



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Focus sur le programme CULT : innover dans l'éducation grâce à l'art, la culture et la technologie



Chers collègues et parties prenantes, Nous sommes heureux de vous présenter la deuxième newsletter du projet CULT (Culture & Technologie), qui se concentre dans cette édition sur l'une de ses étapes clés : le développement d'un programme d'enseignement supérieur innovant conçu pour hybrider les connaissances artistiques et culturelles et les technologies numériques avancées.

Le programme CULT est structuré de manière à fournir aux étudiants des compétences multidisciplinaires et transversales, leur permettant de travailler dans des industries culturelles et créatives de plus en plus numérisées. Sa vision est claire : fusionner l'art, la culture et la technologie dans un parcours éducatif qui favorise la créativité, la pensée critique et l'innovation tout en réduisant les disparités entre les sexes dans les disciplines STEM.

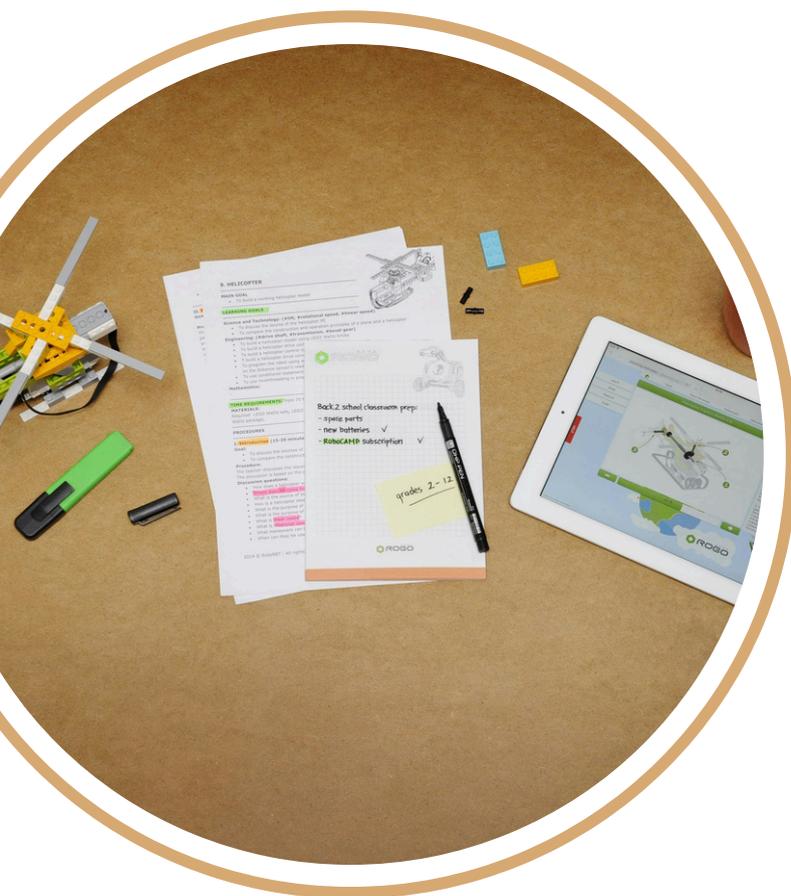
Pourquoi un programme CULT ?

Dans un contexte où la numérisation imprègne la valorisation, la conservation et l'utilisation des biens culturels, CULT répond par :

- Dotant les étudiants de compétences en réalité virtuelle et augmentée, en intelligence artificielle, en Web 3D, en communication immersive et en conception de jeux vidéo appliqués au patrimoine culturel
- Les préparant à évoluer dans des environnements internationaux et interculturels, en favorisant l'inclusivité et l'accessibilité
- Encourageant les étudiantes issues des sciences humaines à accéder aux filières STEM, en améliorant leur employabilité et en soutenant l'égalité des sexes dans les professions numériques.



