

DiGiPort

Création de contenu numérique



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



AGITATEUR NUMÉRIQUE
DEPUIS 1999



**CITIZENS
IN POWER**



ASSOCIATION HEXAGONALE
de l'Innovation Sociale et de l'Éducation



innovation hive



Фондация на бизнеса за образованието

Partenariat



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sommaire



1. Introduction
2. Objectifs d'apprentissage
3. Théorie
 - Qu'est-ce qu'un contenu ?
 - Qu'est-ce qu'un contenu numérique ?
 - Pourquoi créer du contenu numérique ?
 - Importance de la création de contenu
 - Processus de développement du contenu
 - Systèmes d'intelligence artificielle (IA) dans la création de contenu numérique
 - Développement du contenu numérique et accessibilité numérique
 - Comment développer un contenu numériquement accessible
 1. Loi européenne sur l'accessibilité
 2. Convention des Nations unies sur les personnes handicapées
 3. Contenu de réalité virtuelle (VR) et de réalité augmentée (AR)
4. Exemples et bonnes pratiques
5. Quiz
6. Références



1. Introduction



- Le module "Création de contenu numérique" fournira tout d'abord une introduction à ce qu'implique le contenu numérique et aux types de contenu numérique qui existent, ainsi qu'à l'importance de la création de contenu numérique pour les acteurs du secteur créatif et culturel
- L'importance de la création de contenu numériquement accessible sera présentée comme un moyen d'ouvrir votre travail à un plus grand nombre de personnes, indépendamment de leurs capacités.
- L'utilisation de logiciels d'intelligence artificielle sera abordée comme une méthode permettant de produire et de gérer de manière cohérente une certaine quantité de contenu numérique.
- Les technologies de réalité virtuelle (RV) et de réalité augmentée (RA) sont explorées en tant que moyens alternatifs de faire l'expérience du contenu dans des mondes virtuels et physiques.



2. Objectifs d'apprentissage



Comprendre ce qu'est un contenu numérique et les différentes formes qu'il peut prendre.



Reconnaître l'importance et les avantages de la création de contenu numérique, en particulier pour les entreprises, les organisations et les individus dans les industries culturelles et créatives.



2. Objectifs d'apprentissage



Acquérir des connaissances sur l'accessibilité numérique et être capable de créer un contenu numérique accessible à tous, quelles que soient leurs capacités.



Reconnaître l'intérêt de l'utilisation des technologies d'Intelligence Artificielle (IA) pour aider à la création de contenu numérique.



3. Théorie

Qu'est-ce qu'un contenu ?

- C'est quelque chose qui doit être livré et/ou exprimé par le biais d'une forme de support.
- Par exemple :
 - un discours
 - un écrit
 - des publicités
 - une publication
 - etc.
- Parmi les formes les plus courantes de création de contenu figurent la maintenance et la mise à jour de sites web, la photographie, la vidéographie, les blogs, les comptes de médias sociaux, ainsi que l'édition et la diffusion de médias numériques.



3. Théorie

Qu'est-ce qu'un contenu numérique ? (1/2)

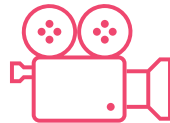
- Le contenu numérique est synonyme de média numérique - il s'agit essentiellement de tout type de données existant sous forme numérique.
- Les informations qui peuvent être téléchargées ou distribuées sur des supports électroniques (par exemple, une chanson Spotify, un livre électronique, etc.)
- Par exemple :
 - Les résultats de la recherche en ligne qui apparaissent après une navigation sur l'internet.
 - Les articles qui vous guident dans la réalisation d'une recette.
 - Les tutoriels vidéo pour le montage de vidéos sur Adobe Photoshop



3. Théorie

Qu'est-ce qu'un contenu numérique ? (2/2)

- Tout ce qui peut être publié sur l'internet (image, vidéos, audio, texte, application).



- Le contenu numérique peut être stocké sur Internet dans un certain nombre de formats de fichiers numériques (.pdf, .jpg, .jpeg, .avi, .wav, .html, etc.).



