



ID DU PROJET : 2021-1-FR01-KA220-ADU-000035172

## **RAPPORT**

### **Évaluation de la qualité de la plateforme et des productions**

*Avertissement : Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Les informations et opinions présentées dans ce document sont celles de l'auteur ou des auteurs et ne reflètent pas nécessairement l'opinion officielle de la Commission européenne. Ni les institutions de l'Union ni aucune personne agissant en leur nom ne peuvent être tenues responsables de l'usage qui peut être fait des informations qui y sont contenues.*

# TABLE DES MATIERES

- 1. INTRODUCTION..... 3
- 2. APERÇU DE L'ÉVALUATION DE LA PLATEFORME ET DES PRODUCTIONS..... 3
- 3. COMMENTAIRES DES EXPERTS ..... 13
- 4. FEEDBACK DES GROUPES CONSULTATIFS STRATÉGIQUES NATIONAUX (NSAGs) ..... 15
- 5. CONCLUSION..... 16

## **1. INTRODUCTION**

Ce rapport sert de compilation et de résumé complet des preuves critiques recueillies au cours des activités pilotes menées tout au long du cycle de vie du projet Digiport. L'objectif principal de ce rapport est de fournir un compte rendu détaillé des idées, des résultats et des impacts précieux découlant des initiatives pilotes.

Les éléments probants présentés dans le présent rapport prennent diverses formes, y compris des citations de personnalités de premier plan, des témoignages, des entrevues avec des exemples clés et précis et des évaluations des répercussions ou des avantages sociaux, économiques et culturels qui ont résulté des activités pilotes.

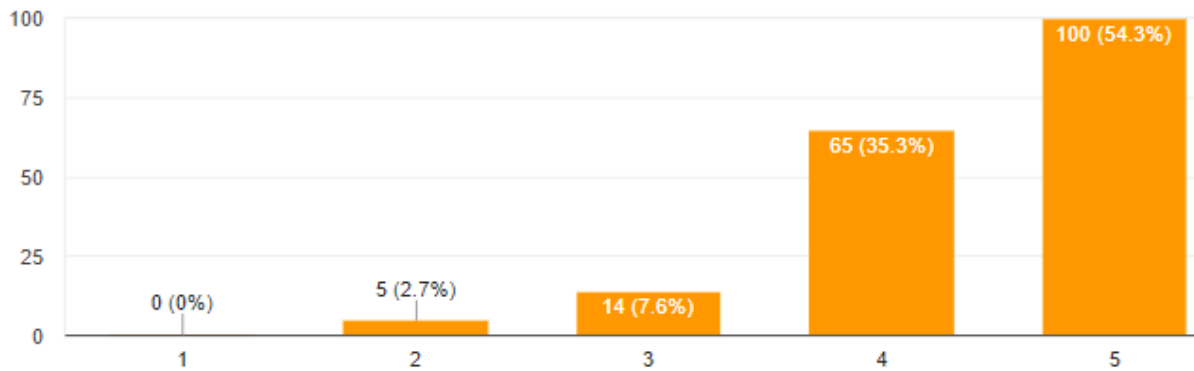
En synthétisant ces preuves, nous visons à offrir une vision claire et holistique des réalisations, des défis et des effets transformateurs des activités pilotes, en mettant en lumière leur importance dans le contexte plus large des objectifs du projet. Cette compilation de données probantes constitue une ressource cruciale pour les décideurs, les intervenants et les initiatives futures qui cherchent à tirer parti des réussites du projet et à tirer des leçons de ses expériences.

## **2. APERÇU DE L'ÉVALUATION DE LA PLATEFORME ET DES PRODUCTIONS**

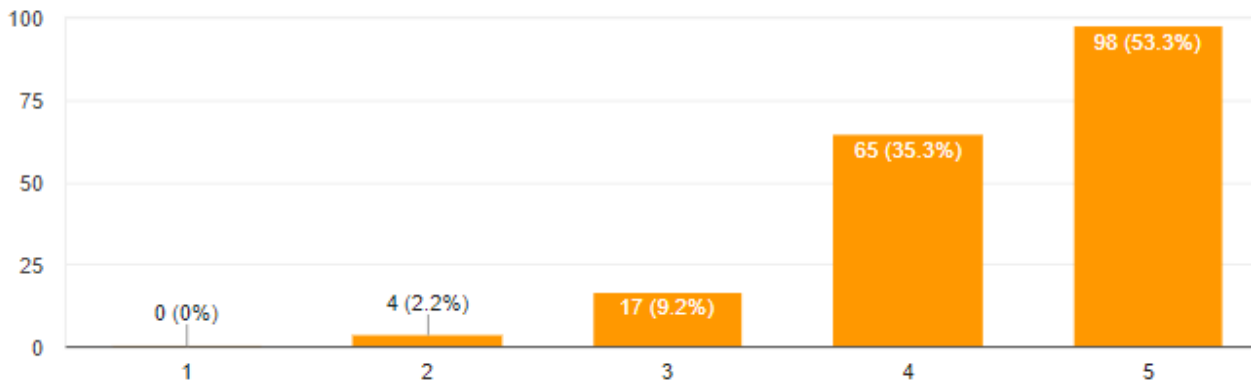
### **2.1 STRUCTURE DU COURS**

Au total, 180 participants de divers pays partenaires du projet ont rempli le questionnaire d'évaluation, dont la France, l'Italie, la Grèce, l'Irlande, la Bulgarie et Chypre.

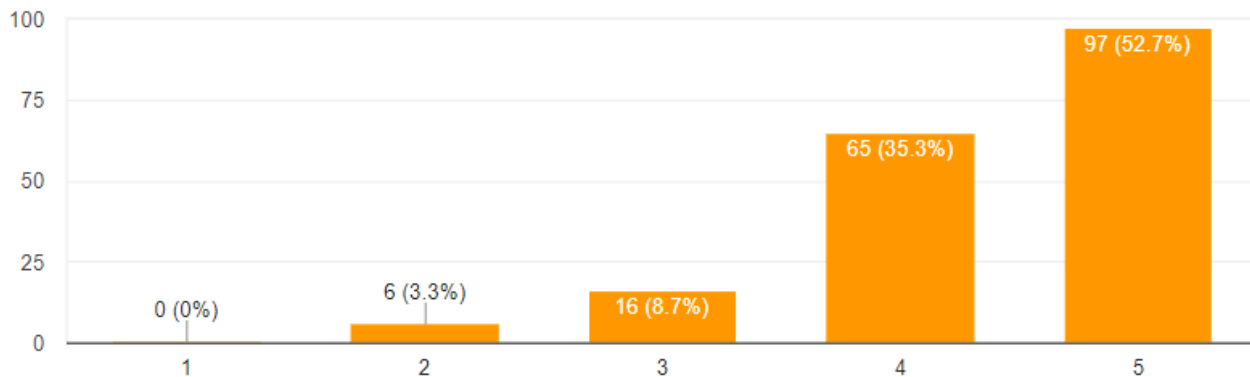
Sur 180 répondants, 165 (89,6%) ont convenu que le programme se déroule logiquement, 14 (7,6%) répondant modérément et seulement 5 (2,7%) exprimant un faible niveau de satisfaction.



