



DOMAINE SCIENCES HUMAINES &amp; 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 :

- ▶ Produire 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 à partir des données de la culture et des patrimoines
- ▶ Concevoir et développer 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 :**

- ▶ Informatique
- ▶ 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 l'intelligence et de la science des données (data science)
- ▶ 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
- ▶ Ingénierie des connaissances

### 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
- ▶ 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'applications mobiles
- ▶ 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 : 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
- ▶ 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](http://www.univ-tours.fr/moip)