3. Théorie

Le Pew Research Centre (Lenhart, Fallows et Horrigan, 2004) a déclaré que la création de contenu en ligne est :

"Le matériel que les gens apportent au monde en ligne"



3. Théorie

Pourquoi créer du contenu numérique ? (1/2)

- Au cours des dernières décennies, depuis l'avènement de l'internet et du World Wide Web, les contenus numériques ont envahi nos écrans.
- La création de plateformes de médias sociaux (c'est-à-dire Instagram, TikTok) et de plateformes vidéo (c'est-à-dire YouTube) a accéléré encore davantage le besoin de création de contenu numérique.
- Les entreprises et les organisations doivent avoir une présence en ligne afin de maintenir un contact étroit avec leur public et de rester pertinentes dans leur secteur d'activité.



3. Théorie

Pourquoi créer du contenu numérique ? (2/2)

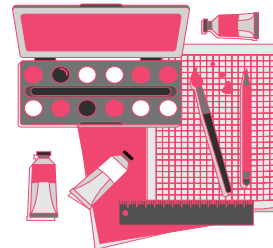
- Les particuliers des industries culturelles et créatives (ICC) peuvent bénéficier de la création de contenu numérique au même titre que les entreprises.
- En contribuant au contenu numérique sur vos propres plateformes (c'est-à-dire les médias sociaux), vous avez la possibilité :
 - de faire découvrir votre travail
 - de communiquer sur votre pratique
 - de vous connecter régulièrement et directement avec votre public



3. Théorie

Importance de la création de contenu (1/2)

1. Établir la confiance avec votre public
 - Fournir au public quelque chose de précieux pour lui
 - La cohérence dans la diffusion de votre contenu incitera votre public et/ou vos clients à revenir.
2. Permet la reconnaissance de la marque
 - En créant et en partageant du contenu numérique pertinent pour votre marque, vous créez une bibliothèque de ressources (images, vidéos, etc.).
 - Votre marque devient reconnaissable



3. Théorie

Importance de la création de contenu (2/2)

3. Création de pistes
 - Lorsque votre contenu suscite l'intérêt d'une personne, vous créez cette relation initiale avec vos clients.

4. Mettre en valeur l'expertise
 - La création régulière de contenu est un moyen d'établir vos connaissances et votre expertise dans un domaine.
 - Utilisez les plateformes de partage de contenu pour discuter des questions en profondeur et prouver aux clients potentiels votre expertise.



3. Théorie

Processus de création d'un contenu (1/2)

1. Planifier votre contenu

- C'est la fondation qui aidera à la production de contenu numérique.
- Recherchez des sujets possibles pour le contenu (c'est là que vous devez passer une bonne partie du temps).
 - Définissez votre public ; il est plus facile pour les entrepreneurs établis de savoir qui est leur public ; les nouveaux venus sur la scène entrepreneuriale devront faire des suppositions.
 - L'audience sur les hypothèses peut être basée sur des caractéristiques déterminantes comme l'âge, le sexe, l'origine ethnique, les loisirs, les opinions, les questions qui les préoccupent.



3. Théorie

Processus de développement du contenu (2/2)

2. Décidez du contenu que vous voulez produire

Une fois que vous avez fini d'identifier le public et de rechercher les sujets possibles pour votre contenu, vous pouvez maintenant commencer à travailler sur le processus de création de contenu ;

- Déterminez le support que vous souhaitez utiliser pour communiquer votre contenu (vidéo, image, article de blog, infographie, etc.).

Le fait d'être un entrepreneur solo du secteur de la création offre l'avantage de pouvoir utiliser une variété de supports pour communiquer votre contenu.

C'est ici que vous devez laisser votre créativité s'exprimer !



3. Théorie

L'intelligence artificielle (IA) dans la création de contenu numérique

- Les progrès technologiques et le développement de l'IA ont permis la création de logiciels capables de créer du contenu pour vous.
- Les types de contenus créés par l'IA vont de :
 - Postes de blog,
 - Postes dans les médias sociaux,
 - Emails,
 - Livres électroniques,
 - Liste des produits,
 - Contenu audio et vidéo

Il existe de nombreux outils différents qui peuvent offrir une variété de compétences grâce à la technologie de l'IA.



