”, etc.
- ↳ **des dizaines de projets disparus :** la logique des appels à projet et financements publics pour l’innovation”.

NUMÉRIQUE

Infrastructures matérielles

Ordinateurs
Smartphones
Câbles
Serveurs
Réseaux
...

Services et applis

Guides de visite
Billetterie
...

Scénographie

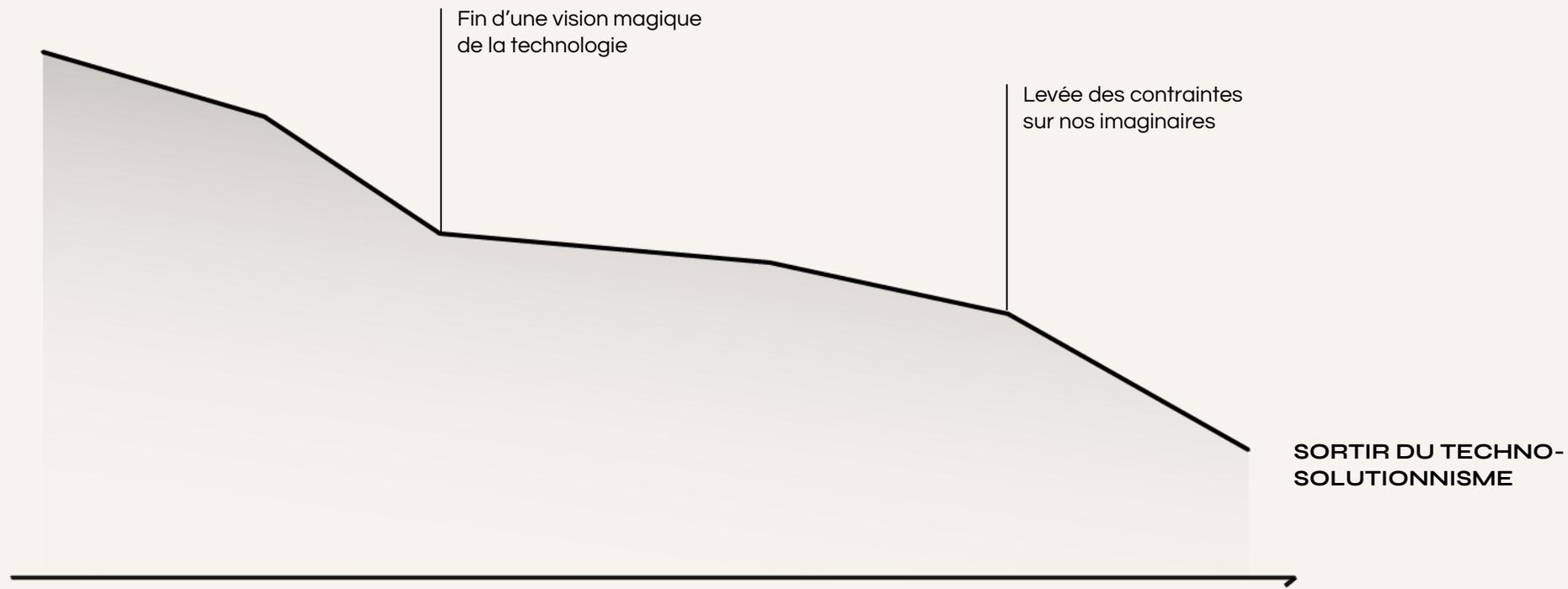
Bornes de médiation
Casques
Ecrans
TV
...

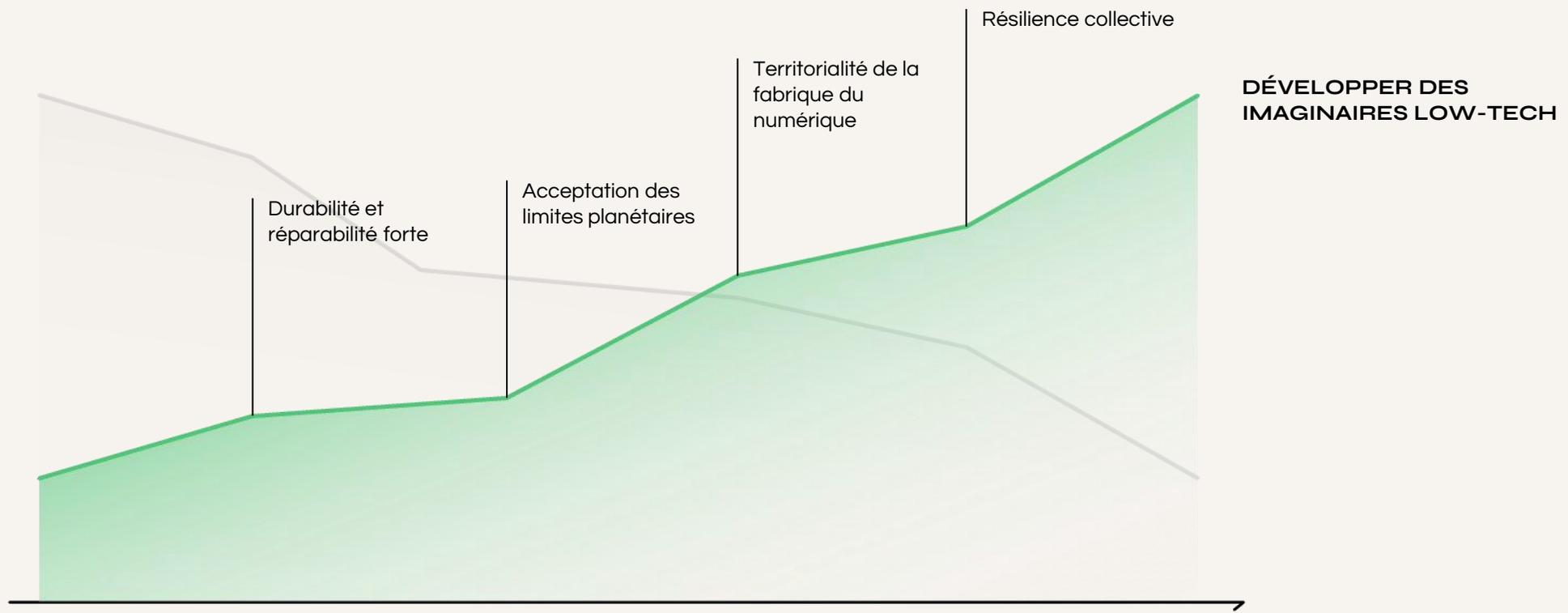
Web

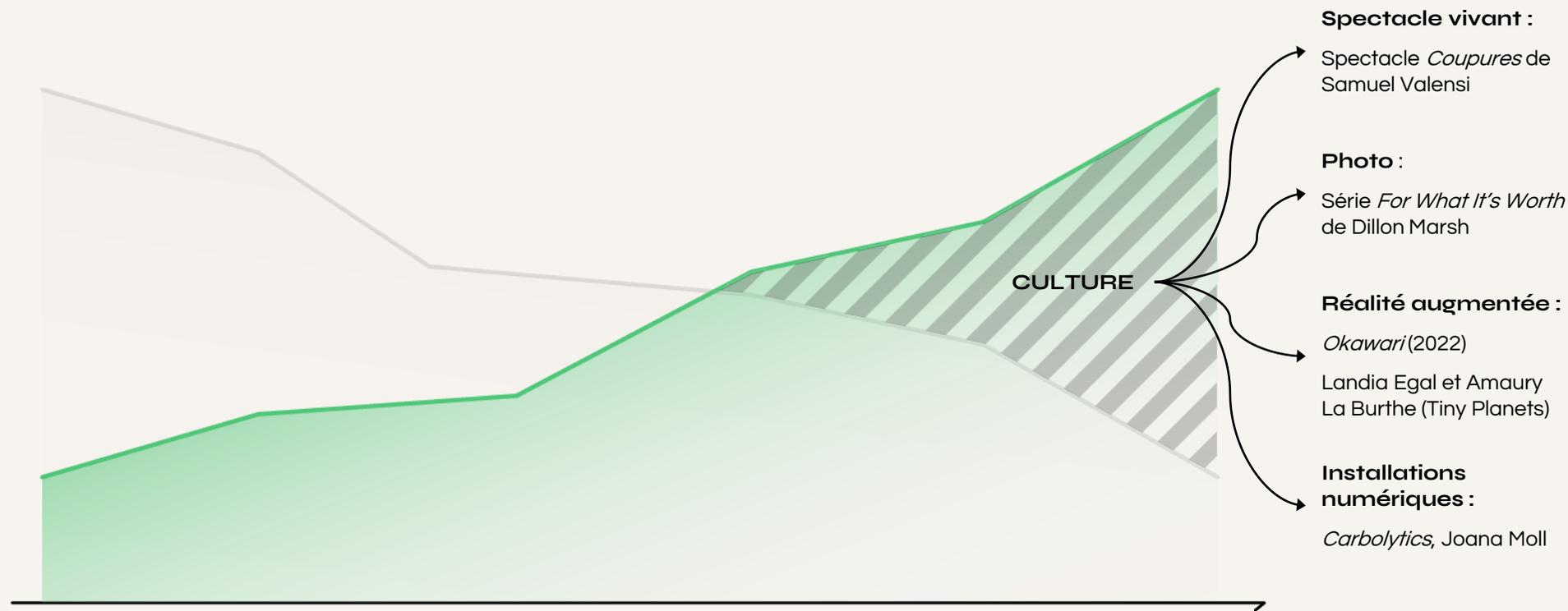
Site
Contenus web
Photos et vidéo
Streaming
Plateformes sociales
...