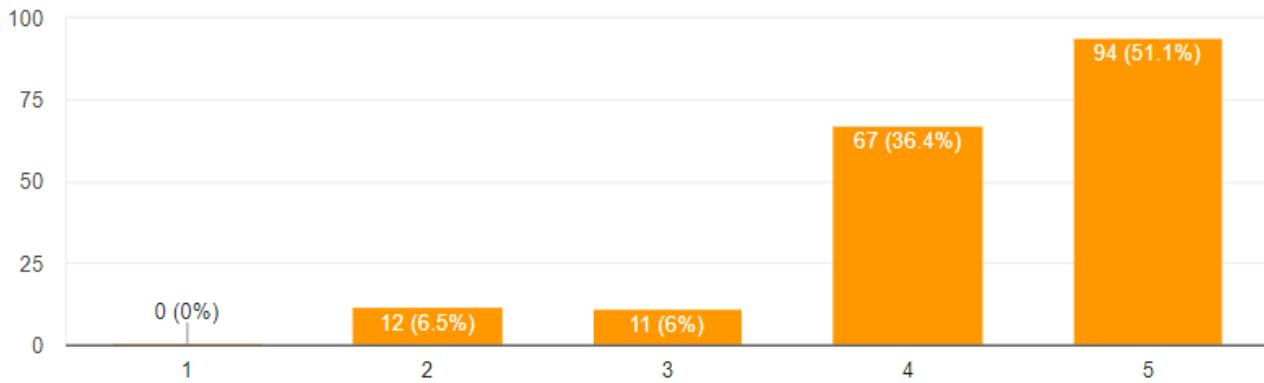
163 répondants (88,6 %) ont convenu que le contenu est présenté clairement, 17 (9,2 %) ont fourni une réponse modérée et seulement 4 (2,2 %) ont exprimé un faible niveau de satisfaction.



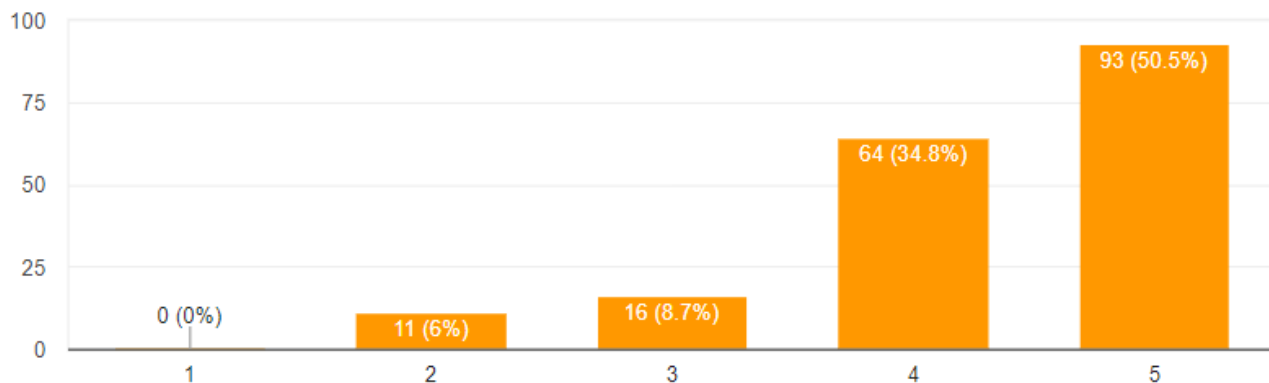
162 participants (88 %) ont trouvé le contenu/module pertinent, tandis que 16 (8,7 %) ont donné une évaluation plus modérée, et seulement 6 (3,3 %) ont exprimé un degré de satisfaction inférieur.



161 participants, la majorité (87,5 %) croyaient que les activités étaient bénéfiques pour l'acquisition de nouvelles compétences, tandis que 11 (6 %) ont exprimé une opinion plutôt neutre et seulement 12 (6,5 %) ont exprimé un niveau de satisfaction inférieur.

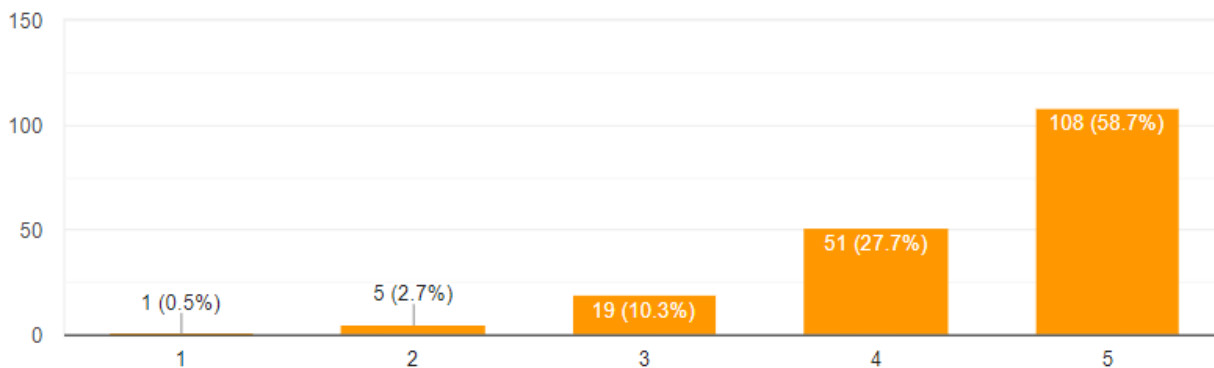


157 participants (85,3 %) considéraient que les ressources supplémentaires et les liens externes fournis étaient précieux, tandis que 16 (8,7 %) avaient une perspective plutôt neutre et seulement 11 (6 %) affichaient un degré de satisfaction inférieur.

