

## Intelligence Artificielle Une Approche Ludique

*Malgré l'impact qu'a eu l'informatisation de la société sur le crime, les connaissances sur le cybercrime n'abondent pas. Ce livre se veut une contribution à la synthèse des connaissances sur différents cybercrimes, notamment par l'examen des enjeux qu'ils soulèvent. Il étudie de façon approfondie quatrze phénomènes liés aux cybercrimes, allant des pratiques policières sur les médias sociaux à l'exploitation sexuelle des enfants sur Internet, en passant par la cyberintimidation, le piratage, les fraudes et l'utilisation des nouvelles technologies à des fins de propagande. Selon le sujet, les chapitres adoptent l'une de deux structures : les chapitres de type synthèse proposent une analyse des dernières connaissances criminologiques, sociologiques, juridiques et technologiques relatives à un cybercrime donné tandis que les chapitres de type nouvelle recherche présentent les résultats d'une recherche récente. Dans tous les cas, les expériences professionnelles et universitaires des auteurs, à l'instar de la diversité de leur provenance géographique au sein de la Francophonie (Canada, Suisse, France), viennent enrichir le contenu. Cet ouvrage, qui s'adresse aussi bien à l'étudiant, au chercheur ou à l'intervenant du milieu de la justice qu'au citoyen, peut se lire d'une couverture à l'autre ou un chapitre - voire une section - à la fois.*

*Les bibliothèques québécoises ayant connu un développement tardif, peu de femmes ont occupé des postes de direction au XIXe et au début du XXe siècle. À différentes périodes du XXe siècle, sept femmes ont œuvré dans les bibliothèques québécoises et y ont exercé une influence remarquable, tant dans les bibliothèques publiques et scolaires qu'universitaires, de même que dans l'enseignement de la bibliothéconomie à l'université. La vie et la carrière de ces femmes sont dépeintes dans le présent ouvrage.*

*À six ans, il posait mille questions. Adolescent, il se en classe mais, accro à ses écrans, se vit, à l'école comme ailleurs. Les jeunes Français pourraient apprendre beaucoup plus si les méthodes utilisées, de l'école primaire à l'université, tiraient mieux parti de l'éton naturel qui pousse chacun, depuis la petite enfance, à expérimenter, comparer. Des milliers de chercheurs dans le monde étudient les méthodes les plus efficaces pour apprendre. Nourrie de nombreux travaux en sciences cognitives et en psychologie, Agnès Baumier-Klarsfeld, journaliste, s'est à interviewé élèves, parents, professeurs, étudié les pratiques asiatiques, enquêté au Canada et dans les pays nordiques. Pour montrer notamment comment les nouveaux outils sont en train de transformer l'acte d'apprendre, partout dans le monde. Non, l'échec scolaire, le rejet de l'enseignement, ne sont pas des fatalités. Sans attendre une hypothétique révolution pédagogique, ce livre aidera les parents et les enseignants en quête d'idées, à transmettre aux jeunes enfants les clés de leur réussite. Pour que l'enfance et grandisse le désir d'apprendre.*

*Le principal objectif de cette conférence réside dans le rapprochement de différentes communautés en rassemblant cette année trois conférences (IC, CAP et RICIA) - Ingénierie des Connaissances - organisée depuis 1997 sous l'égide du Grauc (Groupe de Recherche en Acquisition des Connaissances), IC permet de favoriser les échanges sur le thème des mécanismes de la connaissance, en particulier les processus associant l'humain et l'environnement informatique. Elle accompagne ainsi l'essor des technologies de l'information, en inventant les théories, les méthodes et les outils permettant l'intégration de la dimension « connaissance » dans des environnements informatiques. - Conférence francophone d'Apprentissage - c'est le rendez-vous annuel de la communauté francophone depuis 1999 dans le domaine de l'apprentissage. Les réflexions portent principalement sur la représentation des connaissances, au travers des méthodes de construction par l'exemple. - Rencontres des Jeunes Chercheurs en Intelligence Artificielle - explicitement destinée aux chercheurs en IA qui sont en début de carrière, ce rassemblement permet aux étudiants et jeunes docteurs de présenter leurs travaux et de favoriser les échanges et les rencontres avec des spécialistes d'autres domaines de l'Intelligence Artificielle. CAP, la Conférence Francophone d'Apprentissage, se fait l'écho du dynamisme de la communauté francophone des chercheurs du domaine. CAP 2011 en est la 13ème édition, et se déroulera à Chambéry du 17 au 20 mai 2011 dans le cadre de la plateforme AFIA et conjointement aux conférences IC et RICIA. Cette édition de CAP fait suite à celles de Clermont-Ferrand (2010), Hammamet (2009), Porquerolles (2008), Grenoble (2007), Trégastel (2006), Nice (2005), Montpellier (2004), Laval (2003), Orléans (2002), Grenoble (2001), Saint-Etienne (2000) et Palaiseau (1999).*