Exp. immersives & Web 3

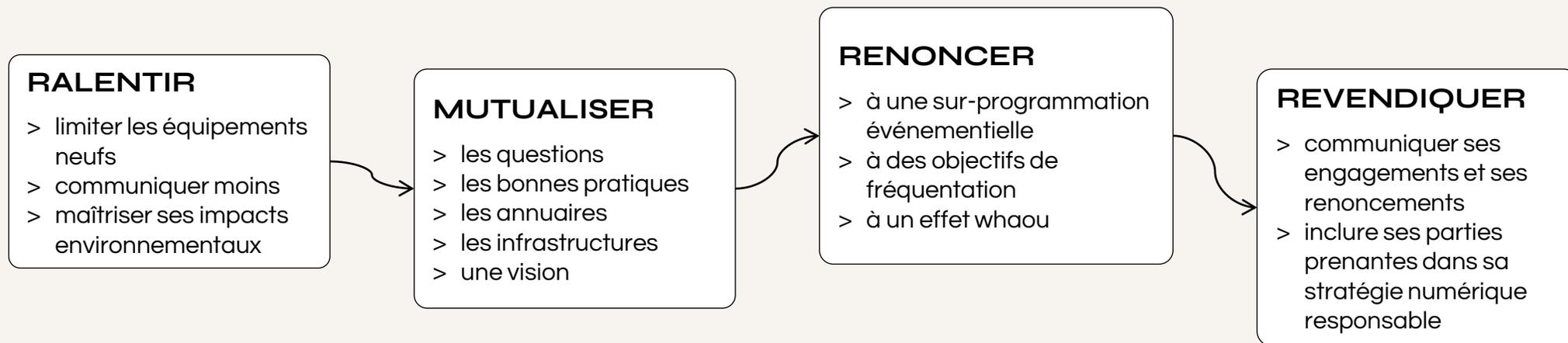
3D
Réalité Virtuelle
Réalité Augmentée
Métaverse
...







Il s'agit de mener une **reconstruction positive** autour du numérique responsable **en co-production** entre acteurs de la culture, artistes, fournisseurs numériques et publics.







Les Augures est une association loi 1901 fondée en 2021 qui accompagne les acteurs du monde culturel dans leur transition écologique et dans leur capacité d'adaptation et d'innovation.

Références

Cnap (Centre national des arts plastiques)
Orchestre national d'Île-de-France
Palais de Tokyo
Le CentQuatre Paris
Forum des images
CCN Orléans
Scène nationale Châteaувallon-Liberté à Toulon
Chorégies d'Orange (avec Herry Conseil)
FIAC
Mission dév. durable du Ministère de la culture
L'Ecole Camondo Méditerranée
ESAD Grenoble-Valence



Ctrl S est un studio de design et d'innovation qui œuvre pour un numérique responsable dans de nombreux secteurs. Mêlant formation, conseil et production par la pluridisciplinarité : ingénierie, sciences sociales, design et stratégie.

Références

Jeux Olympiques et Paralympiques 2024
SNCF Gare & Connexions
Epson
ANCT
MiNumEco
Sciences Po
La Poste
EFAP
Agence Nationale de la Cohésion des Territoires
.yz
ECE Paris
Emmaüs Connect
Strate, école de Design



L'ÉQUIPE

Responsables du Lab



**Romane
CLÉMENT**

Cofondatrice
de Ctrl S



**Camille
PÈNE**

Cofondatrice
des Augures



**Marguerite
COURTEL**

Cofondatrice
des Augures



**Valentin
LEBLANC**

Cofondateur
de Ctrl S



**Virgile
LECLERCQ**

Cofondateur
de Ctrl S



**Florian
GUILLANTON**

Cofondateur
de Ctrl S



**Naëlle
FREGA**

Alternante Design
chez Ctrl S



**Marie
SIMONEK**

Alternante Com
chez Ctrl S

un programme de

8 mois

21 membres

institutions, territoires et écoles

1 modèle

économique de fonctionnement

1 programme

collaboratif de recherche-action

1 méthode

mêlant design, sociologie et étude des controverses

un programme de
8 mois

21 membres

institutions, territoires et écoles

1 modèle

économique de fonctionnement

1 programme

collaboratif de recherche-action

1 méthode

mêlant design, sociologie et étude des controverses

Janvier

	L	M	M	J	V	S	D
52	27	28	29	30	31	1	2
1	3	4	5	6	7	8	9
2	10	11	12	13	14	15	16
3	17	18	19	20	21	22	23
4	24	25	26	27	28	29	30
5	31	1	2	3	4	5	6

Février

	L	M	M	J	V	S	D
5	31	1	2	3	4	5	6
6	7	8	9	10	11	12	13
7	14	15	16	17	18	19	20
8	21	22	23	24	25	26	27
9	28	1	2	3	4	5	6
10	7	8	9	10	11	12	13

Mars

	L	M	M	J	V	S	D
9	28	1	2	3	4	5	6
10	7	8	9	10	11	12	13
11	14	15	16	17	18	19	20
12	21	22	23	24	25	26	27
13	28	29	30	31	1	2	3
14	4	5	6	7	8	9	10

Avril

	L	M	M	J	V	S	D
13	28	29	30	31	1	2	3
14	4	5	6	7	8	9	10
15	11	12	13	14	15	16	17
16	18	19	20	21	22	23	24
17	25	26	27	28	29	30	1
18	2	3	4	5	6	7	8

Mai

	L	M	M	J	V	S	D
17	25	26	27	28	29	30	1
18	2	3	4	5	6	7	8
19	9	10	11	12	13	14	15
20	16	17	18	19	20	21	22
21	23	24	25	26	27	28	29
22	30	31	1	2	3	4	5

Juin

	L	M	M	J	V	S	D
22	30	31	1	2	3	4	5
23	6	7	8	9	10	11	12
24	13	14	15	16	17	18	19
25	20	21	22	23	24	25	26
26	27	28	29	30	1	2	3
27	4	5	6	7	8	9	10

Juillet

	L	M	M	J	V	S	D
26	27	28	29	30	1	2	3
27	4	5	6	7	8	9	10
28	11	12	13	14	15	16	17
29	18	19	20	21	22	23	24
30	25	26	27	28	29	30	31
31	1	2	3	4	5	6	7

Août

	L	M	M	J	V	S	D
31	1	2	3	4	5	6	7
32	8	9	10	11	12	13	14
33	15	16	17	18	19	20	21
34	22	23	24	25	26	27	28
35	29	30	31	1	2	3	4
36	5	6	7	8	9	10	11

Septembre

	L	M	M	J	V	S	D
35	29	30	31	1	2	3	4
36	5	6	7	8	9	10	11
37	12	13	14	15	16	17	18
38	19	20	21	22	23	24	25
39	26	27	28	29	30	1	2
40	3	4	5	6	7	8	9

Octobre

	L	M	M	J	V	S	D
39	26	27	28	29	30	1	2
40	3	4	5	6	7	8	9
41	10	11	12	13	14	15	16
42	17	18	19	20	21	22	23
43	24	25	26	27	28	29	30
44	31	1	2	3	4	5	6

Novembre

	L	M	M	J	V	S	D
44	31	1	2	3	4	5	6
45	7	8	9	10	11	12	13
46	14	15	16	17	18	19	20
47	21	22	23	24	25	26	27
48	28	29	30	1	2	3	4
49	5	6	7	8	9	10	11

Décembre

	L	M	M	J	V	S	D
48	28	29	30	1	2	3	4
49	5	6	7	8	9	10	11
50	12	13	14	15	16	17	18
51	19	20	21	22	23	24	25
52	26	27	28	29	30	31	1
1	2	3	4	5	6	7	8

