



UNIVERSITÉ DES
MASCAREIGNES

SAVOIR, C'EST POUVOIR



**Université
de Limoges**

MAQUETTES

LICENCE PROFESSIONNELLE
HUMANITÉS NUMÉRIQUES, SPÉCIALISATION START-UP
TECHNOLOGIQUE (LP/3^E ANNÉE)
/ BA (HONS) – TOP UP IN DIGITAL HUMANITIES WITH SPECIALISATION IN
TECHNOLOGY START-UP

Version 1: 2021
Version 2 : MARCH 2022

LICENCE PROFESSIONNELLE (LP) HUMANITÉS NUMÉRIQUES SPÉCIALISATION START-UP TECHNOLOGIQUE / BA (HONS) IN DIGITAL HUMANITIES WITH SPECIALISATION IN TECH START-UP

1. JUSTIFICATION ET DESCRIPTION DE LA LICENCE PROFESSIONNELLE

1.1. INTRODUCTION

Ce LP/BA en *Humanités numériques spécialisation tech Start-up* constitue une réponse à la nécessité de disposer d'un personnel avec des compétences interdisciplinaires, aptes à intégrer le marché du travail et d'interagir et de collaborer de manière productive dans plusieurs domaines, tels que la communication, l'information, l'informatique et les humanités. Toutes ces filières, connaissent des développements majeurs depuis ces dix dernières années, et cette formation a pour objectif de répondre aux besoins croissant de ces nouvelles compétences nécessaires dans ce type de métier. Cette formation vise donc, à travers d'une organisation pédagogique spécifique, à développer chez l'apprenant les compétences requises dans ce type de métier, à travers d'une formation privilégiant l'étude des techniques nécessaires à l'analyse des données sans oublier la pluridisciplinarité des connaissances requises dans divers domaines (l'économie, du droit, de l'histoire, du multimédia). L'accent sera mis également sur le développement du regard critique chez l'étudiant et favoriser la mise en perspective les différentes formes que peuvent prendre son métier dans la société en s'interrogeant notamment sur le rôle des starts-ups en humanités numériques et sur les défis posés par les nouvelles technologies en matière de communication de manière générale.

1.2. CONCEPTION DE LA MAQUETTE

Plusieurs équipes ont travaillé sur le montage du LP :

Equipe UDM/UDM Team : Neelam Pirbhai-Jetha (Porteuse du Projet) ; Sabeena Dowlut ; Shameera Lauthan ; Pascal Boncoeur

UR-UDM Conseiller Recherche/Research Advisor : Professeur Miloud Bessafi, Université de la Réunion (UR)

Conseiller Centre Humanités Numériques/CDH Advisor : Shaad Toofany

Représentants des entreprises/Company Representatives : Zakiya Buhora (Federation of Innovative & Numeric Activities in Mauritius), Sohan C. Lalldharee (Identity Designer, Cubthree Studio), Vipin Dhunnoo (XR Architect, Generative Arts), Gibert Ahnee (Rédacteur en Chef), Mehul Bhatt (Rogers Mauritius),...

Equipe Université de Limoges/ UNILIM Team : Patrick Fauchère, Pierre-François Bonnefoi, Karim Tamine, Maxime Maria, Emmanuel Conchon, Nathalie Drousseau

Equipe de traduction du document :

Neelam Pirbhai-Jetha & Shameera Lauthan

1.1. ABBREVIATIONS

HEC: Higher Education Commission, Mauritius

UDM: Université des Mascareignes, Mauritius

CDH: Centre des Humanités Numériques/Centre for Digital Humanities

UNILIM: Université de Limoges (France)

ECTS: Crédits ECTS

CDT: Curriculum Development Team

CDC: Curriculum Development Committee

HoD: Head of Department

1.2. CONDITIONS D'ADMISSION

Pour pouvoir être admis à suivre ce programme de licence, les postulants devront avoir un :

- Bac + 2 (DEUG, DUT, BTS ou tout autre diplôme ou titre justifiant de deux années d'études suivies avec succès).
(HSC + 2 years - University Diploma or 2 years study at recognized university in any fields)

1.3. PERSPECTIVES DE CARRIÈRES

- Entrepreneuriat
- la recherche (numérisation, gestion et analyse des bases de données, inventaire, transmission des résultats, etc.),
- l'édition, la publicité, la communication, le journalisme (data journaliste etc.)
- les institutions de conservation du patrimoine (collecte, catalogage, visibilité, musée virtuel, etc.),
- l'enseignement (transmission d'une conscience citoyenne, formation aux médias, images et technologies de l'information et de la communication)
- Accès aux nouveaux métiers de la création numérique au sein de grands groupes et PME ayant une division multimédia, d'agences de com, publicité ou studios positionnés sur les médias en ligne, etc.
- Emploi dans le secteur de gestion de documents, des bases de données, des archives, de cartographies, communication numérique, des activités culturelles, activités de services administratifs et de soutiens, services administratifs...