Le jeu vidéo

La gamification de la société

L'intelligence artificielle. Les enjeux politiques de l'amélioration des capacités humaines

du scribe à l'ordinateur

Rénover durablement les bâtiments tertiaires

Portraits et parcours de vies professionnelles

Avec Internet et le Web 2.0, l'industrie du divertissement est entrée dans une nouvelle ère qui pourrait bien être " l'âge de peer ". Les réseaux d'échanges entre internautes (ou 2P) ont totalement redistribué les cartes et modifié les rôles des différents acteurs. Un eil neuf s'imposait ! A ceux qui dénoncent le " piratage ", Alban Martin fait ici la proposition d'un nouveau business model, celui de la cocreation de valeur. Il explique comment les maisons de disques, les éditeurs de jeux vidéo et les studios de cinéma, en intégrant pleinement le consommateur à la chaîne de valeur et à la production de contenus, pourraient dégager de nouveaux relais de croissance et sortir ainsi du conflit qui s'est cristallisé autour du téléchargement. Ce modèle, innovant et pionnier, est détaillé et documenté à l'aide de nombreux exemples : marketing viral innovation ascendante, super-distribution et licences libres en sont quelques mots clés. Alban Martin démontre ici, analyse financière à l'appui, comment le gratuit… peut rapporter gros !

Un jeu vidéo peut-il raconter une histoire ? De quels moyens spécifiques dispose-t-il pour y parvenir ? Classiquement à game studies, la question de la narration dans le jeu vidéo continue d'interpeller chercheurs, consommateurs et professionnels de l'industrie, après avoir participé à la structuration du champ de recherche ces quinze dernières années. Partant de ces questions, l'ouvrage Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels propose un modèle explicatif fondé sur la notion riche d'univers fictionnel. Sur cette base, il propose de penser la narration vidéoludique hors des cadres traditionnels et de la concevoir comme un dispositif non figé, ouvert à l'infinité d'actualisations possibles que représente chaque partie jouée. Alternant réflexion théorique et analyses de cas, ce livre se destine tant au chercheur qu'au joueur désireux de réfléchir sur sa pratique. Ce livre a été lauréat du prix BILA en 2012 (Bibliothèque des Littératures d'Aventures). Collection « culture contemporaine » Longtemps marginaux au sein des études universitaires, les objets culturels dominés (littérature populaire et de grande diffusion, cinéma de genre, séries télévisées, jeux vidéo, jeux de rôle) bénéficient actuellement d'un grand intérêt de la part des chercheurs. Cette collection se veut le lieu d'aceu privilégié de leurs travaux, possulant que le discours scientifique sur des objets partagés par le plus grand nombre mérite une diffusion la plus large possible. Avec pour objectif d'offrir à chacun des outils de compréhension de notre culture contemporaine, sous la forme d'essais ou de recueils de textes, la collection propose des éclairages originaux, faisant apparaître la trame de l'encyclopédie culturelle d'aujourd'hui. « Culture contemporaine » est diffusé en format numérique et en impression à la demande, afin d'en favoriser des appropriations nombreuses et variées.

