

<b>Cultures Numériques:</b>				
<i>des Métiers Jacquard aux intelligences artificielles</i>				
Année 4 et 5	Semestre 2	6 semaines	2 ECTS	Français

**PRÉNOM, NOM ET QUALITÉ DU/DES ENSEIGNANT(S)**

- Etienne Mineur, Designer

**PRÉSENTATION DU COURS**

Ce cours propose de revenir sur l'histoire des cultures numériques.

Nous passerons en revue les différentes technologies numériques et surtout leurs usages : internet, culture participative et réseaux sociaux, réalité virtuelle, réalité augmentée, réalité diminuée, objet connecté, Big data, visualisation des données, immersion, vidéo mapping, réalité hybride, hacking, Maker, code, jeux vidéo, design d'interface, design algorithmique, design génératif, Net Art, NFT, crypto Art, NetArt et bien sur les intelligences artificielles.

Au-delà de la technologie, nous chercherons à comprendre comment le design numérique peut façonner de nouvelles formes d'expériences contemporaines.

**TYPE D'EXERCICE(S) PROPOSÉ(S)**

Nous demanderons de travailler sur la mise en place d'une scénographie utilisant des techniques numériques (au sens large). Les travaux seront individuels.

**ENJEUX LIÉS À LA TRANSITION ÉCOLOGIQUE ABORDÉS**

Nous aborderons les aspects de la pérennité des supports numériques ainsi que « l'écologie » numérique (bande passante, fermes de calculs...), l'apport des intelligences artificielles et les solutions liées à cette problématique.

**OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES DU COURS**

- Connaitre l'histoire et l'évolution de ces technologies numériques.
- S'informer des technologies contemporaines liées au numérique
- Développer un point de vue critique et prospectif sur les technologies numériques et la manière dont elles façonnent notre expérience des objets et des espaces afin de pouvoir proposer des nouveaux usages et créations pertinentes.

**MODALITÉS D'ÉVALUATION**

*Précisez par exemple si assiduité, posture d'écoute, exercices réguliers à rendre (contrôle continu), rendu final (contrôle continu), etc., sous forme de liste de 5 entrées maximum.*

- Assiduité
- rendu final
- implication des étudiants durant les cours.

**MATÉRIEL INDISPENSABLE OU CONSEILLÉ**

**BIBLIOGRAPHIE INDICATIVE ET NON EXHAUSTIVE**

Culture numérique Par [Dominique Cardon](#)  
<https://www.culturesnumeriques.net/>

- SMARTPHONES, Une enquête anthropologique de Nicolas Nova