Structure du programme



Le programme CULT comprend des modules tels que :

- Technologies numériques pour le patrimoine culturel : exploration des outils de numérisation, de conservation et de diffusion des biens patrimoniaux
- Technologies pour la réalité étendue : développement d'expériences immersives pour la communication culturelle
- Web 3D et communication immersive : création d'environnements numériques interactifs et attrayants
- Intelligence artificielle pour l'innovation dans le domaine du patrimoine numérique : intégration de l'IA pour la génération de contenus créatifs et la narration culturelle
- Conception et développement de jeux vidéo pour le patrimoine culturel : conception de jeux sérieux qui promeuvent les récits culturels à travers des expériences d'apprentissage ludiques.

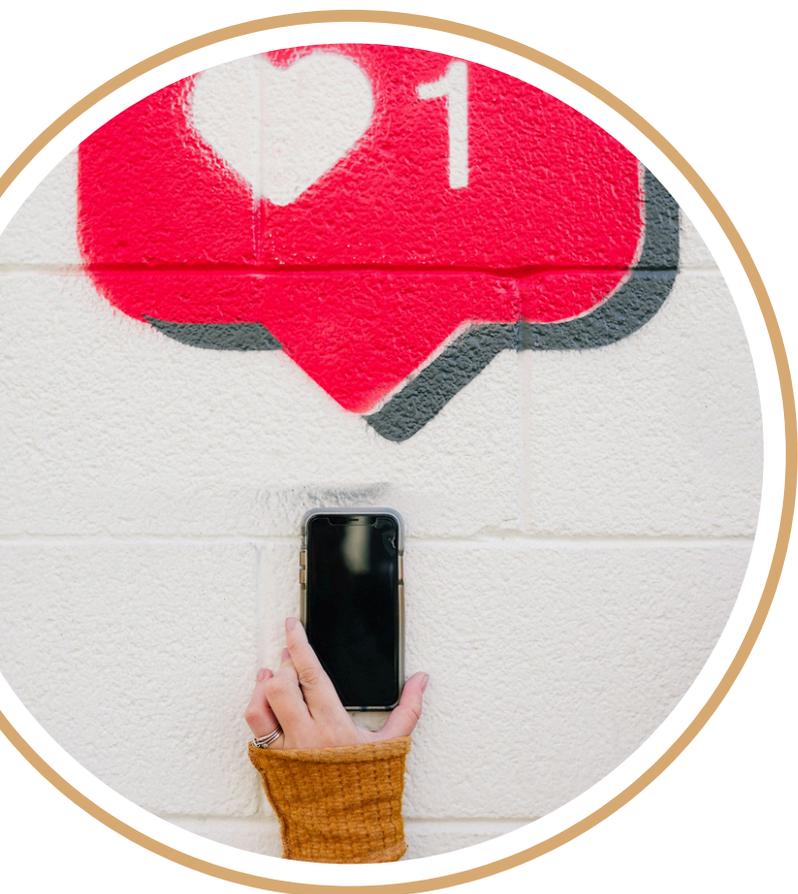
Chaque module est conçu avec des objectifs d'apprentissage clairs, des ateliers pratiques et des approches interdisciplinaires afin d'améliorer la préparation professionnelle, la créativité et l'esprit d'innovation.

Et ensuite?

Des ateliers sont actuellement organisés et mis en œuvre pour soutenir la conception et la mise au point des modules du programme d'études. Ces ateliers impliquent des membres du corps enseignant, des experts et des étudiants dans des activités de co-création, afin de garantir que le contenu éducatif réponde efficacement aux besoins du marché, à l'évolution technologique et aux attentes des futurs professionnels de la culture.



Restez connectés



Nous tenons à remercier tous nos partenaires pour leur dévouement continu et nous sommes impatients de partager les prochains résultats et les prochaines opportunités de collaboration afin de donner les moyens à la prochaine génération d'innovateurs culturels et technologiques.



**RESTEZ AU COURANT DES
ACTIVITÉS DE LA SECTE!**



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