un programme de
8 mois

21 membres

institutions, territoires et écoles

1 modèle

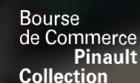
économique de fonctionnement

1 programme

collaboratif de recherche-action

1 méthode

mêlant design, sociologie et étude des controverses



un programme de
8 mois

21 membres

institutions, territoires et écoles

1 modèle

économique de fonctionnement

1 programme

collaboratif de recherche-action

1 méthode

mêlant design, sociologie et étude des controverses



un programme de
8 mois

21 membres

institutions, territoires et écoles

1 modèle

économique de fonctionnement

1 programme

collaboratif de recherche-action

1 méthode

mêlant design, sociologie et étude des controverses



Adhésion

+



**MINISTÈRE
DE LA CULTURE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Soutien financier,
logistique et technique

un programme de
8 mois

21 membres

institutions, territoires et écoles

1 modèle

économique de fonctionnement

1 programme

collaboratif de recherche-action

1 méthode

mêlant design, sociologie et étude des controverses



Recherche



Action



un programme de
8 mois

21 membres

institutions, territoires et écoles

1 modèle

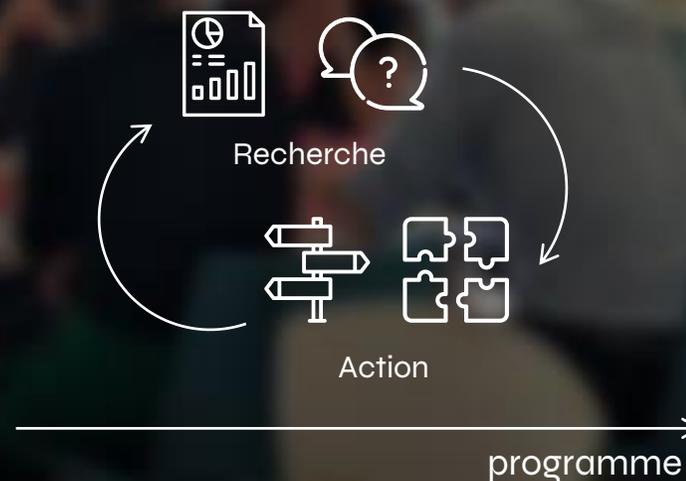
économique de fonctionnement

1 programme

collaboratif de recherche-action

1 méthode

mêlant design, sociologie et étude des controverses



un programme de

8 mois

21 membres

institutions, territoires et écoles

1 modèle

économique de fonctionnement

1 programme

collaboratif de recherche-action

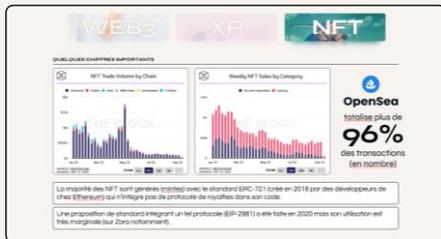
1 méthode

mêlant design, sociologie et étude des controverses

PHASE 1
PROBLÉMATISATION
⌚ 1 mois



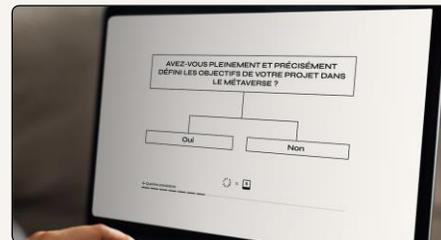
PHASE 2
ENQUÊTES APPROFONDIES
⌚ 3 mois



PHASE 3
IDÉATION
⌚ 1 mois



PHASE 4
PROTOTYPAGE DE SOLUTIONS
⌚ 2 mois



Inventaire de la ressource numérique ouverte

Localisation	Catégorie de matériel	Disponibilité	Début de dépôt	Fin de disponibilité	Media
Strasbourg	Mobilier	Disponible	28 novembre 2022	17 mai 2023	SoundMaster
Strasbourg-Aquarium	Mobilier	Disponible	23 janvier 2023		SoundPhone

PHASE 5
RESTITUTION ET ESSAIMAGE
⌚ ½ journée



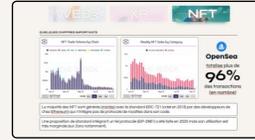
1 méthode

mêlant design, sociologie et étude des controverses

PHASE 1
PROBLÉMATISATION
🕒 1 mois



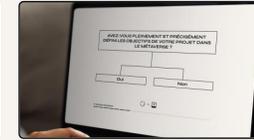
PHASE 2
ENQUÊTES APPROFONDIES
🕒 3 mois



PHASE 3
IDÉATION
🕒 1 mois



PHASE 4
PROTOTYPAGE DE SOLUTIONS
🕒 2 mois



PHASE 5
RESTITUTION ET ESSAIMAGE
🕒 ½ journée



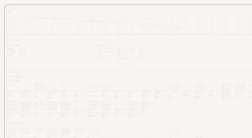
PHASE 1
PROBLÉMATISATION

🕒 1 mois



PHASE 2
ENQUÊTES APPROFONDIES

🕒 3 mois



PHASE 3
IDÉATION

🕒 1 mois



PHASE 4
PROTOTYPAGE DE SOLUTIONS

🕒 2 mois



PHASE 5
RESTITUTION ET ESSAIAGE

🕒 1/2 journée



4
sujets
initiaux

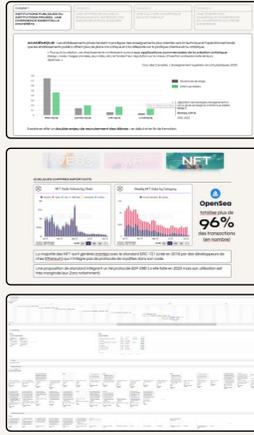


4
problématiques

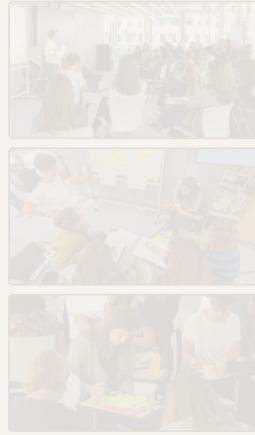
PHASE 1
PROBLÉMATISATION
🕒 1 mois



PHASE 2
ENQUÊTES APPROFONDIES
🕒 3 mois



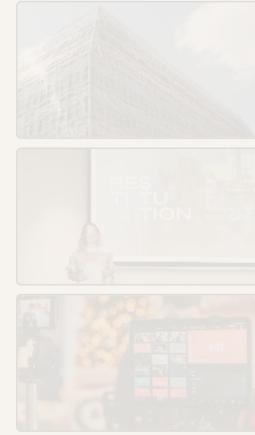
PHASE 3
IDÉATION
🕒 1 mois



PHASE 4
PROTOTYPAGE DE SOLUTIONS
🕒 2 mois



PHASE 5
RESTITUTION ET ESSAIAGE
🕒 1/2 journée



4
sujets
initiaux



4
problématiques

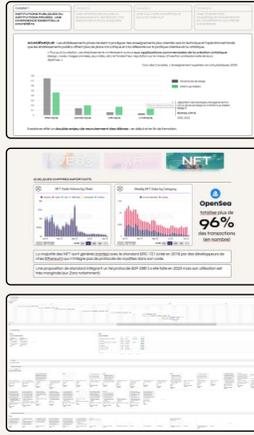


4
champs
d'enquête

PHASE 1
PROBLÉMATISATION
🕒 1 mois



PHASE 2
ENQUÊTES APPROFONDIES
🕒 3 mois



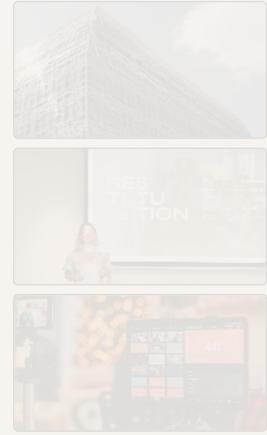
PHASE 3
IDÉATION
🕒 1 mois



PHASE 4
PROTOTYPAGE DE SOLUTIONS
🕒 2 mois



PHASE 5
RESTITUTION ET ESSAIAGE
🕒 1/2 journée



4
sujets
initiaux



4
problématiques



4
champs
d'enquête

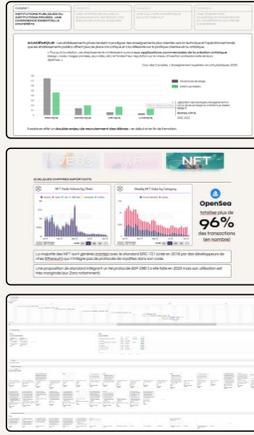


4
pistes de
solutions

PHASE 1
PROBLÉMATISATION
🕒 1 mois



PHASE 2
ENQUÊTES APPROFONDIES
🕒 3 mois



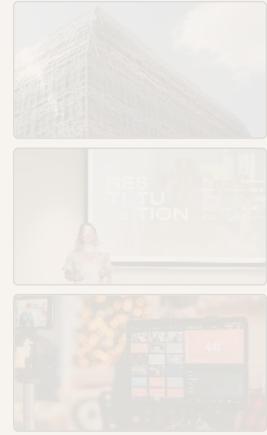
PHASE 3
IDÉATION
🕒 1 mois



PHASE 4
PROTOTYPAGE DE SOLUTIONS
🕒 2 mois



PHASE 5
RESTITUTION ET ESSAIAGE
🕒 1/2 journée



4
sujets
initiaux



4
problématiques



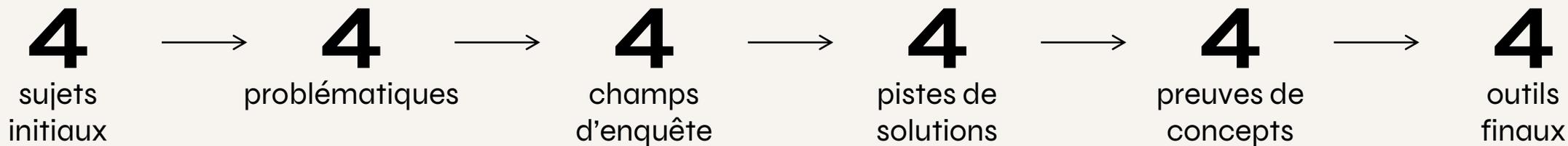
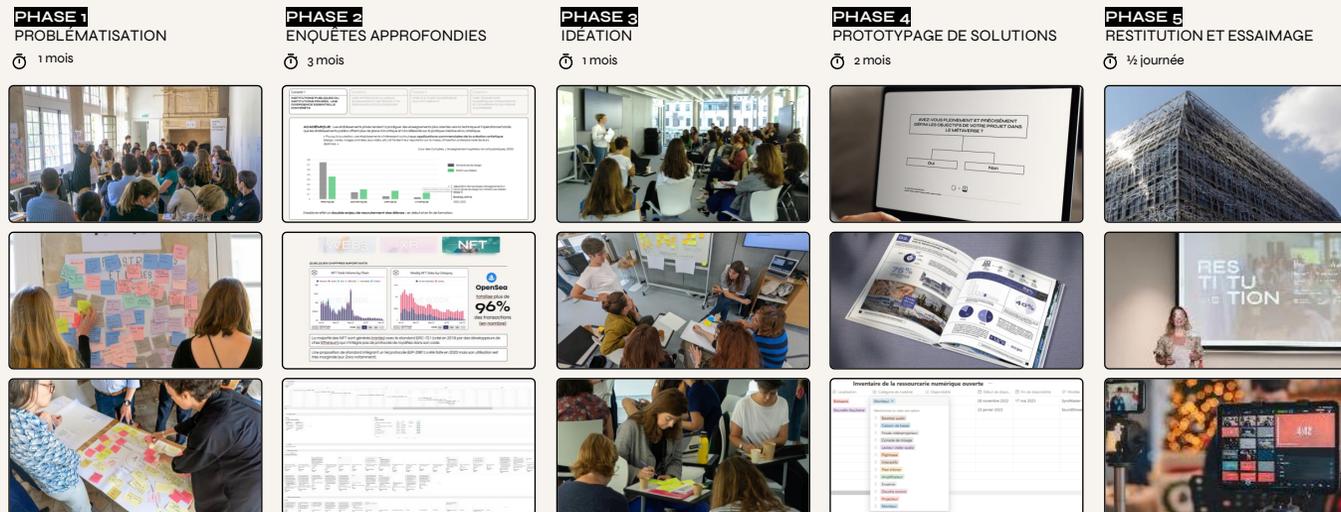
4
champs
d'enquête



