

Campagne enseignants-chercheurs 2025

<i>Etablissement : Université de Paris I</i>	<i>Localisation :</i>
--	-----------------------

Identification du poste

Nature : PRCE	Composante : UFR 03 : Ecole d'Histoire de l'Art et d'Archéologie de la Sorbonne
N°: 11089	
Section (s) Sec : 21, 22	

Etat du poste

V : vacant	Date de la vacance : 1 ^{er} septembre 2025
	Motif de la vacance : Mutation

Si échange du poste (nature et/ou discipline)

Nature demandée :
Section CNU demandée :

Concours : PRCE

(MCF ou PR : se reporter aux articles 26 et 46 du décret n°84-431 du 6 juin 1984 modifié)

Profil pour publication au Journal officiel :

Histoire de l'art à l'ère du numérique

ARGUMENTAIRE

Enseignement

Les enseignements ont lieu en Licence Histoire de l'art et Archéologie. Ils comprennent des Cours magistraux (L2 et L3) et des TD (L1, L2 et L3).

Descriptifs des enseignements :

En L1 (S1) : OUTILS ET METHODES

3 TD (58,5 HETD)

L'enseignement « Outils et méthodes d'analyse » est destiné au développement de compétences transversales des étudiants au service de leur réussite universitaire et de leur insertion professionnelle dans le milieu culturel. Cette formation comporte des objectifs pédagogiques et techniques dans l'optique de :

- Mobiliser des ressources documentaires spécialisées en histoire de l'art et archéologie.
- Rechercher, évaluer, citer et réutiliser des sources documentaires pertinentes à ses besoins dans un contexte universitaire tout en respectant les normes bibliographiques.
- Réaliser l'analyse iconographique et formelle d'une œuvre en sachant rédiger une notice iconographique.
- Gérer des données bibliographiques et des documents à l'aide du logiciel Zotero.
- Concevoir des supports numériques incluant des documents iconographiques pour présenter les résultats de son étude de façon organisée et structurée.
- Exploiter des bases de données, des banques d'images, des catalogues en ligne des musées, des bibliothèques numériques, des périodiques électroniques ou des archives en sachant faire preuve d'esprit critique.

Les séances seront complétées, à partir de cette année, par une initiation à un langage de programmation associé à des notions algorithmiques, avec VBA (Visual Basic for Application). Il s'agira de repérer les mécanismes d'un langage de programmation intégré à Excel pour automatiser des tâches répétitives, créer des macros afin d'aider de manière efficace à la manipulation et au traitement des données.

En L2 (S4) : CULTURE ET COMPETENCES NUMERIQUES

CM (19,5 HETD) + 10 TD (195 HETD)

Le CM et les TD s'articulent autour de la compréhension des transformations numériques en histoire de l'art et archéologie pour permettre aux étudiants et étudiantes de s'approprier la culture, les compétences et la maîtrise des outils nécessaires à leur prise en compte : construire et faire évoluer son environnement documentaire numérique (ressources documentaires, veille numérique, évaluation et réutilisation de l'information, etc.), comprendre le fonctionnement d'Internet (web participatif et sémantique; identité numérique ; lecture et écriture web) ; identifier les propriétés des documents numériques : textes, images et sons (aspects culturels et techniques ; pratiques, outils et méthodes de la numérisation) ; identifier les évolutions des pratiques de recherche scientifique (Digital Humanities) et des pratiques professionnelles dans différents champs du patrimoine et de la culture.

EN L3 (S5) : L'HISTOIRE DE L'ART A L'ERE DE LA TECHNOLOGIE NUMERIQUE

CM (29,5 HETD) + 4 TD (78 HETD)

Ce cours traite des transformations numériques que connaît le domaine de l'art dans son ensemble : pratiques de travail et de recherche (rapport à l'image numérique, rapport aux sources numériques ; problématiques et débats de la Digital Art History) ; pratiques artistiques numériques (artistes/ingénieurs/spectateurs ; enjeux liés à la diffusion, à l'exposition, à la conservation, à la restauration, à la commercialisation des œuvres d'art numériques) ; pratiques numériques des musées et institutions culturelles (médiation numérique dans l'espace muséal ; présence sur Internet ; numérisation patrimoniale ; nouvelles interfaces : réalité virtuelle, immersion...) ; Enjeux culturels et sociétaux (rapport professionnel/amateur, art et réseaux sociaux, œuvre d'art et culture fan, transmédia, etc.).

3,5HETD seront réparties dans des TD pour porter le service à 384HETD.