

RENCONTRE ECONOMIE-CULTURE AVEC FRANCIS JAURÉGUIBERRY ET MINICA HOURS-PANCHETTI : Les nouvelles technologies au service de l'humain

Hypermodernité ! Nous y sommes... La chercheuse en 3D Interactive Minica Hours-Panchetti et le sociologue Francis Jauréguiberry croiseront leurs réflexions et leurs expertises sur les usages de la réalité virtuelle et des nouvelles technologies au sein de l'entreprise.

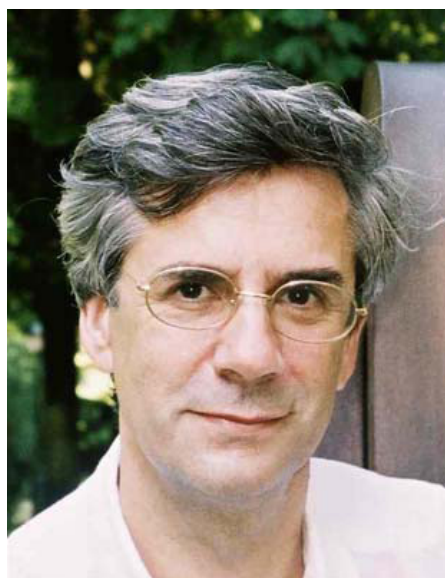
Lundi 11 février 2019 – Le Parvis

18:00 : Démonstration de la réalité virtuelle avec l'entreprise OTIDEA et la section MMI de l'IUT de Tarbes

19:00 : Rencontre avec Francis Jauréguiberry et Minica Hours-Panchetti

20:00 : Buffet et présentation d'OTIDEA et de la section MMI

21:00 - 22:00 : Représentation de *La Bibliothèque, la nuit* (sur réservation).



Francis Jauréguiberry

Tout change, tout bouge, sans cesse : les hommes, les machines, l'information... Nouvelles technologies de la communication, réseaux sociaux, e-business, co-working, réalité augmentée, intelligence artificielle... Plus aucun de ces mots ne nous est étranger. Ils symbolisent ce qui se révèle être l'une des plus grandes mutations jamais engagée par l'humanité. Bousculant notre relation au temps, nos modes de pensée, l'organisation même des entreprises qui repensent leur environnement de travail et la place de celui-ci pour les salariés, pouvons-nous en cerner les avantages, mais aussi les risques qu'ils comportent ? Engagés dans ces nouveaux usages (« interaction à distance et réciprocité dans la communication »), Francis

Jauréguiberry nous invite à penser notre relation à ces technologies et réseaux. Car si ces outils sont certes gage d'efficacité au quotidien pour de nombreuses tâches, il n'en demeure pas moins qu'ils suscitent dans le même temps des interrogations quant à l'impact qu'ils peuvent avoir dans notre vie d'utilisateur.

Professeur de sociologie à l'université de Pau, Francis Jauréguiberry est aussi chercheur au laboratoire Passages au CNRS.

Auteur avec Jocelyn Lachance du *Voyageur hypermoderne. Partir dans un monde connecté* (Érès 2016) et des *Usages et enjeux des technologies de communication*, coécrit avec Serge Proulx (Érès, 2011), Francis Jauréguiberry est coresponsable avec ce dernier du groupe de recherche « Sociologie de la communication » de l'Association Internationale des Sociologues de Langue Française. Ses recherches

portent sur les nouveaux rapports au temps et à l'espace générés par l'extension des technologies de l'information et de la communication, ainsi que sur les notions d'identité et de sujet dans une société « hypermoderne ».

Bienvenue dans un monde d'univers parallèles ! Fictifs, numériques et immatériels... Des univers où sont abolies les frontières physiques dans lesquelles la réalité nous contient, et ayant de nombreuses applications : loisirs avec les jeux vidéos, formation, actes chirurgicaux, sécurité, architecture, visites de musées, archéologie avec la reconstitution de sites de fouilles. En simulant la présence physique d'un utilisateur dans un environnement généré par ordinateur, ce dernier peut évoluer et interagir avec les éléments qui composent cet univers. Le toucher, la vue, l'ouïe



Minica Houry-Panchetti

et l'odorat sont stimulés, favorisant l'impression de voyager dans le temps, l'espace. Et dans un futur proche, en raison des innovations en cours (casques 3D, logiciels graphiques...), nul doute que les rendus virtuels se rapprocheront de plus en plus du réel. Hormis sa réflexion sur la nécessité de proposer des formations locales au développement de médias interactifs et d'applications VR, Minica Houry-Panchetti évoquera son travail en cours avec un collectif de chercheurs tarbais sur l'élaboration d'un projet dont le périmètre est celui de la télésanté.

Chercheuse à l'Institut de recherche informatique de Toulouse, Minica Houry-Panchetti est également Maître de conférences à l'IUT de Tarbes.

Ses travaux s'inscrivent dans le cadre général de la 3D Interactive et portent en particulier sur la conception et la manipulation d'environnements virtuels composés de maquettes numériques par CAO ou « ingénierie inverse » d'objets matériels – principalement d'artefacts, de pièces mécaniques, d'édifices architecturaux et d'œuvres artistiques. Trois catégories d'activités s'y rattachent : la création de modèles 3 D supportant la maquette numérique, la manipulation et l'enrichissement de cette dernière par des bases de données, des plans, des photos, etc., et la « mise en œuvre » de la maquette virtuelle pour répondre au besoin d'immersion et d'interaction en « temps-réel » de son utilisateur.

En partenariat avec La Mêlée Adour et Crescendo

