

## TABLE DES MATIÈRES

<b>PREMIÈRE PARTIE – Hypertexte, navigation et recherche d’information . .</b>	<b>1</b>
Le discours hypertextualisé : Une notion essentielle pour l’analyse du web JUSTINE SIMON . . . . .	3
De l’hypotexte à l’hypermédia : Illustrations du processus d’écriture hypertextuelle multimodale NATHALIE LACELLE, MONIQUE LEBRUN . . . . .	21
Between dense hypertexts and hyperconsumption : Information, personalization and mobile consumption MARIA APARECIDA MOURA . . . . .	36
Pour une approche critique du paradigme communicationnel de l’hypertexte CAROLINE ANGÉ . . . . .	50
Navigation et sélection de l’information : Retour d’expériences MOHAMED DJOUANI . . . . .	57
<b>DEUXIÈME PARTIE – Les objets connectés, communicants et innovation technologique . . . . .</b>	<b>73</b>
Transparence et opacité des objets communicants FLORENT DI BARTOLO . . . . .	75
Quantified-self et m-santé : Quand le corps de Chris Dancy devient un objet connecté spectaculaire MARIE-JULIE CATOIR-BRISSON . . . . .	88
Twitter, robots et radiamètres : Des objets connectés pour la diffusion de l’information après un accident radiologique ANTONIN SEGALT, FEDERICO TAJARIOL, IOAN ROXIN . . . . .	100

Un rouleau de lecture numérique : Motivations, attentes et difficultés PIERRE CUBAUD, SHUO HSIU HSU, GUILLAUME PASCAL, CLÉMENT PILLIAS . . .	113
Objets connectés : Nos mentors automatés SOPHIE PÈNE . . . . .	118
<b>TROISIÈME PARTIE – Médias sociaux, culture et pratiques numériques . . .</b>	<b>131</b>
La protection des données recueillies auprès d'utilisateurs musulmans français sur Facebook : Des enjeux qui dépassent les considérations déontologiques MOHAMED SAKHO JIMBIRA . . . . .	133
Représentations concernant le web chez des utilisateurs familiers : Au-delà des écrans ? BÉATRICE DROT-DELANGE . . . . .	145
Médias sociaux et ethnicité en Afrique Centrale : Objectivation culturelle et réunification Ekgang VASSILI RIVRON . . . . .	159
Le senior connecté ELORIA VIGOUROUX-ZUGASTI, OLIVIER LE DEUFF . . . . .	174
L'internaute qui n'existait pas : De l'homme moyen au digividual OLIVIER NANPIERI, ISABELLE MURATORE . . . . .	185
<b>QUATRIÈME PARTIE – Visualisation et traitement de l'information . . . . .</b>	<b>197</b>
Visualisation d'information à base de modèles pour l'argumentation ORÉLIE DESFRICHES DORIA, CHRISTOPHE FAGOT . . . . .	199
Analyse de l'évolution de la cartographie par la géolocalisation à l'heure de l'Internet des objets CHRISTOPHE GUION, EVELYNE LOMBARDO . . . . .	215
Arts de la scène et Big Data : Retracer et analyser le processus de création d'un spectacle grâce à la visualisation de données CLARISSE BARDIOT . . . . .	231
<b>CINQUIÈME PARTIE – Écriture, œuvre et littérature numérique . . . . .</b>	<b>243</b>
<i>Poésie à 2 mi-mots</i> et écrans mobiles interactifs : Une scène à portée de main SERGE BOUCHARDON, HÉLÈNE CAUBEL, PIERRE FOURNY . . . . .	245

Quel design d'interaction pour le web-documentaire ? Proposition de typologie interactionnelle de la production sur la décennie 2005-2015 SAMUEL GANTIER . . . . .	258
Médiation des œuvres nouveaux médias dans les institutions muséales : Le cas du net art JI EUN PARK . . . . .	273
Écriture électronique-numérique et enjeux cognitifs JEAN PIERRE FEWOU NGOULOURE . . . . .	287
Méta-contenus et événement : Réécritures journalistiques numériques GLORIA AWAD . . . . .	305
Les tropismes du numérique STÉPHANE CROZAT . . . . .	313
<b>SIXIÈME PARTIE – Système et pratiques collaboratives en ligne . . . . .</b>	<b>329</b>
La participation informatique de l'utilisateur d'un musée FLORENCE ANDREACOLA, MARIE-SYLVIE POLI, ÉRIC SANJUAN . . . . .	331
User participation in the structuring of cultural heritage data in a collaborative knowledge base ASHRAF AMAD . . . . .	346
<b>SEPTIÈME PARTIE – Apprentissage et E-learning . . . . .</b>	<b>361</b>
Tools to re-use museum resources in educational environment VINCENZA FERRARA, FRANCESCO LELLA, SAVERIO GIULIO MALATESTA . . . . .	363
L'intégration des TIC dans l'enseignement supérieur au Sénégal : De la médiatisation à l'hypermédiatisation MOHAMED LAT DIOP, MOHAMED SIDIR . . . . .	373
<b>HUITIÈME PARTIE – Jeux numériques, univers virtuels . . . . .</b>	<b>391</b>
Sociabilité dans les jeux multijoueurs en ligne : Processus managériaux au sein des collectifs SARAH LABELLE, MARION ROLLANDIN . . . . .	393
Pervasive games : Design needs and authoring tools requirements LUBNA ODEH, CÉCILE LE PRADO . . . . .	405

<b>NEUVIÈME PARTIE – Les humanités numériques</b> .....	419
Les humanités digitales précèdent-elles le numérique ? Jalons pour une histoire longue des humanités digitales OLIVIER LE DEUFF .....	421
Interroger le web des données dans un cadre patrimonial : Reconstruire une intelligibilité de l'archive au sein d'un dispositif éditorial LÉNAÏK LEYOUDEC .....	433
<b>INDEX DES AUTEURS</b> .....	441