4
pistes de
solutions



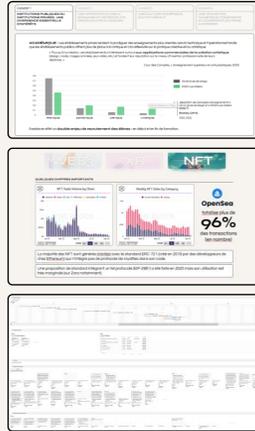
4
preuves de
concepts



PHASE 1
PROBLÉMATISATION
🕒 1 mois



PHASE 2
ENQUÊTES APPROFONDIES
🕒 3 mois



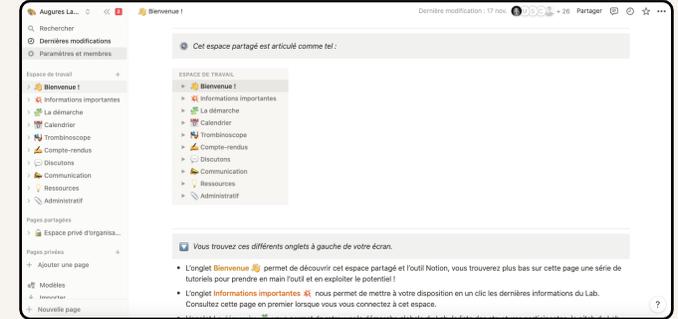
PHASE 3
IDÉATION
🕒 1 mois



PHASE 4
PROTOTYPAGE DE SOLUTIONS
🕒 2 mois



PHASE 5
RESTITUTION ET ESSAIAGE
🕒 ½ journée



Une méthode matérialisée par un espace Notion dédié et sur-mesure

4
sujets
initiaux



4
problématiques



4
champs
d'enquête



4
pistes de
solutions



4
preuves de
concepts



4
outils
finaux

Augures La... << 2 Bienvenue ! Dernière modification : 17 nov. M S C + 26 Partager

Rechercher
Dernières modifications
Paramètres et membres

Espace de travail +

- > Bienvenue !
- > Informations importantes
- > La démarche
- > Calendrier
- > Trombinoscope
- > Compte-rendus
- > Discutons
- > Communication
- > Ressources
- > Administratif

Pages partagées

- > Espace privé d'organisa...

Pages privées +

- + Ajouter une page
- Modèles
- Importer
- + Nouvelle page

Cet espace partagé est articulé comme tel :

ESPACE DE TRAVAIL

- ▶ Bienvenue !
- ▶ Informations importantes
- ▶ La démarche
- ▶ Calendrier
- ▶ Trombinoscope
- ▶ Compte-rendus
- ▶ Discutons
- ▶ Communication
- ▶ Ressources
- ▶ Administratif

Vous trouvez ces différents onglets à gauche de votre écran.

- L'onglet **Bienvenue** 🙌 permet de découvrir cet espace partagé et l'outil Notion, vous trouverez plus bas sur cette page une série de tutoriels pour prendre en main l'outil et en exploiter le potentiel !
- L'onglet **Informations importantes** ⚡ nous permet de mettre à votre disposition en un clic les dernières informations du Lab. Consultez cette page en premier lorsque vous vous connectez à cet espace.

?

Augures Lab num... 2
17 Calendrier
Dernière modification : 17 nov. + 24 Partager

Rechercher

Dernières modifications

Paramètres et membres

Espace de travail

- > Bienvenue !
- > Informations importantes
- > La démarche
- > 17 Calendrier
- > Trombinoscope
- > Compte-rendus
- > Discussons
- > Communication
- > Ressources
- > Administratif

Pages partagées

- > Espace privé d'organisa...

Pages privées

- + Ajouter une page
- Modèles
- Importer
- + Nouvelle page



Calendrier

*L'onglet **Calendrier** rappelle en format "chronologie" les grandes étapes du Lab et leurs dates. En cliquant sur les étapes, vous ouvrez une nouvelle page permettant de rappeler les objectifs de l'étape, les livrables attendus, un lien vers les comptes-rendus si les étapes sont passées et les informations logistiques pour le présentiel (adresse, horaires) et distanciel (lien de connexion, horaires)*

Problématisation



Terrain



Idéation



Prototypage



Restitution





- Rechercher
- Dernières modifications
- Paramètres et membres

Espace de travail

- 👉 Bienvenue !
- 👉 Informations importantes
- 👉 La démarche
- 👉 Calendrier
- 👉 Trombinoscope
- 👉 Compte-rendus
- 👉 Discutons
- 👉 Communication
- 👉 Ressources
- 👉 Administratif

Pages partagées

- 👉 Espace privé d'organisa...

Pages privées

- + Ajouter une page
- 📄 Modèles
- ⬇ Importer
- + Nouvelle page

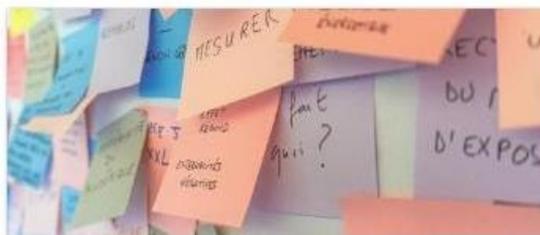
Retour sur l'atelier du 11 mai



👉 1) Rencontre + Ice breaker (plénière)



2) Introduction et sensibilisation aux enjeux du numérique responsable et à la responsabilité du secteur culturel (plénière)



3) Lister les enjeux du numérique responsable (plénière)



4) Revenir aux grandes missions de la culture (groupes de travail)



?

Augures Lab num... 2
Ressources
Dernière modification : Il y a 21 h M N S + 26 Partager 🗨️ ⌚ ☆ ⋮

Rechercher

Dernières modifications

Paramètres et membres

Espace de travail

- > Bienvenue !
- > Informations importantes
- > La démarche
- > Calendrier
- > Trombinoscope
- > Compte-rendus
- > Discutons
- > Communication
- > Ressources
- > Administratif

Pages partagées

- > Espace privé d'organisa...

Pages privées

- + Ajouter une page

Modèles

- ↓ Importer

+ Nouvelle page

NFT: le musée Rops de Namur, l'ICA de Miami et le Belvedere de Vienne y vont tandis qu'une descend...

Le musée Félicien Rops de Namur va vendre son premier NFT inspiré d'un de ses chefs d'œuvre, le créateur de NFT, Yuga Labs, va faire don d'un NFT à l'Institute of Contemporary Art de Miami, le Belvedere Museum de Vienne va

<https://www.club-innovation-culture.fr/nft-musee-rops-ica-miami-belvedere-vienne-descendante-hilma-af-klint/>



Les NFTs des chefs-d'œuvre italiens : c'est fini ! L'Italie interdit aux musées de créer de nouvelles copi...

L'État italien revient sur sa décision de laisser ses institutions culturelles créer des versions NFTs de leurs chefs-d'œuvre. Ce revirement vise en particulier le musée des Offices et son contrat avec l'entreprise Cinello. Au premier

<https://www.connaissancedesarts.com/arts-expositions/nft/les-nfts-des-chefs-doeuvre-italiens-cest-fini-litalie-...>



Des bonnets made in France faussent le bilan carbone de Lunabee Studio

Ce studio de développement d'applications mobiles de 18 salariés a réalisé volontairement un premier bilan de ses émissions de gaz à effet de serre. Surprise ! De simples bonnets faussent les résultats. Aujourd'hui, Lunabee souhaite

<https://www.lesechos.fr/thema/articles/des-bonnets-made-in-france-faussent-le-bilan-carbone-de-lunabee-stu...>



La lanceuse d'alerte de Facebook crée Beyond the Screen, une ONG pour assainir les réseaux sociaux

Frances Haugen avait dénoncé l'année dernière les pratiques de Meta, la maison-mère de Facebook et Instagram qui faisait passer les profits devant la protection de ses utilisateurs. L'ex-employée de Facebook, devenue lanceuse

<https://www.novethic.fr/actualite/social/droits-humains/isr-rse/beyond-the-screen-l-ong-lancee-par-la-lanceus...>



les interconnectés - IntercoTOUR Auvergne-Rhône-Alpes 2022

En présence de : Olivier Bianchi, Maire de Clermont-Ferrand, Président de Clermont Auvergne Métropole Animation ; Céline Colucci, Déléguée générale des Interconnectés En présence de : Patrice Chazottes, Directeur de l'association

<https://www.interconnectes.com/aura-2022/>



Déclic écologique au musée

Aujourd'hui, les musées se trouvent face à de multiples injonctions : optimisation numérique, innovation en médiation, invention de nouvelles offres et des parcours numériques, distinction des institutions paires (ou similaires). Les

<https://my.weezevent.com/declic-ecologique-au-musee>



PHASE 1
PROBLÉMATISATION
🕒 1 mois



PHASE 2
ENQUÊTES APPROFONDIES
🕒 3 mois



PHASE 3
IDÉATION
🕒 1 mois



PHASE 4
PROTOTYPAGE DE SOLUTIONS
🕒 2 mois



PHASE 5
RESTITUTION ET ESSAIMAGE
🕒 ½ journée



Une méthode matérialisée par un espace Notion dédié et sur-mesure

4
sujets
initiaux



4
problématiques



4
champs
d'enquête



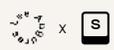
4
pistes de
solutions



4
preuves de
concepts



4
outils
finaux



4
sujets
initiaux



4
problématiques



4
champs
d'enquête

I. INFRASTRUCTURES
NUMÉRIQUES

II. COMMUNICATION
NUMÉRIQUE

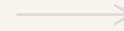
III. MÉDIATION
NUMÉRIQUE

IV. ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR

4
sujets
initiaux



4
problématiques



4
champs
d'enquête

I.

