

DIGITAL LITERACY

COMPRENDRE CES "BARBARES" DU NUMÉRIQUE

Le monde numérique n'est pas que technologique, il est aussi culturel. Il ne s'agit pas ici de s'intéresser à la culture numérique, au sens de la production artistique utilisant des technologies numériques, mais à la culture DU numérique : ses concepts, ses codes, ses références culturelles, ses modes de pensée.

PUBLIC CONCERNÉ

Entreprises, sociétés civiles, toute personne s'intéressant à l'influence du numérique sur notre société

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Acquérir une culture du numérique
- Prendre de la hauteur afin de percevoir les changements à l'œuvre et leurs logiques
- Projeter des mondes futurs afin de mettre en situation ces changements dans le temps

PRÉ-REQUIS

Lectures recommandées:
Alessandro Baricco, *Les Barbares*, Dominique Cardon, *A quoi rêvent les algorithmes*, Antonio Casilli, *Qu'est-ce que le Digital Labor ?*, Evgeny Morozov, *Pour tout résoudre, cliquez ici*, Fred Turner, *Aux sources de l'utopie numérique*

CONTENU DE LA FORMATION

- Ce qui a déjà changé
Décrypter et interroger ce que le numérique a déjà changé, ce qui nous paraît naturel aujourd'hui et qui nous était totalement inconnu il y a 5 ou 10 ans.
- Pourquoi est-ce important de se préoccuper de la livraison de repas à domicile à vélo, des plateformes de prise de rendez-vous médicaux, etc
Comment le monde numérique vient modifier les logiques économiques : plateformes, pair-à-pair, données, ubérisation.
- Quelle société émerge en creux de l'économie collaborative ? Définition et analyse des différents modèles de l'économie collaborative. Décryptage des courants de pensée (libertariens, commomers).
- Bingo du monde numérique
de familiariser avec le jargon du monde numérique.
- Projeter le monde des « barbares »
Travail en groupe : choix d'un thème de société (travail, santé, etc.), projection de ce thème à 10-20 ans à partir d'un phénomène issu de la culture numérique : plateforme, fablab, blockchain, financement participatif, big data, digital labor, etc.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Évaluation collaborative du travail en groupe. Bingo numérique : vérification de l'acquisition et de la compréhension des concepts abordés

INTERVENANTE

CHRYSTELE BAZIN - Immergée dans le monde numérique et les médias depuis la fin des années 1990 (Groupe Expansion, RTLNet), ayant survécu à la bulle Internet et la disparition de Netscape, Chrystèle Bazin a fait quelques détours par la programmation et la production de festivals de cinéma, avant de revenir au digital, d'abord en tant que consultante indépendante (Orange Labs, UDECAM, etc.), puis chemin faisant, en tant que chroniqueuse et finalement journaliste spécialisée sur les questions numériques et sur l'évolution de nos sociétés (Usbek et Rica, Socialter, Digital Society Forum, etc.).