Code(s) ROME :

E1104 - Conception de contenus multimédias

M1805 - Études et développement informatique

K1601 - Gestion de l'information et de la documentation

K1204 - Médiation sociale et facilitation de la vie en société

E1101 - Animation de site multimédia

1.4. ÉVALUATIONS

Les critères d'évaluation sont propres à chaque module. A voir le programme détaillé pour davantage d'information.

Acronymes utilisés dans le programme et explications :

CODE	TYPE DE CONTROLE	TYPE D'ÉPREUVE
CC	Contrôle Continu	Examen/Contrôle sans convocation officielle, qui peut prendre diverses formes/modalités : <ul style="list-style-type: none">• Devoir de synthèse ou Devoir surveillé (DS)• Écrit (rédaction d'un texte, devoir sur table...)• Oral/Présentation• Travaux Pratiques (TP)• Travaux Dirigés (TD) ...
CT	Contrôle Terminal	Examen/Contrôle, avec convocation officielle qui peut prendre diverses formes, mais qui est le plus souvent à l'écrit

1.5. STAGE EN ENTREPRISE OU CRÉATION D'UNE START-UP

L'apprenant a le choix entre un stage en entreprise ou la création de sa start-up.
La durée du stage est de 12 semaines dans une entreprise du secteur d'activité concerné par la formation.
Le rapport de stage/start-up sera rédigé en anglais ou en français. La soutenance se fera devant un panel comprenant des professionnels et des chargés de cours en anglais et/ou en français.

1.6. COURS

Des professionnels en humanités numériques, entrepreneuriat et multimédia et d'autres domaines viendront appuyer les enseignements dispensés en interne.

La formation sera bilingue (anglais et français).

1.7. POURSUITES D'ÉTUDES

Master en Humanités Numériques (sur dossier).

2. STRUCTURE DE LA LICENCE PROFESSIONNELLE HUMANITÉS NUMÉRIQUES SPÉCIALISATION START-UP TECHNOLOGIQUE

Cours intensif / « crash course » (60 heures) obligatoire AVANT le début de la formation :						attestation de participation	
CDHINPR	Introduction à la programmation (pour les étudiants qui n'ont aucune connaissance en informatique)					30 H	
CDHTRSH	Les techniques rédactionnelles en sciences humaines (pour les étudiants techniques/non-littéraires)					30 H	
MODULE CODE	MODULES	CM	TD	TP	Total	Crédits	
UE 1 : HUMANITÉS NUMÉRIQUES							
CDHMRHN	La méthodologie de recherche dans les humanités numériques	20	25		45	5	
CDHLEWC	Le web scraping	20	20		40	4	
CDHPSTH	Production scientifique et technique en humanités numériques	15	20		35	4	
TOTAL UE 1		55	65	0	120	13	
UE 2 : INFORMATIQUE ET MULTIMÉDIA							
CDHCOGM	Conception graphique et multimédia	10	10	20	40	4	
CDHIRAV	Initiation à la réalité augmentée, virtuelle et mixte	10	10	25	45	5	
CDHPRPY	La programmation avec Python	10	10	20	40	4	
TOTAL UE 2		30	30	65	125	13	
UE 3 : START-UP technologique							
CDHCUDE	Culture d'innovation et entrepreneuriat	20	10		30	3	
CDHEMAR	E-marketing	15	15		30	3	
CDHCOMF	Comptabilité et Finances	10	10		20	2	
TOTAL UE 3		45	35	0	80	8	
UE 4 : ENVIRONNEMENT PROFESSIONNEL							
CDHCJEH	Cadre juridique et éthique des humanités numériques	20	10		30	3	
CDHPRPP	PPP (Projet professionnel et personnel)	10	20		30	3	
	Responsabilité Sociale et Environnementale 3		7.5	7.5	15	1	
CDHMEFD	Mémoire de fin d'études					10	
CDHSTAG	STAGE (12 semaines) Ou Création d'une start-up technologique et soutenance					9	
TOTAL UE 4		30	37.5	7.5	75	26	
TOTAL GLOBAL		160	167.5	72.5	400	60	

LICENCE PROFESSIONNELLE HUMANITÉS NUMÉRIQUES spécialisation start-up tech (LP 3/TOP UP)

Cours intensif/« crash course » (60 heures) obligatoire AVANT le début de la formation :
 • Introduction à la programmation (pour les étudiants qui n'ont aucune connaissance en informatique)
 ET
 • Les techniques rédactionnelles en sciences humaines (pour les étudiants techniques/non-littéraires)

