Performances sportives
et Logiciels Libres
HANDBALL

Formations Informatiques 2017

1º Module

du 20 au 22 mars

VIDEO
ANALYSE ET EDITION

2º Module

du 3 au 5 avril

LES OUTILS GRAPHIQUES

3º Module

du 15 au 17 mai

METHODOLOGIES
AGILES

DIVIDILAB

Contact : dividi.lab@gmail.com

De nouveaux modules pour des enjeux pédagogiques forts!

«Logiciels libres et standards ouverts, leur importance dans le milieu associatif et Sportif.»
«Internet et le Management de l'intelligence collective»

L'utilisation de nouvelles technologies est trop souvent réservée aux personnes, associations, clubs ou structures ayant des moyens importants (coût, personnels qualifiés ou vacataires spécialisés).
Nous nous proposons, à travers plusieurs modules de formation, de démocratiser l'accès à ces technologies via les logiciels libres afin qu'elles soient accessibles à tous.

Dans un premier temps il est important de réaliser une approche sur les logiciels libres et les standards ouverts avec un état des lieux : où en sommes-nous aujourd'hui?

Dans un deuxième temps : Quelles solutions existent ? Déclinaison sur les différents outils existants et leur utilisation. D'une page web à des outils de mesure, afin de faciliter le quotidien d'un salarié,d'un dirigeant avec un objectif de gain de temps et d'optimisation.

PRÉSENTATION

FORMATIONS INFORMATIQUES 2017

Le contenu pédagogique se constitue de 3 modules pouvant être considérés seuls ou conjointement en fonction des besoins en formation de chaque stagiaire.

Chaque module constitue une formation à part entière et permettra à chaque participant de rentrer chez lui ou dans sa structure avec des outils opérationnels immédiatement sans avoir à investir dans des logiciels pour pouvoir mettre à profit les compétences acquises en formation.

Pour une appropriation optimale des outils et compte tenu des besoins actuels recensés dans les clubs sportifs, le suivi d'un cursus complet de formation est fortement préconisé.

ORGANISATION

FORMATIONS INFORMATIQUES 2017

Durée de la Formation = 3 modules de 3 jours.

Planification prévisionnelle

- **Module 1 : du 20 au 22 mars 2017**
- **Module 2 : du 3 au 5 avril 2017**
- **Module 3 : du 15 au 17 mai 2017**

Lieu de formation
Val de l'Arc

MODULE 1:
ANALYSE ET EDITION VIDEO

Être capable de réaliser des clips de présentation, des montages vidéos mais également de rentrer dans le domaine pointu de l'analyse vidéo sportive d'un point de vue individuel ou collectif par l'utilisation d'outils libres.

BLENDER : permet la conception 3D, ainsi que la création de montage vidéos ou clip de présentation.

VLC : gestionnaire vidéo qui permet de regarder des vidéos mais également de travailler sur du ralenti, sur du séquençage image par image, de zoomer sur un plan. Dans l'analyse individuelle du geste ce logiciel libre ouvre des perspectives peu utilisées

LONGOMATCH : permet le séquençage de match par actions préalablement définies. Cet outil est une plus-value évidente dans l'analyse collective mais peut également s'utiliser sur une analyse individuelle (joueur, arbitre...)

OPENSHOT : logiciel nouvelle génération de montage vidéo non-linéaire. Il est multi-pistes audio / vidéo / image et permet l'utilisation de transitions et d'effets (audio et vidéo) dans une interface claire et agréable. Il s'adresse à la fois aux débutants et aux personnes exigeantes.

THÉMATIQUES	OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES
Introduction aux logiciels d'analyse vidéo statistiques par VLC, longomatch, Blender, Openshot	EC de réaliser un séquençage de match EC de réaliser un clip de présentation ou un montage vidéo EC d'utiliser VLC comme un outil d'analyse sportive

MODULE 2:
LES OUTILS GRAPHIQUES 2D

Être capable de réaliser un logo, une présentation, une affiche de qualité dans un format adapté en utilisant des logiciels libres (GIMP, INKSCAPE).

GIMP : équivalent à Photoshop. Permet de réaliser des conceptions graphiques de qualité avec des outils simples et efficaces.

INKSCAPE: équivalent à ADOBE ILLUSTRATOR. Permet également de concevoir des images, logos, affiches ou présentations interactives sous format vectoriel.

PAO:(publication assistée par ordinateur) : permet de réaliser des articles, des présentations

THÉMATIQUES	OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES
Introduction à Wordpress : comment créer facilement un site web, un blog ou un article. Introduction aux outils de création digitale libre et à la Publication Assistée par Ordinateur (Blender, Gimp/Krita, Inkscape, Sozi)	EC d'améliorer la communication EC d'améliorer sa visibilité EC de comprendre le fonctionnement des outils de création EC d'utiliser les logiciels présentés EC de réalisation concrète d'affiche, de logo EC de réaliser une présentation interactive

MODULE 3:
METHODOLOGIES AGILES DE TRAVAIL

Appréhender et s'approprier le fonctionnement de différents outils permettant de simplifier et d'optimiser le travail quotidien au sein d'une association sportive.

Prise de rendez-vous ou sondage (outils permettant de réaliser un sondage ou d'organiser des rendez-vous selon les disponibilités de chacun)

Organisation de visio conférence (permet de faire une réunion sans l'obligation de présence)

Ecriture collaborative en temps réels (permet lors d'une visio conférence d'écrire un document en temps réel avec la participation de tous. Ex : compte rendu en temps réel validé et près à l'exportation)

THÉMATIQUES	OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES
Introduction à Internet dans sa conception. L'importance des standards de communication et formats libres pour son évolution et les utilisateurs. Introduction aux méthodologies agiles de travail, les outils disponibles et l'impact dans la gestion de projet (Filezilla, FramaPad, Framadate, Telegram, Firefox, Google Drive)	EC de comprendre internet pour mieux l'utiliser. EC de mieux appréhender et choisir ses outils informatiques. EC de s'adapter et d'optimiser l'utilisation des nouveaux outils de la société de la connaissance. EC d'utiliser de gérer d'une prise de rdv à la rédaction d'un rapport EC d'optimiser la gestion du temps

INTERVENANTS

FORMATIONS INFORMATIQUES 2017

Luis Dominguez Antiguedad
Consultant/nomade en solutions/logiciels libres et méthodologies agiles

Stéphane Bascher
CTF Handball et Consultant en logiciels libres

Clément Alcacer
Manager Général UPAHB et Consultant en logiciels libres

PRÉ REQUIS À LA FORMATION

FORMATIONS INFORMATIQUES 2017

Aucune connaissance particulière en informatique

Se munir d'**un PC portable** (sous windows, apple ou linux) et d'une souris pour l'ensemble des modules

«Être ouvert à l'apprentissage, notre seule limite étant nous même»

CÔUT PÉDAGOGIQUE

FORMATIONS INFORMATIQUES 2017

Prise en charge de la formation par Uniformation pour les salariés et bénévoles des structures adhérentes.

TARIF SALARIE : **250 euros/module** soit **750 euros** l'ensemble de la formation.
TARIF BENEVOLE : **100 euros/module** soit **300 euros** pour les 3 modules.

Prendre contact par mail : **dividilab@gmail.com** ou par Téléphone : 06.77.81.40.12