

# Outils de gestion numériques

## Infos pratiques

---

- > ECTS : 3,0
- > Nombre d'heures : 24,0
- > Langue(s) d'enseignement : Français
- > Niveau d'étude : BAC +4
- > Période de l'année : Enseignement huitième semestre
- > Méthodes d'enseignement : En présence
- > Forme d'enseignement : Cours magistral
- > Ouvert aux étudiants en échange : Oui
- > Campus : Campus de Nanterre
- > Composante : Sciences sociales et administration

## Présentation

---

L'arrivée massive du numérique implique des transformations majeures et rapides de la société qui nécessite un minimum de connaissances nécessaires à l'entrée dans la vie professionnelle. En effet, un projet culturel étant toujours étroitement lié à la société dans laquelle il s'inscrit, il est assez logique que la manière de concevoir et de piloter les projets culturels évolue elle aussi en fonction des changements sociaux et politiques qui traversent chaque société. Ainsi, les enjeux du numérique, de la pluridisciplinarité, du développement durable, du jeune public, de la parité, de la diversité, ou encore des droits culturels, constituent aujourd'hui les fondamentaux de tout projet culturel, alors qu'ils étaient quasiment, voire totalement, absents de toute réflexion relative au secteur culturel voilà encore 30 ans. L'objet de ce cours sera donc de décrypter chacun de ces enjeux et d'envisager les différentes manières de se les approprier, afin qu'ils soient vécus par les porteurs de projets, non plus comme des contraintes, mais comme des opportunités.

Ce cours se prolonge en M2 dans une démarche de réflexion plus personnelle de préprofessionnalisation.

## Objectifs

---

L'objectif de ce cours est donc d'aider les étudiants à se forger une véritable « culture numérique ». Ce cours ambitionne également de comprendre comment le numérique (sous toutes ses formes) transforme l'accès, la production et la diffusion des formes artistiques et culturelles.

## Évaluation

---

Contrôle continu. Les étudiants sont évalués, tout au long des cours sur leur participation et implication, sur les travaux personnels et collectifs demandés.

## Pré-requis nécessaires

---

Aucun

## Compétences visées

---

- Appréhender les aspects concrets de l'influence du numérique dans le champ culturel sous ses formes les plus diverses tout en apportant des éléments de réflexion
- Acquérir les connaissances minimales pour découvrir la production de projets de multimédias interactifs

## Examens

---

Contrôle continu. Les étudiants sont évalués, tout au long des cours sur leur participation et implication, sur les travaux personnels et collectifs demandés.

## Bibliographie

---

Boullier D., *Sociologie du numérique*, Paris, Armand Colin, coll. « U Sociologie », 2016.

Cardon D., *Culture numérique*, Paris, Presses de Sciences Po, 2019.

Guibert G, Rebillard F., Rochelandet F., *Médias, culture et numérique. Approches socioéconomiques*, Paris, Armand Colin, 2016.

## Contact(s)

### > Saskia Cousin

Responsable pédagogique  
saskia.c@parisnanterre.fr

### > Pascal Vallet

Responsable pédagogique  
p.vallet@parisnanterre.fr