L'innovation est à la fois un système dans lequel tous les membres, qu'ils soient soignants ou patients, sont en interactions, dépendant, les uns des autres, de l'organisation fonctionnelle et hiérarchique, ainsi que du lien lui-même, mais également un cadre de soins pour les patients, qui peut être sécurisant ou, au contraire, contre-productif par rapport aux objectifs de soin. Troisième ouvrage du triptyque consacré aux thérapies systémiques (Les thérapies familiales systémiques et Applications en thérapie familiale systémique), cet ouvrage étend le champ d'application de la pensée systémique aux institutions de soins, plus particulièrement en psychiatrie et en santé mentale, associant, à la réflexion du questionnement systémique, la pratique des soignants de terrain ainsi que des dirigeants d'institutions, rappellant les concepts à l'origine de la systémie, par exemple comment le fonctionnement (ou dysfonctionnement) d'une structure de soins peut impacter la prise en charge des patients. L'ouvrage est illustré de nombreux exemples concrets de situations auxquelles peut se trouver confrontée une équipe au quotidien (que faire face à une personnalité qui perturbe et/ou remet en cause le fonctionnement de l'institution ? Comment construire un projet de soins collectif au sein d'une équipe ? Que peut apporter l'institution au patient en termes de soutien, de sécurité, de repères, etc. ?). Cet ouvrage s'adresse aux psychiatres, psychologues et psychomotriciens, aux infirmiers et éducateurs, et plus largement aux professionnels exerçant dans le large champ de la santé mentale, qu'ils soient décideurs et responsables d'institutions ou de structures, personnels de terrain s'occupant de souffrance psychique au quotidien. Si y trouveront des clés pour comprendre la perennice de la structure dans les institutions où ils exercent, des illustrations de situations concrètes et vécues, ainsi que des exercices pratiques à réaliser seul et/ou en équipe.

Utilisateur ou non d'Internet, chaque citoyen est aujourd'hui bréparable par les données qu'il laisse, ou que d'autres laissent sur lui, à travers quantité de dispositifs : cartes à puce, courriels, moteurs de recherche, téléphonie, etc. Ces traces emmagasinées par les réseaux constituent un objet scientifique en même temps qu'un enjeu stratégique pour les États comme pour les entreprises. Les sciences de la communication étudient l'usage à travers ses pratiques, ses représentations et ses statistiques d'audience. Il faut désormais s'intéresser aussi à son " ombre numérique ". L'individu - assimilé à des profils qu'il définit ou qu'on élabore à son insu - voit son identité et sa sociabilité transformées dans le sens d'une indexation généralisée. Brouillant les frontières entre espaces public et privé, le traçage n'est pas pour autant un dysfonctionnement du réseau, mais une condition de leur efficacité. Sans cette mobilisation des traces, l'information ne pourrait être ni personnalisée ni interconnectée. Renforcées par la pression sécuritaire, les tentations de contrôle sont maintenant déçupées (fichiers de police, surveillance au travail, dans la rue, à l'école). Alors que l'opinion publique et les gouvernements commencent à prendre conscience du problème, il faut chercher des modèles alternatifs au libre-échange des données personnelles, pour mettre en place un

Mécanismes d'apprentissage de l'aviolé
Le réel et le possible dans la pensée tactique

une approche ludique

Administration territoriale, Etat, citoyens

Philosophie contre intelligence artificielle

Les banques, ministres d'un nouveau monde

Ce livre traite d'intelligence artificielle pour les jeux. Il s'adresse à des personnes ayant des rudiments de programmation. Il aborde aussi bien les jeux de réflexion que les puzzles ou la recherche du plus court chemin dans les jeux vidéo. Chaque algorithme fait l'objet d'un chapitre. Chaque chapitre comporte un cours, des exercices et leur correction en C++. Le contenu du livre fait l'objet de cours en Master et en école d'ingénieurs depuis plus de dix ans. Les algorithmes abordés pour les jeux à deux joueurs sont l'Alpha-Bêta et ses optimisations pour le jeu du virus, la recherche arborescente Monte-Carlo pour le jeu de Go, la recherche en meilleur d'abord pour le Gomoku et l'analyse rétrograde pour les Echecs et pour d'autres jeux. Pour les jeux à un joueur, l'algorithme A \*étoilé est appliqué à la recherche du plus court chemin sur une carte ainsi qu'à la résolution de puzzles comme le Rubik's cube. L'analyse rétrograde, les méthodes de Monte-Carlo et la satisfaction de contraintes sont aussi abordées pour des problèmes à un joueur comme SameGame ou le Sudoku. Enfin les jeux à information incomplète, la théorie combinatoire des jeux, la théorie des jeux et les jeux généraux sont présentés.

Vers une ubérisation des banques ? Le monde de la finance connaît l'une des plus profondes mutations de son histoire. Les métiers de la banque de dépôt, de la banque d'investissement, des marchés, de la gestion d'actif ou encore de la finance d'entreprise semblent tous engagés dans des transformations radicales. Il ne s'agit plus seulement de changements de pratiques ou de l'arrivée de nouveaux outils techniques comme ce fut le cas à maintes reprises par le passé : ce sont les principes mêmes de la finance qui connaissent une totale remise en question. Nouvelles technologies, nouveaux acteurs… déstabilisent profondément les cadres établis, et les anciennes terminologies ne suffisent plus à classer ces nouveaux venus sur ce marché. Les experts rassemblés dans cet ouvrage esquissent les contours de cette révolution silencieuse et des nouveaux modèles bancaires en gestation.

