



**ihm 07**

12 - 15 novembre 2007  
Ircam, Paris

19<sup>E</sup> CONFÉRENCE FRANCOPHONE  
SUR L'INTERACTION HOMME-MACHINE

# PROGRAMME



R E C H E R C H E E T C R É A T I O N M U S I C A L E S

# LUNDI 12 NOVEMBRE

## ■ 9H - 10H

IRCAM, HALL D'ENTRÉE – Accueil des participants – remise des badges

## COURS

### ■ 9H30-13H ET 14H30-18H

IRCAM

#### QUALI, QUANTI, OUTILS : MÉTHODES ET TECHNIQUES POUR LES PHASES DE CONCEPTION ET D'ÉVALUATION DES IHM

Anne Pellegrin-Mille, Nadine Mandran, Brigitte Meillon, Francis Jambon

#### VISUALISATION D'INFORMATION ET ANALYSE VISUELLE

Jean-Daniel Fekete

## ATELIERS

### ■ 9H30-13H ET 14H30-18H

IRCAM, SALLE SHANNON

#### COMPOSANTS PÉDAGOGIQUES POUR L'ENSEIGNEMENT DE L'IHM

Atelier animé par Cédric Dumas

SALLE DE FORMATION / ESPACE PIAZZA

CENTRE GEORGES POMPIDOU

#### INTERFACES POUR L'ANNOTATION ET LA MANIPULATION D'OBJETS TEMPORELS : UNE COMPARAISON DES OUTILS ET DES PARADIGMES DANS LE DOMAINE MUSICAL ET CINÉMATOGRAPHIQUE

