

1) PORTEUR (S) DU PROJET

Intitulé du workshop	Les écosystèmes du livre augmenté
Parcours / mention qui le propose	Master THYP
Parcours / mention associé	Master CEN, Master AVUN, Master ATI
Coordonnées du ou des responsables du workshop	Nom : Szoniecky Prénom : Samuel Mail : Nom : Larborderie Prénom : Arnaud Mail :
Le partenaire principal	Renée Bourassa Institut Technologies de l'Information et Sociétés - ITIS Université Laval

2) RATTACHEMENT DE VOTRE WORKSHOP A UN « PROGRAMME »

Ce point **2)** est à remplir uniquement si votre projet de workshop rentre dans un « Programme », comprenant d'autres Modules Innovants Pédagogiques (MIP)

Intitulé du « Programme » : Jardiner les écosystèmes numériques

Axe structurant de rattachement de ce « Programme » : ☒ Arts, dramaturgie et transmédia ☒ Livre augmenté, dispositifs et interfaces de consultation de données
☐ Territoire et numériques ☐ Médiation numérique culturelle / Musées ☒ Humanisme Numérique

Détail de la composition du « Programme » :

MIP qui composent le « Programme »	Intitulé du MIP	Enseignant référent
Workshop		
Séminaire	Vie artificielle et imaginaire	Chu-Yin Chen
Classe inversée		
Atelier-laboratoire	Graines de connaissances	Samuel Szoniecky
Evènement		
Hackathon	Archives & citoyenneté	Marie-Cécile Bouju

3) DESCRIPTION DU WORKSHOP

Présentation générale du workshop	<p>Suite aux ateliers « graines de connaissances », « Imaginer le changement », « Cartographier les pouvoirs d’agir », « animat » et « le livre augmenté », un jury sélectionnera les meilleures productions étudiantes pour les inviter à participer à cet événement.</p> <p>Ce workshop a pour triple ambition de :</p> <ul style="list-style-type: none">- partager les bonnes pratiques en matière de conception, d’éditorialisation, de développement et de diffusion des livres augmentés- d’expérimenter ces pratiques pour produire des prototypes de livres augmentés- de consolider les relations scientifiques et pédagogiques entre CreaTIC, l’Institut Technologies de l’Information et Sociétés, le CRILQ et le Lantiss
Présentation du partenaire principal et son apport dans le workshop	<p>Réunissant 118 chercheurs et fédérant 33 centres de recherche, laboratoires et chaires affiliés, autour de ses trois filières d'excellence et ses six axes prioritaires d'intervention, l’ITIS est une structure universitaire unique au Canada. Créé en 2005, l'Institut assume un rôle d’agent de liaison entre l’Université Laval et ses chercheurs, la communauté des affaires ainsi que les gouvernements en harmonisant les besoins de la société et les forces vives du campus. Ce maillage crée de nouvelles occasions d’affaires et favorise l’émergence de projets porteurs et innovants en technologies de l'information.</p> <p>Ancrée dans son milieu, l’Université Laval est l’un des grands pôles innovants de la région de la Capitale-Nationale. Plusieurs de ses chercheurs et centres et unités de recherche ou regroupements de chercheurs s’intéressent aux réalités offertes par les nouvelles technologies et cela dans une pluralité de domaine d’expertise : santé, culture, affaires, gouvernance, développement durable, éducation, infrastructures, et plus. Ses recherches ont servi de moteur dans le développement de Québec comme ville technologique, ville innovante et comme ville intelligente.</p>

Identification des acteurs et structures professionnels associés	<ul style="list-style-type: none"> - Les institutions publics suivantes sont intéressées et nous accompagne dans ce projet : BNF, Archives Nationales - Des relations avec des éditeurs français du domaine (Dunod, Eyrolles...) sont en cours. - Les acteurs canadiens contacter pour participer à ce Workshop sont : UQAC -NAD : https://www.nad.ca/fr Montréal - UQAC NAD - Le musée McCord (bibliothèque Houdini /collection Allan Slaight)
Les objectifs pédagogiques fixés	<p>D'un point de vue pédagogique, les objectifs sont multiples :</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprendre les problématiques du livre augmentée • partager de bonnes pratiques • favoriser les rencontres • maîtriser les technologies et les méthodes pour le développement agile d'application
Les compétences atteintes par les étudiants à la fin du workshop	<p>A la fin de ce workshop, les étudiants auront les compétences suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprendre les écosystèmes du livre augmenté • maîtriser une méthodologie de conception • élaborer un projet collectif en co-crétation • travailler en équipe • réaliser une maquette prototypée du projet avec les technologies HTML5, CSS, JavaScript, E-pub.
Valorisation des résultats obtenus	<p>La valorisation des résultats prendra de multiples formes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - mise en production des prototypes et commercialisation - articles scientifiques traitant des problématiques rencontrées - nouveaux échanges scientifiques et pédagogiques
Lieu de réalisation du workshop Volume horaire du workshop (dates)	<p>LANTISS Laboratoire des Nouvelles Technologies de l'Image, du Son et de la Scène, Université Laval, Québec, Canada</p>