		UE 1: HUMANITÉS NUMÉRIQUES	UE 2: L'INFORMATIQUE & MULTIMEDIA	UE 3: START-UP TECHNOLOGIQUE	UE 4: ENVIRONNEMENT PROFESSIONNEL
SEMESTRE 5 & SEMESTRE 6	ANNÉE 3	<ul style="list-style-type: none"> La méthodologie de recherche dans les humanités numériques (45 H – 5 ECTS) Le web scraping (40 H – 4 ECTS) Production scientifique et technique en humanités numériques (35 H – 4 ECTS) 	<ul style="list-style-type: none"> Conception graphique et multimédia (40 H – 4 ECTS) La programmation avec Python (40 H – 4 ECTS) Initiation à la réalité augmentée, virtuelle et mixte (45 H – 5 ECTS) 	<ul style="list-style-type: none"> Culture d'innovation et Entrepreneuriat (30 H – 3 ECTS) E-marketing (30 H – 3 ECTS) Comptabilité et Finances (20 H – 2 ECTS) 	<ul style="list-style-type: none"> Cadre juridique et éthique des humanités numériques (30 H – 3 ECTS) PPP (Projet professionnel et personnel) (30 H – 3 ECTS) Mémoire de fin d'études (10 ECTS) STAGE Ou Création d'une start-up technologique et soutenance (9 ECTS)

Conditions d'admission:

Bac + 2 (DEUG, DUT, BTS, Diplôme ou tout autre diplôme ou titre justifiant de deux années d'études suivies avec succès dans une université reconnue dans toutes les filières) =
 NQF Level 6 ou 120 crédits ECTS

Formation bilingue (anglais et français)
 Double diplomation

Monde du travail et/ou
 Poursuite d'étude: Master Humanités Numériques (sur dossier)

@Centre for Digital Humanities

LP HN Niveau 3

UE	CM	TD	TP	Total	Crédits
COURS INTENSIF/ « CRASH COURSE »					
	40	20		60	Attestation
UE 1 : HUMANITÉS NUMÉRIQUES					
	55	65		120	13
UE 2 : INFORMATIQUE ET MULTIMEDIA					
	30	30	65	125	13
UE 3 : START-UP TECHNOLOGIQUE					
	45	35		80	8
UE 4 : ENVIRONNEMENT PROFESSIONNEL*					
	30	37.5	7.5	75	26
TOTAL NIVEAU 3 LICENCE PROFESSIONNELLE HUMANITÉS NUMÉRIQUES	200	187.5	72.5	460	60

*Le nombre d'heures pour superviser/diriger le stage et le mémoire n'est pas inclus et dépendra des règlements internes de l'UDM.

3. PROGRAMME DÉTAILLÉ

3.1. COURS INTENSIF / “CRASH COURSE”

Les deux modules ci-dessous sont obligatoires pour tous les apprenants. L'accès au LP peut être refusé aux apprenants qui n'ont pas suivi le cours intensif. Une attestation de participation sera aussi décernée aux apprenants ayant soumis le travail final et ayant suivi le cours avec assiduité.

3.1.1.1. MODULE : INTRODUCTION À LA PROGRAMMATION	Code : CDHINPR			
	CM	TD	TP	Total
Responsable du Module : NPJ/SL/PB/SD		20	10	30
Objectif : <ul style="list-style-type: none">• Apprendre les concepts de base de la programmation				
Résultats d'apprentissage : <ul style="list-style-type: none">• Comprendre et maîtriser les concepts de programmation• Développer la pensée algorithmique• S'initier à Python				
Pré-requis : Aucun				
Contenu : <ul style="list-style-type: none">• Flowcharts• Les concepts en programmation• Introduction à Python• Initiation à la syntaxe de Python				
Modalités de Contrôle des Connaissances : CC (100%) – TP : Travaux pratiques				
Bibliographie indicative : <ul style="list-style-type: none">• Matthes, E. (2016) <i>Python Crash Course</i>. No Starch Press Inc• Schultz, E., & Bussonnier, M. (2021). <i>Python pour les SHS: Introduction à la programmation pour le traitement de données</i>.				

ET

3.1.1.2. MODULE : LES TECHNIQUES RÉDACTIONNELLES EN SCIENCES HUMAINES	Code : CDHTRSH		
	CM	TD	TP
	10	20	30
Responsable du Module : NPJ/SL			
Objectif : <ul style="list-style-type: none"> • Développer les techniques rédactionnelles Résultats d'apprentissage : <ul style="list-style-type: none"> • Identifier les différents types d'écrits • Développer des compétences en écriture académique et rédiger des documents • Développer l'esprit critique 			
Pré-requis : Aucun			
Contenu : <ul style="list-style-type: none"> • Identification des difficultés à l'écrit • Les différents types d'écrits • La planification, la recherche et la rédaction d'un texte • Dynamiser l'écriture (les phrases, les règles orthographiques et grammaticales...) 			
Modalités de Contrôle des Connaissances : CC (100%) – TD (écrit) : Rédiger un texte sur un sujet préalablement défini avec l'enseignant ; le poster dans le Forum de discussion et en classe ; et faire au moins deux commentaires constructifs sur le travail des collègues de classe			
Bibliographie indicative : <ul style="list-style-type: none"> • Deladrière, J-L. (2007) <i>Organisez vos idées avec le mind-mapping</i>. Éditions Dunod. • Delignon-Delaunay, B. et Laurent, N. (2018) <i>Maîtriser la grammaire française : un ouvrage d'entraînement</i>. Hatier, coll. « Bescherelle ». • Le Lay, Y. (2016) <i>Savoir rédiger</i>. Larousse. • Lesot, A. (2018) <i>Mieux rédiger</i>. Hatier, coll. « Bescherelle ». • Mattéi, P. (2012) <i>Apprendre à rédiger</i>. Editions Librio. 			

