# 1) PORTEUR (S) DU PROJET

| Intitulé de l'atelier-laboratoire                  | Graines de connaissances   |
|--|--|
| Parcours / mention qui le propose                  | Master THYP, Master Psychologie de la cognition                  |
| Parcours / mention associé                         | Master CEN, Master AVUN, Master GSI, Master Métiers des archives |
| Coordonnées du ou des responsables de l'atelier    | Nom : Szoniecky  |
|  | Prénom : Samuel  |
|  | Mail: samuel.szoniecky@univ-paris8.fr                            |
|  | Nom : Meunier  |
|  | Prénom : Jean-Marc   |
|  | Mail: jmeunier@univ-paris8.fr                                    |
|  |  |
| Coordonnées du ou des co-responsables de l'atelier |  |
|  | Nom:   |
|  | Prénom :   |
|  | Mail:  |

#### 2) RATTACHEMENT DE VOTRE ATELIER- LABORAOIRE A UN « PROGRAMME »

Les écosystèmes du livre augmenté

| Ce point 2) est à remplir uniquement si vo   | tre projet d'atelier-laboratoire rentre dans u | un « Programme », comprenant d'autres Modules Inn | ovants Pédagogiques (MIP)                      |
|--|--|---|--|
| Intitulé du « Programme » : Jardiner les éc  | osystèmes numériques                           |   |  |
| Axe structurant de rattachement de ce « P  Détail de la composition du « Programme |  |   | de consultation de données Humanisme Numérique |
| 2000.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00.00   |  |   |  |
| MIP qui composent le « Programme »   | Intitulé du MIP                                | Enseignant référent                               |  |
| Atelier-laboratoire  |  |   |  |
| Séminaire  | Vie artificielle et imaginaire                 | Chu-Yin Chen                                      |  |
| Classe inversée  |  |   |  |
| Hackathon  | Archives & citovenneté                         | Marie-Cécile Bouiu                                |  |

Samuel Szoniecky

### 3) DESCRIPTION DE L'ATELIER-LABORATOIRE

Evènement

Workshop

Présentation générale de l'atelier et de son contenu Cet atelier prolonge ceux menés ces dernières années dans le champ de l'E-éducation (http://gapai.univ-paris8.fr/CreaTIC/Esémantiques. parce qu'elles : CMS « acteurs » algorithmiques et/ou humains « génèrent » automatiquement

education/Proverbes/, http://gapai.univ-paris8.fr/CreaTIC/CREP/), de la production d'Epub pour l'enseignement des statistiques (http://www.ontostats.univ-paris8.fr/) et de la valorisation des archives numériques (http://valarnum.univ-paris8.fr/Atelier-CreaTIC). Nous nous concentrons cette année sur les problématiques de génération automatique d'interfaces numériques dédiées à la consultation et l'expression de connaissances via des cartographies

Le travaille avec les étudiants sera orienté vers la préparation du hackathon « Archives & citoyenneté » et sur la mise à disposition d'interfaces pour l'atelier laboratoire « Cartographier les pouvoirs d'agir ». Les meilleures productions des étudiants seront sélectionnées pour participer au workshop « Les écosystèmes du livre augmenté ». Nous appelons les interfaces qui seront développées des « graines »

- « clôturent » leurs structures techniques en prenant la forme générique d'un E-book, d'une Progressive Web App ou d'un
- « poussent » grâce à des partitions à interpréter par des
- - o des « branches » documentaires : textes, images, sons, vidéos...
  - o des « rhizomes » conceptuels : mots-clefs, URI...
  - o des partitions : instructions graphiques et/ou textuelles
  - o des « rapports » spatio-temporalisés entre branches, acteurs et rhizomes
- se « disséminent » librement par hybridation des codes sources (fork GitHub)
- se « nourrissent » d'archives numériques structurées : XML, JSON, Base de donnée, API, Ontologie...