Atelier animé par Vincent Puig

IRCAM, SALLE STRAVINSKY

#### LES TABLES INTERACTIVES

Atelier animé par Gaëtan Rey

## RENCONTRES DOCTORALES

### ■ 9H30-13H ET 14H30-18H

IRCAM, SALLE NONO

#### UNE APPROCHE DE L'INSTRUMENT AUGMENTÉ : LE CAS DE LA GUITARE ÉLECTRIQUE

Otso Lähdeoja

#### DAGMAP : UN OUTIL D'EXPLORATION ADAPTÉ AUX RELATIONS D'HÉRITAGES MULTIPLES

Pierre-Yves Koenig

#### UN BUREAU BASÉ SUR LES INSTRUMENTS ET DES GRAPHS

Johann Vandromme

#### CONCEPTION DU DIALOGUE D'UNE APPLICATION INTERACTIVE

Sybille Caffiau

#### IHM ET IDM : UN MODÈLE STATIQUE D'IHM AU SERVICE DES PROCESSUS MÉTIER

Arnaud Brossard

## **INTERFACES RÉFLEXIVES, FACILITER LA COADAPTATION AVEC DES HISTORIQUES D'INTERACTION**

Aurélien Tabard

## **VALIDATION DIRECTE DE LA CONFORMITÉ D'UNE APPLICATION INTERACTIVE À SON MODÈLE DE TÂCHES**

Loé Sanou

## **TECHNIQUES DE MENUS : DESCRIPTION, DÉVELOPPEMENT, EVALUATION**

Gilles Bailly

## **MÉTHODES ET OUTILS POUR LA CONCEPTION ET LA VÉRIFICATION DU RENDU DES IHM**

Gilles Tabart

## **MODÈLE D'INTERACTION POUR LES SYSTÈMES MIXTES**

Celine Coutrix

## **TAXINOMIE DE REPRÉSENTATIONS GRAPHIQUES DYNAMIQUES**

Cristopher Hurter

## **INGÉNIERIE DIRIGÉE PAR LES MODÈLES POUR LA PLASTICITÉ DES INTERFACES HOMME-MACHINE**

Jean-Sébastien Sottet

## **CONCEPTION D'UN MIDDLEWARE POUR RENDRE INTEROPÉRABLES DES COMMUNICATION APPLIANCES**

Nicolas Masson

# **MARDI 13 NOVEMBRE**

### **■ 9H - 10H**

IRCAM, HALL D'ENTRÉE - Accueil des participants – remise des badges

### **■ 10H - 10H15**

IRCAM, ESPACE DE PROJECTION

#### **ALLOCUTION D'OUVERTURE**

Alain Seban, Président du Centre Pompidou, Frank Madlener, Directeur de l'Ircam

### **■ 10H15 - 10H30**

IRCAM, ESPACE DE PROJECTION

#### **PRÉSENTATION DU COLLOQUE**

Carlos Agon, Olivier Delerue, présidents de la conférence

### **■ 10H30 - 11H30**

IRCAM ESPACE DE PROJECTION

#### **CONFÉRENCE D'ACCUEIL : TECHNOLOGIES MUSICALES ET IHM**

Hugues Vinet, directeur scientifique de l'IRCAM

L'objet de cette conférence est de proposer une synthèse des recherches actuelles sur les technologies musicales sous l'angle des problématiques liées aux interfaces homme-machine. L'analyse technique des principales situations musicales (composition, interprétation, écoute instrumentée) sera ainsi déclinée du point de vue des différents types de représentations numériques des informations musicales, des grandes classes de fonctions qui leur sont liées et d'exemples d'interfaces issues d'applications existantes. La présentation de ces fonctions articulera les grands paradigmes de l'informatique musicale : analyse/synthèse des signaux sonores, synthèse par modélisation physique, spatialisation sonore, composition assistée par ordinateur. Une attention particulière sera portée aux concepts et technologies d'interaction temps réel pour le spectacle vivant, en ce qui concerne notamment les extensions de la métaphore d'instrument de musique, les architectures logicielles,

la synchronisation ordinateur/interprète par reconnaissance et suivi des formes musicales et l'analyse du geste. Des avancées récentes en matière d'interfaces d'écoute instrumentée seront illustrées par la présentation de résultats issus du projet européen SemanticHIFI.

**Hugues Vinet** est, depuis 1994, directeur scientifique de l'Ircam, dont il dirige le département Recherche et développement et l'Unité mixte de recherche Sciences et technologies de la musique et du son (STMS) associant l'Ircam, le CNRS et le ministère de la culture et de la communication. Il assure la coordination de projets européens (IST CUIDADO (Content-based Unified Interfaces and Descriptors for Audio/musicDatabases available Online) et SemanticHIFI (Browsing, listening, interacting, performing, sharing, on future HIFI systems, <http://shf.ircam.fr>)) et nationaux (projets RIAM/ANR Ecrins, Ecoute, Sample Orchestrator, Voxstruments). De formation scientifique et musicale, il a précédemment travaillé au Groupe de recherches musicales de l'Institut national de l'audiovisuel (Ina-GRM) où il a animé de 1987 à 1994 les activités de recherche et développement, ayant notamment abouti au développement de la station audionumérique temps réel SYTER et à la réalisation du produit logiciel GRM Tools(<http://www.grmtools.org>). Ses domaines d'intervention ont successivement porté sur les systèmes temps réel, le traitement du signal audionumérique, les interfaces homme-machine, l'ingénierie des connaissances musicales et différentes synthèses sur les technologies musicales. Il est membre de plusieurs instances scientifiques et, depuis 2006, directeur régional Europe de l'International Computer Music Association (ICMA).



■ 11H30-11H45 - PAUSE

■ 11H45-13H

IRCAM, ESPACE DE PROJECTION

SESSION 1 : LOIS DU MOUVEMENT

Président : Monique NOIRHOMME

**LOI DE FITTS : PRÉDICTION DU TEMPS DE POINTAGE  
SOUS FORME D'ENSEMBLES FLOUS**

Mathieu Raynal, Mathieu Serrurier

**LANGAGE ORDINAIRE ET MODÉLISATION MATHÉMATIQUE : QUELLE  
FONCTION D'ÉCHANGE DANS LA LOI DU MOUVEMENT CANALISÉ D'ACCOT ET ZHAI?**

Yves Guiard

**DE L'AMBIGUÏTÉ DES ÉCRITURES FRACTIONNAIRES :  
COMMENT INTERPRÉTER L'EXPRESSION  $D/W$  DANS LA LOI DE FITTS ?**

Yves Guiard

■ 14H30-15H30

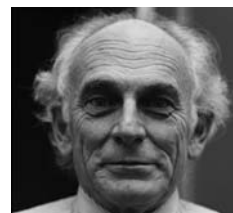
IRCAM, ESPACE DE PROJECTION

**CONFÉRENCE INVITÉE : PERCEVOIR AVEC LE GESTE**

Paolo Viviani, Faculté de Psychologie et des sciences de l'éducation, université de Genève, Suisse