3.2. Modules obligatoires

3.2.1.1. MODULE : LA MÉTHODOLOGIE DE RECHERCHE EN HUMANITÉS NUMÉRIQUES Responsable du Module : NPJ	Code : CDHMRHN			
	UE : 1		Crédits ECTS : 5	
	CM	TD	TP	Total
	20	30		50

Objectif :

- Elaborer, formuler et affiner des idées de recherche et analyser des données statistiques

Résultats d'apprentissage :

- Formuler des questions de recherches claires en recherche interdisciplinaire
- Définir sa méthodologie de recherche (qualitative, quantitative, mixte...)
- Développer des notions de statistiques et des techniques de collectes de données pour les humanités numériques
- Élaborer une proposition de recherche
- Sensibiliser à l'éthique de la recherche
- Analyser et Interpréter des données avec des outils informatiques

Pré-requis :
 Bonne communication écrite et orale
 Connaissance de Word, Excel ou Libre Office

Contenu :
 Ce module permettra aux apprenants de rédiger leur mémoire de fin d'études

- Définitions et concepts des humanités numériques
- Survol des théories (littéraires, culturelles et humanités numériques)
- Concepts de base de la recherche, ses méthodologies et composantes
- Les différents types de recherche et la recherche interdisciplinaire
- Les différentes étapes de la démarche scientifique et les différentes parties d'une recherche scientifique
- L'éthique dans la recherche
- Apport informatique dans la rédaction d'un travail scientifique :
 - Techniques pour insérer les citations, les références, les notes de bas de page, feuilles des style...
 - Analyse des données avec Excel et/ou R

Modalités de Contrôle des Connaissances :
 CC 1 (30%) – TD (écrit) : Chaque apprenant doit identifier et définir un thème de recherche (le titre, la question de recherche, l'hypothèse...) ; le poster dans le Forum de discussion et faire au moins deux commentaires constructifs sur le travail de leurs collègues de classe
 CC 2 (70%) – DS (écrit+oral) : Rédaction et Présentation de sa proposition de recherche

Bibliographie indicative :

- Corbière, M., & Larivière, N. (2014). *Méthodes qualitatives, quantitatives et mixtes dans la recherche en sciences humaines, sociales et de la santé.*
- Leavy, P. (2017) *Research Design: Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Arts-Based and Community-Based Participatory Research Approaches.* The Guildford Press.

3.2.1.2. MODULE : PRODUCTION SCIENTIFIQUE ET TECHNIQUE Responsable du Module : NPJ	Code : CDHPSTH			
	UE : 1		Crédits ECTS : 4	
	CM	TD	TP	Total
	20	20		40

Objectif :

- Cultiver l'esprit critique pour analyser les publications journalistiques et académiques

Résultats d'apprentissage :

- Découvrir les écrits journalistiques et académiques entre autres
- Développer l'esprit critique en analysant des articles
- Acquérir une autonomie au niveau de la production écrite en apprenant à planifier, structurer et rédiger des textes.

Pré-requis :
Bonne maîtrise des langues et des outils informatiques

Contenu :

- Proposition d'une thématique pour le semestre (ex. le développement durable et des thématiques liés aux humanités numériques)
- Analyse critique des articles existants
- L'écriture : journalistique, académique...
- La planification, les étapes et la structure d'une production écrite (écriture journalistique, académique...)

Modalités de Contrôle des Connaissances :
 CC 1 (40%) – DS (écrit) : Soumission d'un article journalistique à un journal/magazine...
 CC 2 (60%) – DS (écrit) : Rédaction d'un article scientifique/académique

Bibliographie indicative :

- Gibreel, M.O. (2020) *Comment rédiger et publier un article scientifique, du désordre à la clarté*. Editions Notre Savoir.
- Lancianot-Morandat, C. (2019) *Le travail de recherche. Production de savoirs et pratiques scientifiques et techniques*. CNRS.
- Lichtfouse, E. (2012) *Rédiger pour être publié ! : Conseils pratiques pour les scientifiques*. Springer Verlag France

3.2.1.3. MODULE : LE WEB SCRAPING Responsable du Module : NPJ et PB	Code : CDHLEWC			
	UE : 1		Crédits ECTS : 4	
	CM	TD	TP	Total
	20	20		40
Objectif : <ul style="list-style-type: none"> • Introduire le web scraping Résultats d'apprentissage : <ul style="list-style-type: none"> • Extraire, structurer et analyser des données des sites web • Réfléchir et critiquer les questions éthiques autour du sujet 				
Pré-requis : Connaissance basique en informatique/programmation				
Contenu : <ul style="list-style-type: none"> • Les API (Application Programming Interfaces) • Le web scraping : extraction, structuration et analyse des données des sites web • Questions éthiques et légales autour du web scraping • Le web scraping dans les humanités numériques 				
Modalités de Contrôle des Connaissances : CT 1 (40%) – Examens (écrit) : Exercices sur l'extraction et la structuration des données CC 1 (60%) – DS (dossier) : Projet à soumettre sur le web scraping				
Bibliographie indicative : <ul style="list-style-type: none"> • Matthew A. R (2011). <i>Mining the Social Web</i>. O'Reilly Media, Inc. • Mitchell, R. (2018) <i>Web Scraping with Python: Collecting more data from the Modern Web</i>. O'Reilly Media. 				