Un nouveau titre, ici dans sa version ePub, qui questionne la place du jeu dans la pédagogie, au sein de la collection Mythes et réalités, qui décrypte les idées reçues qui alimentent les débats en matière d'éducation. On devrait rendre l'enseignement plus ludique ! Quel professeur n'a jamais entendu cette affirmation, de la part de parents - ou même de collègues - qui voient dans le jeu une solution idéale pour favoriser la motivation des élèves et lutter contre le décrochage scolaire ? L'idée n'est pas nouvelle. Mais l'omniprésence des smartphones, le saut technologique récent et l'inventivité des créateurs de jeux-vidéo ont redonné à cette question une belle actualité. Est-ce à dire que, pour enseigner, il faudrait désormais s'inspirer des codes de Fortnite ou de Minecraft ? Fidèles aux principes de la collection, les auteurs s'emploient à passer au tamis les mythes et les réalités qui entourent la question du jeu dans un cadre scolaire tels que : " Le jeu, c'est surtout pour les enfants ", " La gamification ou ludicisation permet d'améliorer les apprentissages ", " On apprend mieux en jouant ", " Le jeu est une activité solitaire qui privilégie la compétition ".

Cet essai ré pond à quelques auteurs représentatifs de l'opposition à l'Intelligence artificielle (IA) : Hubert Dreyfus, avec "Intelligence artificielle, Mythes et limites". Sa critique phénoménologique rencontre de nombreux échos dans le public. Joseph Weizenbaum, chercheur en intelligence artificielle lui-même, avec "Puissance de l'ordinateur et raison de l'homme". Ses objections sont plus classiquement morales et anti-techno-scientifiques. Le philosophe du langage, John Searle, dont "Du cerveau au savoir", résume la plupart des résistances des linguistes à l'intelligence artificielle. Terry Winograd, encore un des chercheurs des origines de l'IA, et Fernando Flores, ancien ministre de l'Économie en 1973 au Chili, contestent quant à eux la possibilité de l'informatisation du monde humain au nom des mêmes conceptions phénoménologiques post-heideggériennes dans "L'intelligence artificielle en question".

Transformation digitale de la fonction RH

Apprendre en jouant

Développer des applications Android - Le langage recommandé par Google

Réveillez-vous : c'est déjà demain

E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming

Intelligence Artificielle - Gérer le changement !

Faciliter les changements en psychothérapie

*Depuis quelques années, la digitalisation de la fonction RH connaît une effervescence sans précédent : analytique RH, chatbot, e-learning, gamification, IA, réalité virtuelle, automatisation, sourcing digital… Ce manuel fait le point sur les dernières avancées de cette transformation numérique et donne des clés d'analyse et d'action concernant : • Le recrutement numérique ; • Les systèmes d'information de gestion (SI/MI) ; • La vidéoprotection ; • Le télétravail ; • La formation et les apprentissages informels numériques. Chacun de ces aspects étant traité par un expert, cet ouvrage, à jour des dernières réglementations, guidera les lecteurs dans l'indispensable mise en œuvre de la transformation digitale de la fonction RH. Plus de 30 professionnels y partagent leurs expériences, points de vue et conseils pratiques.*

*Intelligence artificielleune approche ludiqueL'Élipsis Marketing Les champs applicatifs de la gamification ou la transposition d'éléments de jeu à des contextes de non-jeu sont aujourd'hui multiples. Ils s'étendent à la santé, l'éducation, le travail, les médias, etc., qui sont désormais concernés par des pratiques gamifiées. Or, les sciences humaines et sociales critiquent et analysent encore bien trop peu ces pratiques. Les recherches conduites sur la gamification portent le plus souvent sur des objets et n'abordent pas la gamification dans sa dimension logique. Considérant que le jeu en tant que modèle et référent, chargé de valeur sociale, mérite d'être interrogé au-delà de ses objets d'application, La gamification de la société propose de rassembler plusieurs textes, observations et critiques qui interrogent l'influence que le jeu et ses «mécaniques » ont sur le social. Les recherches empiriques présentes dans cet ouvrage (pratiques de designers, petite enfance, action politique, quantified self, etc.) sondent en outre différents contextes nationaux – Norvège, Belgique, États-Unis, France, etc. –, restituant cette logique dans sa dimension globalisée.*