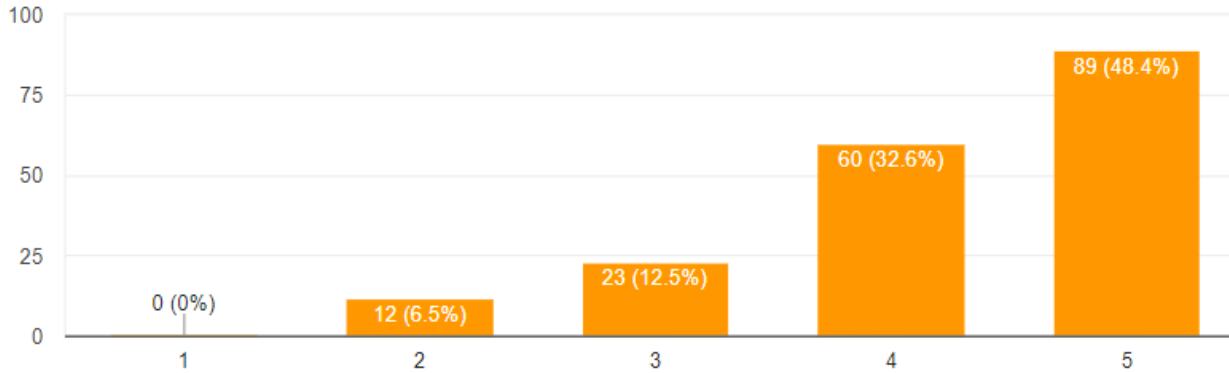


## 2.2 SUR LES ASPECTS TECHNIQUES DE LA PLATEFORME

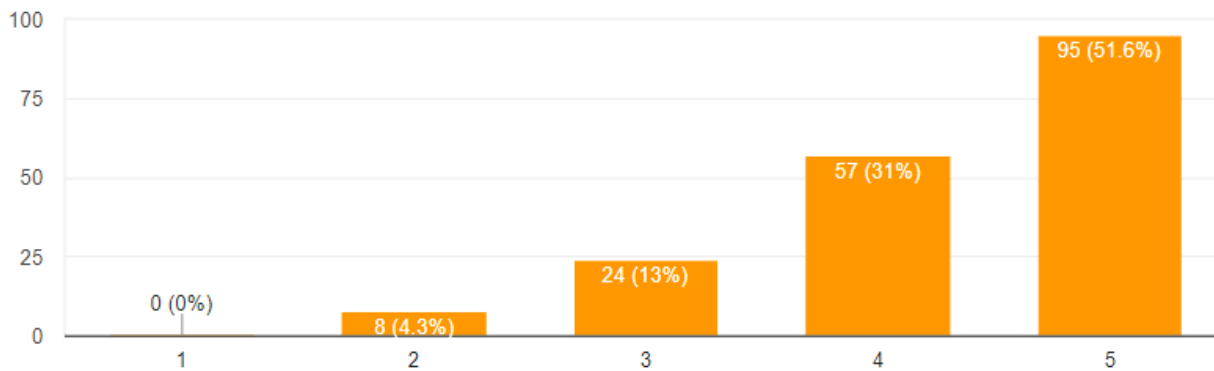
En ce qui concerne la facilité d'utilisation et de navigation dans la plateforme, 159 (86,4 %) participants ont fourni des commentaires positifs, tandis que 19 (10,3 %) avaient une perspective plutôt neutre et seulement 5 (2,7 %) ont exprimé un degré de satisfaction inférieur.



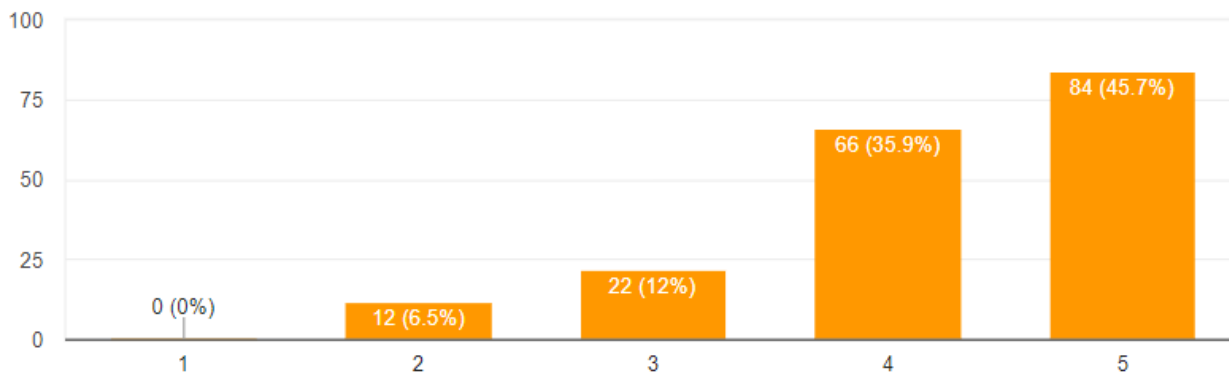
En ce qui concerne le temps consacré à la plateforme et à ses diverses activités/composantes, 149 (81 %) participants ont donné des commentaires positifs, tandis que 23 (12,5 %) avaient une opinion plutôt neutre et 12 (6,5 %) ont indiqué un niveau de satisfaction inférieur.



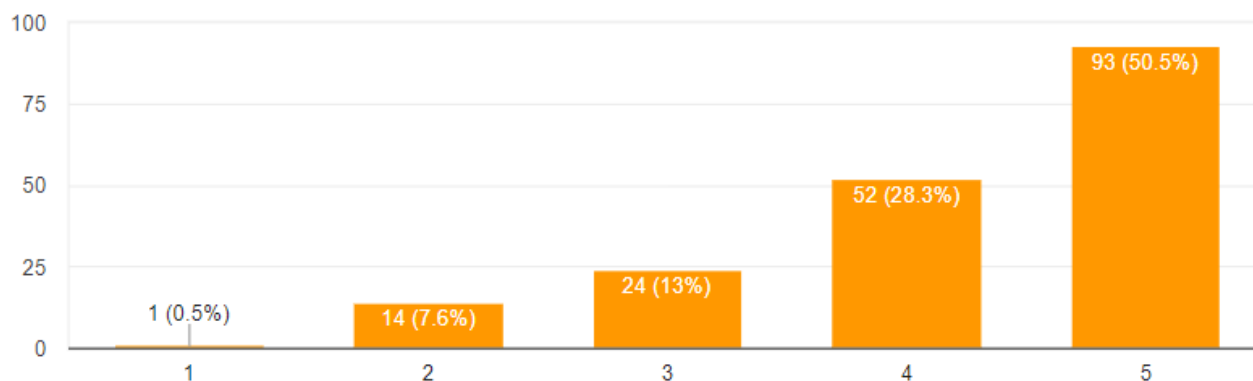
En ce qui concerne la facilité de saisie de nouvelles données ou informations, 152 (82,6 %) participants ont fourni des commentaires positifs, tandis que 24 (13 %) avaient une perspective plutôt neutre et 8 (4,3 %) ont exprimé un degré de satisfaction plus faible.