Longtemps — au moins depuis Hertz — il a été admis que notre perception, et notamment la perception visuelle, est influencée par une connaissance implicite des lois physiques régissant les changements qui peuvent légitimement intervenir dans l'environnement. Plus récemment, il est apparu que la perception visuelle subit également l'influence d'autres connaissances implicites, celles — vraisemblablement innées — qui concernent les lois qui régissent les mouvements dont nous sommes capables en tant qu'êtres humains. Après un bref excusus historique sur les origines de cette hypothèse, on passera en revue certaines de ces lois d'organisation des mouvements biologiques. Enfin, on présentera quelques preuves expérimentales du fait que le simple fait d'avoir un système de contrôle de l'action joue un rôle important dans la structuration de la perception visuelle.

**Paolo Viviani** est né à Rome en 1944. Après une formation d'ingénieur électronique à l'École polytechnique de Naples, lors d'un séjour aux États-Unis, il oriente ses intérêts vers les rapports entre perception et motricité. Chercheur au CNRS de 1972 à 1982, il obtient en 1980 son doctorat d'état à l'université de Paris-V. En 1983, il est nommé professeur ordinaire à la faculté de Psychologie de l'université de Genève. De 1996 à 2007, il dirige le laboratoire d'Action, perception et cognition de l'université UHSR de Milan.



■ 15H30-15H45 - PAUSE

■ 15H45-17H30

IRCAM, ESPACE DE PROJECTION

## SESSION 2 : PRÉSENTATION ET VISUALISATION

Président : Franck POIRIER

### EFFETS DES PARAMÈTRES GRAPHIQUES SUR LA PERCEPTION VISUELLE : EXPÉRIMENTATIONS SUR LA FORME, LA SURFACE, L'ORIENTATION DES OBJETS ET LA DÉFINITION DES ÉCRANS

Gilles Tabart, Sylvie Athenes, Stéphane Conversy, Jean-Luc Vinotg

### STRATÉGIES DE DIALOGUE ET DE PRÉSENTATION MULTIMODALE : UN COMPOSANT LOGICIEL DÉDIÉ ET SON APPLICATION À DES EXPÉRIMEN- TATIONS EN MAGICIEN D'OZ

Meriam Horchani, Dominique Fréard, Benjamin Caron, Éric Jamet, Laurence Nigay, Franck Panaget

### EXTENSIONS D'UN MODÈLE DE VISUALISATION POUR LA CARACTÉRISATION D'INTERFACES GRAPHIQUES ET DYNAMIQUES

Cristopher Hurter, Stéphane Conversy

### KUP : UN MODÈLE POUR LA PRÉSENTATION OPPORTUNISTE ET MULTIMO- DALE D'INFORMATIONS À DES UTILISATEURS MOBILES

Christophe Jacquet, Yacine Bellik, Yolaine Bourda

■ 18H-19H - COCKTAIL DE BIENVENUE - IRCAM, GRANDE GALERIE, NIVEAU -2

■ 20H30-22H30

IRCAM, ESPACE DE PROJECTION

### SOIRÉE ATELIER CONCERT « LUBAT PLAYS WITH OMAX »,

avec Bernard Lubat et Gérard Assayag

**Bernard Lubat**, multi-instrumentiste, fondateur du festival d'Uzeste, est une des grandes figures françaises de l'improvisation. Partenaire de Kenny Clarke, Stan Getz, Eddy Louiss, Michel Portal, Luciano Berio, Vinko Globokar, Lubat ne se préoccupe pas de style ou de genre : il traverse la problématique de la création improvisée en toute liberté en sachant que tout le problème est de savoir commencer. N'a-t-il pas écrit : « Ce n'est qu'un combat, continuons le début » ? Le chemin de Lubat a croisé un jour celui de deux chercheurs de l'Ircam, Gérard Assayag et Marc Chemillier, qui expérimentaient un logiciel (OMax) susceptible de démultiplier le jeu d'un improvisateur en construisant un clone musical de ce dernier en temps réel. De cette rencontre est née une aventure qui pourrait se nommer « Le Lubat et son double » en hommage à un autre explorateur des abysses (une des formes de cette aventure est d'ailleurs le Lubathyscaphe-K, formation d'improvisation qui joue dans le noir intégral).

