

CCE115 - Mutations numériques et innovation dans les champs la culture et de la création

Présentation

Prérequis

L'inscription à l'UE est libre à la carte sans candidature préalable sur le site du Cnam Paris jusqu'au 20 juillet et à partir du 1er septembre

Cette UE est également proposée dans le cadre du certificat de spécialisation d'ingénierie de la culture et de la création CS11400A.

Le certificat est composé de cinq Unités d'Enseignement (UE) :

- toute l'année UE CCE112 construire un projet artistique, travailler avec les artistes méthodologie de projet le mercredi soir/ 12 séances par an
- au premier semestre UE CCE240 transitions écologiques et sociales du secteur culturel le lundi soir, UE CE115 mutations numériques et d'innovation du secteur culturel le jeudi soir et DSN01initiation à la recherche en art design et création le mercredi matin
- au second semestre UE CCE114 culture et espaces publics, nouveaux lieux culturels le lundi soir

L'obtention du certificat complet implique de s'inscrire et de valider 4 des 5 UE, sans limite de temps, l'étalement est donc possible sur plusieurs années (une fois votre candidature validée votre place est garantie dans les UE). Pour faire valider votre inscription au certificat par Lucie Marinier, titulaire de la chaire d'ingénierie de la culture et de la création et des responsables des UE envoyez votre candidature comprenant CV et texte de motivations (2000 signes maximum en précisant les UE a priori privilégiées) uniquement par mail à l'adresse ingenierie-culture@lecnam.net avant le 15 septembre pour les UE sur l'année et du 1er semestre. Les candidatures seront retenues au fil de l'eau en tenant compte de leur date d'arrivée. Pour les UE du second semestre, les candidats pourront déposer leur candidature jusqu'au 1er février.

Cette UE et le certificat s'adresse en priorité aux apprenant ayant un niveau de formation bac+4 ou un diplôme équivalent (master 1 des champs de la culture, diplômes supérieurs d'arts appliqués, ou tout autre Master 1, notamment de géographie, urbanisme, droit, développement durable, développement territorial...) et/ou avec une expérience professionnelle équivalente pour :

- Toute personne travaillant ou souhaitant travailler dans le secteur culturel et artistique : structure patrimoniales, muséales comme de création, notamment en production, commissariat, administration, scénographie
- Toute personne travaillant ou souhaitant travailler pour des structures de subventionnement ou de financement d'actions culturelles artistiques (Ministères en direction centrale ou déconcentrée, établissement public, directions de collectivités territoriales, fondations, structures de l'économie sociale et solidaire, réseau associatif, réseau/organisme/fédération professionnelle des secteurs de la culture et de la création...)
- Artistes et créateurs (plasticiens, acteurs du spectacle vivant, du cinéma, de l'audiovisuel, designers, métiers d'art, scénographes,...)

Objectifs pédagogiques

Cette UE vise à familiariser les auditeurs et auditrices aux différentes approches et corpus d'utilisation du numérique dans le champ culturel, qu'il s'agisse du patrimoine ou de la création (IA, enjeux des droits d'auteurs et de la diffusion, dispositifs de médiations, création numérique...). Les contenus artistiques comme les modèles et types de dispositifs, les logiques de de production et les modèles économiques seront abordés. La question des pratiques culturelles, de la médiation et de la participation par le numérique sera également un des points importants de la formation.

Mis à jour le 16-04-2024



Code : CCE115

Unité d'enseignement de type cours

6 crédits

Volume horaire de référence (+/- 10%) : **50 heures**

Responsabilité nationale :

EPN16 - Innovation / 1

Contact national :

EPN16 - Ingénierie culture et création

2 rue Conté

75003 Paris

01 58 80 87 57

Cindy Roche

ingenierie-culture@lecnam.net

L'UE abordera également le champ de l'innovation dans le champ culturel, qu'elle soit économique, technologique ou sociétale : start-ups de la culture et des industries culturelles et créatives, incubateurs, ingénierie de la culture, de la création et du patrimoine.

Compétences

- Disposer d'une bonne connaissance du champ de l'art numérique aujourd'hui : artistes, scènes, lieux
- connaître les usages et enjeux du numériques dans le secteur culturel : économiques, institutionnels, sociétaux, juridiques
- Maîtriser les enjeux de l'innovation dans le secteur culturel : écosystèmes et acteurs
- appréhender particulièrement ces question dans le secteur des musées, du patrimoine et des arts visuels

Programme

Contenu

- L'art numérique aujourd'hui : artistes, scènes, lieux
- Culture et innovation : écosystèmes et acteurs
- Numérique/médiation participation : outils, acteurs, modèles économiques, pratiques culturelles
- Les enjeux culturels, juridiques, économiques des transitions numériques et de l'innovation dans le champ de la culture et de la création

Les séances alterneront entre présentations et discussions de ressources , et cas réels, avec des interventions d'académiques, d'artistes et de praticien-ne-s. Un contenu en ligne spécifique sera également proposé (ressources bibliographique, interviews, outils méthodologiques...)

Elle est proposée en présentiel au centre CNAM Paris pour 2022/2023 (plus de renseignements inscriptions tarifs et horaires www.cnam-paris.fr)

Les séances auront lieu au premier semestre en soirée les jeudi et sur un ou deux samedi (fin septembre-fin janvier)

Modalités de validation

- Contrôle continu

Description des modalités de validation

Les apprenants seront amenés à rédiger un document d'analyse d'un projet culturel numérique et/ou innovant en groupe

Bibliographie

Titre	Auteur(s)
Chefs d'œuvres du 21ème siècle, l'art à l'ère digitale, Scala 2021	MOULON, Dominique,
Environnement numérique et musées, Les Cahiers du numérique 2019/1-2 (Vol. 15)	BEAUJARD, Corinne,
L'innovation dans les industries culturelles et créatives, série innovation et technologies volume 7, ISTE éditions, 2019	PELLEGRIN-BOUCHER Estelle, ROY, Pierre, dir.
« L'art d'humaniser la civilisation numérique »,	L'observatoire des politiques culturelles, 2021/2 n°58