00110110101111





3. Théorie

Comment fonctionne la création de contenu grâce aux outils d'IA ? (1/3)

- L'élément humain n'est pas complètement supprimé, car le logiciel d'IA utilisé a besoin de plusieurs messages pour fonctionner.
- Par exemple, avant que l'outil d'IA ne génère le contenu, vous devez saisir :
 - descriptions
 - Idées sur la palette de couleurs
 - tonalité de la voix
 - autres éléments clés
- Les outils d'IA utilisent le traitement du langage naturel (NLP) et la génération de langage naturel (NLG) pour apprendre le balisage génétique du langage humain et créer leurs propres versions qui sonneront comme si elles avaient été écrites par un véritable humain.



3. Théorie

Comment fonctionne la création de contenu à l'aide d'outils d'IA ? (2/3)

- Prenons par exemple l'outil d'IA Jasper qui est un assistant d'écriture. Lorsque vous saisissez des messages (des mots-clés, une description de votre pratique ou de votre travail, etc.), l'outil utilise les informations fournies et d'autres données auxquelles il a accès (des milliards de contenus sur l'internet) pour créer un contenu proche de ce que vous souhaitez.



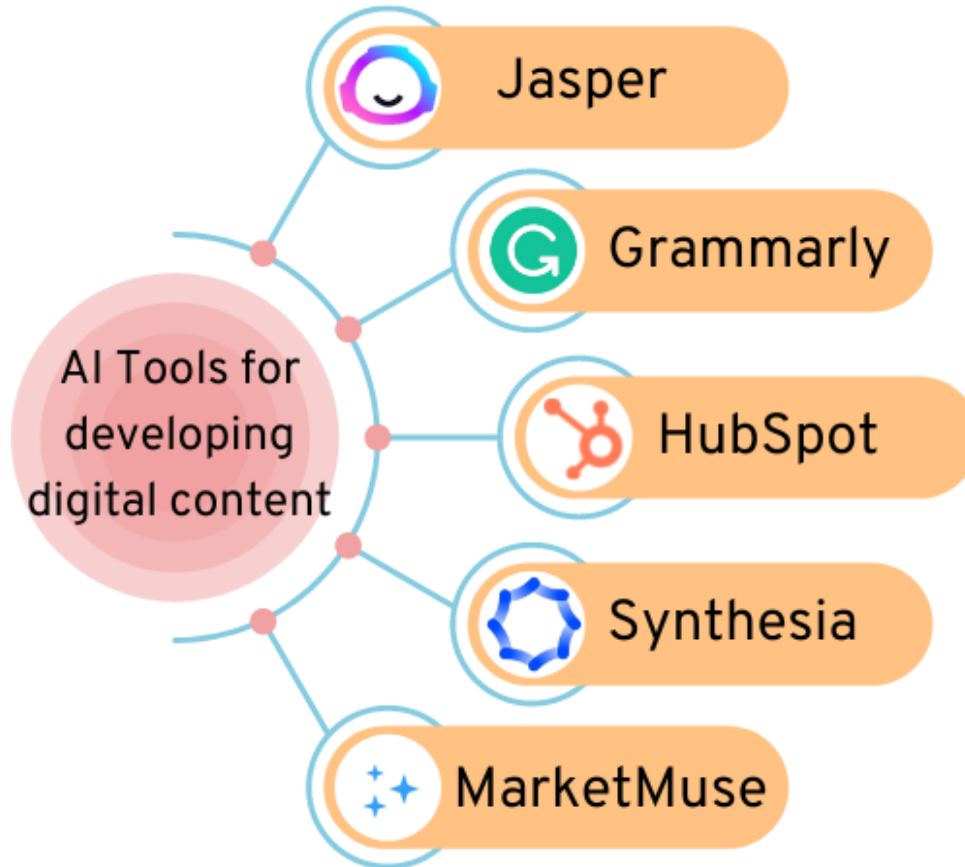
3. Théorie

Comment fonctionne la création de contenu à l'aide d'outils d'IA ? (3/3)

- Les outils d'IA peuvent également vous aider à déterminer sur quoi écrire et comment l'écrire.
- En utilisant les vastes quantités d'informations disponibles sur Internet et en suivant des idées de sujets, les outils d'IA peuvent suggérer des grandes lignes et des informations pertinentes à inclure.
- Permet d'assurer la cohérence et l'exhaustivité du contenu créé et garantit que vous fournissez toutes les informations dont le public a besoin, ce qui renforce la crédibilité et la confiance dans votre marque.
- Cela est particulièrement utile dans nos sociétés numériques, où il existe un besoin constant de développement de contenu pour que les entreprises et les individus de certains secteurs restent pertinents.