INFRASTRUCTURES NUMÉRIQUES

Comment mettre en place des infrastructures numériques responsables dans le secteur culturel grâce aux communs ?

II.

COMMUNICATION NUMÉRIQUE

III.

MÉDIATION NUMÉRIQUE

IV.

ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR

4
sujets
initiaux



4
problématiques



4
champs
d'enquête

I.	INFRASTRUCTURES NUMÉRIQUES
Comment mettre en place des infrastructures numériques responsables dans le secteur culturel grâce aux communs ?	

II.	COMMUNICATION NUMÉRIQUE
Comment évaluer les externalités négatives de la communication numérique pour repenser des stratégies qui prennent en compte les défis des transitions écologiques et sociales ?	

III.	MÉDIATION NUMÉRIQUE
-------------	--------------------------------

IV.	ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
------------	-----------------------------------

4
sujets
initiaux



4
problématiques



4
champs
d'enquête

I.

INFRASTRUCTURES NUMÉRIQUES

Comment mettre en place des infrastructures numériques responsables dans le secteur culturel grâce aux communs ?

III.

MÉDIATION NUMÉRIQUE

Entre appels à la sobriété numérique et enjeux de valorisation des offres culturelles, comment construire une approche collective et raisonnée pour le secteur culturel envers l'innovation technologique ?

II.

COMMUNICATION NUMÉRIQUE

Comment évaluer les externalités négatives de la communication numérique pour repenser des stratégies qui prennent en compte les défis des transitions écologiques et sociales ?

IV.

ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR



I.

INFRASTRUCTURES NUMÉRIQUES

Comment mettre en place des infrastructures numériques responsables dans le secteur culturel grâce aux communs ?

III.

MÉDIATION NUMÉRIQUE

Entre appels à la sobriété numérique et enjeux de valorisation des offres culturelles, comment construire une approche collective et raisonnée pour le secteur culturel envers l'innovation technologique ?

II.

COMMUNICATION NUMÉRIQUE

Comment évaluer les externalités négatives de la communication numérique pour repenser des stratégies qui prennent en compte les défis des transitions écologiques et sociales ?

IV.

ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR

Comment intégrer les enjeux du numérique responsable dans les formations à la création, la production et au management de projets culturels ?

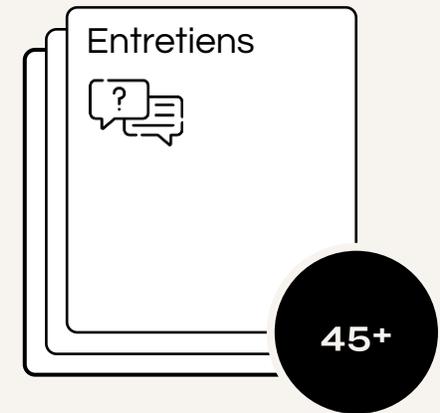
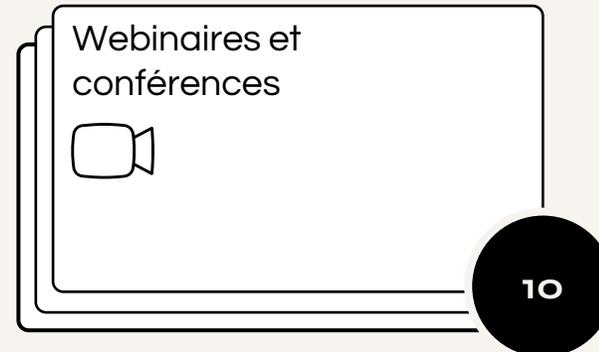
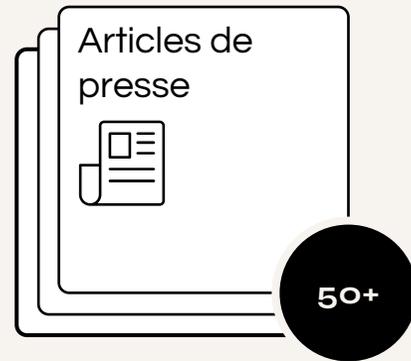
4
sujets
initiaux



4
problématiques



4
champs
d'enquête





RAPPEL :
VOUS POUVEZ POSER TOUTES
VOS QUESTIONS SUR LE CHAT
ACCESSIBLE VIA CE QR CODE.



I. INFRASTRUCTURES
NUMÉRIQUES

II. COMMUNICATION
NUMÉRIQUE

III. MÉDIATION
NUMÉRIQUE

IV. ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR



I.

INFRASTRUCTURES NUMÉRIQUES

Comment mettre en place des infrastructures numériques responsables dans le secteur culturel grâce aux communs ?



I.

INFRASTRUCTURES NUMÉRIQUES

Comment mettre en place des infrastructures numériques responsables dans le secteur culturel grâce aux communs ?

Constat 1

**LA QUESTION DE LA
RESPONSABILITÉ SE
POSE POUR TOUTES
LES BRIQUES DE NOS
INFRASTRUCTURES
NUMÉRIQUES**

Constat 2

**LE NUMÉRIQUE
RESPONSABLE EST
DÉFINI PAR UN
CADRE THÉORIQUE,
RÉGLEMENTAIRE,
POLITIQUE ET
TECHNIQUE EN
CONSTRUCTION**

Constat 3

**L'ENJEU DE LA
GOUVERNANCE DU
NUMÉRIQUE EST CLÉ**

Constat 4

**LES SOLUTIONS
NUMÉRIQUES
RESPONSABLES
EXISTENT MAIS NE
SONT PAS ADOPTÉES**



I.

INFRASTRUCTURES NUMÉRIQUES

Comment mettre en place des infrastructures numériques responsables dans le secteur culturel grâce aux communs ?

Ressourcerie numérique ouverte



OBJECTIF

Limiter l'achat de matériel neuf dans les institutions culturelles dont la fabrication représente l'empreinte écologique principale du numérique



USAGERS

DSI, Responsables multimédias, Directions de production, Responsables des expositions, Scénographes.



SOLUTION

Service mutualisé et gratuit de prêt et don du matériel numérique d'exposition dans une logique d'économie de la fonctionnalité

Ressourcerie numérique ouverte



📄 Catégorie de matériel ☰ Disponibilité 📅 Début de dispo

Moniteur x | 28 novembre 2022

23 janvier 2023

Sélectionnez ou créez une option

- ⋮ Barettes audio
- ⋮ Caisson de basse
- ⋮ Focale vidéoprojecteur
- ⋮ Console de mixage
- ⋮ Lecteur vidéo-audio
- ⋮ Flightcase
- ⋮ Interactifs
- ⋮ Pied d'écran
- ⋮ Amplificateur
- ⋮ Enceinte

14 CRITÈRES

- Aa Votre institution culturelle 📍 Localisation
- 📄 Catégorie de matériel ☰ Modalité
- 📅 Début de disponibilité 📅 Fin de disponibilité
- ☰ Modèle ☰ Référence 📍 Marque
- 📎 Fiche technique 📅 Date d'acquisition
- 📅 Date de fin de garantie Σ Valeur vénale approx.
- Valorisable sur un marché d'occasion

SUPPORT



Page
Notion

Ressourcerie numérique ouverte



ASPECT LÉGAL

Pourquoi se concentrer sur les équipements numériques des expositions ?



RÉALISATION PAR L'ATELIER NUMÉRIQUE

L'Atelier Numérique est un laboratoire d'expérimentation dédié aux agents du ministère de la Culture qui souhaitent résoudre un problème de politique publique. Sa mission est d'améliorer le service public de l'intérieur en favorisant le passage à l'action d'agents publics.

14 CRITÈRES

Aa Votre institution culturelle

Localisation

Catégorie de matériel

Modalité

Début de disponibilité

Fin de disponibilité

Modèle

Référence

Marque

Fiche technique

Date d'acquisition

Date de fin de garantie

Valeur vénale approx.

