

## Transformations numériques du champs culturel

ECTS : 3

Description du contenu de l'enseignement :

**1. Panorama numérique**

2. *Des années 90 à nos jours*

3. *Les grands concepts – les grandes Fractures*

4. *La Cartographie des Tendances*

**5. Transformation Numérique**

6. *De la Génération X à la Génération Z*

7. *De l'informatique au Smartphone*

8. *Du Web 1.0 au Web 4.0*

**9. Industries culturelles et créatives**

10. *Les technologies immersives du virtuel*

11. *Les audiences numériques*

12. *Les nouvelles industrie*

**13. EdTech et talents**

14. *Adaptative Learning*

15. *"upskilling" et "reskilling"*

16. *Machine Learning et Deep Learning*

**17. Technologies, data et IA**

18. *Souveraineté Numérique*

19. *Sobriété numérique*

20. *Metavers – les nouveaux Univers Virtuels*

**21. Ville durable**

22. *ATAWAD*

23. *SoLoMo*

24. *Smart cities*

25. **Gamification**

26. *Expérience immersive*

27. *Simulation virtuelle*

28. *Visite du E-Lab Cité des Sciences La Villette*

**Compétence à acquérir :**

Familiarisation avec les problématiques de transformations numériques de la création, la production, la gestion et la diffusion culturelle.

**Mode de contrôle des connaissances :**

Réalisation d'une production numérique diffusable multimédia, de 2 minutes sur une problématique liée à la transformation culturelle de la culture.

**Bibliographie, lectures recommandées :**

Richard E Caves, *Creative industries contracts between arts and commerce*, Harvard University Press, Harvard, 2000

Emmanuel Durand, *La menace fantôme : Les industries culturelles face au numérique*, Coll. Nouveaux Débats, Sciences Po- Les Presses, Paris, 2014

Benoît Epron, Marcello Vitali-Rosati, *L'édition à l'ère numérique*, coll Repères, La découverte, 2018

François Rouet, *Le livre une filière en danger ?*, 4ème édition, notes et études documentaires, La documentation française 2013

Nathalie Sonnac, *L'économie de la presse à l'ère numérique*, coll Repères, La découverte, 2013