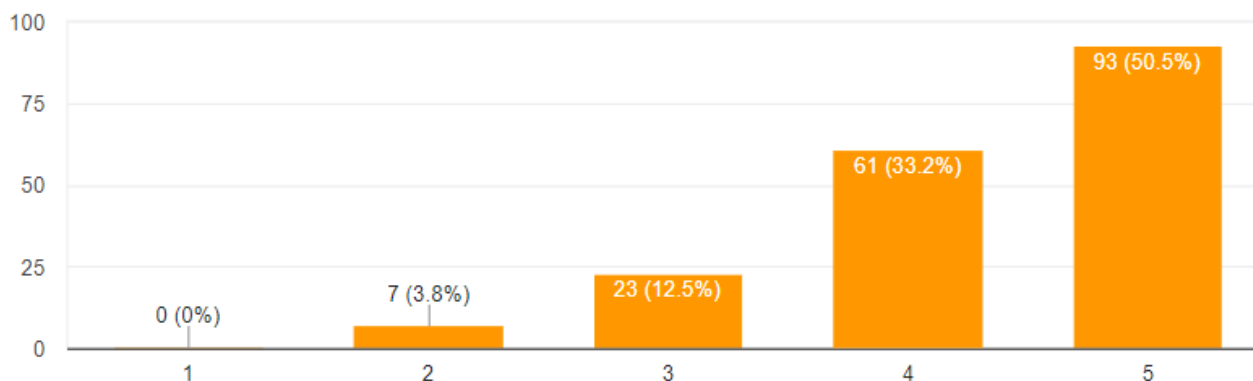
150 participants, la majorité (81,6 %) ont trouvé la structure générale et l'esthétique de la plateforme excellentes, tandis que 22 (12 %) avaient une opinion plutôt neutre et 12 (6,5 %) ont exprimé un niveau de satisfaction inférieur.



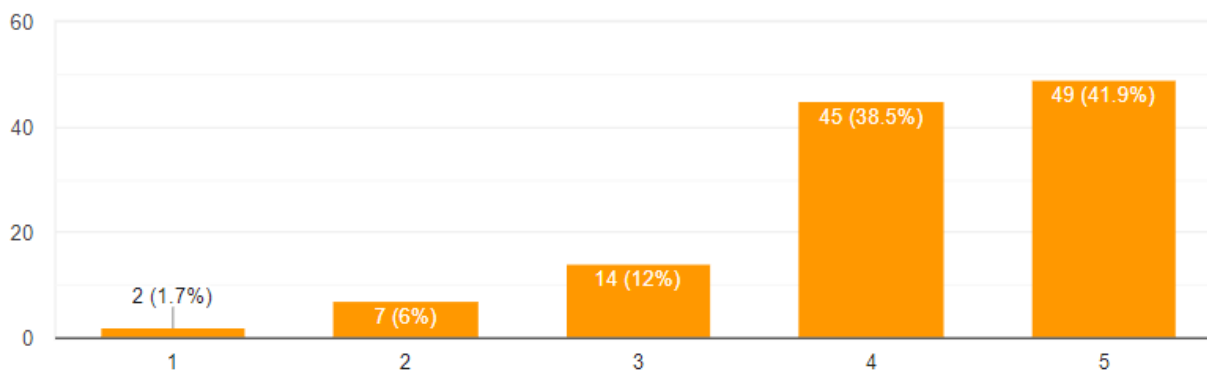
145 participants, la plupart (78,8 %) étaient très satisfaits de la connexion ou du chargement des composantes et/ou de leurs pages, tandis que 24 (13 %) avaient une perspective plutôt neutre et 14 (7,6 %) ont indiqué un degré de satisfaction plus faible.



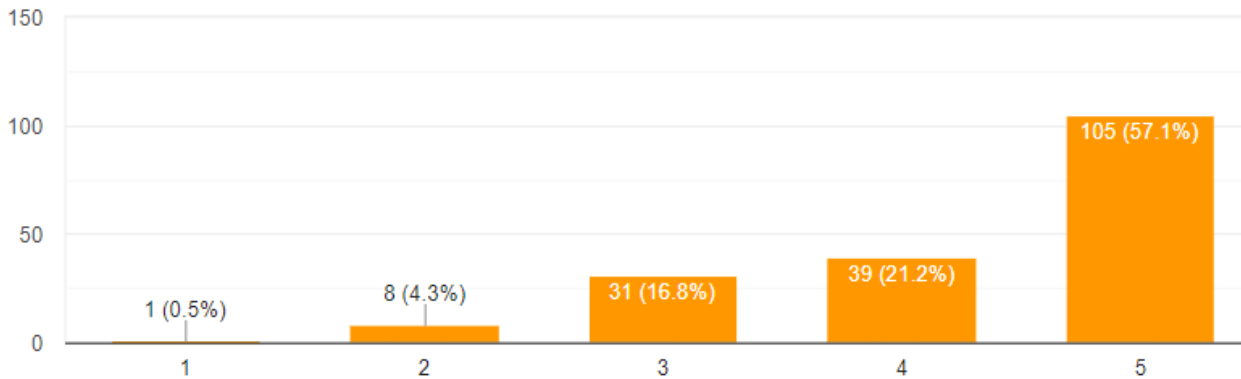
En ce qui concerne le niveau auquel la plateforme en ligne DiGiPORT répond aux attentes et aux besoins personnels des participants, 154 participants, la majorité (83,7 %), étaient très satisfaits de la connexion/chargement des composantes et/ou de leurs pages, tandis que 23 (12,5 %) avaient une perspective plutôt neutre et 7 (3,8 %) ont indiqué un degré de satisfaction plus faible.



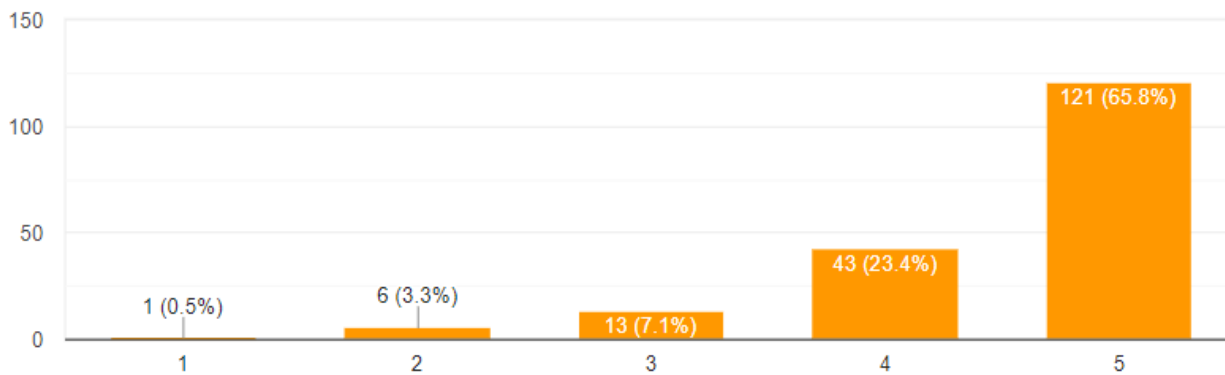
Sur 117 répondants, dont 30 ont créé leur propre boutique éphémère, la majorité, 94 (80,4 %), a convenu que les boutiques éphémères étaient faciles à créer, tandis que 14 (12 %) avaient une perspective plutôt neutre et 9 (7,7 %) ont indiqué un degré de satisfaction plus faible.



144 participants, la majorité (78,3 %), ont convenu que les forums sont un outil précieux de coopération, tandis que 31 (16,8 %) avaient une perspective plutôt neutre et 9 (4,8 %) ont indiqué un degré de satisfaction plus faible.