Valorisable sur un marché d'occasion

SUPPORT



Page
Notion



Plateforme



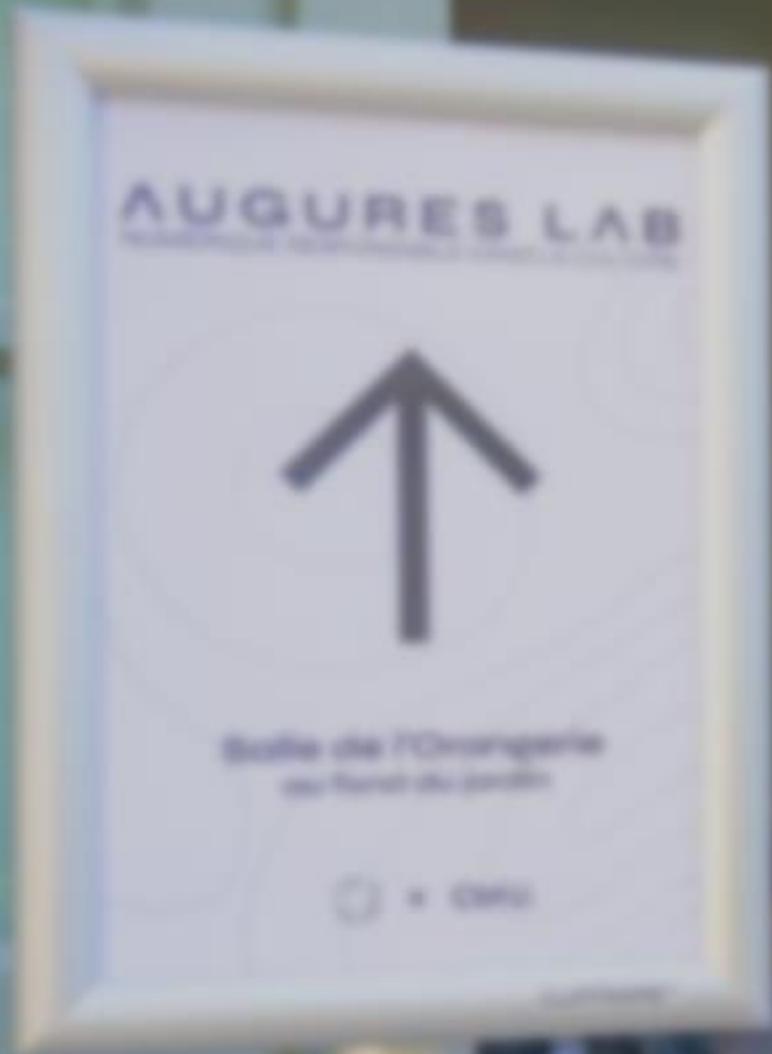
Ressourcerie numérique ouverte

Nos participants ont la parole	
	Sandrine Vallée-Potelle Centre National des Arts Plastiques
	Guillaume Rouan Les Champs Libres
	Estelle Soleillant Rennes Métropole

Petite pause

On reprend dans 15mn...

C'est reparti !





I. INFRASTRUCTURES
NUMÉRIQUES

II. COMMUNICATION
NUMÉRIQUE

III. MÉDIATION
NUMÉRIQUE

IV. ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR



COMMUNICATION NUMÉRIQUE

Comment évaluer les externalités négatives de la communication numérique pour repenser des stratégies qui prennent en compte les défis des transitions écologiques et sociales ?



II.

COMMUNICATION NUMÉRIQUE

Comment évaluer les externalités négatives de la communication numérique pour repenser des stratégies qui prennent en compte les défis des transitions écologiques et sociales ?

Constat 1

LES INSTITUTIONS FORMENT LES COLLABORATEURS MAIS NE CAPITALISENT PAS ASSEZ SUR CES CONNAISSANCES

Constat 2

LA PERCEPTION DE LA SOBRIÉTÉ DANS LA COMMUNICATION EST PLURIELLE

Constat 3

DES OUTILS ET INDICATEURS QUI NE LAISSENT PAS LA PLACE A L'EXTRA-FINANCIER

Constat 4

LA COMMUNICATION RESPONSABLE PASSE PAR LES RÉCITS ET LA PÉDAGOGIE



II.

COMMUNICATION NUMÉRIQUE

Comment évaluer les externalités négatives de la communication numérique pour repenser des stratégies qui prennent en compte les défis des transitions écologiques et sociales ?

Outil d'aide à la décision pour des campagnes de communication numérique plus sobres



OBJECTIF

Faire des choix éclairés pour des campagnes de communication plus sobres.



USAGERS

Services de communication.



SOLUTION

Calculateur et fiches pédagogiques pour une communication numérique plus consciente de son impact (et pas que environnemental) fondé sur quatre étapes.

Outil d'aide à la décision pour des campagnes de communication numérique plus sobres



SUPPORTS



Office
Excel



OpenOffice
Calc

1	Selectionnez les outils de communication numérique que vous utilisez (menu déroulant)	
Facebook	<input type="checkbox"/>	Oui
Instagram	<input type="checkbox"/>	Oui
Twitter	<input type="checkbox"/>	Oui
TikTok	<input type="checkbox"/>	Oui
Twitch	<input type="checkbox"/>	Oui
Youtube	<input type="checkbox"/>	Oui
Page web	<input type="checkbox"/>	Oui
App. de visite	<input type="checkbox"/>	Oui
Newsletter	<input type="checkbox"/>	Oui
LinkedIn	<input type="checkbox"/>	Oui

Outil d'aide à la décision pour des campagnes de communication numérique plus sobres



SUPPORTS



Office
Excel



OpenOffice
Calc

2

Comprendre les fonctionnements et limites des différents outils que vous avez sélectionnés

- Respect de l'environnement et disponibilités des données environnementales
- Gouvernance (Mode de fonctionnement de l'entreprise)
- Contribution à la société (Utilité ? Régularité fiscale ?)
- Protection des usagers (Données personnelles ? Impact cognitif ?)

FACEBOOK

Gouvernance

Facebook est un réseau social appartenant à Meta, dont le siège est à Cupertino en Californie. Troisième site web le plus visité au monde après Google et YouTube, il franchit en juin 2017 le nombre de 2 milliards d'utilisateurs actifs. Facebook fait régulièrement l'objet de débats, tant sur le plan politique que juridique, économique, culturel et social. Son influence dans la sphère publique et la manière dont il affecte la vie sociale de ses utilisateurs, son usage des données personnelles, son rôle dans la propagation des infox, sa responsabilité dans la banalisation des discours de haine ou bien encore sa politique de régulation des contenus sont autant de sujets de controverse.

Respect de l'environnement

Meta publie depuis 2020 un Sustainability report. Il publie ses émissions liés aux scopes 1, 2 et 3 et annonce son ambition d'être "zero net carbone" et "water positive" d'ici 2030 grâce des politiques de compensation, auxquelles les grandes entreprises ont recouru pour éco-blanchir leurs impacts environnementaux.

Sur sa page dédiée à sa stratégie environnementale, Meta fait la

INSTAGRAM

Gouvernance

Depuis 2012, l'application appartient au groupe Meta. Instagram revendique plus d'un milliard d'utilisateurs à travers le monde.

- Modèle économique : Le modèle de revenus est fondé sur la publicité en ligne.
- Transparence de l'algorithme : Depuis mars 2016, Instagram a introduit un algorithme censé afficher aux utilisateurs les contenus qui sont le plus susceptibles de les intéresser. Le fonctionnement de cet algorithme est cependant maintenu secret par l'entreprise. Une enquête Mediapart révèle que le réseau social montre davantage aux abonnés les photos de personnes dénudées.

Respect de l'environnement

Meta publie depuis 2020 un Sustainability report. Il publie ses émissions liés aux scopes 1, 2 et 3 et annonce son ambition d'être "zero net carbone" et "water positive" d'ici 2030 grâce des politiques de compensation, auxquelles les grandes entreprises ont recouru pour éco-blanchir leurs impacts environnementaux. Sur sa page dédiée à sa stratégie environnementale, Meta fait la publicité de son metaverse comme moyen de réduire les émissions

TWITTER

Gouvernance

Le siège social de Twitter Inc. se situe aux États-Unis, dans le Delaware, bien que les locaux principaux soient situés sur la côte opposée, à San Francisco. L'entreprise est cotée en Bourse depuis 2013.

- Nouvelle gouvernance : Le 28 octobre 2022, le nouvel actionnaire majoritaire Elon Musk licencie dès son arrivée après le rachat de Twitter toute la haute direction comprenant le directeur général, le directeur financier, la directrice juridique et de la politique d'entreprise et l'avocat général. La semaine suivante, l'entreprise annonce par courriel une vague de licenciements et bloque l'accès au siège à l'ensemble de ses salariés. Le nombre de licenciement représente près de 50 % des effectifs de Twitter. La firme se sépare également de 4 400 prestataires externes et met fin aux autorisations de télétravail délivrées pendant la période Covid. Cette interdiction est suivie d'un ultimatum par mail demandant aux salariés restants de choisir être licenciés ou se donner « à fond, inconditionnellement » et à « travailler de longues heures à haute intensité [...] ». Cet ultimatum est suivi de plusieurs centaines de démissions, menaçant selon plusieurs observateurs le fonctionnement de l'application en raison du départ de certaines

Outil d'aide à la décision pour des campagnes de communication numérique plus sobres



SUPPORTS



Office
Excel



OpenOffice
Calc

3		Calculez votre impact annuel approximatif kg Co2eq. de communication numérique							
Mails	Campagnes Mailing	Nombre de destinataires par envoi	4 500	Nombre d'envoi /an	50	kg Co2eq / an	2475		
Vidéos	Youtube	Nombre de publication vidéo / semaine	1	Durée moyenne / mn	5	Nombre moyen de vues	2000	kg Co2eq / an	239
		Twitch	0,2		90		3000		1544
		TikTok	5		0,5		15000		5129
Posts réseaux sociaux	Instagram	Nombre de post / semaine	5	Nombre d'impressions	10000			kg Co2eq / an	2730
		Facebook	1		5000				205
		Twitter	20		15000				9360
		LinkedIn	1		2000				74
Site Web	Site Web	Tester directement mon URL							
								kg Co2eq / an	
						Total :	21756		