Une présentation-démo d'OMax sera faite par Gérard Assayag, suivie du concert « Lubat plays with OMax ». OMax a été conçu et développé par Gérard Assayag, Marc Chemillier et Georges Bloch.

# MERCREDI 14 NOVEMBRE

■ 9H - 10H

IRCAM, HALL D'ENTRÉE

Accueil des participants – remise des badges

■ 10H - 11H30

IRCAM, ESPACE DE PROJECTION

**SESSION 3.1 :**  
**NOUVELLES FORMES D'INTERACTION**

Président : **Éric LECOLINET**

**INTERAGIR AVEC UN OBJET MIXTE :**  
**PROPRIÉTÉS PHYSIQUES ET NUMÉRIQUES**

Céline Coutrix, Laurence Nigay

**DIMENSIONS CARACTÉRISTIQUES DE**  
**L'INTERACTION GESTUELLE SUR TABLE**  
**DE COLLABORATION**

Franck Poirier

**MANIPULATION D'UN ZOOM HAPTIQUE**  
**CONTINU VIA UN DISPOSITIF DE SUBS-**  
**TITUTION SENSORIELLE**

Mounia Ziat, Olivier Gapenne, John Stewart, Charles Lenay

**PLUMAGE : DESIGN D'UNE INTERFACE**  
**3D POUR LE PARCOURS D'ÉCHANTIL-**  
**LONS SONORES GRANULARISÉS**

Christian Jacquemin

■ 10H - 11H30

IRCAM, SALLE STRAVINSKY

**SESSION 3.2 :**  
**ARCHITECTURES POUR L'INTERACTION**

Président : **Patrick GIRARD**

**PRINCIPES POUR UNE MÉTHODE DE**  
**CONCEPTION DE SYSTÈMES MIXTES**

Sophie Dupuy-Chessa, Guillaume Godet-Bar, David Juras, Dominique Rieu

**INSTRUMENTATION DU MODÈLE**  
**D'ARCHITECTURE LOGICIELLE AMF**

Guillaume Masserey, Franck Tarpin-Bernard, Bertrand David, Kinan Samaan

**MÉTAMODÈLE DE RÈGLES**  
**D'ADAPTATION POUR LA PLASTICITÉ**  
**DES INTERFACES HOMME-MACHINE**

Vincent Ganneau, Gaëlle Calvary, Rachel Demumieux

■ 11H30-11H45 - PAUSE

■ 11H30-11H45 - PAUSE

■ 11H45 - 13H

IRCAM, ESPACE DE PROJECTION

SESSION 4.1 :  
DISPOSITIFS MOBILES

Président : Yves GUIARD

UN ESPACE DE CLASSIFICATION POUR  
L'INTERACTION SUR DISPOSITIFS  
MOBILES

Anne Roudaut, Éric Lecolinet

ARCHMENU ET THUMBMENU :  
CONTRÔLER SON DISPOSITIF MOBILE  
« SUR LE POUCE »

