

# 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