Outil d'aide à la décision pour des campagnes de communication numérique plus sobres



SUPPORTS



Office
Excel



OpenOffice
Calc

4	Engagez-vous dans des défis pour un numérique plus responsable		Mon plan de mise en œuvre (objectifs, calendrier, durée, adaptation...)
	Ralentir		Mon plan de mise en œuvre (objectifs, calendrier, durée, adaptation...)
	Mettre en place un suivi statistique du taux d'engagement des posts et des impacts environnementaux et sociaux correspondants afin de se donner des objectifs de réduction	→	
	Se fixer un nombre limite de posts quotidien	→	
	Réduire la qualité des vidéos diffusées en fixant une définition peu élevée par défaut	→	
	Déployer du slow content, c'est-à-dire du contenu éditorial approfondi plutôt que de multiplier les communications informationnelles	→	
	Valoriser les archives plutôt que de créer du contenu nouveau	→	
	Renoncer		Mon plan de mise en œuvre (objectifs, calendrier, durée, adaptation...)
	Ne pas faire de captation vidéo systématique des événements	→	
	Dépublier les vidéos et images en ligne au-delà d'une certaine date de publication	→	



Outil d'aide à la décision pour des campagnes de communication numérique plus sobres

Nos participants ont la parole	
	Agnès Abastado Établissement public des musées d'Orsay et de l'Orangerie - Valéry Giscard d'Estaing
	Valentine Baud Universcience



I. INFRASTRUCTURES
NUMÉRIQUES

II. COMMUNICATION
NUMÉRIQUE

III. MÉDIATION
NUMÉRIQUE

IV. ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR



MÉDIATION NUMÉRIQUE

Entre appels à la sobriété numérique et enjeux de valorisation des offres culturelles, comment construire une approche collective et raisonnée pour le secteur culturel envers l'innovation technologique ?



MÉDIATION NUMÉRIQUE

Entre appels à la sobriété numérique et enjeux de valorisation des offres culturelles, comment construire une approche collective et raisonnée pour le secteur culturel envers l'innovation technologique ?

Constat 1

**UN IMAGINAIRE
TECHNOLOGIQUE AUX
FORMES SANS-CESSE
ACTUALISÉES MAIS AU
FOND INCHANGÉ DEPUIS
40 ANS**

Constat 2

**UNE APPROCHE ET
DES EFFETS
DIFFÉRENCIÉS ENTRE
CONSERVATION ET
MÉDIATION**

Constat 3

**DE L'EXPÉRIMENTATION
À LA DÉPENDANCE
TECHNOLOGIQUE, UNE
LIMITE DE PLUS EN
PLUS TÊNUE**

Constat 4

**LA SOBRIÉTÉ NUMÉRIQUE :
UNE PISTE DE RÉFLEXION
OPÉRATIONNELLEMENT
EXIGEANTE**



MÉDIATION NUMÉRIQUE

Entre appels à la sobriété numérique et enjeux de valorisation des offres culturelles, comment construire une approche collective et raisonnée pour le secteur culturel envers l'innovation technologique ?

Guide pratique pour réenchanter la médiation culturelle par les low-techs



OBJECTIF

Stimuler la créativité des équipes en charge de la relation avec les publics pour renouveler les expériences de médiation dans un monde aux ressources contraintes et sous pression énergétique.



USAGERS

Responsables des publics, Médiateurs culturels, Scénographes



SOLUTION

> Livre blanc "Réenchanter l'expérience culturelle à l'heure de la sobriété."
> Arbres de décision pour identifier les angles morts écologiques et sociaux des nouvelles technologies Web3 pour faire des choix d'innovation éclairés

Guide pratique pour réenchanter la médiation culturelle par les low-techs



SUPPORTS



PDF en ligne



Imprimé



Guide pratique pour réenchanter la médiation culturelle par les low-techs



SUPPORTS



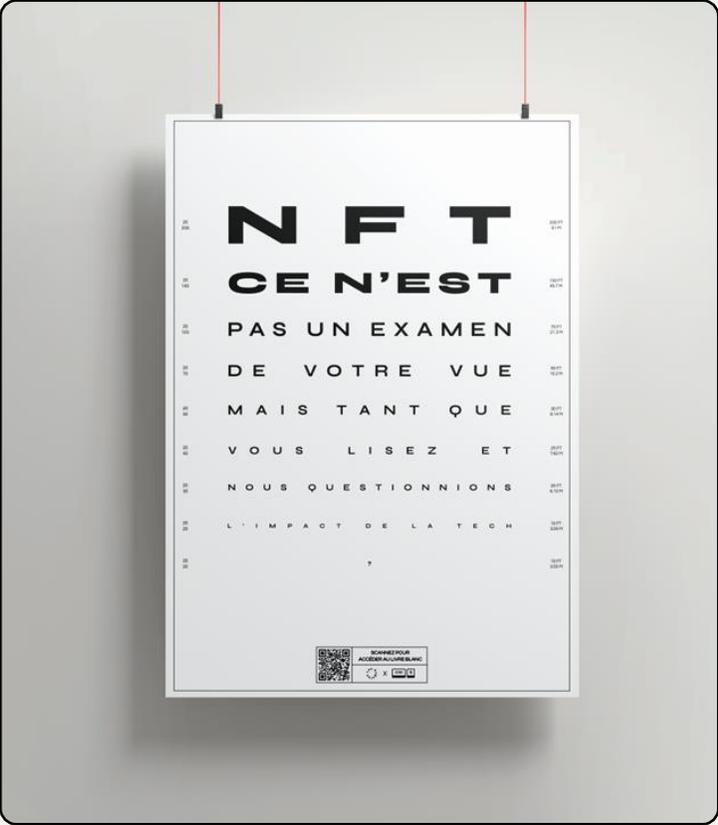
PDF en ligne



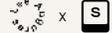
Imprimé



Posters



Restitution finale



Guide pratique pour réenchanter la médiation culturelle par les low-techs



SUPPORTS



PDF en ligne



Imprimé



Posters



Guide interactif



AUGURES LAB NUMÉRIQUE RESPONSABLE DANS LA CULTURE

Augures Lab numérique responsable est un programme de recherche-action collaboratif mené par Ctrl S et Les Augures et conçu pour accompagner les acteurs de la Culture dans la recherche et l'expérimentation de solutions pour un numérique responsable dans leur secteur.

À l'issue de cette première édition, le Lab vous propose un guide d'aide à la décision sur les NFT et le Métaverse pour vous accompagner dans votre réflexion sur ces sujets.

[Découvrir notre livre blanc](#)

Accéder

[Découvrir nos guides d'aide à la décision](#)

NFT

Métaverse





Guide pratique pour réenchanter la médiation culturelle par les low-techs

Nos participants ont la parole	
	Monica Craignou Département des Hauts-de-Seine
	Lucile Crosetti Palais de Tokyo
	Nicolas Carougeau Centre des Monuments Nationaux



I. INFRASTRUCTURES
NUMÉRIQUES

II. COMMUNICATION
NUMÉRIQUE

III. MÉDIATION
NUMÉRIQUE

IV. ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR



IV. ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR

Comment intégrer les enjeux du numérique responsable dans les formations à la création, la production et au management de projets culturels ?



IV. ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR

Comment intégrer les enjeux du numérique responsable dans les formations à la création, la production et au management de projets culturels ?

Constat 1

UNE CULTURE NUMÉRIQUE QUI FAIT DÉFAUT

Constat 2

INSTITUTIONS PUBLIQUES OU INSTITUTIONS PRIVÉES : UNE DIVERGENCE ESSENTIELLE D'INTÉRÊTS

Constat 3

UNE APPROCHE AU MIEUX SOMMAIRE ET HÉTÉROCLITE DES ENJEUX ÉCOLOGIQUES

Constat 4

UNE TRANSITION NUMÉRIQUE CONSCIENTE ET COHÉRENTE QUI PEINE À S'OPÉRER



IV. ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR

Comment intégrer les enjeux du numérique responsable dans les formations à la création, la production et au management de projets culturels ?

Modules pédagogiques pour construire des programmes adaptés aux écoles d'art et de design



OBJECTIF

Intégrer la formation aux enjeux du numérique responsable dans les cursus des écoles d'art et de design.



USAGERS

Ingénieurs pédagogiques, Responsables de formation .



SOLUTION

Briques de formation à assembler selon le temps disponible et l'objectif d'intensité de la formation avec possibilité d'ajouts et de personnalisations.

