

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

## Présentation

### Prérequis

Cette UE s'adresse à :

- Toute personne travaillant ou souhaitant travailler dans le secteur culturel et artistique : structure de création, muséales ou patrimoniales, notamment en production, commissariat, administration, scénographie, services des publics, services numériques, communication, incubateurs
- Toute personne travaillant ou souhaitant travailler pour des structures de subventionnement ou de financement d'actions culturelles ou 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,...)
- Responsables de l'innovation
- Porteur de projet de startup ou d'innovation numérique

Cette UE 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...).

Cette condition ne s'applique pas dans le cas de la prise de l'UE à la carte.

## 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. Les contenus artistiques comme les modèles et types de dispositifs, les logiques 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.

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

Être en capacité de

- Disposer d'un panorama de la création contemporaine utilisant les outils numériques
- Connaître les différents outils et modèles de médiation et participation par le numérique à travers des études de cas
- Connaître les pratiques culturelles s'appuyant sur ces outils
- Disposer de modèles économiques, méthodologie de lancement de marchés publics ou d'appels à projet numérique et/ou innovants dans le secteur culturel
- Avoir une approche de l'écosystème et des acteurs du numérique et de l'innovation dans le champ culturel
- Construire coordonner mettre en œuvre et évaluer un projet culturel numérique et/ou innovant

## Programme

### Contenu

- L'art numérique aujourd'hui : artistes, scènes, lieux

Valide à partir du 01-09-2022

**Code : CCE115**

Unité d'enseignement de type cours

6 crédits

**Responsabilité nationale :**

EPN16 - Innovation / Lucie MARINIER

**Contact national :**

EPN16 - Ingénierie culture et création

2 rue Conté

75003 Paris

01 58 80 87 57

Cindy Roche

[ingenierie-culture@lecnam.net](mailto:ingenierie-culture@lecnam.net)

- Culture et innovation : écosystèmes et acteurs
- Numérique/médiation participation : outils, acteurs, modèles économiques, pratiques culturelles
- Les enjeux culturels 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 académiques, 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](http://www.cnam-paris.fr))

Les séances auront lieux en soirée et quelques samedi.

## 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.

## 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