

TABLE DES MATIÈRES

PREMIÈRE PARTIE – Jeux numériques, univers virtuels	1
Une étude de l’immersion avatariale à l’œuvre dans les médias cybernétiques (jeux vidéo, réalité virtuelle) grâce au design d’une « hyper-expérience » de bi-localisation ÉTIENNE ARMAND AMATO, ÉTIENNE PERÉNY, ALAIN BERTHOZ	3
Interactions et présences dans les communautés de joueurs en ligne JACQUES GHOUL-SAMSON, OLIVIER NANNIPIERI, PHILIPPE BONFILS	20
Obstacles et aides à la conception de dispositifs de médiation : une approche sémantique d’aide à la conception des jeux pervasifs culturels DIANE DUFORT, FEDERICO TAJARIOL, IOAN ROXIN	35
DEUXIÈME PARTIE – Qualité de l’information et web sémantique	55
Le web de données : un <i>Mundaneum</i> des savoirs numériques ? KAOUTHER AZOUZ	57
Co-construction de scénarios de crise par des outils de conception multi-points de vue JEAN-PIERRE CAHIER, PATRICK BRÉBION, NADA MATTA	74
TROISIÈME PARTIE – Médias sociaux, culture et pratiques numériques	91
Analyse de la circulation de l’information sur <i>Twitter</i> lors d’un événement culturel : une approche communicationnelle BRIGITTE JUANALS	93

Le design du web affectif : entre empathie et universalité. Retour sur les phases de conception de l'affectivité numérique JULIEN PIERRE, CAMILLE ALLOING	112
Du design de la transparence à l'agir informationnel : les apports d'une approche sociale de l'information ANNE CORDIER	131
QUATRIÈME PARTIE – Écriture, œuvre et littérature numérique	147
Récits interactifs pour l'apprentissage en environnement virtuel : design d'une scénarisation fondée sur l'uchronie MÉLODY LAURENT, SERGE BOUCHARDON, DOMITILE LOURDEAUX, NICOLAS SZILAS	149
En quête de temps : quand un dispositif artistique interactif convoque des expériences inédites du temps ANNE BATIONO-TILLON, FRANCESCA COZZOLINO	168
Le design éditorial des livres d'art numériques, au prisme de leurs pratiques de conception et de réception ALEXANDRA SAEMMER, NOLWENN TRÉHONDART	187
CINQUIÈME PARTIE – Système et pratique collaboratives en ligne	207
Nouvelles pratiques communicationnelles en co-conception synchrone : discussion sur quatre situations d'usage d'espaces de réalité augmentée XAVIERA CALIXTE, PIERRE LECLERCQ	209
Le design du public invisible dans le financement participatif : le cas du territoire numérique de marques de « Noob Le film ! » CAMILLE ALLOING, MARIANNIG LE BÉCHEC	222
Design de la documentarisation patrimoniale : expérimentation d'une plateforme collaborative d'indexation d'images stéréoscopiques KAREL SOUMAGNAC, CAMILLE CAPELLE	239
SIXIÈME PARTIE – Visualisation et traitement de l'information	249
Conception d'un écosystème d'aide à l'orientation : problématiques informationnelles et réponses numériques. Le cas de la cartographie Cairn pour les nouveaux métiers de la santé RICA SIMONA ANTIN, PASCAL GUY, PAULINE THEVENOT	251

La visualisation réticulaire et interactive de la représentation des connaissances en droit : le cas de la jurisprudence de la Cour de Cassation en France AUDILIO GONZALEZ, CLAIRE NOY	273
Datavisualisation des données ouvertes et design pédagogique dans les formats de connaissances ANNE LEHMANS, STÉPHANIE CARDOSO	293
Santé mobile pour le suivi de l'insomnie chronique : design de services et sciences de l'information et de la communication MARIE-JULIE CATOIR-BRISSON	307
SEPTIÈME PARTIE – Communications affichées	323
Le design des scénarios pédagogiques : apport des théories de l'engagement en sciences de gestion et en SIC DANIELLE INGRID BEBEY	325
HUITIÈME PARTIE – Médiation culturelle, patrimoine et expériences hyper-médiatiques	329
L'amateur-professionnalisé : compétences et enjeux communicationnels. Captation des publics dans les dispositifs médiatisés PAULINE BROUARD, MARION ROLLANDIN	331
Dispositifs, usages et appropriations dans la numérisation des artefacts graphiques : de l'institution patrimoniale vers de nouvelles formes de circulation créative dans les environnements numériques FABIOLA LEONE	348
REMIND Group : objectiver son expérience pour concevoir des projets DANIEL SCHMITT, VIRGINIE BLONDEAU, MURIEL MEYER-CHEMENSKA, OLIVIER AUBERT, HACHIMI ABBA	360
La matérialité du patrimoine à l'épreuve de sa valorisation numérique CLÉMENT SERAIN	376
Les designs dans les offices de tourisme : étude d'un hypertexte pour une expérience hyper-médiatique CAMILLE BERNETIÈRE	384
INDEX DES AUTEURS	397