



PROGRAMME (suite)

GAME DESIGN

Game design de jeu express(if)

À partir de la présentation de plusieurs travaux et cadres théoriques liés à la notion de jeux expressifs, cet atelier proposera de travailler sur la formalisation rapide de jeux ayant pour thématiques des sujets issus du réel et pouvant être en lien avec des problématiques sociales, individuelles, psychologiques, culturelles, de santé, etc.

par Sébastien Genvo, Charline Grossard, Stacie Petruzzellis (CREM, UL)

DARK PATTERNS

Où comment découvrir le côté obscur de l'UX

En utilisant un certain nombre de biais cognitifs, des interfaces sont spécialement conçues pour tromper et manipuler l'utilisateur.

Cet atelier propose d'explorer ce côté obscur du numérique d'une manière joyeuse et ludique.

Matériel nécessaire : un smartphone ou un ordinateur avec une connexion internet et l'application Kahoot.

par Olivier Ageron (GameLab, ENSAD Nancy)

DIVERSITÉ ET INCLUSION EN SCIENCES COGNITIVES

L'inclusion, ce sujet tant en vogue dans notre société...

Le numérique est directement concerné, pourtant être inclusif dans la conception numérique n'est pas forcément évident. Si on croise de plus en plus d'initiatives et d'exemples qui vont dans le bon sens, il n'est pas facile de savoir comment appliquer soi-même de bonnes pratiques.

Le but de cet atelier est de sortir avec des listes d'idées pour être un bon designer inclusif, en équipe, autour d'un jeu de cartes.

par Lorraine Tosi (Qyall) et Rachel Altmeyer (IDMC, UL)

ALUMNI

Que sont devenu.e.s les ancienn.e.s ?

Jeux sérieux, Text Mining Engineering, Système de recommandation, UX Design, Vulgarisation scientifique, ...

En entreprise ou en laboratoire de recherche, les ancien.ne.s de l'IDMC seront présent.e.s pour échanger sur leurs parcours.

avec Agata Marcante, Céline Treuillier, Énora Gabory, Élisabeth Santarelli

ATELIERS & TABLES RONDES | suite



À PROPOS DE L'IDMC

L'IDMC forme des expert.e.s en sciences numériques, sciences cognitives, traitement automatique des langues et en innovation, particulièrement recherché.e.s pour leur pluridisciplinarité et leurs compétences multiples.

COORDONNÉES

Pôle Herbert Simon
13 rue Michel Ney - 54000 Nancy
Tél. : 03 72 74 16 40

idmc-contact@univ-lorraine.fr
www.idmc.univ-lorraine.fr

SUIVEZ L'IDMC SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

Facebook.com/IDMC.Nancy
Twitter.com/IDMC_Nancy
Instagram.com/IDMC_Nancy
www.linkedin.com/school/idmc-nancy

Conception : IDMC | Crédits : executive, freepik, flaticon

L'INSTITUT DES SCIENCES DU DIGITAL, MANAGEMENT & COGNITION

PRÉSENTE



Forum des SCIENCES COGNITIVES & du TAL

Mercredi
23 novembre 2022

CONFÉRENCES

9h00 **ALLOCUTION D'OUVERTURE**

9h10 - 10h10 **UX DESIGN : CHAOS OU KAIROS ?**
Carine Lallemand
TU Eindhoven | Université du Luxembourg

10h30 - 11h20 **QUALITÉ ET RÉUTILISABILITÉ DES DONNÉES POUR LA CONSTRUCTION DE SERVICES INNOVANTS**
Muriel Foulonneau
Ministère de l'économie et des finances

11h30 - 12h15 **COMMENT NOTRE CERVEAU FAIT ATTENTION ?**
Tal Seidel Malkinson
ICM Paris | IDMC, CRAN Nancy

Ateliers & tables rondes*

- ▶ Informatique débranchée
- ▶ IA & démocratie
- ▶ Détection d'actes de dialogues
- ▶ Hybridation machine learning et connaissances
- ▶ Game design
- ▶ Dark patterns
- ▶ Diversité et inclusion en sciences cognitives
- ▶ Alumni



**STANDS & DÉMONSTRATIONS
& COGNIQUIZ ORGANISÉ PAR LA FRESCO**

*Accès réservé aux étudiant.e.s de l'IDMC



IDMC
Pôle Herbert Simon
13 rue Michel Ney - 54000 NANCY
idmc.univ-lorraine.fr

SUIVEZ-NOUS SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX



9h10

UX DESIGN : CHAOS OU KAIROS ?

Carine Lallemand
TU Eindhoven | Université du Luxembourg

Auteure du livre *Méthodes de design UX* (Éditions Eyrolles, 2^e éd. 2018), Carine Lallemand est professeure adjointe à la Eindhoven University of Technology (département de design industriel) et à l'Université du Luxembourg (groupe de recherche HCI).

Spécialisée dans la conception et l'évaluation de l'expérience utilisateur, ses thématiques de recherche sont les méthodes de design UX,

l'étude psychologique de l'expérience humaine, et le développement de liens entre recherche et pratique.

Fortement engagée dans la communauté professionnelle, Carine a initié de nombreux événements en France et à l'étranger.

Elle est notamment la co-fondatrice de la conférence francophone FLUPA UX-Days. Elle transmet avec passion le savoir développé au niveau académique en qualité d'oratrice invitée lors d'événements UX majeurs à travers le monde.

