Fiche de Formation CERCLE

|  |  |
| --- | --- |
| Titre | Interagir avec les technologies numériques pour le divertissement et la culture |
| Zone d'entraînement | *Veuillez sélectionner une ou plusieurs des options suivantes :*   |  |  | | --- | --- | | Sécurité en ligne |  | | Littérature culturelle et médiatique | *X* | | Transactions économiques |  | | Protection des données personnelles |  | | Identité numérique et e-réputation |  | |
| Mots clés (balise meta) | Partage vidéo, lecteur multimédia, communication, livres audio, podcasts |
| Fourni par | CIRCLE |
| Langue | Français |
| Objectifs / buts / résultats d'apprentissage | |
| **A la fin de ce module,vous serez en mesure de:**   * Vous familiariser avec les nouveaux services informatiques pour votre divertissement   *Lire des livres, écouter de la musique, revoir votre film préféré…*   * Découvrir de nouvelles solutions pour les paiements numériques   *À la fois sûr et fiable*   * Jeter un coup d'œil au DigComp 2.1   *Le cadre officiel de l'UE pour l'éducation et la formation aux compétences numériques pour tous les citoyens de l'UE* | |
| La description | |
| Au cours des deux dernières années, les technologies numériques ont radicalement changé notre façon de consommer des produits et les services de l'industrie du divertissement.  Dans le cadre de ce module de formation,vous serez initié aux services numériques courants pour votre propre plaisir du temps libre - que ce soit lire un livre, regarder un film,ou écouter votre musicien préféré.  Il ne fait aucun doute que des services comme YouTube, Netflix, Audible, etc., ont perturbé la façon dont les gens passent du temps sur Internet et entretiennent leur propres intérêts et loisirs.    De nos jours, les gens sont de plus en plus habitués (et à l'aise) à une satisfaction rapide et immédiate, ce qui explique pourquoi de tels services recueillent ce genre de succès et de reconnaissance dans le monde entier..  Ces services numériques éliminent toutes les barrières temporelles entre l'émergence d'un besoin et sa satisfaction.  Les cinémas, les bibliothèques, les théâtres, les musées et autres sont remplacés par leur homologue 2.0.  Les organisations à qui appartiennent cette industrie traditionnelle (c'est-à-dire la culture et le divertissement) rattrapent la tendance alors que de nombreux géants de la technologie ont fait de cette tendance leur cœur de métier, au risque de les éclipser complètement. | |
| Contenu organisé en 3 niveaux | |
| Module : Interagir avec les technologies numériques pour le divertissement et la culture  Unité 1: Industrie du divertissement numérique  Rubrique 1.1 :Contexte et introduction  Rubrique 1.2 :Les éléphants dans la chambre – YouTube  Rubrique 1.3 :Les éléphants dans la chambre – Prime Video  Rubrique 1.4 :Les éléphants dans la chambre – Netflix  Article 1.5 :Les éléphants dans la chambre – Disney+  Article 1.6 :Les éléphants dans la chambre – Apple TV  Article 1.7 :Les éléphants dans la chambre – Audible  Article 1.8 :Les éléphants dans la chambre –SoundCloud  Article 1.9 :Les éléphants dans la chambre – Spotify  Article 1.10 :Les éléphants dans la chambre – iTunes  Article 1.11 :Applications et services numériques pour lire des livres en ligne  Unité 2: Transfert d'argent numérique  Article 2.1 :Les meilleures applications de paiement mobile pour 2021  Unité 3: Cadre DigComp, le cadre de référence européen des compétences numériques  Article 3.1 :Qu'est-ce que le framework DigComp ?  Article 3.2 :Connaissance de l'information et des données & Communication et collaboration  **Module : Interagir avec les technologies numériques pour le divertissement et la culture**  **Unité 1 : Industrie du divertissement numérique**  Section 1.1 : Contexte et introduction  Au cours des deux dernières années, les technologies numériques ont radicalement changé la façon dont nous consommons les produits et services de l'industrie du divertissement.  Dans le cadre de ce module de formation, vous serez initié aux services numériques courants pour votre propre plaisir du temps libre - que ce soit lire un livre, regarder un film ou écouter votre musicien préféré.  Il ne fait aucun doute que des services comme YouTube, Netflix, Audible, etc. ont perturbé la façon dont les gens passent du temps sur Internet et nourrissent leurs propres intérêts/passe-temps.  De nos jours, les gens sont de plus en plus habitués (et à l'aise) à une satisfaction rapide et immédiate, ce qui explique pourquoi de tels services recueillent ce genre de succès et de reconnaissance dans le monde entier.  