

# Conférences IA et approches pluridisciplinaires



## En bref

- > **Langues d'enseignement:** Français
- > **Ouvert aux étudiants en échange:** Oui

## Présentation

### Description

#### 1. Introduction aux Digital Humanities (3 heures) : Marc Veyrat

En quoi les environnements numériques contemporains i+M/PACTENT nos rapports au[X] monde[S]. En fait, comment nous pouvons PACTISER avec les matériaux information plus ou moins TOUS @-LIÉS au NUMÉRIQUE pour *nous situer* ou tout simplement *exister* par rapport à ces technologies, @-PENSER l'i+M/PORTANCE de notre corps dans les modes de production et de transmission de ces ÇA-VOIRS in/visibles — c'est-à-dire continuellement postés au seuil d'un visible hybridé par le numérique —, voire, comme le souligne Carole Brandon, *imaginer des dispositifs en réalités mixtes* pour entreprendre cet ENTRE[CORPS/MACHINE] ?+)

#### 2. Sociologie, société et travail (3 heures) : David Mélo

Ce cours se donne un double objectif. Il s'agit tout d'abord d'introduire aux concepts clés de la sociologie. Il s'agit également de présenter quelques grands repères de la démarche sociologique appliquée au travail.

#### 3. Intervention et transdisciplinarité (3 heures) : Roland Raymond

Ce cours visera à sensibiliser les étudiants aux tenants et aboutissants de démarches transdisciplinaires, qui par ailleurs se démarquent d'approches pluridisciplinaires ou interdisciplinaires. Il fera également l'objet d'une introduction relative à la question des perspectives et conditions d'une commensurabilité entre des schèmes d'intelligence différents très souvent présents dans les démarches transdisciplinaires

#### 4. Actualités post-humaines (3 heures) : Carole Brandon

Si l'humain s'est toujours augmenté pour survivre et s'adapter à son environnement (B. Stiegler), il atteint aujourd'hui un stade où l'enveloppe charnelle semble désuète. De l'hubot à la vie artificielle, quelles évolutions du corps humain semblent se décider? Nous l'étudierons à partir d'œuvres innovantes et étonnantes.

#### 5. Environnements numériques pour l'apprentissage basé sur le jeu (3 heures) : Jean-Charles Marty

Dans cette présentation, nous définissons quelques problématiques liées à l'apprentissage basé sur le jeu. Monitoring d'activités, auto-régulation du groupe, ancrage de la connaissance sont évoqués à travers des exemples concrets d'expérimentations menées au cours de ces dernières années. Quelques recommandations pour le design de tels environnements.

#### 6. Philosophie et pensée (3 heures) : Pascal Bouvier

Le mécanisme comme forme de pensée et comme philosophie a une histoire. Il s'agira en quelques heures de faire un rappel à la fois conceptuel et épistémologique sur sa nature son apparition et la vision du monde qu'il véhicule.

#### 7. Intelligence Artificielle et aspects juridiques (3 heures) : Bollon Motahareh

Comment réguler les technologies nouvelles ?

Le développement des nouvelles technologies est porteur d'opportunités et des risques, ces derniers étant parfois difficilement prévisibles. Ces risques et opportunités peuvent être liés à la technologie elle-même, à son développement et aux utilisations ou applications spécifiques d'une technologie. Actuellement, certaines tendances en matière de développement technologique devraient transformer profondément des dimensions élémentaires de vie et d'action des individus dans la société, remettant ainsi en question les perspectives normatives et les dispositions réglementaires traditionnelles, plus ou moins « établies ».

Plusieurs interrogations peuvent être formulées en lien avec la régulation : De quelle manière la technologie et la société se façonnent-elles mutuellement ? Comment pouvons-nous comprendre la domestication de la technologie, au moyen d'une régulation ? Comment élaborer une position cohérente sur les questions éthiques que pose le développement technologique ? Comment la technologie peut-elle contribuer à résoudre les problèmes tels que le changement climatique ou les inégalités sociales en matière de santé ?

Après une analyse de l'interaction entre la technologie et la société, ce séminaire soulignera les implications de l'intelligence artificielle pour le droit et les défis que représente sa régulation, d'ores et déjà entreprise au niveau européen.

---

## Objectifs

**Méthode pédagogique** : inversée ou canadienne (1 ou 2 articles à travailler avant le cours)

---

## Heures d'enseignement

CM

Cours Magistral

24h

# Infos pratiques

---

## Lieux

- › Chambéry (domaine universitaire de Jacob-Bellecombette - 73)
- 

## Campus

- › Chambéry / campus de Jacob-Bellecombette