

Planning des Séminaires Professionnels 2011-2012

Master Sciences Cognitives et Applications de Nancy 2

14-16h Campus Lettres Nancy2, Boulevard Albert 1^{er}, Nancy

**Mercredi 9 novembre 2011 Amphithéâtre Deléage et salle A033
FORUM SC Nancy**

Mercredi 16 novembre 2011 14-16h salle 201 PLG
(correspondant Jean Lieber)

**Mr Mathieu Dacquin, chercheur au Knowledge Media Institute, Open University,
Milton Keynes, Royaume-Uni "**

« Applications Intelligentes avec le Web Sémantique »

Résumé :

Le Web Sémantique a évolué d'une vision d'un réseau de connaissances où les ontologies et les agents interagissent pour aider les utilisateurs dans leurs usages de ressources en-ligne, vers une plate-forme pour la publication à grande échelle de données liées et interconnectées. En effet, de larges volumes de données sont désormais disponibles, qui utilisent directement l'architecture du Web comme moyen d'accès, et des représentations s'appuyant sur des ontologies plus ou moins sophistiquées. Cela correspond à une base d'information, et de connaissances, comme il n'y en a jamais eu, et qui peut être exploitée aussi bien pour la création d'applications intelligentes, ainsi que pour mieux comprendre les pratiques de représentation des connaissances et de modélisation de données. Dans cette présentation, je décrirai plusieurs exemples montrant comment les mécanismes simples qui constituent le fondement des technologies du Web sémantique peuvent permettre, en créant des connections entre différentes sources de données hétérogènes, l'émergence de moyens innovants d'utiliser l'information en-ligne, de l'explorer et d'en extraire des connaissances.

Mercredi 23 novembre 2011 14-16h salle 201 PLG
(correspondant Vincent Thomas)

Mr Genvo du CREM, Maître de conférences, Sciences de l'information et de la communication, Université Paul Verlaine – Metz,

<http://www.univ-metz.fr/ufr/sha/crem/chercheurs/genvo.html>

« Comprendre et explorer le potentiel expressif du game design. Le cas de Keys of a gamespace »

Résumé :

L'apparition du game design en tant qu'objet d'études est encore récente. De même, la revendication des singularités d'une pratique de game design dans le milieu informatique s'est faite progressivement au long de l'histoire de l'industrie vidéoludique, sans toujours être totalement acceptée. Pour autant ce domaine permet de qualifier ce qui fait la singularité du jeu vidéo en tant que moyen d'expression car il donne au logiciel son identité ludique et permet de le distinguer d'autres formes de production numérique (simulateur, etc.). Cette intervention reviendra sur la façon dont le game design s'est autonomisé en tant que champ d'expression de sorte à fournir quelques éléments de définition. Il sera de la sorte possible de mieux cerner les spécificités de ce médium par rapport aux autres formes de création. Les différents points théoriques seront plus particulièrement exemplifiés par l'analyse du jeu indépendant Keys of a gamespace, depuis sa conception jusqu'à sa réception. Le développement de ce jeu est en effet lié aux travaux de Sébastien Genvo sur le concept de jeu expressif et permet de souligner les possibles liens entre recherche en SHS et développement. Keys of a gamespace est actuellement diffusé gratuitement sur le site <http://www.expressivegame.com> (uniquement disponible sur Windows).

Mercredi 30 novembre 2011, 14-18h salle 229
SIMULATIONS d'entretien

Mercredi 7 décembre 2011, 14-16h salle Vidor IECA
(correspondant Christine Bourjot)

Mr J-P Blanchard, Banque Crédit Agricole, responsable du service R&D, Paris

« Sciences humaines et de la cognition au service du design thinking »

Résumé :

Le design thinking dans les services financiers monte en puissance. Basé sur le principe de la co-crédation avec les clients et les commerciaux, il s'appuie sur la compétence d'ethnologues, de cognitiens ergonomes et de designers pour déterminer les concepts adressant la problématique de ces "vrais gens", en s'appuyant sur une méthode inductive et sur des techniques de créativité. A travers des exemples concrets et la formalisation de la démarche, l'exposé montrera notamment l'articulation des différents acteurs.

A cette occasion, les opportunités de stages et/ou de projets tutorés seront présentées.

Mercredi 14 décembre 2011, 14-16h salle Vidor IECA
(correspondant Gilles Halin)

Valérie Maquil unité KISS (Knowledge intensive systems and services) du Centre de Recherche Public Henri Tudor à Luxembourg.