Cybercrimes et enjeux technologiques - Contexte et perspectives

Intelligence artificielle

Préparation, travaux et suivi

Pour une science de l'information, comme discipline rigoureuse

Enseigner avec les technologies

Pour une exploration des univers fictionnels

La transformation digitale occupe une place prépondérante dans les différentes politiques des réformes de la fonction publique. Toutefois, cette réforme butte sur des niveaux hiéroglyphes de compétences numériques des administrations, sur une capacité programmatique limitée des acteurs politiques et hauts fonctionnaires et plus encore sur une forte dissonance culturelle du monde de l'administration publique et du monde du numérique. Mais si ces cultures sont différentes, elles ne sont pas incompatibles. Les principes qui animent un grand nombre d'agents de la fonction publique, comme leur volonté de se tourner vers les usagers, sont des atouts forts. Au-delà, les valeurs mêmes qui fondent notre République sont des notions qui se retrouvent dans les chartes fondatrices de grands mouvements du management (tels que l'Open Government partnership", la "New Frontier Foundation", la "Mozilla foundation"...). Il n'en reste pas moins que cette mise en route est difficile et notre pays stagne en milieu de peloton quant à la transformation digitale. Ce livre entend y remédier en vulgarisant le numérique et en proposant des outils pour mener cette transformation. Il développe une culture numérique générale, avant de présenter les technologies qui sont au cœur de la révolution digitale. Plus concrètement, un chapitre est dédié à l'administration numérique et aux enjeux des territoires français. Enfin, le livre se termine sur les enjeux essentiels du management de la transformation (change management). Il permet d'apprendre, à partir de cas, comment faire pour mettre en place les processus de transformation digitale.

How a form of play becomes a sport: players, agents, referees, leagues, tournaments, sponsorships, and spectators, and the culture of professional computer game play. Competitive video and computer game play is nothing new: the documentary King of Kong memorably portrays a Donkey Kong player's attempts to achieve the all-time highest score; the television show Starcade (1982–1984) featured competitions among arcade game players; and first-person shooter games of the 1990s became multiplayer through network play. A new development in the world of digital gaming, however, is the emergence of professional computer game play, complete with star players, team owners, tournaments, sponsorships, and spectators. In Raising the Stakes, T. L. Taylor explores the emerging scene of professional computer gaming and the accompanying efforts to make a sport out of this form of play. In the course of her explorations, Taylor travels to tournaments, including the World Cyber Games Grand Finals (which considers itself the computer gaming equivalent of the Olympics), and interviews participants from players to broadcasters. She examines pro-gaming, with its highly paid players, play-by-play broadcasts, and mass audience; discusses whether or not e-sports should even be considered sports; traces the player's path from amateur to professional (and how a hobby becomes work); and describes the importance of leagues, teams, owners, organizers, referees, sponsors, and fans in shaping the structure and culture of pro-gaming. Taylor connects professional computer gaming to broader issues: our notions of play, work, and sport; the nature of spectatorship; the influence of money on sports. And she examines the ongoing struggle over the gendered construction of play through the lens of male-dominated pro-gaming. Ultimately, the evolution of professional computer gaming illuminates the contemporary struggle to convert playful passions into serious play.