163 participants, la plupart (89,2 %) se sont dits satisfaits du niveau de soutien technique reçu, tandis que 13 (7,1 %) avaient un point de vue plutôt neutre et 7 (3,8 %) ont déclaré un degré de satisfaction plus faible.



### 2.3 Aperçu des suggestions visant à améliorer l'exécution du programme

**Interactivité accrue** : De nombreux participants recommandent d'intégrer davantage d'éléments interactifs dans le programme. Cela comprend des ateliers virtuels, des webinaires en direct et d'autres activités qui permettent aux artistes de s'engager activement avec le contenu et les instructeurs, offrant ainsi une expérience d'apprentissage plus immersive.

**Collaboration entre artistes** : Plusieurs participants suggèrent de créer plus d'opportunités de collaboration entre artistes pendant le cours. Cela pourrait favoriser un sentiment de communauté et permettre l'échange d'idées et d'expériences.



**Expériences virtuelles immersives :** Il est proposé d'introduire des expériences virtuelles immersives telles que des ateliers interactifs et des visites virtuelles à 360 degrés d'espaces artistiques pour rendre l'environnement d'apprentissage plus attrayant.

**Masterclasses d'experts:** Il est recommandé d'inviter des experts de l'industrie à animer des masterclasses et à partager des idées pratiques pertinentes pour le marché de l'art actuel et les tendances. Cela pourrait fournir des connaissances précieuses sur le monde réel.

**Plus d'exercices pratiques :** Certains participants ont exprimé le souhait d'avoir plus d'exercices pratiques dans le programme pour appliquer les connaissances acquises.

**Exemples spécifiques :** Il est recommandé de fournir des exemples plus spécifiques liés aux secteurs de la culture et de la création afin de rendre le contenu plus pertinent.

**Ventes et réseautage :** Les participants expriment leur intérêt à en apprendre davantage sur les compétences en vente, le réseautage et le marketing dans le contexte de l'industrie de l'art.

**Introduction et feuille de route:** Fournir une meilleure introduction à la motivation du cours et une feuille de route pour l'ensemble du processus est suggéré pour aider les participants à comprendre la structure du programme.

**Divisions des chapitres :** Diviser les sujets principaux en chapitres et fournir des informations plus détaillées et ponctuelles dans ces chapitres pourrait améliorer l'expérience d'apprentissage.

**Contenu plus spécifique:** Il est recommandé de rendre le contenu plus spécifique aux stratégies et à la dynamique artistiques, car certains modules sont perçus comme trop généraux.

**Motivation et connexion:** Fournir des objectifs clairs et une introduction globale au programme, ainsi que des leçons de connexion, peut améliorer la cohérence du programme.

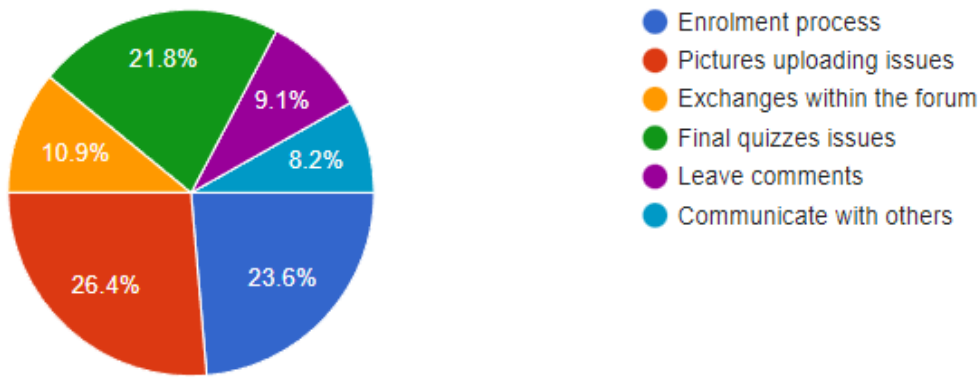
**Réduire la surcharge d'information :** Certains participants estiment qu'il y a trop d'information à traiter et suggèrent de rationaliser le contenu.

**Diviser les modules longs :** Les modules longs pourraient être divisés en segments plus courts et plus ciblés pour améliorer la compréhension.

**Ateliers en personne :** Certains participants expriment une préférence pour les ateliers en personne plutôt que pour l'apprentissage en ligne.

En résumé, les suggestions couvrent divers aspects, notamment l'interactivité, l'aspect pratique, la spécificité et les contributions d'experts, afin d'améliorer l'efficacité globale du programme et sa pertinence pour les artistes.

