

## TABLE DES MATIÈRES

<b>PREMIÈRE PARTIE – Jeux numériques, univers virtuels</b> . . . . .	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
<b>DEUXIÈME PARTIE – Qualité de l’information et web sémantique</b> . . . . .	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
<b>TROISIÈME PARTIE – Médias sociaux, culture et pratiques numériques</b> . . . . .	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
<b>QUATRIÈME PARTIE – Écriture, œuvre et littérature numérique. . . . .</b>	<b>147</b>
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
<b>CINQUIÈME PARTIE – Système et pratique collaboratives en ligne. . . . .</b>	<b>207</b>
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
<b>SIXIÈME PARTIE – Visualisation et traitement de l'information . . . . .</b>	<b>249</b>
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
<b>SEPTIÈME PARTIE – Communications affichées . . . . .</b>	<b>323</b>
Le design des scénarios pédagogiques : apport des théories de l'engagement en sciences de gestion et en SIC DANIELLE INGRID BEBEY . . . . .	325
<b>HUITIÈME PARTIE – Médiation culturelle, patrimoine et expériences hyper-médiatiques . . . . .</b>	<b>329</b>
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
<b>INDEX DES AUTEURS . . . . .</b>	<b>397</b>