

6.00 crédits	30.0 h	Q1
--------------	--------	----





Cette unité d'enseignement n'est pas dispensée cette année académique !



Cette unité d'enseignement n'est pas accessible aux étudiants d'échange !

Langue d'enseignement	Français
Lieu du cours	Louvain-la-Neuve
Thèmes abordés	Sociologie et anthropologies des mondes virtuels. Métavers, jeux vidéo, réseaux sociaux, intelligence artificielle, et impacts sociétaux et nouvelles pratiques sociales à l'ère du numérique. Big Data, ethnographie digitale et autres méthodes d'enquête en ligne.
Acquis d'apprentissage	<p>A la fin de cette unité d'enseignement, l'étudiant est capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • analyser de manière critique les dynamiques et les pratiques sociales dans les mondes virtuels, en intégrant les concepts de sociologie et d'anthropologie numérique pour comprendre les interactions au sein des métavers, des jeux vidéo, des réseaux sociaux, et leurs impacts société • évaluer les enjeux éthiques et les effets de l'intelligence artificielle et du Big Data sur les comportements sociaux, en identifiant les transformations des pratiques de communication, de consommation et de relations en ligne. • concevoir et appliquer des méthodologies d'ethnographie digitale et d'autres méthodes d'enquête en ligne pour collecter, analyser, et interpréter les données issues des interactions numériques, en tenant compte des spécificités culturelles et techniques des plateformes étudiées.
Faculté ou entité en charge:	ESPO

Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE)				
Intitulé du programme	Sigle	Crédits	Prérequis	Acquis d'apprentissage
Bachelier en sciences humaines et sociales	HUSO1BA	6		
Bachelier en sociologie et anthropologie	SOCA1BA	6		
Bachelier en biologie, anthropologie et archéologie	BABA1BA	5		