Modules pédagogiques pour construire des programmes adaptés aux écoles d'art et de design

SUPPORTS



Page
Notion



Recettes

Table Recettes Ma composition +

Durée : 45mn 2

1 Prise de conscience

Qui ? : Tous les étudiants et professeurs, tous niveaux confondus
Quand ? : A la maison, n'importe quand
Objectif : Prise de conscience de l'impact écologique du numérique avec ordres de grandeur

☑ Sélectionner dans ma composition

ADEME, les bases du Numérique Responsable

Formation

Seul

Guide

45mn

librairie.ademe.fr

☑ Sélectionner dans ma composition

+ Nouvelle page

Durée : 2h45 4

2 Engager le débat et susciter le besoin d'aller plus loin

Qui ? : Tous les étudiants tous niveaux confondus
Quand ? : Au début d'un semestre
Objectif : Donner envie d'agir pour un numérique plus responsable en ayant conscience des leviers pour atteindre cet objectif

☑ Sélectionner dans ma composition

ADEME, les bases du Numérique Responsable

Formation

Seul

Guide

45mn

librairie.ademe.fr

☑ Sélectionner dans ma composition

✓ MOOC connaissances de base

Evaluation

Seul

MOOC

30mn

academie-nr.org

Durée : 5h45 5

3 Maîtrise des enjeux numérique responsable et découverte des méthodologies

Qui ? : Étudiants à spécialité numérique confondus
Quand ? : Semaine de pré-rentrée
Objectif : Donner des premières clés d'analyse des impacts avant tout usage numérique ou projet de création numérique

☑ Sélectionner dans ma composition

ADEME, les bases du Numérique Responsable

Formation

Seul

Guide

45mn

librairie.ademe.fr

☑ Sélectionner dans ma composition

✓ MOOC connaissances de base

Evaluation

Seul

MOOC

30mn

academie-nr.org

Compte-rendus / ... / Modules numérique res... / Recettes

Recettes

Table Recettes Ma composition +

Filterer Trier Q ... Nouvelle page

Durée : 45mn 2

1 Prise de conscience

Qui ? : Tous les étudiants et professeurs, tous niveaux confondus
Quand ? : A la maison, n'importe quand
Objectif : Prise de conscience de l'impact écologique du numérique avec ordres de grandeur

☑ Sélectionner dans ma composition

ADEME, les bases du Numérique Responsable

Formation

Seul

Guide

45mn

librairie.ademe.fr

☑ Sélectionner dans ma composition

+ Nouvelle page

Durée : 2h45 4

2 Engager le débat et susciter le besoin d'aller plus loin

Qui ? : Tous les étudiants tous niveaux confondus
Quand ? : Au début d'un semestre
Objectif : Donner envie d'agir pour un numérique plus responsable en ayant conscience des leviers pour atteindre cet objectif

☑ Sélectionner dans ma composition

ADEME, les bases du Numérique Responsable

Formation

Seul

Guide

45mn

librairie.ademe.fr

☑ Sélectionner dans ma composition

✓ MOOC connaissances de base

Evaluation

Seul

MOOC

30mn

academie-nr.org

☑ Sélectionner dans ma composition

Welcome to Sodom

Visionnage

Seul En groupe (présentiel)

Documentaire

Durée : 5h45 5

3 Maîtrise des enjeux numérique responsable et découverte des méthodologies

Qui ? : Étudiants à spécialité numérique confondus
Quand ? : Semaine de pré-rentrée
Objectif : Donner des premières clés d'analyse des impacts avant tout usage numérique ou projet de création numérique

☑ Sélectionner dans ma composition

ADEME, les bases du Numérique Responsable

Formation

Seul

Guide

45mn

librairie.ademe.fr

☑ Sélectionner dans ma composition

✓ MOOC connaissances de base

Evaluation

Seul

MOOC

30mn

academie-nr.org

☑ Sélectionner dans ma composition

Welcome to Sodom

Visionnage

Seul En groupe (présentiel)

Documentaire

Durée : 12h 7

4 Compréhension profonde des enjeux

Qui ? : étudiants à spécialité numérique
Quand ? : A répartir au cours d'un semestre
Objectif : Commencer à se saisir des outils d'action avec un expert-e sur le semestre

☑ Sélectionner dans ma composition

ADEME, les bases du Numérique Responsable

Formation

Seul

Guide

45mn

librairie.ademe.fr

☑ Sélectionner dans ma composition

✓ MOOC connaissances de base

Evaluation

Seul

MOOC

30mn

academie-nr.org

☑ Sélectionner dans ma composition

Welcome to Sodom

Visionnage

Seul En groupe (présentiel)

Documentaire

1h30

Durée : 24h 9

5 En capacité d'agir de manière critique

Qui ? : étudiants à spécialité numérique BAC + 4 et + 5
Quand ? : A répartir au cours d'un semestre
Objectif : Exercer son métier de créateur numérique en conscience

☑ Sélectionner dans ma composition

ADEME, les bases du Numérique Responsable

Formation

Seul

Guide

45mn

librairie.ademe.fr

☑ Sélectionner dans ma composition

✓ MOOC connaissances de base

Evaluation

Seul

MOOC

30mn

academie-nr.org

☑ Sélectionner dans ma composition

Welcome to Sodom

Visionnage

Seul En groupe (présentiel)

Documentaire

Ressources libres 37

A mettre entre toutes les mains

Objectifs : Proposer une bibliographie, une liste de documentaires, podcasts, films et séries, newsletter vues et validées pour étudiants et professeurs
Comment : En cliquant sur chaque grande catégorie, trouvez les liens directement

☑ Sélectionner dans ma composition

Bibliographie

☑ Sélectionner dans ma composition

Culture numérique, Dominique Cardon, 2019

☑ Sélectionner dans ma composition

L'économie de l'attention, Nouvel horizon du capitalisme 2, Yves Citron, 2014

☑ Sélectionner dans ma composition

La fabrique du crétin digital, Michel Desmurget, 2019

☑ Sélectionner dans ma composition

Sortir de l'emprise des réseaux sociaux, Dominique Boullier, 2020

☑ Sélectionner dans ma composition

Beyond design ethnography, Nicola Nova, 2017

☑ Sélectionner dans ma composition

Ma composition

Je choisis mes

☑ Sélectionner dans

+ Nouvelle page



Modules pédagogiques pour construire des programmes adaptés aux écoles d'art et de design

Nos participants ont la parole	
	Marina Wainer ENSCI Les Ateliers
	Guillaume Jacquemin ENSCI Les Ateliers
	Michaël Mouyal Ateliers de Sèvres



Toutes les ressources sont accessibles et partageables !



Pages
Notion



PDF en
ligne



Imprimé



Guide
interactif



Posters



Office
Excel



OpenOffice
Calc

Merci à tous-tes

Pour cette première édition !

- > 84% des participant·e·s intéressés pour une deuxième édition
- > Des solutions actionnables, dont vous pouvez vous saisir dès maintenant dans vos opérations quotidiennes
- > Un espace-temps dédié pour parler enjeux culturels, technologies et écologie
- > Formation et montée en compétence
- > Rationalisation des ressources grâce à la mise en commun
- > Une mise en réseau également permise par nos intervenant·e·s extérieur·e·s que nous remercions chaleureusement



Samuel
Valensi



Landia
Egal



Nathalie
Thépot



Romain
Bonenfant



Laurence
Korenian

Et c'est pas fini !

Au menu pour la deuxième édition :



Calendrier

> Lancement de la deuxième édition prévu en **Mars 2023**



Participant·e·s

> Des ancien·nes, des nouveaux·elles, pour mélanger les expériences
> Un brassage avec le spectacle vivant à qui l'on ouvre le Lab, pour un espace encore plus intéressant pour les discussions (théâtre, danse, musique)



Thématiques

> De nouvelles problématiques sur les sujets numérique responsable culturel
> L'intégration de nouveaux secteurs pour diversifier les approches et les thèmes abordés



Partenariat

Une collaboration poursuivie avec le ministère

Le replay est accessible sur la page des prototypes jusqu'au jeudi 12 janvier.

Vous pourrez télécharger la vidéo du replay si vous souhaitez le conserver plus longtemps.

Liens pour la page des prototypes

<https://bit.ly/3FA6iSc>



N'hésitez pas à nous contacter !

romane@ctrls.studio

camille.pene@lesaugures.com



Soutenu
par



1| INFRASTRUCTURES NUMÉRIQUES

Catégorie de matériel Disponibilité Début

Sélectionnez ou créez une option

- Barettes audio
- Caisson de basse
- Focale vidéoprojecteur
- Console de mixage
- Lecteur vidéo-audio
- Flightcase
- Interactifs
- Pied d'écran
- Amplificateur
- Enceinte

	28 novem
	23 janvier

Votre institution culturelle Localisation

Catégorie de matériel Modalité

Début de disponibilité Fin de disponibilité

Modèle Référence Marque

Fiche technique Date d'acquisition

Date de fin de garantie Valeur vénale approx.

Valorisable sur un marché d'occasion

2| COMMUNICATION NUMÉRIQUE

Facebook	Oui
Instagram	Oui
Twitter	Oui
TikTok	Oui
Twitch	Non
Youtube	Non
Page web	Oui
App. de visite	Non
Newsletter	Oui
LinkedIn	Non

3 Calculez votre impact annuel app

		Nombre de destinataires par env
Mails	Campagnes Mailing	4
		Nombre de publication vidéo / sem
Vidéos	Youtube	
	Twitch	
	TikTok	
		Nombre de post / semaine
Posts réseaux sociaux	Instagram	
	Facebook	
	Twitter	
	LinkedIn	
Site Web	Site Web	Tester directement

3| MÉDIATION NUMÉRIQUE



AUGURES LAB
NUMÉRIQUE RESPONSABLE DANS LA CULTURE

Accéder NFT Métaverse

4| ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR

Compte-rendus / Modules numérique res. / laj Recettes

Recettes

- 1. Durée: 145mn. 1. Prise de conscience
- 2. Durée: 2h45. 2. Engager le débat et susciter le besoin d'aller plus loin
- 3. Durée: 5h45. 3. Maîtrise des enjeux numériques responsable et découverte des méthodologies
- 4. Durée: 12h. 4. Compréhension profonde des enjeux
- 5. Durée: 24h. 5. En capacité d'agir de manière critique

RESSOURCES LIÉES

- 1. A mettre entre toutes les mains
- 2. Culture numérique, Dominique Cardon, 2019
- 3. L'économie de l'attention, Nouvel horizon du capitalisme ?, Yves Citron, 2014
- 4. La fabrique du créatif digital, Michel Desmurget, 2019
- 5. Sortir de l'impasse des réseaux sociaux, Dominique Boulier, 2020