3. Théorie



3. Théorie

Développement du contenu numérique et accessibilité numérique

- "L'accessibilité numérique fait référence à la facilité d'utilisation d'un site web, d'une application ou de toute autre expérience numérique par tous les utilisateurs possibles, indépendamment de leur capacité ou de leur handicap" (Perkins, 2021).
- L'accessibilité numérique consiste à rendre votre contenu numérique accessible au plus grand nombre de personnes possible.
- En créant un contenu numériquement accessible, vous permettez à chacun de le découvrir et de l'apprécier, indépendamment de ses capacités et/ou de sa neurodiversité (par exemple, la dyslexie).



3. Théorie

Comment développer un contenu numériquement accessible (1/3) :

1) Structure :

- Placez toujours les informations les plus importantes en haut de la page.
- Utilisez des titres et des sous-titres pour faciliter la navigation.
- Évitez d'augmenter la taille de la police ou d'utiliser uniquement le formatage en gras.
- Le logiciel Microsoft Office intègre l'accessibilité numérique.

2) Couleur et contraste :

-La façon dont les informations sont perçues peut être affectée par le contraste des couleurs.

Si le contraste des couleurs entre un texte et son arrière-plan est insuffisant, certaines personnes risquent de ne pas pouvoir le voir.

-Sites web utiles pour vérifier le contraste des couleurs :

- Détecteur de contraste
- WebAIM

Contrôleur de contraste des couleurs



Image de Canva

3. Théorie

Comment développer un contenu numériquement accessible (2/3) :

3) Utilisation des images

- Inclure un texte alternatif (alt) aux images.
- Évitez d'utiliser des images contenant du texte.

4) Utilisation des liens

- Ajoutez un texte de lien descriptif.
- Ne pas utiliser "cliquez ici" (Cf. diapositive [12](#)).

5) Langage clair et simple

- Utilisation d'un langage clair et simple.
- Lorsque vous utilisez des acronymes, décrivez-les d'abord en entier, par exemple, Union européenne (UE).



Image de Canva

3. Théorie

Loi européenne sur l'accessibilité (1/2)

La loi européenne sur l'accessibilité est une directive qui vise à améliorer le fonctionnement du marché intérieur des **produits et services accessibles**, en supprimant les obstacles créés par les règles divergentes des États membres.

Les entreprises bénéficieront de .

- des règles communes d'accessibilité dans l'UE permettant de réduire les coûts
- faciliter les échanges transfrontaliers
- davantage de débouchés pour leurs produits et services accessibles



3. Théorie

Loi européenne sur l'accessibilité (2/2)

Les personnes handicapées et les personnes âgées en bénéficieront :

- des produits et services plus accessibles sur le marché
- des produits et services accessibles à des prix plus compétitifs
- moins d'obstacles dans l'accès aux transports, à l'éducation et au marché du travail ouvert
- plus d'emplois disponibles où l'expertise en matière d'accessibilité est nécessaire

La Commission a consulté les parties prenantes et les experts en matière d'accessibilité et a tenu compte des obligations découlant de la **convention des Nations unies relative aux personnes handicapées**.



3. Théorie



Convention des Nations unies sur les personnes handicapées

La Convention des Nations unies relative aux droits des personnes handicapées (CNDPH) est le premier instrument international juridiquement contraignant fixant des normes minimales pour les droits des personnes handicapées, et la première convention relative aux droits de l'homme à laquelle l'UE est devenue partie.

La convention des Nations unies stipule que les personnes handicapées ont les mêmes droits que tout le monde. Elle indique également comment les pays peuvent protéger ces droits.

