

ATELIERS ET FORMATIONS

proposé·e·s par Marjorie Ober

<https://marjorieober.com>

[hello \[at\] marjorieober \[point\] com](mailto:hello@marjorieober.point.com)

TABLE DES MATIÈRES

BIO.....	1
ATELIERS.....	2
Cliquer-Plier.....	2
Accessibilité numérique.....	3
ImageMagick.....	4
FORMATIONS.....	5
L'informatique de 0 à 1.....	5
Build a home.....	6
Libre Design.....	6
Libre Design +.....	7
NOTES.....	8
Note relative au matériel.....	8
Note relative à la tarification.....	8

BIO

Marjorie Ober est graphiste, artiste, et programmeuse. Elle vit et travaille à Strasbourg. Elle est investie dans l'association Hackstub, un hackerspace strasbourgeois qui sensibilise le public local à la culture et à l'informatique Libre et mène un travail d'éducation populaire (ateliers, conférences, projections...). Elle coécrit et anime régulièrement des cycles d'ateliers avec ses membres (voir [prestations Hackstub](#)) et ceux d'Hacqueen, au sein de diverses structures associatives ou culturelles (Groupe d'Entraide Mutuelle Aube, LaDIY*fest #2, Médiathèque Neudorf, Le Shadok, MAC VAL...). L'association a notamment connu un temps fort dans l'organisation des Rencontres Mondiales du Logiciel Libre 2018 et d'Avenir(s) d'Internet en 2016 à Strasbourg.

Le Libre, pour le définir simplement, revendique une conception humaniste de la culture, où chacun·e devrait avoir le droit d'utiliser, d'étudier, de modifier ou de partager une ressource. La lutte pour la préservation des Communs engage généralement la gratuité du produit (et aucune obligation de livrer ses données personnelles en contrepartie), à l'inverse des recettes propriétaires, et la diffusion sous licences dites libres, qui permettent d'assurer et de pérenniser, lorsqu'elles sont suffisamment restrictives, la libre circulation d'une ressource.

Marjorie dispense des ateliers et des formations à destination de jeunes publics, de senior·e·s et de personnes non-initiées, ou qui souhaitent gagner en compétences informatiques. À titre d'exemple, elle a coanimé des ateliers d'initiation à la programmation en mixité choisie (sans homme cisgenre) avec le collectif cyberféministe Hacqueen, ou dirigé un workshop de création graphique avec les étudiant·e·s en Mise À Niveau en Arts Appliqués (MANAA) 1 du lycée Saint-Vincent-de-Paul du Havre dans le cadre d'Une Saison Graphique 19. Forte d'une expérience d'animatrice au sein du Réseau Animation Intercommunal de Niederbronn-les-Bains ou de l'école Camille Hirtz de Cronenbourg, et d'agente des services

hospitaliers au service Alzheimer de l'Établissement d'Hébergement pour Personnes Âgées Dépendantes (EHPAD) de Woerth (67), elle a eu l'occasion de se familiariser avec différents publics.

Les enjeux de ces ateliers, énumérés ci-dessous, sont empreints d'une philosophie libriste, et visent, en dehors de la bonne compréhension et de la pratique de l'informatique, à développer le regard critique des participant·e·s à l'encontre de ces outils, ou encore à leur permettre l'émancipation technologique par l'utilisation de logiciels libres plutôt que par le recours à leurs équivalents propriétaires.

Dans le cadre de son travail de recherche, elle s'est beaucoup intéressée aux moyens dont nous disposons pour « voyager » dans l'image, à travers des expériences visuelles ou des outils, tant imprimés que numériques. Si sa pratique convoque l'affiche, l'édition, l'écriture, le web et l'installation, elle privilégie aujourd'hui la programmation et l'écriture comme modes d'expression et s'efforce d'inscrire sa pratique dans une perspective féministe, libriste et accessible. Attachée à la collaboration, elle répond régulièrement à la commande en coopération avec entre autres les collectifs Plus Plus Égal, Figures Libres et Sonya.

[CV en ligne](#)

ATELIERS

Cliquer-Plier

Type

Atelier créatif et technique

Descriptif

Concevoir un objet éditorial papier et/ou web en groupe. Les participant·e·s se familiariseront tant avec les outils numériques qu'avec les moyens analogiques, une gymnastique inhérente au milieu de l'édition.

Impression et/ou mise en ligne de la publication en fin d'atelier.

