

## TABLE DES MATIÈRES

<b>OBJECTIFS</b> . . . . .	xi
<b>PREMIÈRE PARTIE – Hypertexte, navigation et recherche d’informations</b> . . . . .	1
Outil hypergraphe d’exploration multimédia et pratiques de recherche-production SOPHIE BAREL, FLORIAN HÉMONT, FLORENCE THIAULT . . . . .	3
<i>Information Literacy</i> : une exploration hypertextuelle – De la conception institutionnelle aux pratiques de terrain UGO VERDI, ORÉLIE DESFRICHES-DORIA . . . . .	22
Hyperdocumentation, hyperville et hyperloin – Jusqu’où peut-on étudier l’hypertexte ? OLIVIER LE DEUFF . . . . .	47
<b>DEUXIÈME PARTIE – Hypertexte, navigation et Web sémantique</b> . . . . .	63
Surfer dans l’Otletosphère – Des outils pour visualiser et interroger le réseau de Paul Otlet OLIVIER LE DEUFF, JEAN DAVID, ARTHUR PERRET, CLÉMENT BOREL . . . . .	65
Hypermédiatisation des connaissances en entreprise – Émergence de systèmes d’organisation des connaissances dynamiques GABRIEL BOUDARD . . . . .	77
<b>TROISIÈME PARTIE – Systèmes et pratiques collaboratives en ligne</b> . . . . .	87
Analyse des activités complexes de conception médiatisée – Identification des ressources dans l’usage d’outils CALIXTE XAVIERA, GAËLLE BAUDOUX, SAMIA BEN RAJEB, PIERRE LECLERCQ . . . . .	89

Production de data et gouvernance de la qualité dans Wikipédia MARIE-NOËLLE DOUTREIX . . . . .	102
15 ans de Web 2.0 – Imitation pop ou extension du domaine de l’Hypermédia ? AURÉLIEN BÉNEL . . . . .	111
Espace liminaire de l’authenticité – Une démarche d’humanités numériques RENÉE BOURASSA, JEAN-MARC LARRUE, SAMUEL SZONIECKY, GABRIELLE GODIN . . . . .	126
<b>QUATRIÈME PARTIE – Visualisation et traitement de l’information . . . . .</b>	<b>145</b>
<i>Historic Graphs</i> – Cartographie dynamique des liens sur Wikipédia ANTONIN SEGALT . . . . .	147
Paul Otlet sur le Web – Une étude cartographique OLIVIER LE DEUFF, JEAN DAVID, ARTHUR PERRET, CLÉMENT BOREL . . . . .	162
Vers de nouvelles formes de collaboration et de recherche d’informations : du référencement de mots-clés à la visualisation des connaissances AUDILIO GONZALEZ, CLAIRE NOY . . . . .	177
Recherche de signaux faibles dans un contexte d’investigation numérique JULIEN MAITRE, MICHEL MÉNARD, ALAIN BOUJU, GUILLAUME CHIRON . . . . .	200
<b>CINQUIÈME PARTIE – Médias sociaux, culture et pratiques numériques . . . . .</b>	<b>217</b>
Plateformisation dans une entreprise du secteur énergétique : institutionnalisation d’une communauté de pratique virtuelle d’émergence locale ANTOINE HENRY . . . . .	219
Enjeux épistémologiques et politiques d’une instrumentation numérique des SHS JEAN-ÉDOUARD BIGOT . . . . .	236
Dessiner sa trajectoire – Conception de portfolios, entre <i>soft skills</i> et <i>big data</i> SOPHIE PÈNE, BENOÎT BONTE . . . . .	261
« Exformation » : au cœur des humanités numériques ? Une contribution à l’écologie de l’information CLAUDE BALTZ . . . . .	275

---

<b>SIXIÈME PARTIE – Médiation culturelle, patrimoine et expériences hyper-médiatiques</b> . . . . .	301
L'innovation technologique au service de la transmission du patrimoine de l'humanité – Projets numériques sur les lieux de patrimoine en France MÉLODY LAURENT, FRÉDÉRIK BIGRAT . . . . .	303
Définition d'un cycle de vie des biens culturels – Un enjeu pour l'industrie de l'ingénierie des connaissances KARL PINEAU, BRUNO BACHIMONT, SERGE BOUCHARDON . . . . .	323
<b>SEPTIÈME PARTIE – Médiation des savoirs et apprentissage</b> . . . . .	345
Liberté d'action d'un apprenant dans un environnement virtuel – Modélisation numérique du monde contemporain MÉLODY LAURENT . . . . .	347
Réalisation de MOOC en France entre 2012 et 2019 : impact sur les pratiques pédagogiques des enseignants-chercheurs impliqués dans leur conception – Étude de l'influence des MOOC sur les pratiques pédagogiques des enseignants-chercheurs impliqués dans leur conception FRÉDÉRIK BIGRAT, CÉCILE MÉADEL, MÉLODY LAURENT . . . . .	355
De l'objet connecté à l'environnement intelligent : des enjeux pour la médiation ? AYMERIC BOUCHEREAU, IOAN ROXIN . . . . .	368
<b>HUITIÈME PARTIE – Écriture, œuvre et jeux numériques</b> . . . . .	387
La poésie numérique animée – Entre écran et dispositif PHILIPPE BOOTZ . . . . .	389
Vers une méthodologie de « recherche-médiation » avec les publics – Le cas d'une plateforme d'expérimentations immersives en résidence scientifique dans une zone d'exposition sur le « jeu vidéo » ÉTIENNE ARMAND AMATO, KEVIN BEAUFILS, ÉTIENNE PERÉNY . . . . .	420
<b>INDEX DES AUTEURS</b> . . . . .	439