

Expériences utilisateurs

La place de l'utilisateur dans les productions audiovisuelles interactives.
Comment et pourquoi l'utilisateur interagit ? Comment le modéliser ?

Cette journée d'étude réunira les contributions de chercheurs et de professionnels autour de cinq études de cas de productions financées par le fonds « Expériences Interactives » de Pictanovo.

Journée d'étude

Organisée par Samuel Gantier et Vincent Ciciliato

Le 26 novembre 2013

au Fresnoy

Studio national des arts contemporains

TOURCOING

Programme

09h > Accueil et introduction de la journée

Christophe Chaillou (responsable de l'Innovation Pictanovo)

Les présentations seront suivies d'un échange avec le public modéré par **Philippe Useille** (laboratoire Devisu, Université de Valenciennes)

09h30 > Conférence d'ouverture

Sandra Gaudenzi, Université de Londres, co-directrice des rencontres Idocs (Bristol, UK). *Du webdoc à l'idoc, Comment penser l'expérience utilisateur ?*

10h15 - 12h30 > Session 1 :

Expérience de l'écran élargi, récit et interactivité

>**Frédéric Czysz** (Keblow), **Olivier Hubert** (Territoire d'image), **Gwenaëlle Signaté** (Nouvelles écritures, France Télévisions). «*Les petits meurtres*» : *téléspectateur interactif sur double écrans connectés.*

>**Samuel Gantier** (laboratoire Devisu, Université de Valenciennes). «B4, fenêtres sur tour» : *quelles figures de l'utilisateur modèle par les concepteurs du web-documentaire ?*

>**Fabienne Giezendanner** (Zéro de conduite). « Zanimath » : *téléspectateur interactif dans le flux TNT hbbtv enrichi.*

12h30 - 13h30 > Collation sur place

13h30 - 16h 30 > Session 2 :

Concevoir l'expérience utilisateur dans les oeuvres interactives

>**Julian Alvarez**, **Sylvain Haudegond**, (laboratoire de ludologie, CCI Valenciennes), *Représentations et imaginaires des joueurs de différentes générations dans l'industrie vidéoludique.*

>**Jean-Paul Fourmentraux** (laboratoire GERiiCO, Université de Lille 3), **Antoine Manier** (Rencontres Audiovisuelles). « Digital Stories » : *images interactives et interactions collectives.*

>**Isabelle Westeel** (directrice de la Bibliothèque Universitaire, Université de Lille 3), **Arnaud Waels** (designer/développeur, Devocité), **Juliette Dalbavie et Michèle Gellereau** (laboratoire GERiiCO, Université de Lille 3). « *Le Vase qui parle* » : *analyse d'un dispositif interactif de médiation culturelle fondé sur une technologie discrète et intuitive.*

>**Vincent Ciciliato** (laboratoire CIEREC, Université Jean Monnet de Saint-Étienne). *Penser le geste interfacé dans les dispositifs audiovisuels interactifs.*

>**Mathilde Lavenne** (Artiste plasticienne, La Malterie), **Laurent Grisoni** (équipe MINT, laboratoire LIFL, Université de Lille 1). « *Out of space* » : *spectateur en immersion et interaction gestuelle.*

17H > Conclusion de la journée