Dans les coulisses des studios de l'animation de l'Studio Ghibli. En raison de leur singularité et de la marque indélébile qu'elles ont laissée chez certains joueurs, les œuvres de Fumio Ueda (ICO, Shadow of the Colossus et The Last Guardian) sont constamment citées lors des débats sur l'art et le jeu vidéo. Un visuel travaillé, une « impression poétique » et des émotions suffisent-ils à faire d'une œuvre une forme d'art ? Pour répondre à cette question, il est d'abord nécessaire de s'attarder sur les coulisses de leur création, sur ce qu'ils racontent et la manière dont ils le font. Ensuite, seulement, il sera possible d'entrer dans le vif du débat. Ses trois jeux sont bien le reflet d'un tout cohérent, personnel, unique, qui a ému à vie certains joueurs et marqué l'histoire du jeu vidéo. Cet ouvrage s'intéresse à la question de l'essence artistique du jeu vidéo, une interrogation emblématique qui continue de faire débat aujourd'hui. EXTRAIT Le jeu vidéo est, dans la majorité des cas, une industrie de création collective au même titre que le cinéma. Les films, quand ils ne sont pas phagocytés par un cahier des producteurs et des actonnaires, sont toutefois plus enclins à être portés par une vision, celle du réalisateur. Celui-ci peut être vu comme un auteur au sens fort du terme. Dans le jeu vidéo, les auteurs ne sont guère nombreux, ou rarement mis en avant. Fumio Ueda fait incontestablement partie de ceux-là. Avec ICO, Shadow of the Colossus et The Last Guardian, il a prouvé qu'il était possible de concevoir un jeu vidéo dont chaque pore, chaque élément, porte la sensibilité artistique et philosophique de son créateur. C'est pourquoi le chapitre « Création » va articuler essentiellement celui de la personnalité de cet homme. Il ne faut pas, bien sûr, perdre de vue le caractère industriel de jeux qui ont travaillé avec lui au sein de la Team ICO, de genDESIGN et de Japan Studio, pour donner corps à ces trois jeux jusque dans les plus infimes détails. Sans oublier le rôle essentiel qu'a joué le producteur Kenji Kaido pour ICO et Shadow of the Colossus, en s'assurant que l'équipe disposait de toutes les ressources nécessaires et de la somme de Sony pour mener à bien les deux projets. À PROPOS DE L'AUTEUR Passionné de cinéma et de jeu vidéo, Damien Mecheri intègre la rédaction du magazine Gameplay RPG en 2004 en suivant plusieurs articles du deuxième hors-série consacré à la saga Final Fantasy. C'est avec cette même équipe que Damien poursuivait son travail en 2006 au sein d'une autre publication intitulée Background, avant de continuer l'aventure sur Internet, en 2008, avec le site Gameweb.fr. Depuis 2011, en plus d'une expérience de journaliste radio, il écrit des articles consacrés à la musique pour de nombreux ouvrages écrits par Pix'n Love, tels que Zelda. Chronique d'une saga légendaire, Metal Gear Solid. Une œuvre culte de Hideo Kojima, La Légende Final Fantasy VII et IX, Castlevania. Le Manuscrit maudit ou encore BioShock. De Rapture à Columbia. Il est aussi l'auteur de l'ouvrage Video Game Music. Histoire de la musique de jeu.

Thèse, Lettres, 1992

Livres hebdo

Les banques face à leur avenir proche

7e Plateforme AFIA, Association Française pour l'Intelligence Artificielle, Chambéry, 16 au 20 mai 2011

Télécommunications et science-fiction

Pour une histoire des femmes bibliothécaires au Québec

Apprendre à développer des projets ludiques : (couvre la spécialité NSI des classes de lycée)

Les b 3 Bnents territoriaux sont appelés à se é durer leurs consommations é nergie é liques de 40% d'ici 2030, de 50% d'ici 2040 et de 60% d'ici 2050. Une ambition tr é s forte. Pourtant, la plupart des é d pense é nerg é liques d' un b à timent tertiaire, qui repr é sentent actuellement un co t D important allant ens ' aggravant avec l' augmentation du co t des é nergies, peuvent é tre é vit é es. Audit, travaux, financements, cet ouvrage vise à apporter toutes les é clés à utiles à un ma t re d ' ouvrage pour savoir estimer les consommations de son patrimoine et les actions à y mener, aider le passage à l' action ets ' inscrire dans un suivi à long terme d' am é lioration continue de son b à t territorial.

En France, depuis la R é volution, on se é d clame partout de l' é cole r é publique à l'Alpha et l'Omega du syst é m é é ducaif, en garantissant l' é galité é des chances, la mobilité é et la promotion sociales. Pourtant, les diff é rents diagnostics pos é s par cette é tude soulignent que l' é quité é scolaire est la principale faiblesse de notre syst é m é é ducaif : l' é cole r é publique n'existe plus. Il ne s'agit pas de la é former, mais de é inventer un nouveau syst é m é scolaire. C'est à cette é re invention que s'attache le volume « R é concilier la R é publique et son é cole » en s'inscrivant é lib é r é m é ment dans un dynamisme et une impulsion nouvelle. Ses propositions visent à ce que l'organisation collective qu'est l' é cole, fond é e sur la transmission du savoir, la cr é ation, la pers é v é rance et de aujourd'hui et de demain et les valeurs r é publicaines, puisse, au coeur de la cit é et en toute confiance, é tre une des principales forces de transformation de la soci é t é . Cet ouvrage collectif, fruit d'une r é flexion tenue au Coll é e de flexion tenue au Coll é e de Bernardins pendant deux ans, se r é v é le un pr é cieux manuel sur les impasses du syst é m é é ducaif fran ç ais et les voies qui permettront à l' é cole de la R é publique de former des é tres vraiment libres, é r é llement é m é nt artisans de la fraternité .