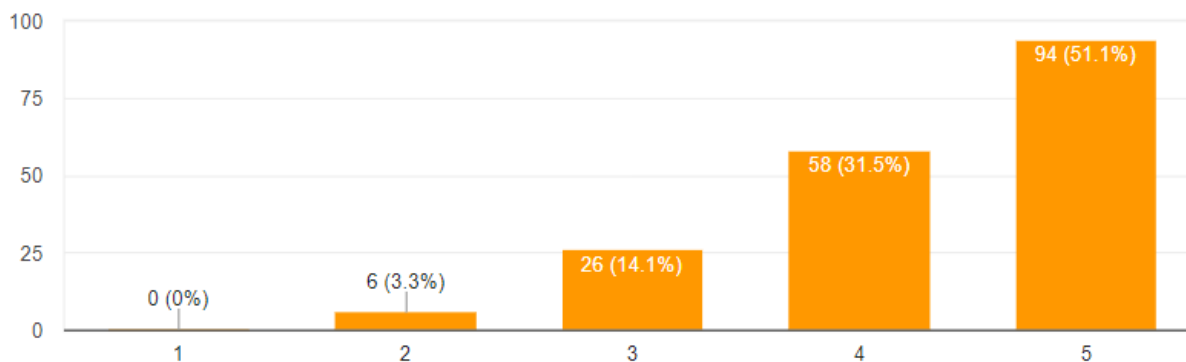
## 2.4. QUESTIONS NÉGLIGÉES



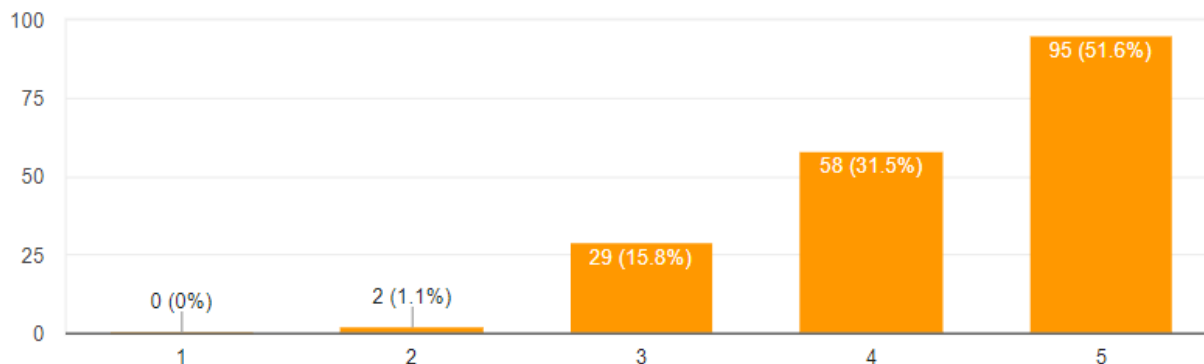
De nombreux participants se sont dits satisfaits de la plateforme et n'ont rencontré aucune difficulté. Cependant, leurs commentaires ne doivent pas être négligés car ils mettent en évidence les aspects positifs. Néanmoins, certains problèmes ont été identifiés, tels que les pages individuelles des artistes prenant plus de temps à charger, indiquant des problèmes d'optimisation potentiels, et des difficultés à passer d'une langue à l'autre sur la plate-forme, ce qui pourrait entraver l'expérience utilisateur. Les participants ont également mentionné les problèmes liés aux images, suggérant que cet aspect pourrait nécessiter une attention ou des éclaircissements supplémentaires. Ces problèmes négligés fournissent des informations précieuses sur les améliorations potentielles pour la plate-forme, notamment l'amélioration de la prise en charge linguistique, le téléchargement d'images et l'optimisation des temps de chargement.

## 2.5. EXPÉRIENCE D'APPRENTISSAGE

La majorité, soit 152 participants (82,6 %) se sont dits satisfaits de l'exhaustivité du contenu, tandis que 26 (14,1 %) avaient une perspective plutôt neutre et 6 (3,3 %) ont déclaré un degré de satisfaction plus faible.



153 participants (83,1 %) ont trouvé l'évaluation de fin de module appropriée, tandis que 29 (15,8 %) avaient une opinion plutôt neutre et seulement 2 (1,1 %) ont indiqué un niveau de satisfaction inférieur.



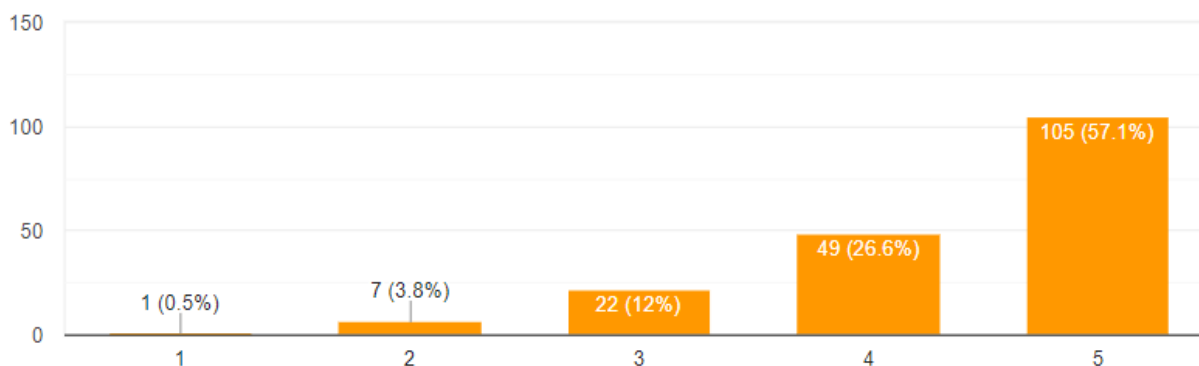
## 2.6 Liste des façons d'améliorer l'expérience d'apprentissage

Les participants ont fourni des informations précieuses sur l'amélioration de l'expérience d'apprentissage avec des suggestions telles que l'interactivité accrue, des projets d'application pratiques, la révision des PDF pour inclure moins de texte et plus d'infographies pour une meilleure compréhension, l'intégration d'exemples réels et la création de contenu plus court et plus artistique.

Les commentaires des participants soulignent l'importance de l'interactivité, de la praticité et de la diversité du contenu pour améliorer l'expérience d'apprentissage.

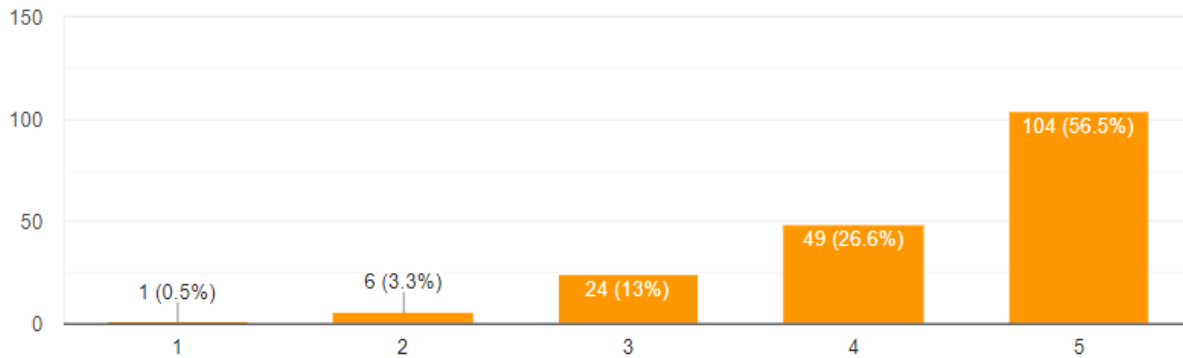
## 2.7 IMPACT SOCIAL, ÉCONOMIQUE ET CULTUREL DE LA PLATEFORME

154 participants, la majorité (83,7 %) ont indiqué que la plateforme électronique facilite efficacement le réseautage et la collaboration entre les personnes des secteurs créatif et culturel, tandis que 22 (12 %) avaient une perspective plutôt neutre et 8 (4,3 %) ont indiqué un niveau de satisfaction inférieur.

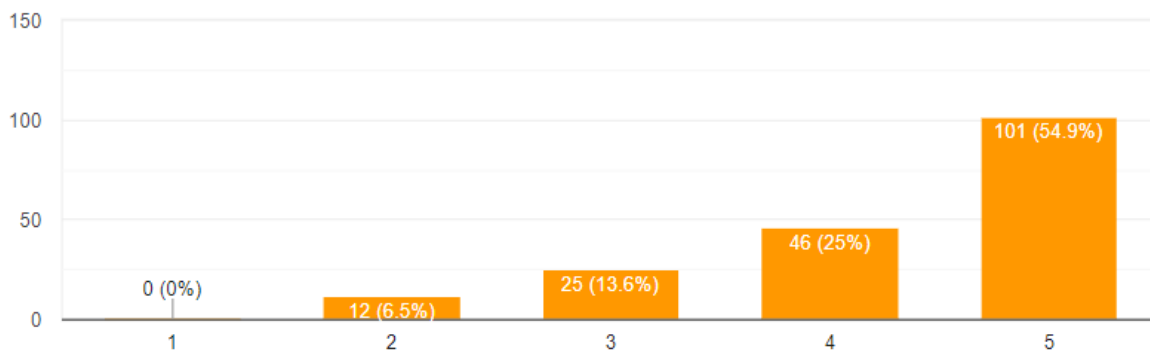


153 participants, la majorité (83,1 %) ont convenu que la plateforme électronique fournit aux participants des compétences et des connaissances pratiques qui améliorent leurs perspectives