3.2.1.4. MODULE : LA PROGRAMMATION AVEC PYTHON Responsable du Module : PB	Code : CDHPRPY			
	UE : 2		Crédits ECTS : 4	
	CM	TD	TP	Total
	10	10	20	40
Objectif: <ul style="list-style-type: none"> • Explorer les concepts de programmation avec le langage Python 				
Résultats d'apprentissage: <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre et expliquer les concepts fondamentaux de la programmation • Acquérir une solide expérience dans la conception, la programmation, le test et le débogage de programmes simples • Utiliser Python 				
Pré-requis : Une connaissance basique de Programmation				
Contenu : <ul style="list-style-type: none"> • Algorithme et structure de données • Concepts de programmation en Python • Environnement de développement intégré (IDE) • Programmation modulaire : création des fonctions définies par l'utilisateur en python. • Bibliothèques python intégrées • Manipulation de données à partir de fichiers texte et csv : récupération, chargement et modification de données à l'aide de python 				
Modalités de Contrôle des Connaissances : CT 1 (50%) – Examens : travaux pratiques CC 1 (50%) – DS (dossier) : 1 projet à soumettre				
Bibliographie indicative : <ul style="list-style-type: none"> • Gaddis T. (2015) <i>Starting Out with Python. 3rd Global Edition.</i> Pearson Education Limited. • Schultz, E., & Bussonnier, M. (2021). <i>Python pour les SHS: Introduction à la programmation pour le traitement de données.</i> • Shovic J. and Simpson A. (2019) <i>Python ALL-IN-ONE.</i> John Wiley and Sons. 				

3.2.1.5. MODULE : CONCEPTION GRAPHIQUE ET MULTIMÉDIA	Code : CDHCOGM			
	UE : 2		Crédits ECTS : 4	
	CM	TD	TP	Total
Responsable du Module : SL	10	10	20	40
Objectif : <ul style="list-style-type: none"> Apprendre les techniques graphiques et les appliquer dans la production des données multimédia Résultats d'apprentissage : <ul style="list-style-type: none"> Comprendre ce que chaque niche de conception implique Lancer ou améliorer leurs conceptions événementielles Maîtriser les outils techniques Découvrir les technologies utiles aux humanités numériques 				
Pré-requis : Utilisation d'outils informatiques				
Contenu : <ul style="list-style-type: none"> Analyse des typographies, de la théorie des couleurs, des photos, de la mise en page, et de la théorie de la conception Création et conception des logos pour les clients potentiels Retouche et manipulation de photos Maîtriser la tablette graphique, l'outil de création de formes et d'autres outils de conception vectorielle essentiels Création de planches éditoriales et de mises en page de magazines Techniques d'édition et conception de flyers événementiels Veille technologique (exemple : recherche sur la réalité virtuelle dans les humanités numériques ...) 				
Modalités de Contrôle des Connaissances : CC 1 (50%) – TD (écrit) : Quiz/QCM CC 2 (50%) – TP : Création des logos /affiches / vidéos				
Bibliographie indicative : <ul style="list-style-type: none"> Bouweraerts, D. (2020). <i>Introduction to Graphic Arts and Media Technologies</i>. Newark, Q., Aubry, M., & Seguin, L. (2017). <i>Comprendre le design graphique</i>. Poulin, R. (2012). <i>Les fondamentaux du design graphique - Les 26 concepts clés de la communication visuelle: Les 26 concepts clés de la communication visuelle / 300 réalisations analysées et commentées</i>. Simmons, J. (2008). <i>Guide pratique de création numérique</i>. 				