Pour l'UE, la convention est entrée en vigueur le 22 janvier 2011. Tous les États membres de l'UE ont signé et ratifié la convention.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

3. Théorie

Contenu de réalité virtuelle (VR) et de réalité augmentée (AR) :

- Les développements autour des technologies de RV et de RA ont permis de nouvelles façons d'explorer et d'expérimenter différents environnements et interactions dans les mondes physique et numérique.
- La RV et la RA permettent de développer un contenu attrayant pour les utilisateurs, qui finissent par interagir et le partager, ce qui ouvre le contenu à de nouveaux publics.
- Les contenus de RA et de RV "sont les éléments constitutifs d'une expérience en ligne partagée" (Meta 2022), offrant de nouvelles dimensions aux publics/consommateurs pour se connecter aux créatifs/marques et à leurs produits.



3. Théorie

Qu'est-ce que le contenu VR et AR ?

- Contenu de réalité virtuelle - le contenu est diffusé dans un environnement complètement artificiel dans lequel l'utilisateur est totalement immergé. L'utilisation de matériel supplémentaire (par exemple, des casques de réalité virtuelle) est nécessaire.
- Contenu en réalité augmentée - le contenu est diffusé dans un mélange de monde réel et d'objets virtuels, où les utilisateurs ne sont pas séparés de leur environnement physique. L'expérience immersive peut être partagée et faire l'objet d'une interaction en temps réel (par exemple, des filtres photo, etc.).
- [Matrice infographique sur les différences entre le contenu VR et AR.](#)



4. Exemples/Bonnes pratiques



Comment ajouter un texte alternatif pour les images :

1. Facebook

- i. Allez dans "Créer un nouveau poste".
- ii. Ajouter une image
- iii. Cliquez sur "Modifier la photo"
- iv. Sélectionnez "Texte alternatif".
- v. Sélectionnez "Texte alternatif personnalisé".
- vi. Cliquez sur "Enregistrer".

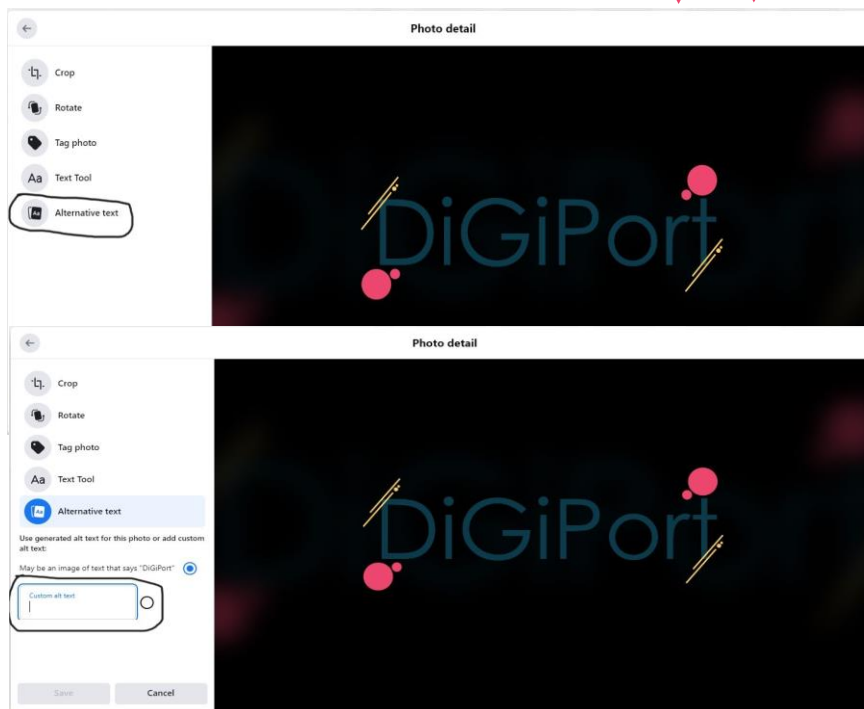
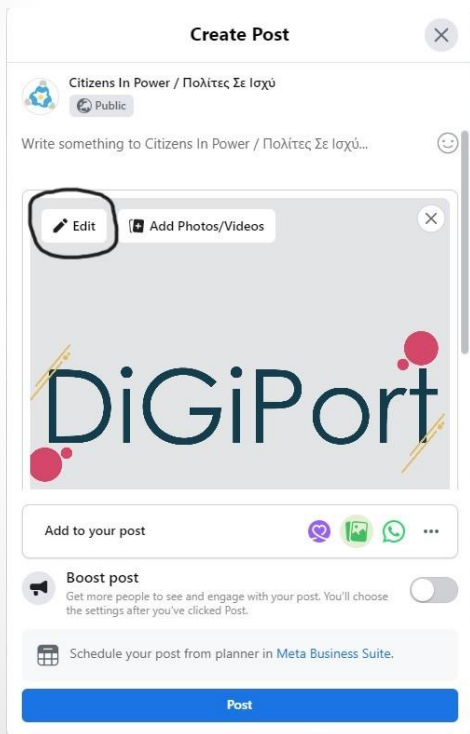




