



DOMAINE SCIENCES HUMAINES & SOCIALES

MASTER

OBJECTIFS

Le Master Médiation numérique de la culture et des patrimoines permet de former :

- ▶ des cadres ayant une culture critique des savoirs historiques et patrimoniaux, et une maîtrise des outils informatiques de l'acquisition et du traitement des données et documents numériques relatifs à ces domaines.

Avec une approche spécialisée de ces données basée sur leur diffusion, visualisation et communication.

COMPÉTENCES

Après avoir suivi ce Master, l'étudiant sera capable de :

- ▶ Concevoir des applications numériques pour les métiers de la recherche en SHS, de la valorisation et promotion des patrimoines et des institutions culturelles
- ▶ Gérer et piloter des projets de données numériques articulés avec des besoins métier et des besoins sociétaux
- ▶ Savoir développer des stratégies numériques pour valoriser les données de la culture et des patrimoines
- ▶ Concevoir les programmes et applications informatiques
- ▶ Déterminer les phases et procédures de tests techniques et fonctionnels de programmes et applications informatiques
- ▶ Savoir traiter des données qualitatives et quantitatives (base de données, statistiques...)

- ▶ Contextualiser son activité en fonction de contraintes opérationnelles (financières, humaines, économiques, sociales...), de l'organisation de l'entreprise, des relations professionnelles.
- ▶ Maîtriser les technologies de l'accessibilité numérique, de gestion de projet, de communication, de Chaîne graphique
- ▶ Définir des actions de promotion d'un territoire et/ou de collections patrimoniales
- ▶ Maîtriser l'anglais professionnel

DÉBOUCHÉS

PROFESSIONNELS

Secteurs d'activité :

- ▶ Recherche
- ▶ Enseignement
- ▶ Culture et Patrimoine
- ▶ Édition et bibliothèques
- ▶ Tourisme et du management culturel

Métiers :

- ▶ Coordonner ou collaborer à des plates-formes numériques d'institutions culturelles, patrimoniales et touristiques ou de laboratoires de recherche en informatique ou sciences humaines
- ▶ Métiers de la médiation numérique, et du développement des applications numériques pour le grand public

MENTIONS DE LICENCE D'ENTRÉE DANS LE MASTER

Droit, histoire de l'art - Histoire
- Histoire de l'art et archéologie -
Humanités - Langues, littératures
et civilisations étrangères - Lettres
- Lettres et langues - Musicologie -
Philosophie - Sciences et humanités
- Sciences pour l'ingénieur -
Informatique - Mathématiques et
informatique appliquées aux Sciences
Humaines et Sociales - Economie
et gestion - Sciences sociales -
Sociologie

ENSEIGNEMENTS - MASTER 1

UE - Introduction générale de la formation : Recherche, Patrimoines et Numérique

UE - Introduction aux Humanités Numériques

- ▶ Histoire et enjeux de la discipline / Les corpus de données et leurs métadonnées / Les institutions de soutien aux Humanités Numériques / Analyse critique d'interfaces existantes

UE - Acquisition, traitement et archivages de données multimédia et textuelles

- ▶ Données multimédia : images, vidéo, audio et données spatio-temporelles / Données textuelles

UE - Anglais

UE - Renforcement 1 - au choix

- ▶ Humanités-Culture-Patrimoines : Un module Humanités-Culture-Patrimoines choisi dans la mention HCP
- ▶ Informatique : Algorithmique et programmation / Systèmes d'exploitation et Web

UE - Renforcement 2 - au choix

- ▶ Humanités-Culture-Patrimoines : Un module Humanités-Culture-Patrimoines choisi dans la mention HCP
- ▶ Informatique : bases de données

UE - Interopérabilité et ingénierie des connaissances

- ▶ Interopérabilité : Vocabulaires professionnels et technologies XML
- ▶ Ingénierie des connaissances : introduction au web sémantique et aux Linked data

UE - Anglais

UE - Renforcement 3 - au choix

- ▶ Humanités-Culture-Patrimoines : Un module Humanités-Culture-Patrimoines choisi dans la mention HCP
- ▶ Informatique : Algorithmique et développement Web

UE - Projets de groupes en Humanités numériques : de la conception à la production

- ▶ Gestion de projet
- ▶ Atelier de production ou stage court
- ▶ Présentation de travaux étudiants (en commun avec la mention HCP)

ENSEIGNEMENTS - MASTER 2

UE - Anglais

UE - Développement Multimédia et environnements virtuels

- ▶ Outils web avancés : responsive design, CMS, e-commerce, cloud computing
- ▶ Outils pour le développement d'environnements virtuels : Réalité virtuelle et augmentée

UE - Outils de visualisation et interactions

- ▶ Conception et évaluation d'interfaces Hommes-Machine
- ▶ Techniques de visualisation et de fouille de données
- ▶ Scénarisation, conception de projets de médiation numérique

UE - Communication, e-learning

- ▶ Animation de communautés science citoyenne : Web 4.0, réseaux sociaux
- ▶ E-learning et ingénierie pédagogique : MOOC, serious games et suivi d'utilisateurs (profilage)

UE - Renforcement 4 - au choix

- ▶ Humanités-Culture-Patrimoines : Un module Humanités-Culture-Patrimoines choisi dans la mention HCP
- ▶ Module master MNCP: Développement Multimédia et environnements virtuels
- ▶ Informatique : un module choisi dans les parcours de master de l'UFR Sciences et techniques

UE - Anglais

UE - Droit et gestion des Patrimoines, au choix

- ▶ Droit de la propriété intellectuelle et artistique (et numérique)
- ▶ Droit et administration des collectivités
- ▶ Gestion des institutions patrimoniales
- ▶ La circulation des objets patrimoniaux
- ▶ Le patrimoine et ses publics : sociologie des publics, publics empêchés, scolaires
- ▶ Ressources humaines
- ▶ Outils et stratégies de la communication
- ▶ Technique d'enquête audiovisuelle

UE - Stage et rapport de stage, au choix

- ▶ Un stage long plus de 3 mois
- ▶ Un stage court avec ateliers choisis dans la Mention HCP

POUR RÉUSSIR SON PROJET

Qu'il s'agisse d'un stage ou d'un premier emploi, la Maison de l'Orientation et de l'Insertion Professionnelle (M.O.I.P.) peut accompagner les étudiants dans leurs recherches.

▶ 02 47 36 81 70 - www.univ-tours.fr/moip