

EIAH 2017

INSTRUCTIONS AUX AUTEURS

Pour la conférence EIAH'2017, deux types de contributions sont possibles :

1. des articles de recherche longs (12 pages) qui présentent les résultats de travaux aboutis,
2. des posters (3 pages) qui décrivent des travaux en cours qui ne sont pas encore suffisamment aboutis pour faire l'objet d'un article de recherche.

La soumission des propositions de communication se fera sous format électronique via la page Easychair de la conférence <https://easychair.org/conferences/?conf=eiah2017>. Chaque proposition sera évaluée par trois évaluateurs, membres du comité de programme.

Les articles soumis devront être anonymes (ne pas faire apparaître les auteurs sur la page de garde).

Ils devront respecter le modèle [modeleEIAH2017.docx](#) fondé sur le style Springer LNCS. Les auteurs qui le souhaitent pourront utiliser le style latex de LNCS (<https://www.springer.com/computer/lncs?SGWID=0-164-6-793341-0>) à condition de respecter la première page décrite dans le fichier Word (résumés et mots-clés en Français et Anglais) ainsi que les entêtes des pages paires et impaires.

Thèmes scientifiques proposés pour les soumissions dans Easychair

Conception et design

Ingénierie pédagogique et scénarisation des EIAH
Conception et évaluation de scénarios et dispositifs d'enseignement
Outils-auteur, création de ressources pédagogiques
Dimensions didactiques des EIAH

Usages

Modalités d'intégration des EIAH dans l'enseignement
Observation et analyse de situations impliquant des EIAH
Evaluation et analyse des impacts
Analyse d'usages et de pratiques
EIAH et classes inversées

Adaptation

Systèmes adaptatifs
Tuteurs ou agents intelligents
Modélisation de l'apprenant et des interactions
Modélisation du suivi et de la rétroaction
Modèles et représentations des connaissances pour les EIAH
Personnalisation de l'apprentissage, systèmes de recommandation
Prise en compte des aspects affectifs et émotionnels dans les EIAH
Adaptation culturelle des EIAH
Agents pédagogiques, compagnons

Interaction

Techniques de rétroaction en auditoire
Réalité augmentée et virtuelle
Réseaux sociaux pour l'apprentissage
Modalités de collaboration en ligne
Veiller et partager pour favoriser l'intelligence collective

Fondements technologiques

Systèmes multi-agents pour l'EIAH
Apprentissage automatique et fouille de données pour l'EIAH
Web sémantique, ontologies pour les EIAH
Collecte, traitement et analyse des traces dans les EIAH
Traitement automatique des langues en EIAH
Dialogue et discours en EIAH
Architectures logicielles et applications aux EIAH
Ergonomie des interfaces
Interfaces et interactions avancées pour l'éducation
Applications avancées en matière de multimédia ou d'hypermédia
Simulation, mondes virtuels

Contextes d'apprentissage

EIAH ubiquitaires et mobiles
Usages en contextes sociaux, éducatifs, culturels ou professionnels spécifiques
Apprentissage informel ou implicite
Jeux pédagogiques et jeux sérieux
Environnements collaboratifs pour l'apprentissage
Communautés de pratiques et réseaux sociaux
Applications éducatives du Web 2.0
CLOM (Cours en Ligne Ouverts et Massifs) MOOC (Massive Open Online Courses) - SPOC
Applications pour la formation professionnelle et tout au long de la vie
Dispositifs d'entraînement, de remédiation et de rééducation
Environnements d'apprentissage par la découverte, simulations et micro-mondes
Applications favorisant l'apprentissage auto-régulé