4. Exemples/Bonnes pratiques



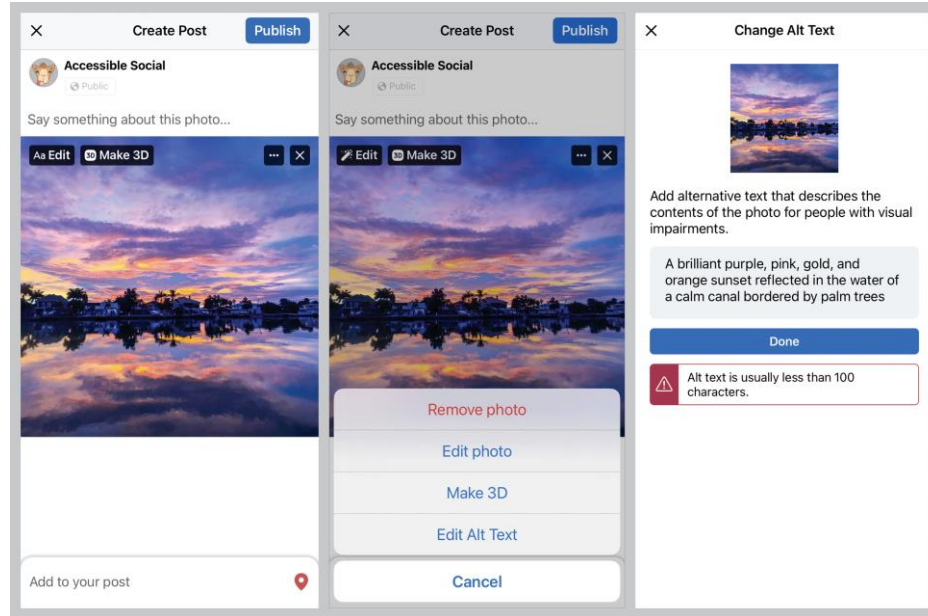
EXEMPLE 1



4. Exemples/Bonnes pratiques



EXEMPLE 2



4. Exemples/Bonnes pratiques

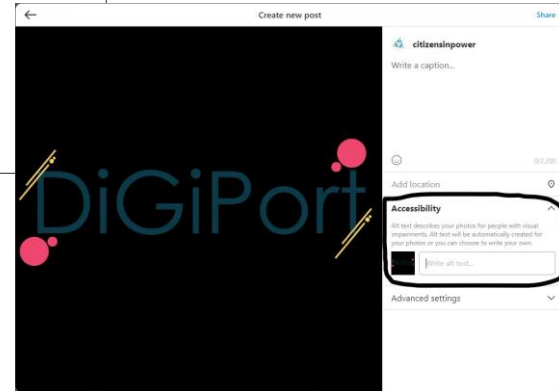
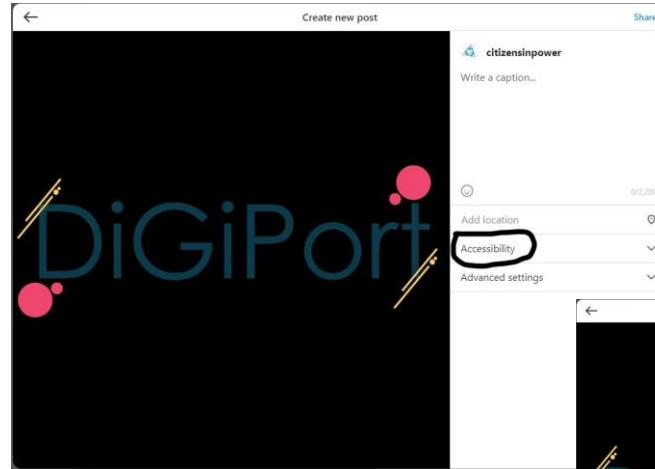