3.2.1.6. MODULE : INITIATION à la REALITÉ AUGMENTÉE, VIRTUELLE ET MIXTE	Code : CDHIRAV			
	UE : 2		Crédits ECTS : 5	
	CM	TD	TP	Total
Responsable du Module : SL/PB	10	10	30	50
Objectif : <ul style="list-style-type: none"> • Introduire les concepts de la réalité augmentée, virtuelle et mixte Résultats d'apprentissage : <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les concepts de base de la réalité augmentée, virtuelle et mixte • Aborder les différents types de dispositifs d'interaction • Explorer et utiliser quelques outils 				
Pré-requis : Bonne connaissance d'usage des outils informatiques				
Contenu : <ul style="list-style-type: none"> • Introduction à la réalité augmentée (RA) • Les bases de la fonctionnalité RA • Réalité augmentée et mixte • Introduction à la réalité virtuelle • Techniques interactives en réalité virtuelle • L'utilisation d'outils pour l'écriture des scénarios • Conception d'environnement virtuel • Plusieurs modèles d'interface d'entrée et de sortie en réalité virtuelle • Application de la réalité virtuelle au divertissement numérique Logiciel à installer et à utiliser : moteur de jeu (source libre : ex. Unity, QLone)				
Modalités de Contrôle des Connaissances : CC 1 (50%) – DS (dossier) : Projet CT 1 (50%) – Examens pratiques : Évaluation pratique et test de différents types outils				
Bibliographie indicative : <ul style="list-style-type: none"> • Cadoz, C., & Fractale. (2018). <i>Les réalités virtuelles: Un exposé pour comprendre, un essai pour réfléchir.</i> • Mignot, E. G. (2019). <i>Former avec la réalité virtuelle - Comment les techniques immersives bouleversent l'apprentissage: Comment les techniques immersives bouleversent l'apprentissage.</i> • Thouvenin, I., & Lelong, R. (2020). <i>La réalité virtuelle démystifiée: Principe - Interfaces - Applications - Perspectives.</i> 				

3.2.1.7. MODULE : D'INNOVATION ENTREPRENEURIAT	CULTURE ET		Code : CDHCUDE		
			Crédits ECTS : 3		
			UE : 3		
			CM	TD	TP
Responsable du Module : SL/SD		10	20		30
Objectif : <ul style="list-style-type: none"> • Explorer les différentes étapes nécessaires pour monter une entreprise 					
Résultats d'apprentissage : <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre les étapes pour créer sa start-up et/ou des projets innovants • Connaître la croissance de l'entreprise • Découvrir également les différentes sources de financement disponibles pour les entreprises • Analyser les facteurs clés de réussite 					
Pré-requis : Aucun					
Contenu : <ul style="list-style-type: none"> • Ecosystème de start-up et création d'entreprise (Types d'entreprise, quelques concepts fondamentaux tels que l'idée initiale, la viabilité d'un projet. L'analyse du besoin social, d'opportunité et du marché, La charte de l'entreprise sociale. La vision, la mission, les objectifs et les principes d'action, Les modèles économiques d'une entreprise (sociale), techniques de Lean, Start-up et la résolution de problèmes, business plan,...) <ul style="list-style-type: none"> • L'innovation/transformation digitale • Le cycle de vie d'une start-up • Cycle de financement d'une start-up et sources de financement... • Le management agile et participatif (cours en gestion, techniques d'idéation (génération d'idée), et d'innovation (adéquation projet et porteur de projet et techniques de Pitch) • Formulation et Implémentation d'une start-up • Création d'un prototype (MVP= Minimum Valuable Product) 					
Modalités de Contrôle des Connaissances : CC 1 (50%) – DS (écrit) : Exercices et études de cas CC 2 (50 %) – DS (oral) : Présentation					
Bibliographie indicative : <ul style="list-style-type: none"> • Banks , K. (2021). <i>Social Entrepreneurship and Innovation: International Case Studies and Practice</i> • Barthelemy , A., et Slitine, R. (2014). <i>Entrepreneuriat social.</i> • Horvath, I. & Dechamp G. (2021) <i>L'entrepreneuriat dans les secteurs de l'art et de la culture: comment concilier ambition créatrice et logique économique.</i> Editions EMS. • Lebret H. () <i>Start-up, une culture de l'innovation.</i> Create Space Independent Publishing Platform. 					

3.2.1.8. MODULE : E-MARKETING POUR LES ENTREPRENEURS Responsable du Module : SL/SD	Code : CDHEMAR			
	UE : 3		Crédits ECTS : 3	
	CM	TD	TP	Total
	15	15		30
Objectif : <ul style="list-style-type: none"> • Introduire les différents concepts autour du (e)marketing Résultats d'apprentissage : <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre les concepts du (e)marketing et de la communication digitale • Découvrir les utilisations importantes des TIC pour les entrepreneurs • Comprendre le rôle d'Internet pour collecter des informations pour la prise de décision 				
Pré-requis : Connaissance de base des compétences entrepreneuriales				
Contenu : <ul style="list-style-type: none"> • Concepts et méthodes de marketing et du e-marketing • Outils de gestion (ERP, Cloud, éléments de sécurité informatique...) • Analyse d'audience d'un site web (Google Analytics...) • Analyse et Création des images publicitaires • La communication digitale et stratégie 				
Modalités de Contrôle des Connaissances : CC 1 (50%) – DS (écrit) : Exercices et études de cas CC 2 (50 %) – DS (oral) : Présentation				
Bibliographie indicative : <ul style="list-style-type: none"> • Kotler, P. T. (2020) <i>Principles of Marketing</i>. Pearson. 				