| Les objectifs pédagogiques                                     | D'un point de vue pédagogique, les objectifs sont multiples :  comprendre les problématiques de la connaissance et de l'apprentissage  respecter les contraintes de l'écosystème pour l'E-éducation maîtriser les technologies et les méthodes pour le développement agile d'application Web en particulier pour la gestion des ressources documentaires à l'aide d'Omeka S.   |
|--|--|
| Les compétences à atteindre par les étudiants en fin d'atelier | A la fin de cet atelier, les étudiants auront les compétences suivantes :  • coordonner les problématiques cognitives  • maîtriser une méthodologie de conception  • élaborer un projet collectif en co-création  • travailler en équipe  • réaliser une maquette prototypée du projet avec les technologies  HTML5, CSS, JavaScript, E-pub.   |
| Livrable et valorisation                                       | L'atelier produira quatre types de contenus - des scénarii de consultation et d'expression des connaissances (note d'intention) des prototypes réalisés à partir des scénarii - un site Web relatant l'expérimentation - des articles scientifiques traitant des problématiques rencontrées  La valorisation de ces productions se développera suivant 4 autres modules innovants pédagogiques : - Journée d'étude « les existences numériques » en octobre 2018 - Hackathon Archive Nationales les 17 et 18 novembre 2018 - Workshop « Les écosystèmes du livre augmenté » à Québec en avril-mai 2019.  Des étudiants pourront être sélectionnés pour effectuer un stage de 6 mois chez l'un de nos partenaires (Laboratoire Paragraphe, Archives Nationales, INA). L'objectif de ce stage sera de finaliser les prototypes |
| Lieu(x) de réalisation de l'atelier-laboratoire                | - A Paris 8 et au CVI  |

| Nombre de places totales dans l'atelier  | 25   |
|--|--|
| Dont occupées par des étudiants de votre formation   | 20   |
| Dont occupées par des étudiants d'autres formations CréaTIC                                | 5  |
| Profils des étudiants recherchés   | Plusieurs profils d'étudiants sont attendus :  - Développeur Web, graphiste  - Documentaliste/gestionnaire de l'information et des connaissances  - Archiviste/records manager  - Psychologue, ergonome  - Enseignant, pédagogue |
| Volume horaire de votre atelier-laboratoire  |  |
| Dont heures au 1 <sup>er</sup> semestre (octobre à décembre 2018)                          | 40 H   |
| Dont heures en janvier 2019  |  |
| Dont heures au 2 <sup>ème</sup> semestre (février à juin 2019)                             |  |
| Modes d'évaluation des étudiants   | L'évaluation portera sur l'investissement des étudiants tout au long du processus ainsi que sur le rendu des productions finales.  |
| Conditions d'accès à votre atelier pour les étudiants CréaTIC extérieurs à votre formation | Sur dossier et audition  |
| Résumé en 1 phrase de votre atelier pour des besoins de communication                      | Conception et développement d'interfaces numériques pour la consultation et l'expression des connaissances.  |
| Matériel et / ou technologie utilisé   | Matériel : hébergement Web<br>Technologie : HTML5, CSS, JavaScript, E-pub, Progressive Web App,<br>ontologie, Omeka S  |

## 4) CALENDRIER DE L'ATELIER-LABORATOIRE

#### Votre atelier aura lieu :

| ✓ Uniquement au premier semestre Sur une période intensive (précisez la période) :           |
|--|
| Sur des rendez-vous hebdomadaires <i>(précisez les dates)</i> : les mardis de 15H à 18H      |
|  |
| Uniquement au deuxième semestre  |
| Sur une période intensive (précisez la période) :  |
| Sur des rendez-vous hebdomadaires (précisez les dates) :                                     |
|  |
| Uniquement à <b>l'inter-semestre</b> (janvier 2019)  |
| Sur une période intensive ( <i>précisez la période</i> ) :                                   |
| Sur des rendez-vous hebdomadaires (précisez les dates) :                                     |
| Sur des rendez-vous nebuornadanes (precisez les dutes)                                       |
|  |
| Sur <b>l'ensemble de l'année</b> universitaire (précisez les dates et périodes concernées) : |
|  |