

Méthodes agiles dans un projet artistique collectif

Ouvrir la chaîne de la création numérique

Cette formation propose de tirer parti de méthodologies et d'outils développés initialement en entreprise, puis épurés et adaptés aux réalités de terrain du spectacle et de la création artistique comme celles de collectifs et communautés.

L'accent est mis sur la dimension humaine et collective de la création, l'autonomie et le plaisir dans le travail de groupe, le partage des connaissances et la mutualisation des techniques. Cette formation est avant tout le fruit de nombreuses expériences pluridisciplinaires, et de partage avec des chorégraphes, des éclairagistes, des metteurs en scènes et musiciens européens, comme le workshop itinérant Gangplank.

A l'issue de la formation, les participants pourront :

- Procéder à leur propre adaptation des éléments de leur choix des méthodes agiles
- Faire usage d'une large palette de techniques de brainstorming, de représentations visuelles de concepts et structures
- Mettre eux-même en œuvre un Agenda Ouvert extensible à de très grands groupes
- Mettre en œuvre une documentation imprimable en ligne de type Booki
- Adapter ces outils conceptuels à leurs propres projets
- Etre en lien avec la communauté naissante d'utilisateurs
- Avoir un aperçu de méthodes issues de l'industrie logicielle, de l'architecture

Publics : Cette formation s'adresse aux plasticiens, artistes, techniciens du spectacles vivant, étudiants et enseignants en art et en design, aux curieux, organisateurs d'événements de tout poil travaillant en collectif ou avec des communautés.

Aucune connaissance en programmation n'est requise. Avoir de l'aisance en informatique est un plus.

Méthodes : Suivant l'adage "learning by doing" (apprendre par la pratique), cette formation a d'abord lieu en mettant en oeuvre les méthodes agiles dans une série de cycles accélérés. Elle s'articule autour de connaissances pratiques et théoriques, de démonstrations et de micro-ateliers. Elle est construite autour d'un travail thématique déterminé collectivement.

Documentation : La documentation est composée de ressources en lignes.

Évaluation : Une attestation de fin de stage est délivrée à l'issue de la formation.

Au cours de ces 3 jours de formation seront abordés les contenus suivants :

- Les cartes heuristiques, leurs avantages et leurs limites
- Les wikis localisés, les wikis grandeur nature
- Méthodes d'ateliers inspirées par Isabelle Schad
- Scrum, Extreme Programming, Booki, Open Agenda
- Les gestionnaires de versions
- Les ressources en ligne (FLOSS manuals, mailing-lists...)
- Bibliographie

Il est conseillé d'apporter son ordinateur toutefois des machines Linux sont disponibles sur place.

Intervenant :

Olivier Heinry, performeur et technicien du spectacle vivant.

Durée et horaires :

2 jours (14 heures)

10h-13h / 14h-18h

Lieux :

La formation se déroulera dans les locaux de l'association PiNG :

38 rue du Breil - 44100 Nantes

Coût :

500 euros TTC / prise en charge possible par Uniformalion, l'AFDAS ou les autres fonds d'assurance formation dans le cadre de la formation professionnelle continue.

100 euros pour les demandeurs d'emploi et bénéficiaires du RSA (sur présentation d'un justificatif datant de moins de 1 mois).

Les repas du midi sont organisés par PiNG et inclus dans le coût de la formation.

Inscriptions :

Par mail : formation@pingbase.net ou par téléphone au 02.40.16.86.78