Ces services numériques éliminent toute barrière temporelle entre l'émergence d'un besoin et sa satisfaction.  Les cinémas, les bibliothèques, les théâtres, les musées et autres sont remplacés par leur homologue 2.0.  Les organisations qui appartiennent à cette industrie traditionnelle (c'est-à-dire la culture et le divertissement) rattrapent la tendance alors que de nombreux géants de la technologie ont fait de cette tendance leur cœur de métier, au risque de les éclipser complètement.  Section 1.2 : Les éléphants dans la pièce – YouTube  En matière de divertissement numérique,Youtube ne connaît pas de concurrence. Fondée en février 2005 par Chad Hurley, Steve Chen et Jawed Karim (anciens employés de PayPal), YouTube est une plateforme de partage de vidéos qui compte aujourd'hui des milliards et des milliards d'utilisateurs.  En 2006, Google a reconnu l'incroyable potentiel de YouTube et l'a acheté pour 1,65 milliard de dollars. Si vous nourrissez tout type de passe-temps, YouTube peut vous proposer des milliers et des milliers de vidéos pour votre divertissement.  Section 1.3 : Les éléphants dans la pièce – Prime Video  Là où il y a une opportunité commerciale, il y a très probablement le nom de Jeff Bezos impliqué.Prime [vidéo est](https://www.primevideo.com/) un service à la demande d'Amazon.  Initialement lancé en 2006, Prime Vidéo a aujourd'hui le droit exclusif de certains des plus grands blockbusters hollywoodiens - comme la saga James Bond - et des événements sportifs comme l'UEFA Champions League et la Super Coupe de l'UEFA.  Section 1.4 : Les éléphants dans la pièce – Netflix  Le plus grand concurrent de Prime Vidéo,Netflix reste l'un des plus grands services incontournables pour la fourniture à la demande de séries télévisées et de services de divertissement.  Au fil des ans, Netflix est devenu un phénomène si énorme qu'il a commencé à produire ses propres séries - dont la plupart ont remporté un succès colossal et une acclamation populaire.  Section 1.5 : Les éléphants dans la chambre – Disney+  Lancé en 2019, [Disney+](https://www.disneyplus.com/) est le service de vidéo à la demande le plus récent disponible sur le marché.  Remarquant la tendance, la Walt Disney Company a sauté dans le train avec des titres « pare-balles » de Disney bien sûr, ainsi que Pixar, 20th Century Studios Marvel, Lucasfilm (éditeur de Star Wars), National Geographic, et bien d'autres.  Section 1.6 : Les éléphants dans la pièce – Apple TV  Même Apple n'a pas contenu la tentation d'explorer les opportunités du marché des services de vidéo à la demande.  Depuis son lancement en 2019 et une campagne marketing massive,[AppleTV+](https://tv.apple.com/)a affirmé avoir rassemblé près de 20 millions d'abonnés aux États-Unis et au Canada uniquement.  Section 1.7 : Les éléphants dans la pièce – Audible  Au cours des deux dernières années, un phénomène qui suscite un intérêt et une popularité considérables auprès du grand public est représenté par les livres audio - des livres que vous ne lisez pas à la première personne, mais que vous écoutez quelqu'un louer pour vous.  Acheté en 2008 par Amazon pour 300 millions de dollars, avec plus de 60 000 titres, Audible est le plus grand fournisseur de livres audio.  Section 1.8 : Jee éléphants dans la chambre – Soundcloud  Avec le streaming vidéo, les plateformes de streaming audio et les podcasts représentent également une industrie très intéressante à exploiter. SoundCloud [était](https://soundcloud.com/) à l'origine la plateforme incontournable pour les musiciens professionnels en herbe, leur permettant de promouvoir gratuitement leur musique et de réseauter avec d'autres artistes du monde entier.  Bien que son activité principale reste l'industrie de la musique, au fil des années, SoundCloud est devenu une plate-forme attrayante pour le divertissement audio en général, y compris les podcasts et la diffusion d'informations.  Section 1.9 : Les éléphants dans la pièce – Spotify  Si l'on parle de partage de musique et de podcasts, il est impossible de ne pas mentionner Spotify.  Spotify est le service incontournable pour profiter d'une compilation sur mesure de votre genre musical préféré, de votre histoire préférée, de votre culture dominante, de vos recettes culinaires, etc., narrateur.  Section 1.10 : Les éléphants dans la pièce – iTunes  [iTunes est](https://www.itunes.com/) un service d'Apple Inc. L'application consiste en l'un des plus grands marchés numériques de musique.  Les utilisateurs peuvent stocker et organiser leur bibliothèque numérique par albums et chansons de manière très intuitive et conviviale.  