

FACE

WebQuest 17

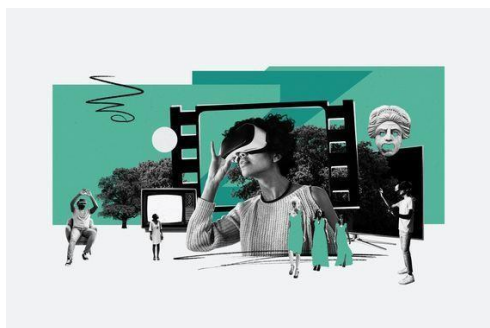
Mars 2024 IDEC
S.A.



FOSTERING AWARENESS
CULTURAL

ON YOUTH
ENTREPRENEURSHIP

Explorer l'industrie créative



Télécharger la Webquest au format pdf



COMPÉTENCES

Créativité, vision, apprentissage par l'expérience



MODULE

Principes fondamentaux de l'entrepreneuriat culturel



DURÉE

Jusqu'à 60 minutes



NIVEAU DE FACILITATION

Difficile

Explorer le monde de l'industrie créative, découvrir les secteurs concernés à travers l'expérience réussie d'entrepreneurs culturels et la manière dont ils ont mis en place leur entreprise créative.



**Co-funded by
the European Union**

Financé par l'Union européenne. Les vues et opinions exprimées n'engagent que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence du Service Civique / Agence Erasmus + France Jeunesse & Sport. Ni l'Union européenne ni l'autorité chargée de l'octroi ne peuvent en être tenues pour responsables.

Introduction



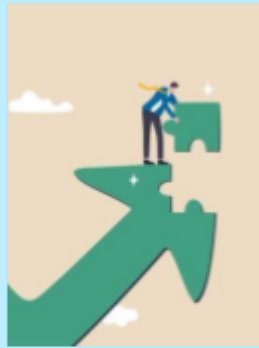
Voici la WebQuest "Explorer l'industrie créative" ! Dans cette quête, vous partirez à la découverte du monde diversifié et dynamique de l'industrie créative. L'industrie créative englobe divers secteurs qui se nourrissent d'imagination, d'innovation et d'expression artistique. Votre tâche consiste à étudier ce qu'est l'industrie créative, son importance et son impact sur la société.

Objectifs d'apprentissage

- Analyser quels secteurs des domaines créatifs sont inclus dans l'industrie créative afin d'avoir une vision complète de ce secteur.
- Identifier les principales personnes et organisations qui travaillent dans l'industrie créative, afin d'apprendre grâce à l'expérience d'autres personnes, en tant que modèles.
- Décrire les tendances actuelles dans l'industrie de la création.
- Évaluez les secteurs qui connaissent une forte croissance, afin de stimuler et d'orienter votre créativité.



Tâche



Le terme d'industrie créative est utilisé pour englober un vaste domaine qui comprend la majorité des activités créatives et artistiques exercées. Dans cette variété, notre objectif est de comprendre quelles sont les tendances actuelles de l'industrie créative et d'identifier les secteurs qui connaissent la plus forte croissance.

En même temps, cela nous permettra de comprendre les principaux acteurs individuels et collectifs qui travaillent derrière le système de l'industrie créative, le promeuvent et le diffusent à la communauté.

Processus

- Consultez les sites officiels d'organisations telles que l'UNESCO, la Fédération des industries créatives ou l'agence compétente de votre pays pour obtenir une définition complète de l'industrie créative.
- Créez une carte mentale ou une infographie illustrant les différents secteurs de l'industrie créative. Vous aurez ainsi une vision générale de toutes les opportunités dans ce domaine.
- Définir l'industrie créative en regardant également la vidéo disponible dans Ressources pour comprendre sa portée et ses composantes à travers une analyse des principales activités qui relèvent de ce secteur. Dresser une liste des 5 principales activités relevant de l'industrie créative, qui ont une valeur reconnue dans votre pays.



