Cultures numériques

Composante	Volume horaire
Institut d'Administration des Entreprises (IAE)	**21h**

En bref

Langue(s) d'enseignement: Français

Méthodes d'enseignement: En présence

Ouvert aux étudiants en échange: Non

Présentation

Description

Les technologies numériques jouent un rôle important dans la transformation des pratiques sociales et culturelles. Ce cours propose d'une part des repères pour saisir les enjeux historiques et contemporain de l'usage des NTIC. D'autre part, l'enseignement présente des recherches et méthodes en SHS permettant de comprendre les usages et les enjeux du numérique pour ces domaines. Durant l'année, les étudiant-es réalisent des exposés portant sur les aspects socio-économiques, historiques et politiques du numérique et produisent une newsletter sur la culture numérique.

Heures d'enseignement

Cultures numériques - CM	CM	21h

Programme détaillé

1. Histoire d'Internet
2. Histoire du Web
3. Internet, culture participative et contre-cultures
4. Que fait-on avec les NTIC ? Sociologie des usages
5. Notre vie sur internet : la sociologie des pratiques en ligne
6. Enquêter sur les cultures numériques : une question de méthodes

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 11 juin 2021

7. GAFAM, plateformes, services en ligne : le cas du Digital Labor

Compétences visées

BC1-3 : Produire des analyses de gestion, commenter les résultats théoriques et formuler des préconisations

BC3-6 : Analyser les résultats d'une étude économique/gestion

BC5-3 : Exploiter les résultats de sa recherche à des fins d'analyse dans le respect des normes (citation des sources)

Bibliographie

boyd danah, C’est compliqué : les vies numériques des adolescents, C&F éditions, 2016.
Coville Marion, Casilli Antonio et Tubaro Paola, ""The trainer, the verifier, the imitator: Three ways in which human platform workers support artificial intelligence"", Big Data and Society 7 (1), 2020.
Schafer Valérie et Serres Alexandre, Histoires de l’Internet et du Web : ouvrage en ligne accessible gratuitement. http://livingbooksabouthistory.ch/fr/book/histories-of-the-internet-and-the-web
Turner Fred, Aux sources de l’utopie numérique : De la contre-culture à la cyberculture, Stewart Brand, un homme d’influence, C&F Editions, 2012.
Vétel Bruno, « Les travailleurs pauvres du jeu vidéo », Réseaux, 2018/2 (n° 208-209), p. 195-228.

Infos pratiques

Lieu(x)

Poitiers-Centre Ville

En savoir plus

https://iae.univ-poitiers.fr/

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 11 juin 2021