

Recherche & Innovation

Gobelins Paris



Séminaire de recherche

L'objectif principal de ce séminaire est de partager des pistes de recherche et des résultats dans différents domaines liés à l'expérience utilisateur.

Voici un aperçu des séances qui ont déjà eu lieu.



- **13/05/2024 : résultats 2023 et un invité**
 - Julian Alvarez (Université de Lille, Immersive Factory)
Instrumentaliser le jeu vidéo : précautions à prendre et pièges à éviter (voir [ce livre](#))
 - Nicolas Esposito (Gobelins Paris)
Ressenti face aux images créées par IA générative (voir [cet article](#))
Impact des questions posées pendant le scénario d'un test utilisateur
- **24/11/2022 : résultats 2022 et un invité**
 - Christian Bastien (Université de Lorraine)
Usage de l'oculométrie pour la recherche et l'évaluation de l'expérience utilisateur
 - Nicolas Esposito (Gobelins Paris)
Impact de la verbalisation lors d'un test utilisateur
- **18/12/2020 : résultats de deux thèses de doctorat et avancées du laboratoire ErgoDesign Lutin-Gobelins**
 - Renaud Mignerey (Onepoint)
Designer des interactions positives entre conducteurs (voir [sa thèse](#) et [cette vidéo](#))
 - Jonathan Redet (Human Design Group)
Concevoir et évaluer le plaisir à l'usage des IHM embarquées dans l'automobile (voir [sa thèse](#))

Séminaire en ligne

Laboratoire ErgoDesign Lutin-Gobelins

Julian ALVAREZ – Instrumentaliser le jeu vidéo :
précautions à prendre et pièges à éviter

Nicolas ESPOSITO – Ressenti face aux images
créées par IA générative

Nicolas ESPOSITO – Impact des questions
posées pendant le scénario d'un test utilisateur

Lundi 13 mai 2024
de 13 h 00 à 14 h 00 (heure de Paris)