Section 1.11 : Applications et services numériques pour lire des livres en ligne  Si vous êtes démodé et que vous ne souhaitez pas renoncer au plaisir de lire, voici une liste d'applications eBook à considérer :   * Application Kindle d'Amazon * Google Play Livres * Livres Apple * Barnes & Noble Coin * Livres Kobo * Libby * FBReader * KyBook * Lecteur complet * Lecteur PocketBook   **Unité 2 : Transfert d'argent numérique**  Section 2.1 : Les meilleures applications de paiement mobile pour 2021  En raison de la pandémie COVID, les nouvelles solutions de paiement sans contact ont connu une croissance exponentielle en 2020 et 2021 :    ***Google Pay est*** *le moyen simple et rapide de payer avec votre téléphone et d'accélérer le paiement dans les applications, les sites Web et dans les magasins. Il n'y a pas de limite de transaction maximale lorsque vous utilisez votre téléphone et votre carte. Vos informations de paiement sont également protégées par plusieurs couches de sécurité afin que vous puissiez payer en toute tranquillité d'esprit, à tout moment.*(la source:<https://pay.google.com/>)  ***PayPal*** *fournit un moyen simple et rapide d'envoyer et de demander de l'argent en ligne. Vous pouvez transférer de l'argent (à l'étranger) à votre famille, à vos amis, à des boutiques en ligne et à des sites d'enchères comme eBay. Si vous faites des achats en ligne et que vous voyez le logo PayPal sur le site Web du marchand, cela signifie que vous pouvez payer avec PayPal.*  *N'importe qui peut vous envoyer de l'argent en utilisant votre adresse e-mail. Votre adresse e-mail est liée à votre compte PayPal personnel. Vous recevrez une notification par e-mail chaque fois que vous recevrez un paiement et le paiement sera affiché sur votre compte.*  *L'ouverture d'un compte PayPal est gratuite. Des frais seront facturés en fonction du paiement que vous effectuez :*   * *Paiements personnels : les paiements aux amis et à la famille sont gratuits à condition que vous utilisiez votre solde PayPal ou votre compte bancaire pour envoyer ces paiements. Si vous utilisez votre carte de crédit, le destinataire se verra facturer les frais associés. Cependant, en tant qu'expéditeur, vous pouvez déclarer que vous paierez ces frais.* * *Paiements commerciaux : Si vous achetez un article, le destinataire (vendeur) se verra facturer les frais associés. Cliquez sur Frais en bas de n'importe quel compte PayPal pour un aperçu de ces frais.*(la source:[https://www.paypal.com)](about:blank)   ***Apple pay remplace*** *votre carte physique et vos espèces par un mode de paiement plus simple, plus sûr et plus privé, que vous soyez dans un magasin, en ligne ou que vous envoyiez de l'argent à vos amis ou à votre famille. C'est de l'argent, rendu moderne.*  *Apple Pay est simple à configurer. Ajoutez simplement votre carte de crédit ou de débit à l'application Wallet sur votre iPhone et vous êtes prêt à partir. Vous bénéficiez toujours de toutes les récompenses et avantages de votre carte, de sorte que vous ne manquerez aucun point ou miles durement gagnés.*  *Apple Pay est intégré à l'iPhone, à l'Apple Watch, au Mac et à l'iPad. Aucune application distincte à télécharger. Pas de processus compliqués à terminer. Pas de tracas.*(la source:<https://www.apple.com/apple-pay/>)  ***Samsung pay est*** *un système de paiement mobile qui vous permet d'utiliser votre smartphone pour payer dans les magasins du monde entier. De nos jours, il est courant que les gens aient leur smartphone à la main presque tout le temps, alors Samsung Pay leur permet de laisser leurs cartes en plastique derrière eux et d'utiliser également leur téléphone pour effectuer des paiements.*  *Samsung Pay n'est pas seulement gratuit, mais Samsung vous offre également des points de récompense pour l'utilisation de Samsung Pay pour les transactions. Ces points peuvent ensuite être échangés contre divers produits auprès de nombreux partenaires commerciaux officiels de Samsung Pay.*  *De plus, Samsung et ses partenaires bancaires organisent de temps en temps diverses promotions.