2. Instagram

- i. Cliquez sur ⊕ pour créer un nouveau poste.
- ii. Téléchargez l'image que vous souhaitez publier.
- iii. Cliquez deux fois sur l'option "Suivant".
- iv. Sélectionnez "Accessibilité".
- v. Cliquez sur "Partager".



4. Exemples/Bonnes pratiques



4. Exemples/Bonnes pratiques



3. Twitter

- i. Ajouter une photo à un nouveau Tweet
- ii. Juste en dessous de l'image téléchargée, sélectionnez "Ajouter une description".
- iii. Insérer un texte alternatif
- iv. Sélectionnez "Enregistrer".



4. Exemples/Bonnes pratiques



The image displays three overlapping screenshots from a social media platform, illustrating the process of adding and editing alt text for an image. The screenshots are arranged from left to right, showing the progression from the initial image to the editing dialog and finally to the saved state.

- Left Screenshot:** Shows the main image of the DiGiPort logo. At the bottom, there is a section for adding a description. The "Add description" button is circled in black. Below it, the text "Everyone can reply" is visible.
- Middle Screenshot:** Shows the "Edit image description" dialog box. The "ALT" field is circled in black, indicating where the user enters the alt text. A "Save" button is also visible at the top right of the dialog.
- Right Screenshot:** Shows the final state where the alt text has been added. The "Save" button is circled in black, indicating the final step of the process.

4. Exemples/Bonnes pratiques

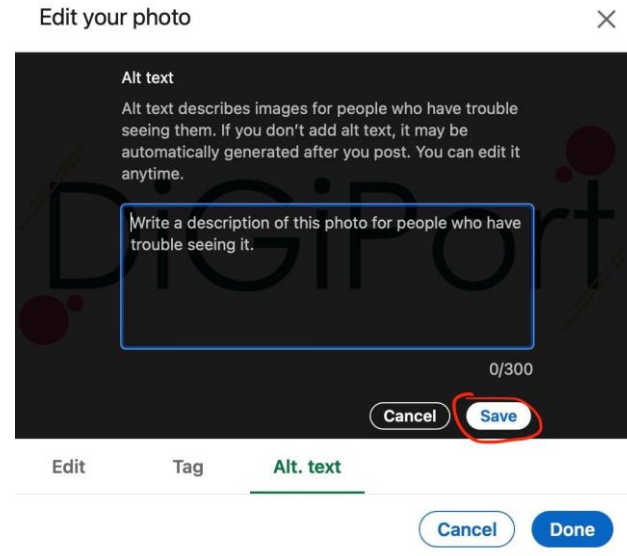


4. LinkedIn

- i. Cliquez sur l'icône de la photo
- ii. Cliquez sur "Sélectionner l'image à partager" et choisissez l'image.
- iii. Sélectionnez "Texte Alt." et écrivez une description de la photo.
- iv. Sélectionnez "Enregistrer".



4. Exemples/Bonnes pratiques



C'EST L'HEURE DU QUIZ !



Regardons ce que vous avez appris



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

5. Quiz



1. Choisissez les deux phrases correctes et celle qui est fausse.

- a) L'accessibilité numérique permet à votre contenu d'être consulté par des personnes indépendamment de leurs capacités.
- b) La création de contenu numériquement accessible ne concerne que l'ajout de textes alternatifs sur les images.
- c) La création d'un contenu numériquement accessible comporte de nombreux éléments, tels que l'ajout de texte alternatif aux images et aux GIF et l'utilisation de combinaisons de couleurs présentant un contraste approprié.