Stéphane Huot, Éric Lecolinet

UNIGLYPH : UNE MÉTHODE UNIVER-  
SELLE POUR LA SAISIE DE TEXTE SUR  
DISPOSITIFS MOBILES

Mohammed Belatar, Franck Poirier

■ 14H30 - 16H

IRCAM, ESPACE DE PROJECTION

SESSION 5.1 :  
NAVIGATION HIÉRARCHIQUE

Président : Frédéric VERNIER

QUINZE ANS DE RECHERCHE SUR LES  
MENUS : CRITÈRES ET PROPRIÉTÉS DES  
TECHNIQUES DE MENUS

Gilles Bailly, Eric Lecolinet, Laurence Nigay

TRACKMOUSE TRACKBALL IN PIE MENU  
USE: DATA ON ACCURACY

Benoît Martin, Poika Isokoski

TREEMAPS ZOOMABLES : TECHNIQUES  
D'INTERACTION MULTI-ÉCHELLES  
POUR LES TREEMAPS

Renaud Blanch, Eric Lecolinet

■ 11H45 - 13H

IRCAM, SALLE STRAVINSKY

SESSION 4.2 :  
COMMUNICATION INFORMELLE

UTILISATION D'UN PÉRIPHÉRIQUE  
AVEC TROIS DLLS POUR LA  
MANIPULATION DE WIDGETS ROTATIFS

Rodrigo Almeida

INTERACTION NATURELLE DISTANTE  
SANS RIEN DANS LA MAIN

Jean Emmanuel Viallet, Sébastien Carbini

LE PROJET MAWII :  
L'EXPÉRIMENTATION EN  
ETHNOMUSICOLOGIE OU COMMENT  
ALLER AU-DELÀ DU LANGAGE

Fabrice Marandola

MAWII : MUSICOTHÉRAPIE ACTIVE AVEC  
LA WII

Samuel Benveniste, Pierre Jouvelot

INTERFACES ATTENTIVES RÉPARTIES  
POUR LA COMMUNICATION AMBIANTE

Rabih Kassab, Gilles Privat

■ 14H30 - 16H

IRCAM, GRANDE GALERIE, NIVEAU -2

SESSION 5.2 :  
DÉMONSTRATIONS

IRIS : IDENTIFICATION D'UTILISA-  
TEURS PAR BADGES INFRAROUGES

Christophe Jacquet

ÉTUDE D'INTERACTEURS POUR LA  
SÉLECTION D'UNE LIGNE DE COUPE  
DEPUIS UNE CARTE

Guillaume Rivière

MARKERCLOCK : UNE HORLOGE COM-  
MUNICANTE POUR LES SÉNIORS

Yann Riche

**CONTROLTREE, NAVIGUER ET  
SÉLECTIONNER DANS UNE GRANDE  
HIÉRARCHIE**

Caroline Appert, Jean-Daniel Fekete

**NOUVELLES INTERACTIONS POUR DES  
USAGES COLLABORATIFS SUR UNE  
TABLE**

Guillaume Besacier

■ 16H-16H15 - PAUSE

■ 16H-16H15 - PAUSE

■ 16H15 - 17H45

IRCAM, ESPACE DE PROJECTION

**SESSION 6.1 :  
ANALYSE D'ACTIVITÉ**

Président : Christian BASTIEN

■ 16H15 - 17H45

IRCAM, GRANDE GALERIE, NIVEAU -2

**SESSION 6.2 :  
DÉMONSTRATIONS**

**COGNITIVE WALKTHROUGH POUR  
L'ÉVALUATION DES IHM : SYNTHÈSE DES  
EXTENSIONS ET ÉVOLUTION CONCEPTUELLES,  
MÉTHODOLOGIQUES ET TECHNOLOGIQUES**

Thomas Mahatody, Mouldi Sagar, Christophe Kolski

**POGANY: UNE INTERFACE CÉPHALOMORPHE  
POUR LA COMMUNICATION SENSIBLE EN ENTRÉE**

Christian Jacquemin

**PROTOCOLES ET MÉTRIQUES POUR  
L'ANALYSE DE L'ACTIVITÉ DANS UN  
ENVIRONNEMENT INTERACTIF  
D'APPRENTISSAGE DE L'ALGORITHMIQUE**

Nicolas Guibert, Patrick Girard, Laurent Guittet

**LSCANNER : UNE INTERFACE DE TYPE «  
PEEPHOLE » POUR LE CONTRÔLE DE LA  
SPATIALISATION**

Olivier Delerue, Étienne Corteel

**NAVIGATION GÉNÉTIQUE DANS UNE  
ŒUVRE MUSICALE**

Samuel Goldszmidt, Nicolas Donin, Jacques Theureau

**UN LOGICIEL D'EXPLORATIONS DE  
SCHÉMAS DE CIRCUITS ÉLECTRIQUES  
BASÉ SUR L'API MICOLE**

Thomas Pietrzak

IRCAM, SALLE STRAVINSKY

**ÉNIGMES : LA PARTITION NAVIGABLE**

Roland Cahen

**20H - DÎNER DE GALA  
SALONS DU CERCLE RÉPUBLICAIN  
5, AVENUE DE L'OPÉRA  
75001 PARIS**

MÉTRO : LIGNE 14, STATION PYRAMIDES



# JEUDI 15 NOVEMBRE

## ■ 9H - 10H

IRCAM, HALL D'ENTRÉE – Accueil des participants

## ■ 10H-11H

IRCAM ESPACE DE PROJECTION

### CONFÉRENCE INVITÉE

#### DESIGN THINKING: ACTION AND ECO-SYSTEM

Bill Buxton (Microsoft Research)