Les enjeux politiques de l' intelligence artificielle s' inscrivent dans la longue histoire de l' am é lioration des capacit é s humaines. Ils sont indissociables : du rapport que l' homme entretient avec la technique depuis les Lumi é res de la m é thodologie et des domaines d' application des algorithmes, ces outils d' aide à la é d é cision de la r é volution organisationnelle marquée par la forte é t e gration des algorithmes dans les syst é m é s d' information ; d' l' information ; d' l' intelligence artificielle transforme substantiellement le politique au niveau de l' organisation institutionnelle de la soci é t é é des relations de force et des politiques publiques. Une culture critique et é claire é des algorithmes est é é cessaire pour se saisir des enjeux du num é rique.

Dans un contexte de renouveau s é dologique global, la vis é e de cet ouvrage consiste aussi à montrer comment les technologies peuvent contribuer à rencontrer les ambitions de l' é cole d'aujourd'hui dans laquelle ce n'est plus tant la connaissance des faits ou des principes qui importe, mais bien la capacité é , en s'appuyant sur un support technologique ad é quat, à retrouver ces faits à partir d'une ressource pertinente ou de mettre en ouvre certains principes pour é soudre de vrais probl é mes dans des contextes signifiants. Tout en s'inscrivant dans les perspectives é gag é es par de nombreux auteurs reconnus, la vision propos é e dans l'ouvrage fait une large place aux contextes humains dans lesquels les technologies prendront place.

24 heures d'innovations

AI for Games

Vers un é glime du jeu ?

Cow-boys contre chemin de fer ou que savez-vous vraiment de l'histoire de l'informatique? -autofillee-

Approche syst é mique des institutions de soins

**Vous rêvez de découvrir la programmation tout en réalisant des projets ludiques, vous souhaitez connaître les astuces du langage Python devenu incontournable cette décennie, alors ce livre, rédigé par un expert, vous permettra d'atteindre ces objectifs. Tout d'abord, vous êtes guidé pour choisir et mettre en place votre environnement Python sur PC et sur Mac. Après cela, l'auteur vous propose de vous enseigner de façon ludique et pédagogique ce langage accessible à tous et très puissant grâce à une certaine d'exercices corrigés de difficulté progressive. Ainsi, quatre chapitres permettent d'assimiler les bases de la programmation : variables, types, conditions, boucles, listes et fonctions et d'anticiper les pièges à éviter. Cette nouvelle édition s'enrichit d'un chapitre qui présente les meilleures techniques pour concevoir tous vos programmes, même les plus complexes. Puis l'auteur vous propose de tester la facilité d'approche de Python et le potentiel de l'IA ; «des conseils concrets pour gérer le changement amené par la transformation digitale; «des outils pour développer votre intelligence émotionnelle et votre créativité «sept principes forts et accessibles pour passer à l'action et emmener vos équipes vers le succès durable dans un monde en perpétuelle mutation. Devenez un Manager 3.0 !**

**Demain arrive à une vitesse vertigineuse. Notre sommeil sera optimisé, nos maisons parleront, nos loisirs seront augmentés. Nous connaissons l'une des plus formidables accélérations technologiques de toute notre histoire: intelligence artificielle, BeautyTech, Internet des objets, blockchain, maison intelligente, smart city, AgriTech, thérapie génétique, robots domestiques, impression 3D ou réalité virtuelle deviennent les mots clés d'un nouveau quotidien qui débute dès maintenant. Ce livre richement illustré vous fait voyager dans votre futur et vous révèle 50 innovations 4.0 tout droit sorties des meilleurs laboratoires et incubateurs. Avec ce guide de voyage en terre disruptive, réveillez vous : c'est déjà demain.**