- Identifier les acteurs clés et les personnes influentes dans le domaine de l'entrepreneuriat créatif, en tirant parti de toutes les ressources disponibles dans les documents. Rechercher et compiler une liste de personnes ou d'organisations influentes qui sont des entrepreneurs exemplaires dans le domaine de la créativité, afin d'apprendre de leurs expériences. Il peut s'agir d'artistes à succès qui sont en fait des entrepreneurs, ou d'entreprises. Explorez l'impact que ces personnes ou organisations ont eu sur l'industrie de la création.
- Identifier les tendances actuelles dans l'industrie créative. Explorez des articles récents, des blogs ou des rapports sur l'industrie pour identifier les tendances émergentes dans le secteur créatif, telles que celles illustrées dans le premier site web des ressources. Il peut s'agir d'avancées technologiques, de mouvements de conception ou de changements dans le comportement des consommateurs, **afin de stimuler votre créativité.**
- Choisissez une étude de cas (en tenant compte des cas suggérés par les ressources) et analysez-la, en tenant compte de tous les éléments recueillis dans les tâches précédentes, en soulignant les éléments clés qui ont contribué à son succès et son impact sur l'industrie, en particulier en soulignant les compétences entrepreneuriales nécessaires pour établir une entreprise créative.

Conclusion

À la fin de cette WebQuest, vous aurez une vue d'ensemble des principales figures qui opèrent actuellement dans l'industrie créative et qui définissent les tendances. Il s'agit non seulement d'un élément stimulant pour vos défis personnels, mais aussi d'un moyen de mettre en évidence les principales compétences qui vous permettront de vous démarquer dans ce monde.

En explorant le monde de l'industrie créative, vous découvrirez également quels sont les secteurs en croissance et ceux qui se prêtent le mieux à votre expérience régionale.



Auto-évaluation

- 1) Quels sont les facteurs à prendre en compte pour choisir un secteur dans l'industrie créative ?
 - A) Votre niveau d'expérience et vos qualifications.
 - B) Vos intérêts personnels et vos passions.
 - C) Le potentiel de réussite financière et de stabilité.
 - D) Toutes les réponses ci-dessus.
- 2) Lequel des éléments suivants n'est PAS mentionné comme une tendance actuelle dans l'industrie créative ?
 - A. Les avancées technologiques ayant un impact sur les processus créatifs.
 - B. Mouvements de conception influençant divers domaines créatifs.
 - C. L'accent est mis davantage sur les formes d'art traditionnelles telles que la peinture et la sculpture.
 - D. Changements dans le comportement des consommateurs affectant la créativité et l'innovation.
- 3) Qui sont les acteurs clés de l'industrie créative ?
(Choisissez toutes les réponses qui s'appliquent)
 - A. Artistes et entrepreneurs à succès
 - B. Bureaux d'études et agences de publicité
 - C. Agences gouvernementales et institutions culturelles
 - D. Programmeurs informatiques
 - E. Établissements d'enseignement et universités

Réponses correctes : D, C, A+B+C



Ressources

Cliquez sur chaque section ci-dessous pour voir toutes les ressources disponibles

Sites web

- Statistiques du marché des industries créatives, croissance [2023-2031] : Aperçu des activités, portée et analyse des principaux moteurs
HYPERLINK "<https://www.linkedin.com/pulse/creative-industries-market-statistic-growth/>"
\\h<https://www.linkedin.com/pulse/creative-industries-market-statistic-growth/>
- Leaders créatifs 50 HYPERLINK
"<https://www.creativereview.co.uk/creative-leaders-50/>"
\\h<https://www.creativereview.co.uk/creative-leaders-50/>
- L'Europe créative : mesurer les industries créatives de l'UE HYPERLINK
"<https://www.nesta.org.uk/blog/creative-europe-measuring-the-creative-industries-of-the-eu/>"
\\h<https://www.nesta.org.uk/blog/creative-europe-measuring-the-creative-industries-of-the-eu/>
- Les 25 meilleurs professionnels de l'industrie créative HYPERLINK
"<https://creativepool.com/top-25/>"
\\h<https://creativepool.com/top-25/>

Documents

- AGENDA DE LA CONNAISSANCE ET DE L'INNOVATION
https://assets.ctfassets.net/h0msiyds6poj/5HUrGothAsy8ecW2GsCqkC/88d8a78e48e0f82fdf86baa1a7763501/CLICKNL_KIA_2018-2021_EN.pdf
- 7 Femmes influentes dans les industries créatives
[https://www.arts.ac.uk/study-at-ual/short-courses/stories/7-influential-women-in-the-industries créatives](https://www.arts.ac.uk/study-at-ual/short-courses/stories/7-influential-women-in-the-industries-créatives)



Vidéos



**Co-funded by
the European Union**

Financé par l'Union européenne. Les vues et opinions exprimées n'engagent que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence du Service Civique / Agence Erasmus + France Jeunesse & Sport. Ni l'Union européenne ni l'autorité chargée de l'octroi ne peuvent en être tenues pour responsables.