

UE 1.6 Interaction Data Analysis



Niveau d'étude
BAC +5



Composante
UFR Sciences
et Techniques

En bref

- › **Langue(s) d'enseignement:** Français
- › **Ouvert aux étudiants en échange:** Non

Présentation

Description

Acquérir les compétences essentielles au développement d'applications permettant des interactions hommes-machines

Objectifs

Acquérir les compétences essentielles au développement d'applications permettant des interactions hommes-machines intuitives et adaptées à l'utilisateur et au contexte.

Illustrer la notion de proactivité d'une IHME qui proposerait un comportement et/ou de l'information adaptée, alors même que l'utilisateur n'en fait pas la demande explicite.

Illustrer ces concepts sur des exemples concrets.

Introduction à la recherche (synthèse bibliographique, modélisation et résolution d'un problème scientifique, ...).

Contrôle des connaissances

Contrôle continu

Compétences visées

- Modèles formels pour l'interaction (automates, HMM, SMA, seq2seq, graphes, ...)
- Réalité virtuelle et augmentée (Interaction humain-agent/robot, communautés mixtes, informatique ubiquitaire, ...)
- Captation de comportements (reconnaissance d'expressions faciales ou de gestes, catégorisation de comportements, ...)
- Interactions (chatbots, agents conversationnels animés, analyse d'opinion et de sentiment, réseaux sociaux, ...)
- Formal models for interaction (automata, HMM, MAS, seq2seq, graphs, ...)
- Virtual and Augmented Reality (human-agent/robot interaction, mixed communities, ubiquitous computing, ...)
- Behavioral capture (gesture and facial expression recognition, learning of user profile, ...)
- Interactions (chatbots, embodied conversational agents, opinion mining, sentiment analysis, social network analysis)

Liste des enseignements

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Interaction Data Analysis	Matière				