

COLLOQUE INTERNATIONAL LUDOVIA 2007

du 4 au 6 juillet 2007 à Ax les Thermes, Ariège (09), France.



APPEL À COMMUNICATION

Le colloque scientifique Ludovia se tiendra en juillet 2007, à Ax-les-Thermes, en Ariège, pour la troisième année consécutive. Lieu de réflexions et d'échanges, il explore les problématiques posées par le multimédia dans les pratiques éducatives et/ou ludiques, que ce soit en production ou en réception.

On traite indifféremment, par exemple, des dispositifs matériels ou des applications logicielles, des modalités de leur création, ou encore de leurs différents usages.

Après avoir débattu des **enjeux de l'immersion** en 2006, la thématique choisie pour faire progresser la réflexion est la suivante :

La convivialité des interfaces à vocation ludique et / ou pédagogique. Conception, création, valeurs, usages.

Il s'agit, d'interroger la notion de convivialité, à propos des interfaces du multimédia ludique et/ou éducatif, et de poser la question de sa pertinence. La notion de convivialité rencontre des notions voisines, telles qu'intuitivité, utilisabilité, efficacité, affordance, ergonomie... pour s'y conjoindre, ou parfois s'y opposer. La réflexion tentera de déterminer le territoire propre de la convivialité, de la définir, et de la situer, c'est-à-dire d'évaluer sa place au regard d'autres notions similaires ou opposées. De plus, une telle réflexion pose la question des pratiques sociales au sein desquelles ou à propos desquelles la notion est utilisée, et qui ne sont pas sans incidence sur son usage et sa compréhension.

De multiples questions pourront être posées parmi lesquelles on citera à titre d'exemple :

- Peut-on valablement retenir la notion de convivialité pour définir la qualité d'un logiciel ou d'un matériel informatique ?
- Quels sont les critères à retenir pour définir la convivialité ?
- Quelles sont les formes spécifiques de la convivialité ?
- Y a-t-il une ou des convivialités, selon les pratiques dans lesquelles le terme est utilisé ?
- La conception peut-elle avoir la convivialité comme objectif ?
- Comment mesurer le degré de convivialité sur le plan de la réception ?
- La recherche de convivialité en matière de création est-elle compatible avec d'autres objectifs tels que la qualité pédagogique ou l'expression artistique ?
- À quels autres objectifs de conception ou de création la convivialité peut-elle être opposable, et pourquoi ?
- Les interfaces hommes-machines (IHM) tendent-elles vers la convivialité ? Selon quels domaines d'exploitation ?
- La convivialité peut-elle être un argument pour la promotion des produits multimédias ?
- La convivialité est-elle modélisable ?
- La convivialité améliore-t-elle la communication, qu'il s'agisse de communication homme-machine, ou de communication médiée par une interface ou un dispositif ?

Les pistes sont ouvertes, la liste ci-dessus se veut indicative et non exhaustive. Nous encourageons tout autant la voie disciplinaire que les possibles collaborations interdisciplinaires.

Ces questionnements seront utilement confrontés à l'étude de supports multimédias (logiciels, dispositifs), de leurs usages (ludiques, pédagogiques ou didactiques, artistiques, culturels, etc.) ou de leurs utilisateurs.

Les approches croisées pourront relever des diverses disciplines des sciences humaines et sociales, comme de celles des sciences de l'ingénieur.

Pour le comité d'organisation,
Julian Alvarez (LARA/IRIT), Michel Lavigne (LARA), Patrick Mpondo-Dicka (C.P.S.T.),
Olivier Rampnoux (CEREGE/CEPE)

LUDOVIA 2007 – ORGANISATION

Les personnes intéressées sont priées de remettre **le texte complet de la communication** proposée.

Calendrier (dates importantes) :

Préinscription en ligne (<http://ludovia2007.colloque.free.fr/declaration.htm>) : jusqu'au 1^{er} avril 2007

Date limite de soumission : 2 avril 2007

Réponse du comité de lecture : 3 mai 2007

Remise des versions définitives : 1^{er} juin 2007

Organisation de la sélection :

La lecture des communications proposées et des articles définitifs se fera en double aveugle (deux lecteurs, ne disposant que du texte de la communication, sans les mentions liées à son auteur), l'un des lecteurs étant issu du champ de recherche correspondant à l'article, l'autre extérieur. Chaque auteur recevra un avis circonstancié des lecteurs.

Soumission des articles :

La communication proposée doit être envoyée par courrier électronique à l'adresse :

ludovia2007.colloque@online.fr

(copier-coller l'adresse dans votre logiciel de courrier électronique), en fichier attaché au format RTF, ou DOC, avec pour nom du fichier le titre de la communication (ou son résumé, s'il est trop long).

Les coordonnées, implantation et titres scientifiques de l'auteur doivent figurer dans le corps du courriel, avec le titre de sa proposition.

Format et mise en page :

La communication proposée doit se situer entre 10 et 12 pages (environ 35000 à 42000 caractères espaces compris, ou 5000 à 6000 mots), et se conformer au gabarit disponible à l'adresse suivante :

http://ludovia2007.colloque.free.fr/Gabarit_Ludovia_2007.rtf

Vous pouvez retrouver le présent appel en format PDF à l'adresse suivante :

<http://ludovia2007.colloque.free.fr/AAC.pdf>

ou en anglais à l'adresse suivante :

<http://ludovia2007.colloque.free.fr/CFP.pdf>

Publication :

Les articles acceptés seront publiés dans les actes, et leurs auteurs seront conviés à venir les présenter au colloque Ludovia 2007. Les actes seront sous forme électronique. Une publication scientifique ultérieure est envisagée, composée essentiellement des meilleures contributions du colloque, revues et augmentées.

En savoir plus :

Pour de plus amples renseignements sur l'appel à communication, vous pouvez passer par l'adresse de réception des communications :

ludovia2007.colloque@online.fr

Les informations ultérieures concernant le colloque seront régulièrement mises en ligne sur le site :

<http://ludovia2007.colloque.free.fr>

Plus d'information sur la manifestation Ludovia :

www.ludovia.org

LUDOVIA



Le colloque scientifique Ludovia est organisé conjointement par les laboratoires de recherche C.P.S.T. (sémantique et sémiotique), LARA (recherche en audiovisuel) de l'université du Mirail (Toulouse 2), IRIT (informatique) de l'université Paul Sabatier (Toulouse 3), et CEREGE (économie) de l'université de Poitiers, dans le cadre de Ludovia, Université d'été du multimédia ludo-éducatif & pédagogique.