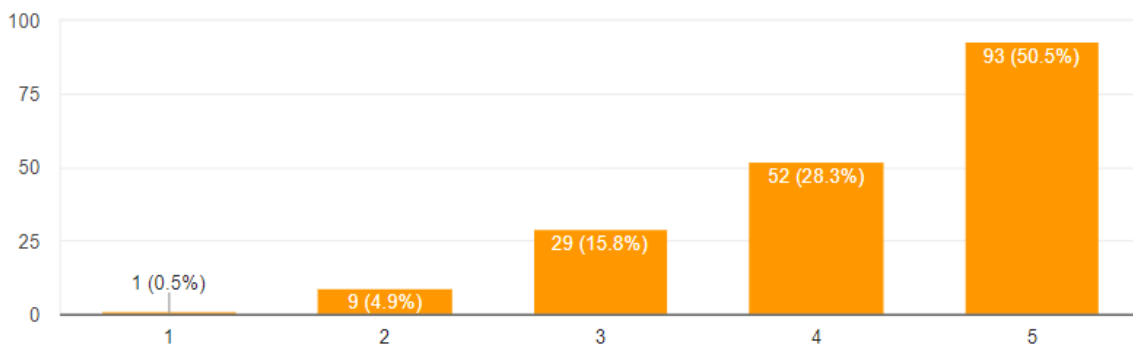
professionnelles dans les secteurs créatif et culturel, tandis que 24 (13 %) avaient une perspective plutôt neutre et 7 (3,8 %) ont exprimé un niveau de satisfaction inférieur.



En ce qui concerne la plateforme électronique favorisant la pensée entrepreneuriale et encourageant les participants à poursuivre des projets ou des initiatives novateurs, 147 participants, la majorité (79,9 %), étaient très satisfaits, tandis que 25 (13,6 %) avaient un point de vue plutôt neutre et 12 (6,5 %) ont indiqué un degré de satisfaction plus faible.



En ce qui concerne le rôle de la plateforme dans l'amélioration de la compréhension par les participants de l'importance culturelle et de la valeur des activités créatives et culturelles, 145 participants, la majorité (78,8%), ont exprimé un niveau élevé de satisfaction. Par ailleurs, 29 (15,8 %) avaient un point de vue plutôt neutre et 10 (5,4 %) ont déclaré un degré de satisfaction plus faible.



## **2.8 Aperçu des commentaires des participants sur la manière dont la plateforme Digiport a eu un impact positif sur le secteur créatif et culturel en termes d'aspects sociaux, économiques ou culturels.**

Les participants estiment que la plate-forme électronique a eu un impact positif sur le secteur créatif et culturel de diverses manières. Ils ont souligné que la plateforme offre aux artistes la possibilité de vendre leurs œuvres, contribuant ainsi à la croissance économique. En outre, il encourage les activités artistiques et économiques dans le secteur culturel. La plateforme est considérée comme un espace où une communauté d'arts visuels peut se développer, influençant positivement tous les aspects du secteur culturel. De plus, sa gratuité est considérée comme un atout important, permettant aux artistes d'acquérir des compétences entrepreneuriales et numériques. La plate-forme est considérée comme complète et utile pour les artistes, les aidant à passer à l'action et à se connecter avec d'autres artistes européens.

En outre, les participants ont mentionné que la plate-forme électronique offre un accès plus large à un public mondial, stimulant les opportunités économiques et facilitant les échanges culturels. Il permet aux artistes de présenter leur travail à une clientèle plus large dans le monde entier, ce qui entraîne une visibilité accrue et des gains financiers. La plateforme encourage également les collaborations entre artistes de différents horizons culturels, favorisant la compréhension interculturelle et diverses expressions artistiques.

Les participants ont souligné l'impact positif potentiel de la plateforme sur divers secteurs, notamment la promotion de l'inclusion, l'élargissement des opportunités économiques, la facilitation des échanges interculturels et la promotion d'un paysage créatif plus inclusif. Ils croient que la plate-forme stimulera l'intérêt des grandes entreprises, influencera positivement de nombreux secteurs et offrira plus d'opportunités aux artistes. Il devrait fournir une plate-forme aux artistes sous-représentés pour présenter leur travail à un public mondial, permettant des ventes en ligne et des boutiques éphémères virtuelles pour une génération de revenus accrue.

En résumé, les participants considèrent la plateforme électronique comme un outil précieux permettant aux artistes de se connecter, de promouvoir leur travail et de collaborer avec leurs pairs, contribuant ainsi à la croissance et au développement du secteur créatif et culturel sous divers aspects.

## **3. COMMENTAIRES DES EXPERTS**

Au total, huit professionnels du secteur de la création et des arts ont participé aux entretiens. Ces professionnels occupaient des titres d'emploi tels que professeur d'art, spécialiste du marketing numérique, gestion de communauté, créateur / concepteur Web, organisateur / créateur d'événements, psychologue / artiste, formateur, spécialiste des ressources humaines et gestionnaire / concepteur de projet. Ils venaient de divers pays, dont la France, la Bulgarie, l'Italie, l'Irlande, la Grèce et Chypre.

### **Avantages pour le public cible DIGIPORT :**

Les participants ont reconnu plusieurs avantages pour le public cible de DIGIPORT, notamment :

- L'occasion pour les artistes d'exposer et de promouvoir leurs créations.
- Développement de compétences commerciales pour mettre en relation les acheteurs avec les créateurs.
- Motivation des artistes à faire progresser leur travail.
- Une formation gratuite à l'image du monde professionnel contemporain

### **Améliorer les compétences entrepreneuriales et numériques :**

Les participants ont constaté que la plateforme DIGIPORT améliore efficacement les compétences entrepreneuriales et numériques. Voici quelques-uns des commentaires formulés :

- Accessibilité et profondeur du contenu.
- Concentrez-vous sur des sujets actuels et pertinents.
- Précieux dans le marketing, la gestion des médias sociaux et les outils de communication.
- Couverture complète de sujets et de compétences importants.

### **Réseautage et soutien à l'entrepreneuriat :**

Les participants ont généralement estimé que la plateforme fournit des outils et des ressources adéquats pour le réseautage et les efforts entrepreneuriaux. Voici quelques-uns des commentaires formulés :

- Possibilité pour le groupe cible de partager ses œuvres.
- Apprendre à mettre en place et à promouvoir leur travail.
- Agrégation d'informations importantes et pertinentes.
- Servir de lien entre les artistes et leur public.

### **Recommandations d'amélioration :**

Bien que la plupart des participants aient été satisfaits de la plateforme, certains avaient des suggestions :

- Organiser des campagnes promotionnelles pour les pop-up stores pour gagner plus de traction.
- Fournir des conseils sur la création de portfolios et suggérer une bibliographie du système artistique.
- Reconnaître les limites raisonnables des offres.
- Encourager l'expérimentation et le réseautage entre les professionnels de la création.
- Étendre la portée de la plateforme à un public plus large et plus diversifié.