**Un manuel ultra-pratique sur le langage de programmation le plus novateur depuis Java Ce manuel d'initiation à Kotlin aborde ce nouveau langage selon une approche résolument concrète. Sans qu'il soit nécessaire d'avoir des connaissances des langages plus anciens, l'ambition de cet ouvrage est de vous apprendre à développer des applications pour les tablettes et smartphones fonctionnant sur Android. Devenu incontournable depuis que Google l'a déclaré, en 2019, langage officiel pour la création d'applications mobiles Android, Kotlin s'avère entièrement compatible avec Java et il est aussi disponible en open source. À partir de l'environnement Android Studio, vous pourrez très rapidement créer des animations graphiques (mini-jeux) tout en découvrant de façon ludique les bases de la programmation procédurale et orientée objet. À qui s'adresse cet ouvrage ? Aux développeurs néophytes et confirmés**

**À tous ceux qui souhaitent découvrir les coulisses de la programmation moderne**

**L'amorçage préconscient et la stratégie APUS**

Python

l'apprentissage d'un jeu de stratégies typiquement africain (l'awélé) chez les adolescents et les joueurs d'échecs suisses

Une autre idée du jeu vidéo

Narration et jeu vidéo

Réfondre les politiques publiques avec le numérique

What is artificial intelligence? How is artificial intelligence used in game development? Game development lives in its own technical world. It has its own idioms, skills, and challenges. That's one of the reasons games are so much fun to work on. Each game has its own rules, its own aesthetic, and its own trade-offs, and the hardware it will run on keeps changing. AI for Games is designed to help you understand one element of game development: artificial intelligence (AI).

Vous rêvez de découvrir la programmation tout en réalisant des projets ludiques, vous souhaitez connaître les astuces du langage Python devenu incontournable cette décennie, alors ce livre, rédigé par un expert, vous permettra d'atteindre ces objectifs. Tout d'abord, vous êtes guidé pour choisir et mettre en place votre environnement Python sur PC et sur Mac. Après cela, l'auteur vous propose de vous enseigner de façon ludique et pédagogique ce langage accessible à tous et très puissant grâce à une certaine d'exercices corrigés de difficulté progressive. Ainsi, trois chapitres permettent d'assimiler les bases de la programmation : variables, types, conditions, boucles, liste et fonctions et d'anticiper les pièges à éviter. Puis l'auteur vous propose de tester la facilité d'approche de Python et la créativité offerte par ses librairies en dépassant vos limites grâce à quarante projets guidés. Leur niveau de difficulté indiqué par des ¶ vous permet de faire évoluer rapidement vos compétences. Un chapitre dédié à la spécialité Numérique et Sciences Informatiques des classes de lycée propose des cours complets et des projets en adéquation avec le programme officiel 2019 du Ministère de l'Éducation Nationale. Dans les deux derniers chapitres, vous pourrez aller plus loin dans la mise en pratique de vos apprentissages avec la création de plusieurs jeux d'arcade avec Pygame et dans la découverte d'algorithmes d'Intelligence Artificielle orientés images et jeu de stratégie. Les codes sources complets des projets sont téléchargeables sur le site www.editions-eni.fr.

Devenu un des principaux divertissements de ce début de millénaire, le succès du jeu vidéo nous pousse à nous questionner sur l'origine de son intérêt. Quelles en sont les spécificités qui amènent de plus en plus de gens à délaisser les autres médias, pour venir trouver dans ces mondes virtuels quelque chose qui n'existe pas ailleurs ? La réponse réside probablement dans cette notion d'interactivité, qui rend possible d'innombrables expériences nouvelles auxquelles le joueur peut se confronter. Mais dans quelle mesure notre libre-arbitre a-t-il une réelle influence sur le déroulement d'un jeu vidéo ? La liberté, l'immersion, l'exploration, autant de pistes qui nous aideront à mieux appréhender toute la richesse de ce média vidéo-ludique. En quoi sommes-nous plus impliqués dans une situation sur laquelle nous avons prise, et que nous avons l'impression de vivre de l'intérieur ? Ressentons-nous mieux les émotions de personnages que nous dirigeons, au lieu de nous contenter d'assister passivement à leurs aventures sur un écran de cinéma ou dans les pages d'un roman? Le monde du jeu vidéo est extrêmement vaste, et ce que nous y recherchons peut prendre une multitude de formes différentes : de l'humour, un défouloir, du rêve, ou encore un nouveau moyen d'expression artistique.

Magazine littéraire

Le figaro magazine

contribution à une théorie du jeu sportif

Kotlin

Réconcilier la République et son école

La Recherche