

5.00 crédits	15.0 h	Q2
--------------	--------	----

Enseignants	Scheepmans Lionel (supplée Servais Olivier) ; Servais Olivier ;
Langue d'enseignement	Français > English-friendly
Lieu du cours	Louvain-la-Neuve
Acquis d'apprentissage	
Modes d'évaluation des acquis des étudiants	<p>L'évaluation de la participation et les compétences acquises durant le séminaire seront évaluées selon trois modes. Un premier mode, qui déterminera la moitié de la note finale, repose sur un travail continu, hebdomadaire et réparti sur tout le quadrimestre. Celui-ci sera composé d'une série de tâches à réaliser en ligne, et sanctionnées de la perte de point chaque fois qu'une d'entre elle n'est pas réalisée.</p> <p>Un second mode, comptant pour un quart de la note finale, sera un examen oral et collectif, durant lequel chaque participant pourra tester, chez les autres participants, la bonne compréhension du contenu de son travail personnel.</p> <p>Un troisième mode, comptant pour le dernier quart des points, basé sur une évaluation collective des travaux publiés sur les pages web du site Wikiversité, reposant sur le choix des trois travaux préférés par chaque participant.</p>
Méthodes d'enseignement	<p>Selon le principe du séminaire et avec le soutien du professeur encadrant, l'enseignement repose sur la transmission d'un savoir présenté aux autres participants sous forme de travaux qui feront l'objet d'un débat collectif. Ces travaux, réalisés seuls ou à plusieurs, sont publiés sur une page web du site Wikiversité, avant de faire l'objet d'échanges et commentaires avec les autres participants sur des pages de discussions associées.</p> <p>Les 15 heures de cours en présentiel du séminaire se répartissent de la manière suivante : Une journée complète et obligatoire en début de quadrimestre pour le lancement des activités en ligne. Une deuxième journée de clôture obligatoire en fin de quadrimestre, consacrée au processus d'évaluation collective et à la découverte de l'industrie des jeux vidéo, organisée au game center du « Quai 10 » à Charleroi.</p>
Contenu	<p>Ce séminaire débute par la présentation d'outils numériques et techniques utiles en anthropologie numérique. Il se poursuit par un apprentissage réciproque entre participants et participantes basé sur des observations et analyses d'activités humaines produites au sein de l'espace numérique. Les thématiques abordées lors des présentations de travaux et débats peuvent porter sur jeux vidéos et mondes dits « virtuels », tel qu'indiqué dans le titre du cours, mais aussi sur tout autre environnement numérique propice à l'expérience humaine (site de rencontre, réseaux sociaux, plateformes collaboratives, usage de l'intelligence artificielle, fraude Internet, etc.).</p>
Ressources en ligne	<p>Dans le respect de la volonté et de la vie privée de chacun, le projet Wikiversité servira d'espace numérique pour organiser ce séminaire d'anthropologie numérique. Toutes les informations concernant son déroulement durant l'année 2024 passée est publiquement accessible via l'URL suivante : https://fr.wikiversity.org/wiki/Anthropologie_num%C3%A9rique/Session_UCLouvain_2024</p>
Bibliographie	<p>Servais O., Dans la peau des gamers, Paris, 2020.</p> <p>Scheepmans L., Le mouvement Wikimédia, Wikilivres, 2023</p>
Autres infos	<p>L'utilisation de l'intelligence artificielle dans les tests d'évaluation de ce cours est régie par les règles énoncées dans le memorandum de la faculté en la matière, disponible sur l'intranet de la faculté dans la section information aux étudiants. Ces règles feront l'objet d'une analyse détaillée en début de cours, lors du temps consacré à la découverte et l'usage des outils numériques en anthropologie numérique.</p>
Faculté ou entité en charge:	PSAD

Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE)				
Intitulé du programme	Sigle	Crédits	Prérequis	Acquis d'apprentissage
Master [120] en anthropologie	ANTR2M	5		
Master [120] en communication multilingue	MULT2M	5		
Master [120] en langues et lettres françaises et romanes, orientation français langue étrangère	FLE2M	5		
Master [120] en communication	CORP2M	5		
Master [120] en histoire de l'art et archéologie, orientation musicologie	MUSI2M	5		
Master [120] en traduction	TRAD2M	5		
Master [120] en interprétation	INTP2M	5		
Master [120] en sociologie	SOC2M	5		
Master [120] en histoire	HIST2M	5		
Master [120] en langues et lettres anciennes et modernes	LAFR2M	5		
Master [60] en histoire	HIST2M1	5		
Master [120] en linguistique	LING2M	5		
Master de spécialisation en cultures visuelles	VISU2MC	5		
Master [120] en éthique	ETHI2M	5		
Master [120] en philosophie	FILO2M	5		
Master [60] en histoire de l'art et archéologie, orientation générale	ARKE2M1	5		
Master [60] en histoire de l'art et archéologie, orientation musicologie	MUSI2M1	5		
Master [60] en sociologie et anthropologie	SOCA2M1	5		