The number of books, articles and conferences on innovation, creativity and design is staggering. What is interesting is that little of what is written is by those who have a great track record of consistent high-quality design themselves. But that is not such a problem, since what is clear to me is that designers are as inarticulate about what they actually do as those who purport to speak for them. And, the literature reflects the old saying, "Those who can, do; those who can't, write about how to do it." Of course there are exceptions. And of course there is something distinct that can rightly be called "design thinking", it is a skill, and therefore - to some degree or another - can be learned and taught.

My purpose, therefore, is to weigh in with my thoughts on this skill based on 5 years of trying to do almost nothing else but understand it. Do I have the answers? Of course not. But given the huge literature that already exists, is there anything new or useful to say? You can answer this question yourself: look in that same literature and find anything that discusses the role of the "crit" (critique) in design practice or education. Then contrast the what you find with what you hear from the great designers and design educators that you know, when you ask them about its role. There is something of substance here. My objective here is to help bring the discussion forward.

**Bill Buxton** est l'auteur de *Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design*, récemment paru aux éditions Morgan Kaufmann.

Musicien de formation, Bill Buxton a commencé à utiliser l'informatique, il y a une trentaine d'années, pour son activité artistique. Cette expérience acquise à ses débuts en studio et sur scène lui a permis de développer une perception aigüe des aspects à la fois positifs et négatifs de la technologie. Cela l'a conduit à s'impliquer de plus en plus dans la conception et dans la recherche, avec un accent particulier sur l'interaction et les aspects humains de la technologie.



Il est d'abord remarqué pour ses travaux à l'université de Toronto sur les instruments de musique numériques et leurs nouvelles interfaces. Son travail, à la fin des années soixante-dix, attire l'attention du laboratoire Xerox PARC, où il participera à des recherches pionnières dans les domaines du travail collaboratif, des techniques d'interactions et de l'informatique pervasive. Il poursuivra ces travaux parallèlement à son activité de directeur scientifique du projet Téléprésence de l'université de Toronto (Ontario). En 1994, Bill Buxton rejoint Alias et, en 1995, sa maison mère SGI, où il travaille avec les plus grands cinéastes et designers industriels. Il a été directeur scientifique d'Alias durant le cycle de développement de la suite logicielle d'animation 3d Maya récompensée notamment par un Oscar (Academy Award for Scientific and Technical Achievement). Il est aujourd'hui Principal Researcher à Microsoft Corp., où il partage son temps entre la recherche et la promotion du design comme élément essentiel et fondamental de la culture d'entreprise. En 2007, Bill Buxton a été nommé docteur en design, Honoris Causa, par le Collège d'art et de design d'Ontario.

## ■ 11H-11H30 - PAUSE

■ 11H30-13H

IRCAM, ESPACE DE PROJECTION

SESSION 7.1 :  
INTERFACES ET CRÉATIVITÉ

Président : Yann ORLAREY

PAPEROLLES ET MUSIQUE

Catherine Letondal, Wendy Mackay, Nicolas Donin

PRODUCTION D'ESQUISSES CRÉATIVES  
EN CONCEPTION DIGITALE

Pierre Leclercq, Anaïs Mayeur, Françoise Darses

INTERFACE-CROQUIS POUR RELEVÉS  
ARCHITECTURAUX : VERS LA  
CONSTITUTION D'UNE NOUVELLE  
ACTIVITÉ

Stéphane Safin, Marie Pecceu, Pierre Leclercq

■ 11H30-13H

IRCAM, SALLE STRAVINSKY

SESSION 7.2 :  
INTERACTION NATURELLE

Président : Christophe KOLSKI

INTERFACE MULTI-LAYER ET PROCES-  
SUS D'ÉVOLUTION DES SYSTÈMES  
INTERACTIF EN ACTIVITÉ CRITIQUE

Bruno Merlin, Raïlane Benhacene, Vincent Kapp

INTÉGRER LES ÉMOTIONS AUX  
TÉLÉCOMMUNICATIONS

Sylvie Jumpertz, Henry Thomas

DES AGENTS VIRTUELS SOCIAUX ET  
ÉMOTIONNELS POUR L'INTERACTION  
HUMAIN-MACHINE

Nicolas Ech Chafai, Magalie Ochs, Christopher  
Peters, Maurizio Mancini, Elisabetta Bevacqua,  
Catherine Pelachaud