Quizzes



2. Qu'est-ce que le contenu numérique ?

- A. Tout type de données existant sous forme physique
- B. Tout type de données existant sous forme numérique
- C. Tout type de données existant sous forme analogique
- D. Tout type de données existant sous forme imprimée



Quizzes



3. **Quelle est la première étape du processus de développement de contenu ?**

- A. Planifier votre contenu
- B. Décider du contenu que vous voulez créer
- C. Recherche de sujets possibles pour le contenu
- D. Définir votre public



Quizzes



4. Quel est l'avantage d'être un entrepreneur individuel dans les industries créatives ?

- A) Possibilité d'utiliser une variété de supports pour communiquer du contenu
- B) Il est plus facile de savoir qui est son public
- C) Capacité à faire des hypothèses sur son public
- D) Possibilité d'utiliser une variété d'outils pour créer du contenu



Quizzes



5. Les outils d'IA peuvent utiliser la génération de langage naturel pour produire un contenu qui ressemble à celui des humains.

- A) Vrai
- B) Faux

6. Les outils d'IA ne sont pas utiles aux entreprises dans nos sociétés numériques.

- A) Vrai
- B) Faux



5.Exercice

Par groupes de 4,

Discutez de ce que vous avez retenu du module "Développement de contenu numérique".

Examinez quelles sont les connaissances ou les pratiques que vous mettiez déjà en œuvre et quels sont les points mentionnés dans le module que vous pourriez mettre en œuvre à partir de maintenant.



6. Références

- Amy Shamblen. (n.d). *5 raisons pour lesquelles la création de contenu est importante*. Amy. <https://www.amyshamblen.com/blog/why-content-creation-is-important> [Consulté le : 03/08/2022].
- Arsenova, A., (2022). *Comment créer un contenu de réalité augmentée qui se vend*. Banuba. <https://www.banuba.com/blog/how-to-create-augmented-reality-content>
- Handicap : IN. (2022). *Creating Accessible Social Media Content - GAAD Toolkit*. <https://disabilityin.org/resource/creating-accessible-social-media-content/> [Consulté le : 02/08/2022].
- Distel, A., (2022). *Outils de création de contenu d'IA : Le quoi, le pourquoi et le comment*. Jasper. <https://www.jasper.ai/blog/ai-content-creation#:~:text=Essentiellement%2C%20AI%20content%20creation%20means,a%20variety%20of%20different%20skills>.



6. Références

- Lenhart, A., Fallows, D. et Horrigan, J.B., (2004). *Content Creation Online*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2004/02/29/content-creation-online-2/#:~:text=Méthodologie%20et%20questionnaire-,The%20material%20people%20contribute%20to%20the%20online%20world,posting%20photos%2C%20and%20sharing%20files.>
- Meta. (2021). *AR et VR : Quelles sont les opportunités pour les marques ?* The Drum. <https://www.thedrum.com/profile/meta/news/ar-vr-opportunities-for-brands>
- Mullan, E. (2020) *Qu'est-ce que le contenu numérique ?* Thetilt.com. <https://www.thetilt.com/content/articles/what-is-digital-content>
- École Perkins pour les aveugles. (2021). *Digital accessibility makes the world a better place*. <https://www.perkins.org/digital-accessibility-makes-the-world-a-better-place/#:~:text=Digital%20accessibility%20refers%20to%20how,link%2C%20that%20page%20is%20inaccessible>



6. Références

- Stapleton, A. (n.d) *Qu'est-ce que la création de contenu numérique ? Andrew Stapleton*. <https://andrewstapleton.com.au/what-is-digital-content-creation/>
- Bibliothèques universitaires. (n.d). *Digital File Formats*. <https://library.unt.edu/digital-projects-unit/standards/digital-file-formats/> [Consulté le : 02/08/2022].
- Université des Arts de Londres. (s.d.). *Creating accessible digital content*. UAL. <https://www.arts.ac.uk/students/creating-accessible-digital-content#:~:text=Quoi%20est%20l'accessibilité%20numérique%3F,as%20many%20people%20as%20possible>. [Consulté le : 02/08/2022].
- Viral Nation. (2019). *Qu'est-ce que la création de contenu numérique ? (Et comment cela peut m'aider en tant que responsable marketing)*. <https://www.viralnation.com/blog/what-is-digital-content-creation-and-how-can-it-help-me-as-a-marketing-manager/>