*(la source:<https://www.samsung.com/in/support/mobile-devices/samsung-pay-what-is-it-where-is-it-and-how-to-use-it/>)  ***Application de trésorerie,*** *(bientôt disponible dans l'UE, gardez un œil dessus) est le moyen le plus simple d'envoyer de l'argent, de dépenser de l'argent, d'économiser de l'argent et d'acheter de la crypto-monnaie. Nous croyons qu'il est important de fournir à chacun l'accès à des services financiers importants afin qu'il puisse participer pleinement à l'économie. Voici comment cela fonctionne : 1. téléchargez l'application pour iPhone ou Android, 2. créez un compte Cash App, 3. connectez Cash App à votre compte bancaire, 4. ajoutez de l'argent à votre Cash App. Lorsque vous avez de l'argent dans Cash App, vous pouvez : envoyer de l'argent à des amis/parents, recevoir de l'argent d'amis/parents, payer des choses*(la source:<https://cash.app/help/us/en-us/6485-getting-started-with-cash-app>)  ***Venmo****(disponible uniquement aux États-Unis pour l'instant, parmi les plus grands acteurs du marché) rend l'envoi d'argent sûr, simple et social. Vous pouvez partager, connecter et partager des achats avec des amis. Venmo est l'endroit où votre argent trouve un sens. Conçu comme une plate-forme sociale peer-to-peer, un hub mobile pour gérer votre argent, afin que vous puissiez vous concentrer sur les moments. Des dépôts directs numériques aux cartes de débit et de crédit Venmo, Venmo vous offre la flexibilité et le contrôle nécessaires pour vous aider à gérer votre argent, à votre façon.*(la source:<https://venmo.com/resources/why-venmo/>)  **Unité 3 : Cadre DigComp**  Section 3.1 : Qu'est-ce que leCadre DigComp ?  Si vous avez l'impression qu'il est trop difficile pour vous de suivre toutes ces nouvelles technologies numériques, c'est probablement parce que vous n'avez peut-être pas de conseils tangibles qui vous soutiennent tout au long de votre numérisation.  Si tel est le cas, permettez-nous de vous présenter le Cadre DigiComp développé par le Centre commun de recherche de la Commission européenne. Le DigComp est le cadre de référence européen des compétences numériques.  Développée pour la première fois en 2013, la dernière version du DigComp (DigComp 2.1, 2017) répertorie un total de 21 compétences sous 5 domaines de formation d'intérêt.  Connaissance de l'information et des données & Communication et collaboration    …les deux premiers domaines de formation pourraient vous intéresser particulièrement. Ils incluent des compétences et des aptitudes qui peuvent vous aider à mieux naviguer dans l'écosystème numérique (par exemple, partager de savoureuses recettes de cuisine avec vos amis et votre famille, discuter en vidéo avec votre nièce au collège, etc.).  Le DigComp est également livré avec un modèle de compétence à 8 niveaux sur lequel vous pouvez compter pour (auto)évaluer vos progrès sur chacune des 21 compétences du DigComp (pages 12 à 13). | |
| Contenu en puces | |
| 1. Les industries du divertissement les plus populaires en ligne :  * pour les vidéos : YouTube, Prime Video, * pour les films : Netflix, Disney+, Apple TV, * pour la musique : Audible, SoundCloud, Spotify, iTunes * pour les livres : Amazon Kindle App, Google Play Books, Apple Books, Barnes & Noble Nook, Kobo Books, Libby, FBReader, KyBook, FullReader, PocketBook  1. Les applications de transfert d'argent numérique sont : PayPal, Apple Pay 2. DigComp est le cadre officiel de l'UE pour l'éducation et la formation des citoyens de l'UE sur les compétences numériques et la maîtrise de l'informatique. | |
| 5 entrées de glossaire | |
| n / A | |
| Bibliographie et autres références | |
| n / A | |
| Cinq questions d'auto-évaluation à choix multiples | 1) Prime Video, Netflix et Disney+ sont :   1. Les plus grandes plateformes de partage de vidéos 2. Les plus grandes bibliothèques musicales numériques 3. Les services incontournables pour les séries télévisées et films sur demande   Correct : C  2) Youtube :   1. Est une plateforme de partage de vidéos incorporée par Google 2. A été lancé sur le marché à la fin des années 2010 3. Est un concurrent direct de Soundcloud   Correct : A  3) Si vous recherchez des podcasts, vous devriez envisager de les regarder sur:   1. Disney+ 2. iTunes 3. Audible   Correct : C  4) Spotify :   1. Couvre le même marché que Soudcloud 2. Est le deuxième plus grand marché de musique numérique 3. A été acheté par Amazon   Correct : A  5) Le framework DigComp est :   1. Le règlement officiel de l'UE pour la vente en ligne 2. Le cadre officiel de l'UE pour les compétences numériques des citoyens de l'UE 3. Le cadre officiel de l'UE pour la cybersécurité et la confidentialité numérique   Correct : B |
| Matériel connexe | n / A |
| PPT associés | SOS Créativité\_IO3 CERCLE |
| Lien de référence | DigComp 2.1 :<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC106281>  Des liens vers les plateformes susmentionnées sont intégrés dans le texte. |
| Vidéo au format YouTube (le cas échéant) | n / A |