10h30

QUALITÉ ET RÉUTILISABILITÉ DES DONNÉES POUR LA CONSTRUCTION DE SERVICES INNOVANTS

Muriel Foulonneau
Ministère de l'économie et des finances

Les organisations qui détiennent de grandes masses de données sont incitées par les pouvoirs publics, OCDE, commission européenne et gouvernements à partager leurs données sur les réseaux avec la promesse de création de nombreux services innovants construits en réutilisant leurs données.

Au travers de différentes expériences de construction de services à partir de

la réutilisation de données, bibliothèques numériques, services éducatifs, assistant intelligent et système de détection des risques de blanchiment d'argent, nous avons exploré différentes dimensions de la qualité des données et comment elles impactent la qualité de service.

Nous présentons des méthodes qui permettent d'améliorer la qualité des données et certains des défis techniques.

11h20

COMMENT NOTRE CERVEAU FAIT ATTENTION ?

Tal Seidel Malkinson
ICM Paris | IDMC, CRAN Nancy

L'attention est le processus qui nous permet de naviguer dans le flux d'informations qui nous entoure en permanence.

L'attention y parvient en donnant la priorité au traitement des stimuli les plus importants et les plus saillants, ce qui nous permet de nous adapter à notre environnement en constante évolution. Pourtant, malgré des décennies de recherche, la nature et la base neuronale de l'attention humaine restent obscures.

Dans ma présentation, je décrirai les différents types de processus d'attention, tels que l'attention volontaire et automatique, explicite et latente.

J'expliquerai comment, à l'aide de méthodes de recherche telles que l'imagerie par résonance magnétique et l'encéphalographie invasive et non invasive, les chercheurs parviennent à établir les réseaux neuronaux et les opérations de calcul qui sous-tendent ces processus dans le cerveau sain et dans les neuropathologies telles que la négligence spatiale.

INFORMATIQUE DÉBRANCHÉE

Devenez informaticien.ne !

L'informatique n'a rien de magique, tous les concepts sont explicables, mais rien n'empêche de le faire en mettant des paillettes dans les yeux :o).

Dans cet atelier d'informatique... sans ordinateur, nous verrons comment aborder différents concepts informatiques (que je ne peux pas citer ici sous peine de spoiler) sous forme de tours de magie.

Pas de talent de prestidigitateur, juste de la science. Le principe : vous découvrirez le tour, vous êtes bluffé.e, vous comprenez, puis vous faites le tour vous-même.

par Marie Duflot-Kremer (FST, LORIA, UL)

IA & DÉMOCRATIE

S'informer à l'ère numérique : les enjeux de l'IA dans la polarisation des opinions

Devenus un canal essentiel d'information, les réseaux sociaux et les médias en ligne sont de plus en plus questionnés sur leur impact dans la formation de nos opinions.

À partir de deux travaux complémentaires de thèse en informatique et sciences politiques, cet atelier propose de discuter de la place qu'occupe l'IA dans l'accès à l'information, son rôle dans le phénomène de polarisation des opinions, mais aussi les enjeux démocratiques qui y sont associés, notamment dans le contexte politique dans lequel nous vivons.

par Joséphine Lombard (LBNC, Avignon Université) et Céline Treuillier (LORIA, UL)

TAL

Détection d'actes de dialogues

Une des étapes importantes pour bien améliorer les agents conversationnels est d'identifier correctement l'acte de dialogue du locuteur, à savoir si son tour de parole a pour objectif une salutation, un remerciement, un partage d'information, et ainsi de suite. Dans le cadre de cet atelier, vous mettrez en place une détection d'actes de dialogues à l'aide de méthodes simples d'apprentissage automatique appliquées sur le jeu de données de transcriptions d'appels.

L'objectif de cet atelier est double, il vous

permettra de traiter une tâche actuelle de la recherche en traitement automatique du langage tout en vous sensibilisant à l'efficacité de méthodes d'apprentissage automatique non neuronales sur des données de taille relativement petite.

par Gaël Guibon (IDMC, LORIA, UL)

MACHINE LEARNING POUR ET PAR LES CONNAISSANCES

Un (dé)tour sur le raisonnement, analogies et K&S

Le raisonnement est au carrefour des deux principaux sous-domaines de l'IA : la représentation des connaissances et le machine learning.

Les systèmes à base de connaissances s'appuient sur une représentation symbolique d'une vision conceptuelle du monde qui permet d'obtenir des résultats par nature interprétables et explicables, mais qu'il est difficile d'acquiescer et d'utiliser à grande échelle.

D'autre part, le machine learning obtient d'excellentes performances en apprenant une distribution statistique à partir de larges volumes de données, mais qui s'interprète et se généralise souvent très mal.

Dans cet atelier, nous partirons d'exemples concrets illustrant le besoin d'une hybridation entre connaissances et machine learning.

Nous discuterons comment différents types de raisonnement (déductifs, analogique, à partir de cas) pourraient faciliter un tel fonctionnement symbiotique, tout en abordant les difficultés pour l'implémenter.

par Miguel Couceiro (IDMC, LORIA, UL), Pierre Monnin (Orange), Mathieu d'Aquin (IDMC, LORIA, UL)

Suite du programme
page suivante

