

FACE

WebQuest 4

Mars 2024 IDEC

S.A.



FOSTERING AWARENESS
CULTURAL

ON YOUTH
ENTREPRENEURSHIP

Explorer la planification et la gestion dans les ICC



Télécharger la Webquest au format pdf



COMPÉTENCES

Planification et gestion



MODULE

Gestion des entreprises culturelles et créatives



DURÉE

Jusqu'à 20 minutes

NIVEAU DE FACILITATION



Facile

Explorer les éléments essentiels de la planification et de la gestion dans le monde de l'entrepreneuriat et s'exercer à les appliquer aux industries créatives et culturelles.



**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



Bienvenue à la WebQuest "Exploration de la planification et de la gestion dans les entreprises culturelles et créatives" ! Au cours de cette courte exploration de 20 minutes, vous plongerez dans le monde de la gestion et tenterez de l'appliquer au contexte des entreprises culturelles et créatives. L'accent sera mis sur le développement des compétences essentielles que sont la planification et la gestion.

Objectifs d'apprentissage

L'objectif de cette WebQuest est de vous présenter quelques concepts clés de la planification et de la gestion et de vous aider à comprendre leur importance pour assurer le succès et la durabilité des entreprises culturelles et créatives.



Tâche



Vous êtes un entrepreneur en herbe qui cherche à entrer sur le marché des industries créatives et culturelles. Vous cherchez des conseils sur la manière de gérer efficacement votre projet. Cette WebQuest vous guidera à travers différents concepts de gestion et de planification pour vous permettre de vous lancer dans votre voyage en tant qu'entrepreneur.

Tâche 1 : Dans cette première tâche, il vous sera demandé de lire un court article et d'en résumer les principaux points

Tâche 2 : Dans cette deuxième tâche, vous ferez un exercice de réflexion sur les informations que vous avez lues précédemment et tenterez de les appliquer au contexte de l'ICC.

Processus

Dans la section des ressources, vous trouverez toutes les ressources dont vous avez besoin pour accomplir votre tâche. Vous y trouverez des instructions détaillées sur ce que vous devez savoir et comment vous pouvez les utiliser. N'oubliez pas que vous devrez faire preuve de compétences en matière de planification et de gestion.

Votre première tâche s'intitule "Comprendre les bases" et doit être réalisée en 10 minutes. Il vous est demandé de vous rendre sur le lien fourni pour lire un court article sur les bases de la planification à travers 8 cycles principaux. Au cours de votre lecture, notez les termes et concepts clés. Une fois que vous avez terminé, résumez les points principaux dans un paragraphe.



La deuxième tâche s'intitule "Réfléchir et appliquer", avec un temps de réalisation de 10 minutes. Il vous est demandé de réfléchir aux informations recueillies dans l'article et de réfléchir à la manière dont vous pouvez appliquer les principes de planification et de gestion à un projet créatif ou à une entreprise culturelle. Rédigez un court paragraphe décrivant vos réflexions et les stratégies potentielles que vous pourriez mettre en œuvre.

Conclusion

Lorsque vous aurez terminé la WebQuest "Explorer la planification et la gestion dans les entreprises culturelles et créatives", vous aurez acquis davantage de connaissances sur la manière dont les compétences en matière de planification peuvent être utilisées pour contribuer à la réussite d'un projet. Prenez le temps de réfléchir à l'importance de la planification et de la gestion dans la réussite des entreprises culturelles et créatives et examinez comment vous pouvez utiliser ces compétences dans vos projets personnels.

Auto-évaluation

1. Quel est le concept clé de la planification dans les entreprises culturelles et créatives ?
 - a) Élaborer des stratégies de marketing
 - b) Mise en œuvre des avancées technologiques
 - c) Comprendre les préférences des consommateurs
 - d) Appliquer les principes des 8 grands cycles de planification
2. Quel est l'objectif ultime de la réflexion sur l'importance de la planification et de la gestion dans les entreprises culturelles et créatives ?
 - a) Décourager l'esprit d'entreprise dans ces secteurs
 - b) Explorer d'autres possibilités de carrière
 - c) Comprendre comment relever efficacement les défis
 - d) Promouvoir les modèles d'entreprise traditionnels
3. Comment appliquer les principes de planification à ce type de projets ?
 - a) En se concentrant uniquement sur les aspects financiers
 - b) En considérant la vision artistique avant tout



- c) En intégrant des techniques de planification et de gestion stratégiques
- d) En ignorant les tendances du marché et le comportement des consommateurs

Réponses correctes : D, C, C



**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.

Ressources

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

Sites web

Lisez cet article pour compléter la tâche 1 :

<https://ca.indeed.com/career-advice/career-development/planning-cycle-steps>

Documents

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.