« Les interfaces tangibles: un support naturel et effectif à la communication des connaissances? Activités de recherche et opportunités de stage au CRP Henri Tudor à Luxembourg »

Résumé :

La notion d'interface tangible a été créée dans les années 90 afin de décrire de nouveaux types d'interactions qui utilisent l'objet et l'espace physique. Un type d'interface tangible très populaire est la table tangible: des objets physiques sont manipulés sur une table et permettent d'interagir avec des applications dans divers domaines. Un feedback graphique est projeté sur la table où se trouvent les objets tangibles, créant ainsi de nouvelles formes de représentations mixtes de la réalité. Interagir sur une interface tangible permet de combiner nos pensées avec des actions, ce qui offre un nombre important d'avantages dans le domaine cognitif et social. Lors de ce séminaire, nous présentons une introduction sur les interfaces tangibles ainsi que sur leur intérêt en termes d'interactions cognitives ou sociales. Nous vous présenterons les activités de recherche au CRP Henri Tudor et dans l'unité Knowledge-Intensive Systems and Services, ainsi que les opportunités de stage qui y sont offertes.

Mercredi 4 janvier 2012, 14-16h salle 201 PLG

(correspondant Vincent Thomas)

Gabriel Durnerin - chef de projet chez Iello (<http://www.iello.fr/>) et co-fondateur de la feinte de l'ours (<http://lafeintedelours.fr/>)

« Jeux de société: de l'idée à l'édition »

Résumé

Depuis les années 2000, les jeux de société réservés au départ à un public d'initiés, commencent à être de plus en plus connus auprès du grand public. Ce séminaire consacré au jeu de société et à son édition sera l'occasion d'aborder ce qu'est le jeu à travers cet objet.

Il présentera dans une première partie ce qu'est le jeu de société et s'attardera sur l'évolution récente de son image. Dans une seconde partie, le séminaire présentera l'activité de chef de projet d'une entreprise éditant ce type de jeu et abordera plusieurs questions centrales

- Comment et pour quelles raisons crée-t-on un jeu de société ?
- Comment est-il possible de tester un prototype et de valider ses qualités ?
- Comment faut-il penser le produit commercial aussi bien au niveau de son ergonomie qu'au niveau de sa stratégie de vente ?

Cette présentation sera enfin l'occasion de poser des questions sur l'édition de jeu de société et sur l'activité ludique de manière plus générale.

Mercredi 11 janvier 2012, 14-16h salle 201 PLG

(correspondant Maxime Amblard)

Geoffrey Doucy , Directeur R&D et co fondateur de la société Viavoo
Expérience précédente : Consultant en gestion de contenus non structurés chez Logica
Diplômé de l'Ecole Nationale Supérieure des Télécommunications

« ... »

Résumé

Créée début 2009, Viavoo est une entreprise qui conçoit, développe et commercialise en mode SaaS (Software as a Service) une solution logicielle de compréhension instantanée des feedbacks textuels exprimés en langue naturelle. Son rôle est celui d'un opérateur de contenu qui vise à comprendre automatiquement, de la manière la plus complète et la plus fine possible, ces messages.

Viavoo est une jeune entreprise innovante, qui s'appuie sur une équipe pluridisciplinaire, avec notamment de très fortes compétences en linguistique et informatique, issus du monde du conseil IT et de laboratoires universitaires. Nous comptons aujourd'hui une vingtaine de clients dont : Voyages-sncf, Pixmania, Cdiscount, vente-privee, Bouygues Télécom, SFR, Virgin Mobile, Nivea, Europcar...

Nathaelle Deflorenne et Laurent Moignau, tous deux diplômés du Master SCA (spécialité TAL, promo 2010) font d'ailleurs parti de cette équipe.

L'objectif de la conférence sera de présenter plus en détail la société viavoo :

- Qui sont ses clients, ses utilisateurs ?
- Quels sont mes fondamentaux technologiques de viavoo ?

Nous verrons, à travers plusieurs cas concrets, quels sont les bénéfices apportés par l'utilisation de la solution Viavoo chez nos clients

Mercredi 8 février 2012, 14-16h salle 232 PLG

(correspondant Christine Bourjot)

Jean Heutte au ministère sur un projet national. Ses travaux de recherche portent sur l'intelligence collective et sur la motivation. Un prochain article à paraître dans "Transformations" porte sur le lien entre motivation et Serious Game

« Le Flow dans les communautés d'apprenance : *Vers une modélisation théorique de l'immersion et de la persistance à vouloir comprendre avec des autres.* »

Résumé

Notre contribution concerne plus particulièrement les aspects psychologiques et/ou sociaux, notamment l'impact du Flow (Csikszentmihalyi, 1990 ; Nakamura & Csikszentmihalyi, 2009) et de l'absorption cognitive (Agarwal & Karahanna, 2000) sur le bien-être (Heutte & Fenouillet, 2010). Ces éléments constitutifs du game-flow (Sweetser & Wyeth, 2005) éclairent certains aspects conceptuels liés à la motivation (Fenouillet, 2009) et au collectif (Heutte, 2010). Après une clarification des différents concepts, la

présentation sera l'occasion de formuler une proposition de modélisation théorique éclairant certains déterminants psychologiques de la persistance à vouloir comprendre avec des autres. *In fine* la présentation permettra d'amorcer les échanges autour de certaines conditions d'optimisation de l'articulation entre dispositifs de formation et dispositions des apprenants, notamment en contexte de Serious Game.