■ 14H30-15H30 - TABLE RONDE

IRCAM, ESPACE DE PROJECTION

QUELLE POLITIQUE SCIENTIFIQUE POUR L'AFIHM ?

Modérateur : Jean-Daniel Fekete

■ 15H30-16H - CLÔTURE DE LA CONFÉRENCE

IRCAM, ESPACE DE PROJECTION

ANNONCE IHM 2008

■ 16H-16H15 - PAUSE

## ■ 16H15-17H15

IRCAM, ESPACE DE PROJECTION

### ASSEMBLÉE GÉNÉRALE DE L'AFIHM

## ■ 20H30

CENTRE POMPIDOU, GRANDE SALLE

### SPECTACLE CHORÉGRAPHIQUE

« LE GRAND DEHORS » D'EMMANUELLE HUYNH

BILLETS À TARIF RÉDUIT (10 EUROS) POUR LES PARTICIPANTS D'IHM07

## ÉVÉNEMENTS ASSOCIÉS

LUNDI 12 NOVEMBRE - 9H30-18H - CENTRE POMPIDOU, PETITE SALLE

### RENCONTRE PROFESSIONNELLE CAP DIGITAL : « INTERFACES HOMME-MACHINE ET PRODUCTION AUDIOVISUELLE »

Journée organisée par le pôle de compétitivité Cap Digital et l'Ircam-Centre Pompidou

<http://www.ircam.fr/ihmpro>

Entrée libre dans la limite des places disponibles.

La généralisation des techniques numériques et informatiques dans la production audiovisuelle a permis de nombreuses avancées, hier encore inconcevables : captation, synthèse et traitement de haute qualité des images et des sons ; processus non destructifs permettant expérimentation et simulation sans limites ; accès instantané et navigation dans de grandes quantités de contenus ; travail collaboratif interactif et massivement parallèle. Ces avancées, aujourd'hui banalisées sur des équipements informatiques courants, ne sont plus réservées aux seuls professionnels.

Les interfaces homme-machine — représentations ou matériels, par lesquelles passe toute action de l'utilisateur — ont-elles été adaptées à ces évolutions ? Quelles métaphores doivent-elles suivre pour mettre effectivement la puissance numérique au service de la création et de l'interaction ? Comment favoriser efficacité et créativité face à la complexité croissante des opérations ? Quels modes de manipulation intuitive peut-on concevoir pour les rendre accessibles au plus grand nombre ?

Cette journée s'adresse à tous les professionnels, concepteurs, utilisateurs et chercheurs confrontés à ces questions. Son objet est de faire le point sur l'évolution des IHM dans les métiers de production audiovisuelle, en dégageant bilans et points de vue critiques et prospectifs.

Orateurs invités :

Bill **Buxton** (Microsoft Corp.)

Didier **Giraud** (Ina)

Guillaume **Largillier** (Stantum SAS)

Mike **Mages** (DSC Lab)

Jean-Noël **Portugal** (HD3D - Gobelins Annecy)

Glenn **Reid** (concepteur d'iMovie et iPhoto)

Frederick **Rousseau** (musicien)

### CONFÉRENCE ENACTIVE/07

Enactive/07 is an international scientific and cultural event, promoted by the European Network of Excellence ENACTIVE and organized by the ACROE / ICA Laboratory group, from INP-G. It will be held in Grenoble (France) on November 19-25, 2007.

Seizing the opportunity of its welcome to Grenoble, an historical place in France for innovation in Arts, the 4th International Conference on Enactive Interfaces will be exceptionally extended by an intellectual and artistic event: Enaction\_in\_Arts.

<http://acroe.imag.fr/enactive07/>

Avec le soutien de...



MINISTÈRE  
DE LA DÉFENSE

