

Humanités numériques 1: Patrimoine et numérique

Infos pratiques

- > ECTS : 3,0
- > Nombre d'heures : 24,0
- > Langue(s) d'enseignement : Français
- > Période de l'année : Enseignement second semestre
- > Méthodes d'enseignement : En présence
- > Forme d'enseignement : Travaux dirigés
- > Ouvert aux étudiants en échange : Oui
- > Composante : Philo, Info-Comm, Langages, Littératures & Arts du spectacle
- > Code ELP : 4L2LN01P

Présentation

Ce cours sera une initiation aux enjeux et aux méthodes des Humanités numériques. Les grandes problématiques abordées seront les suivantes :

- * Patrimoine et numérique (stratégies web de médiation culturelle)
- * Industries culturelles et numérique (écosystèmes médiatiques web)
- * Cultures transmédiatiques (texte, image, vidéo, jeux vidéos...)

Objectifs

Enrichir la culture des étudiant.e.s en matière d'outils numériques propres au domaine de la culture et du patrimoine

Initier les étudiant.e.s aux enjeux et méthodes des Humanités numériques

Évaluation

M3C en 2 sessions

- * Régime standard session 1 – avec évaluation continue (au moins 2 notes, partiel compris) :

- un ou plusieurs devoir(s) maison : exercice(s) d'analyse de projets d'humanités numériques (expositions virtuelles, datavisualisations, éditions collaboratives, créations multimédias, etc.) (50 %).

- une épreuve de 2 h lors de la dernière séance : questions d'analyse de texte ou de documents portant sur des notions abordées dans le cadre du cours et / ou questions de cours (50 %)

* Régime dérogatoire session 1 : questions d'analyse de texte ou de documents portant sur des notions abordées dans le cadre du cours et / ou questions de cours (50 %).

* Session 2 dite de rattrapage : questions d'analyse de texte ou de documents portant sur des notions abordées dans le cadre du cours et / ou questions de cours (50 %).

Pré-requis nécessaires

Aucune connaissance préalable en code ou en informatique n'est nécessaire. L'accès à un ordinateur ou une tablette est nécessaire en dehors des cours. Il est recommandé d'avoir son propre outil numérique en cours.

Compétences visées

-Être capable de croiser l'outil numérique et la culture des humanités

-Maîtriser les grands domaines de la culture transmédiatique, les grands enjeux de la médiation culturelle numérique et de la gestion du patrimoine sous la forme numérique.

-Renforcer sa maîtrise de l'outil informatique

Bibliographie

Une bibliographie sera distribuée aux étudiant.e.s au début du premier cours.

Contact(s)

> **Marina Giardinetti**

Responsable pédagogique
giardinm@parisnanterre.fr