3.2.1.9. MODULE : COMPTABILITÉ ET FINANCES Responsable du Module : SL/SD	Code : CDHCOMF			
	UE : 3		Crédits ECTS : 2	
	CM	TD	TP	Total
	10	10		20
Objectif : <ul style="list-style-type: none"> • Développer des compétences de base en comptabilité et finances Résultats d'apprentissage : <ul style="list-style-type: none"> • Identifier, comprendre et appliquer les aspects et concepts financiers impliqués dans la création d'une entreprise • Réfléchir à l'importance de gérer les fonds 				
Pré-requis : Notion des outils informatiques				
Contenu : <ul style="list-style-type: none"> • Comptabilité de base (bilan, compte de résultat (Profit/loss), trésorerie, BFR et fonds de roulement, ...) • Initiation à l'analyse financière (ratios financiers : profitabilité, solvabilité...) et les méthodes de calculs d'investissement et de financement • Budget et analyse des écarts • Initiation au contrôle de gestion et comptabilité analytique (calcul de coûts...) • Préparation d'une proposition technique et financière/devis 				
Modalités de Contrôle des Connaissances : CC 1 (50%) – TD (écrit) : Devoir sur table CT 1 (50%) : Examen écrit				
Bibliographie indicative : <ul style="list-style-type: none"> • Mclaney, E. & Atrill, P. (2020). <i>Accounting and Finance: An Introduction</i>. Pearson. 				

3.2.1.10. MODULE : CADRE JURIDIQUE ET ÉTHIQUE DES HUMANITÉS NUMÉRIQUES	Code : CDHCJEH			
	UE : 4		Crédits ECTS : 3	
	CM	TD	TP	Total
	20	10		30
Responsable du Module : NPJ				
Objectif : <ul style="list-style-type: none"> • Approfondir des connaissances dans les aspects juridiques et éthiques dans les humanités numériques Résultats d'apprentissage : <ul style="list-style-type: none"> • Explorer et comprendre les pratiques changeantes et la transformation numérique dans la société. • Etudier les différents concepts juridiques et éthiques. • Analyser les différents enjeux juridiques et éthiques dans les humanités numériques. 				
Pré-requis : Aucun				
Contenu : <ul style="list-style-type: none"> • Licences et brevets • Les questions d'éthique dans les médias, la numérisation du patrimoine culturel entre autres • « Internet Research Ethics » • Les droits d'auteur • La protection des données • La machine « morale » et l'éthique de l'IA 				
Modalités de Contrôle des Connaissances : CC 1 (50%) – TD (écrit+oral) : Travail de recherche sur un aspect juridique ou éthique CT 1 (50%) : Examen écrit				
Bibliographie indicative : <ul style="list-style-type: none"> • Blundell, B. G. (2020) <i>Ethics in Computing, Science, and Engineering: A Student's Guide to Doing Things Right</i>. Springer. • Massanari, A.L. & Heider, D. (2012) <i>Digital Ethics: Research & Practice</i>. Peter Lang Publishing Inc. Laws/Acts in Mauritius on patents, copyright...				

3.2.1.11. MODULE : PROJET PERSONNEL ET PROFESSIONNEL	Code : CDHPRPP			
	UE : 4		Crédits ECTS : 3	
	CM	TD	TP	Total
	10	20		30
Responsable du Module : NPJ				
Objectif : <ul style="list-style-type: none"> • Développer les diverses compétences personnelles et professionnelles Résultats d'apprentissage : <ul style="list-style-type: none"> • Rédiger un carnet de bord numérique qui élabore un projet personnel à vocation professionnelle • Rédiger son CV et sa lettre de motivation en anglais et en français • Communiquer de façon claire, concise et correcte ses motivations et ses atouts lors d'un entretien d'embauche • Développer des compétences dans l'écriture technique 				
Pré-requis : Bonne communication écrite et orale				
Contenu : <ul style="list-style-type: none"> • Connaissance de soi : tests de personnalité, d'orientation professionnelle et de l'intelligence émotionnelle entre autres • Les métiers dans les humanités numériques et dans le multimédia • La poursuite d'études • Le CV et la lettre de motivation (en anglais et en français) • L'entretien d'embauche • Les différents écrits dans les entreprises : rapports, circulaires... (en anglais et en français) • La réunion de travail 				
Modalités de Contrôle des Connaissances : CC 1 (50%) – DS (écrit) : CV, lettre de motivation et entretien d'embauche (en anglais ou en français) CC 2 (50%) – DS (écrit) : Le e-portfolio/carnet de bord numérique (en anglais ou en français)				
Bibliographie indicative : <ul style="list-style-type: none"> • Chabault V. (2011) <i>Projet personnel et professionnel</i>. Paris, Gualino Eds, coll. "Carrés iut". • Chabault V. (2018), <i>Construire son projet personnel et professionnel...</i> Paris: Edition EMS. 				