### **Satisfaction globale :**

Dans l'ensemble, les participants se sont dits satisfaits de la plateforme de contenu en ligne DIGIPORT, soulignant ses points forts comme suit :

- Rapprocher les artistes des amateurs d'art.
- Efforts pour connecter les artistes en utilisant la communication moderne.
- Contenu complet et accessible.
- Interface conviviale.

#### **Points les plus faibles :**

Les participants ont mentionné certains domaines à améliorer :

- Participation limitée au forum.
- Les faiblesses potentielles doivent être identifiées et corrigées au fil du temps.

#### **Témoignages :**

*« Cette plateforme est une belle opportunité pour les artistes qui débutent leur carrière, ainsi que pour ceux qui veulent développer leurs compétences professionnelles, enrichir leurs connaissances et compétences en entrepreneuriat et en compétences numériques, et ainsi enrichir leurs opportunités de carrière et leur satisfaction ! »*

*« La plateforme permet aux artistes de partager leur travail sans restriction à travers le monde. Cette exposition internationale peut augmenter considérablement la portée et l'audience d'un professionnel du secteur créatif. Il donne aux créateurs la possibilité de présenter leurs compétences à un public plus large et plus varié, ce qui pourrait donner lieu à de nouvelles opportunités, à de nouveaux partenariats et à de nouvelles ventes.*

Ces témoignages reflètent les expériences positives et le soutien à la plate-forme de contenu en ligne DigiPort, soulignant sa valeur dans l'amélioration des compétences, l'élargissement des connaissances et l'offre d'opportunités aux artistes et aux professionnels de la création.

En résumé, les participants de diverses professions et pays ont trouvé la plateforme Digiport bénéfique pour les artistes et les particuliers intéressés à découvrir des œuvres d'art. Ils ont apprécié ses efforts pour améliorer les compétences entrepreneuriales et numériques, faciliter le réseautage et rendre l'art plus accessible. Bien qu'il y ait eu quelques suggestions d'amélioration, la satisfaction globale à l'égard de la plateforme était évidente.

#### **4. FEEDBACK DES GROUPES CONSULTATIFS STRATÉGIQUES NATIONAUX (NSAGs)**

Les commentaires des pays partenaires mettent en évidence plusieurs points clés concernant la plateforme en ligne Digiport :

**Pertinence pour les jeunes artistes :** Les participants ont fait l'éloge de la pertinence de la plateforme pour les jeunes artistes, leur offrant des occasions d'améliorer leurs compétences entrepreneuriales et numériques tout en présentant leurs œuvres d'art.

**Commentaires positifs sur la fonctionnalité:** La fonctionnalité de la plate-forme a reçu des commentaires positifs, les utilisateurs la trouvant facile à utiliser. Le processus de création de compte était simple et la saisie des données était considérée comme simple.

**Suggestions d'esthétique et de conception:** Bien que la fonctionnalité de la plate-forme ait été bien accueillie, l'esthétique et le design ont été critiqués pour être basiques et pas assez engageants, en particulier pour les artistes. Les participants ont suggéré d'ajouter plus de couleurs et d'esthétique pour améliorer l'attrait visuel de la plateforme.

**Vitesse et stabilité recommandées :** La vitesse et la stabilité de la plateforme ont été saluées, contribuant à une expérience utilisateur fluide.

**Avantages potentiels reconnus :** Dans l'ensemble, les participants étaient d'avis que la plateforme a le potentiel de répondre aux attentes et aux besoins de ses utilisateurs, en particulier les artistes et les professionnels du secteur créatif.

**Améliorations de la convivialité proposées :** Les commentaires comprenaient des suggestions d'améliorations de la convivialité, telles que l'amélioration de la mise en page, des schémas de couleurs et de la clarté de la langue. Ces améliorations visent à améliorer l'expérience utilisateur globale.

**Préoccupations en matière d'accessibilité :** Certaines préoccupations ont été soulevées au sujet de l'accessibilité, les utilisateurs signalant des problèmes liés aux pages de pourriels et à la redirection de la plateforme. Il a été recommandé d'assurer un fournisseur d'hébergement fiable et sécurisé pour résoudre ce problème.

En résumé, les commentaires soulignent la fonctionnalité de la plateforme et les avantages potentiels pour les artistes et le secteur créatif. Cependant, il existe un besoin évident d'améliorer l'esthétique, l'accessibilité et la conception de l'interface utilisateur pour améliorer l'attrait général de la plate-forme et l'expérience utilisateur.

## 5. CONCLUSION

En conclusion, les commentaires de 180 participants du secteur créatif, de professionnels de haut niveau et de groupes consultatifs stratégiques nationaux représentant divers pays partenaires du projet, dont la France, l'Italie, la Grèce, l'Irlande, la Bulgarie et Chypre, reflètent un niveau élevé de satisfaction à l'égard de la plate-forme électronique. Dans différents aspects du programme, la majorité des participants ont exprimé leur satisfaction, indiquant que la structure, la clarté du contenu, la pertinence et les activités d'apprentissage du programme répondaient à leurs attentes.



En ce qui concerne les aspects techniques de la plateforme, les participants l'ont généralement trouvée conviviale, avec des commentaires positifs sur la facilité d'utilisation, le temps consacré aux activités et la saisie de nouvelles données. La plupart des participants étaient satisfaits de la structure générale et de l'esthétique de la plateforme, ainsi que de la vitesse de connexion et de chargement.

Les suggestions d'amélioration du programme comprenaient le renforcement de l'interactivité, l'encouragement de la collaboration entre les artistes, la fourniture d'expériences virtuelles immersives, l'intégration de masterclasses d'experts, y compris des exercices plus pratiques, et l'offre de contenus plus spécifiques liés aux stratégies et dynamiques artistiques. Ces suggestions visent à améliorer encore l'efficacité et la pertinence du programme pour les artistes.

En outre, certains participants ont identifié des problèmes liés au téléchargement d'images, aux temps de chargement des pages individuelles des artistes et aux difficultés à passer d'une langue à l'autre sur la plate-forme, suggérant des domaines d'optimisation et d'amélioration potentiels.

Dans l'ensemble, les participants ont souligné l'impact positif de la plate-forme électronique sur le secteur créatif et culturel, y compris la croissance économique, le développement d'une communauté du secteur créatif et l'augmentation des opportunités pour les artistes et le secteur créatif en général. La plateforme a été considérée comme un outil précieux pour le réseautage, la collaboration et le développement des compétences, avec le potentiel de stimuler l'intérêt des grandes entreprises et de promouvoir l'inclusion dans le paysage créatif. Les commentaires soulignent le rôle de la plate-forme dans la promotion d'un secteur créatif et culturel florissant avec divers avantages sociaux, économiques et culturels.