[Voir la fiche de l'atelier Cliquer-Plier](#)

Objectifs

- Autonomisation dans la recherche en ligne ou analogique
- Assimilation des étapes clés de la conception éditoriale
- Découverte des implications techniques de la publication imprimée ou en ligne
- Découverte des ressources nécessaire / de l'impact environnemental concret de la conception d'un objet imprimé ou d'une publication en ligne
- Développement de l'esprit critique
- Expérimentation technique, plastique et littéraire
- Confrontation au travail d'équipe / Affirmation personnelle (ou retrait, selon les tempéraments) dans les choix de groupe

Public

Jeunes publics, adolescent·e·s ou enfants, à partir de 6 ans.

À destination des structures de type écoles, centres de loisirs, associations, centres socio-culturels (CSC), maisons des jeunes et de la culture (MJC), etc.

Nombre de personnes participantes

10 max

Format

Trois modules possibles (primaire, collège et lycée).

De 8 à 12h, réparties en deux ou trois séances de 4h.

L'atelier peut être prolongé par un module plus avancé (voir fiche correspondante).

Budget

- Atelier de 8h = 640€
- Atelier de 12h = 1080€

Il faudra ajouter aux tarifs indiqués les frais matériels et d'impression.

Accessibilité numérique

Type

Atelier pratique et de sensibilisation

Descriptif

Sensibilisation des utilisateurices à l'accessibilité numérique et implémentation des principes d'accessibilité de base dans un document ou un site web simple (deux parcours au choix).

[Voir la fiche de l'atelier Accessibilité numérique](#)

Objectifs

- Sensibilisation à l'accessibilité numérique
- Notions élémentaires d'accessibilité et bonnes pratiques
- Ressources mises à disposition des participant·e·s pour aller plus loin

[Parcours Document]

- Implémentation des principes d'accessibilité de base dans un document de traitement de texte

[Parcours Web]

- Installation/utilisation de lecteurs d'écran (libres)
- Découverte de la navigation au clavier
- Implémentation des fonctionnalités d'accessibilité de base dans un site web simple

Public

Tout public (niveau débutant).

Cet atelier s'adresse au grand public comme aux professionnel·le·s (administration, développement web...).

[Parcours Document]

- À partir de 12 ans

[Parcours Web]

- À partir de 16 ans
- Connaissances de bases en programmation web indispensables : HyperText Markup Language (HTML), Cascading Style Sheets (CSS), Javascript (JS)

Nombre de personnes participantes

8 pour 1 animatrice.

Format

Atelier de 4h.

Vous disposez de deux modalités de déroulement pour la séance :

- Même parcours pour toutes les personnes participantes (1 animatrice)
- Deux parcours proposés simultanément (2 animatrices : le budget total est alors doublé, de même pour les besoins matériels et d'espace).

La configuration retenue ainsi que le nombre de personnes participantes par parcours est à annoncer au plus tard 15 jours avant l'atelier afin de permettre sa mise en place.

Budget

- Atelier de 4h, parcours unique = 350€
- Atelier de 4h, double parcours = 700€

ImageMagick

Type

Atelier technique

Descriptif

Manipulation d'image (redimension, retouche, traitement par lots, etc.) dans un terminal via les utilitaires en ligne de commande du logiciel libre ImageMagick.

[Voir la fiche de l'atelier ImageMagick](#)

Objectifs

- Initiation à la ligne de commande
- Assimilation des manipulations de base sous ImageMagick
- Mise à disposition de ressources pour approfondir les notions vues

Public

Tout public (niveau débutant), à partir de 16 ans.

Nombre de personnes participantes

8 max

Format

Séance de 3h.

Budget

- Atelier de 3h = 240€

FORMATIONS

L'informatique de 0 à 1

Type

Formation, assistance technique, accompagnement

Descriptif

Initiation aux outils numériques : manipulations élémentaires telles que la recherche en ligne ou la gestion des formalités administratives, et avancées, comme utiliser un logiciel de traitement de texte ou de retouche d'image.

[Voir la fiche de la formation L'informatique de 0 à 1](#)

Objectifs

- Compréhension du fonctionnement d'un ordinateur
- Maîtrise des manipulations informatiques de base
- Autonomisation quant à l'utilisation des outils numériques (en particulier, effectuer une recherche en ligne et trouver une information)
- Activation de l'échange et de la collaboration entre les participant·e·s
- Fourniture de fiches mémo et d'approfondissement des notions vues

Public

Personne en situation d'illectronisme ou de fracture numérique, senior·e·s, personnes dépendantes ou isolées (niveau débutant).