3.2.1.12. Module: Responsabilité Sociale et Environnementale 3 / Social and Environmental Responsibility 3 UE 1X: Enseignement Général Lecturer in Charge/ Responsable:	Code CDH_ENGAGÉ.E.S3			
	ECTS : 1			
	C	TD	TP	Total
		7.5	7.5	15
Objectives of the module/ Objectifs: The aim of this module is to allow students to assist their peers in achieving significant contribution in social responsibility issues. The objective is to provide students with the opportunity to act as mentor for the preparation and/or implementation of a social responsibility community service project. Students will need to advise and follow up their year 1 and/or year 2 peers on proper communication, interpersonal, research and team-building skills. It is intended that this module contributes substantially to developing holistic global citizens with an ethical attitude and effective decision-making aptitudes in order to implement social responsibility projects within different contexts, thus contributing to building a better world. This module will require students to perform peers' mentoring and monitoring and will be done under guidance of the lecturer.				
Learning outcomes/ Résultats d'apprentissage: <ul style="list-style-type: none"> • Act as mentor and monitor progress for the preparation and/or implementation of a group project that addresses social/environmental and/or other social responsibility issues. • Demonstrate ethical attitude through the mentoring and monitoring of a social responsibility/ community service project. • Demonstrate ability to facilitate effective decision making throughout the project. • Ensure active participation of peers in team to ensure project achievement. • Address problems relating to project implementation by liaising with the stakeholders. 				
Prerequisite/ Prérequis ENGAGÉ.E.S1 and ENGAGÉ.E.S2 / not applicable for new top-up students				
Contents/ Contenu <ul style="list-style-type: none"> • Social responsibility concept and constituent components • Community engagement • UN SDGs • International norms on SRe.g. ISO 26000, ISO 14000 etc;... • Social and environmental national and international needs • Ethical leadership and management 				

- Project management
- Team-building skills

Learning materials, list of recommended textbooks, journals / Matériel pédagogique, liste de manuels, journaux recommandés

<https://sdgs.un.org/goals>

<https://www.iso.org/iso-26000-social-responsibility.html>

<https://www.unodc.org/e4j/en/tertiary/index.html>

<https://www.unodc.org/e4j/en/tertiary/integrity-ethics.html>

<http://www.actogether.mu/fr>

<http://www.actogether.mu/fr/trouver-une-ong>

<http://www.actogether.mu/fr/citoyens>

<https://www.animafac.net/>

<https://www.animafac.net/minisite/service-civique/quest-ce-quun-service-civique/>

<https://www.animafac.net/minisite/service-civique/comment-construire-une-bonne-mission-de-service-civique/>

<https://www.animafac.net/boite-a-outils/boite-outils-etudiant/?themes=citoyennete>

Assessments/ Contrôle des connaissances

ICA: 100% (written report on peer mentoring and monitoring approximating 3000 words, 6 pages)

3.2.1.13. MODULE : MÉMOIRE DE FIN D'ÉTUDES Responsable du Module : NPJ	Code : CDHMEFD			
	UE : 4		Crédits ECTS : 10	
	CM	TD	TP	Total
Objectif : <ul style="list-style-type: none"> • Rédiger un rapport de recherche Résultats d'apprentissage : <ul style="list-style-type: none"> • Faire une utilisation critique de la recherche • Concevoir et réaliser une recherche utile à la pratique professionnelle • Rédiger un rapport de recherche/mémoire obéissant aux règles scientifiques usuelles • Présenter et défendre son projet 				
Pré-requis : Réussite dans les modules suivants : i) La méthodologie de recherche en humanités numériques et ii) Production scientifique et technique				
Contenu : Il fait entre 10,000-15,000 mots et doit contenir : <ul style="list-style-type: none"> • Un titre • Une introduction : le contexte, la problématique (position générale du problème, pertinence de la recherche...) ; les objectifs ; les hypothèses entre autres • Une revue de littérature • La méthodologie de recherche • Les résultats, l'analyse/Interprétation et la discussion • Les conclusions • Les références bibliographiques entre autres 				
Rencontre mensuelle obligatoire pour connaître l'avancée du travail				
Modalités de Contrôle des Connaissances : CC (100%) – DS (dossier+oral) : Projet de recherche final et soutenance orale (en anglais ou en français)				
Bibliographie indicative : Dossier à soumettre				

3.2.1.14. MODULE : STAGE OU CRÉATION D'UNE START-UP Responsable du Module : NPJ/SL	Code : CDHSTAG			
	UE : 4		Crédits ECTS : 9	
	CM	TD	TP	Total
Objectif : <ul style="list-style-type: none"> Réaliser un stage en milieu professionnel ou créer sa start-up 				
Résultats d'apprentissage : <ul style="list-style-type: none"> Développer des compétences interpersonnelles et interculturelles Acquérir de l'expérience en milieu professionnel, afin de mettre en pratique les compétences et connaissances acquises. Ou Connaître les étapes et entamer les procédures pour créer sa start-up				
Pré-requis : Réussite dans les modules précédents				
Contenu : Un stage conventionné en entreprise/ laboratoire de 4 mois ou le montage d'une start-up, doit être réalisé. Rapport de stage/start-up et Soutenance obligatoire				
Modalités de Contrôle des Connaissances : CC 1 (100%) – DS (dossier+oral) : Rapport de stage/start-up : 3000-5000 mots et Soutenance orale (en anglais ou en français)				
Bibliographie indicative : stage/création d'une start-up+dossier à soumettre				