À destination des EHPAD, associations, communes, particuliers, etc.

Nombre de personnes participantes

8 max

Format

Séance de 2 à 4h, reconductible à souhait.

Budget

- Atelier de 2h = 160€
- Atelier de 4h = 320€

Build a home

Type

Formation

Descriptif

Créer et administrer son site web dynamique, à partir du Content Manager System (CMS) – ou système de gestion de contenu – libre GRAV. Proposition d'un projet type, mais il est possible d'orienter la formation vers l'accompagnement d'un projet de site web personnel.

[Voir la fiche de la formation Build a home](#)

Objectifs

- Formation avancée aux langages web courants (HTML et CSS pour la structure et le style, JS pour la gestion des interactions de la page)
- Orientation dans la documentation de ces langages afin d'autonomiser les participant·e·s dans la résolution de problèmes
- Installation et utilisation du CMS GRAV
- Initiation à des langages complémentaires nécessaires à la manipulation de GRAV (Twig, Markdown, etc.)
- Suivi de projets personnels et assistance dans leur élaboration
- Mise à disposition des cours vus et de ressources pour la poursuite de l'apprentissage

[Pour les participant·e·s qui possèdent une solution d'hébergement]

- Mise en ligne du site web

Public

Tout public (niveau confirmé), à partir de 16 ans.

Connaissances de bases en programmation web (HTML, CSS, JS) indispensables.

Nombre de personnes participantes

8 max

Format

Séance de 4 à 6h, reconductible à souhait.

Budget

- Atelier de 4h = 320€
- Atelier de 6h = 480€

Libre Design

Type

Formation

Descriptif

Initiation aux logiciels libres de traitement graphique suivants (au choix) : Inkscape (dessin vectoriel), GIMP (édition et retouche d'image), Scribus (mise en page) ou Blender

(modélisation, animation et rendu 3D).

[Voir la fiche de la formation Libre Design](#)

Objectifs

- Maîtrise des manipulations élémentaires dans le logiciel de traitement graphique retenu pour la formation.
- Orientation des participant·e·s dans la documentation du logiciel choisi afin de les autonomiser dans la résolution de problèmes ou dans la découverte d'outils.
- Mise à disposition des cours vus ainsi que de ressources pour poursuivre l'apprentissage.

Public

Tout public (niveau débutant), à partir de 16 ans.

Nombre de personnes participantes

8 max

Format

Séance de 4h, reconductible à souhait.

Budget

- Atelier de 4h = 320€

Libre Design +

Type

Formation

Descriptif

Formation avancée aux logiciels libres de traitement graphique suivants (au choix) : Inkscape (dessin vectoriel), GIMP (édition et retouche d'image) ou Scribus (mise en page).

[Voir la fiche de la formation Libre Design +](#)

Objectifs

- Maîtrise des manipulations avancées dans le logiciel de traitement graphique retenu pour la formation
- Orientation des participant·e·s dans la documentation du logiciel choisi afin de les autonomiser dans la résolution de problèmes ou dans la découverte d'outils
- Mise à disposition des cours vus ainsi que de ressources pour poursuivre l'apprentissage

Public

Tout public (niveau confirmé), à partir de 16 ans.

Nombre de personnes participantes

8 max

Format

Séance de 4h, reproductible à souhait.

Budget

- Atelier de 4h = 320€

NOTES**Note relative au matériel**

À défaut d'un système de vidéoprojection pour donner à voir des manipulations (les cours et ressources étant accessibles en ligne), il est possible d'utiliser un écran (télé ou ordinateur), dont l'agencement optimisé permettra à toutes de voir ce qu'il s'y passe.

Généralement, la mise à disposition d'ordinateurs est requise, mais les participant·e·s ont la possibilité d'apporter leurs machines personnelles.

Note relative à la tarification

Application du tarif en vigueur à hauteur de 60€ de l'heure pour le hors face-à-face pédagogique (travail de préparation, cours...) et de 50€ de l'heure pour l'animation.

Les tarifs indiqués incluent le hors face-à-face pédagogique, mais pas le défraiement (prévoir 0,25€ par km parcouru). Au besoin, hébergement et repas non compris dans la tarification.

Si vous souhaitez augmenter la jauge de personnes participantes, il m'est possible de solliciter une ou des personnes de confiance avec lesquelles j'ai l'habitude de travailler en animation (association Hackstub et collectif Hacqueen notamment).