

smarin studio

Espaces collaboratifs dynamiques : de l'outil à l'action

Prospective agentivité et pédagogie

De la capacité à répondre à la capacité à poser la bonne question

- Comment apprendre à identifier les bonnes questions ?
- Quelles valeurs défendre dans les nouveaux paradigmes à venir ?
- Comment vivre bien dans un monde où on pourrait se sentir de moins en moins nécessaires (pas forcément moins contraints) ?

Réalité augmentée/mixte - couche réelle

Une approche holistique

- Recherche en design sur les espaces augmentables
- Comment concevoir des espaces synchrones optimaux
- Quelles pratiques collaboratives possibles et explorables

Réalité augmentée/mixte - couche virtuelle

Environnements dynamique

- LLMs comme agents de gestion dynamique de l'environnement.
- Quels potentiels, enjeux et limites sur les plans techniques, cognitifs et de performances? Comment de telles « augmentations de l'augmentation » pourraient susciter la simplicité et permettre à l'agentivité humaine de s'épanouir ?
- Comment définir une « augmentabilité » souhaitable ?

le dynamic-ware

environnement logiciel dynamique

- L'état de l'art permet d'imaginer un nouveau type logiciel dynamique, « codé en temps réel » par des LLMs, « post-software » ou « dynamic-ware ».
- Aujourd'hui, l'utilisateur a besoin d'être "programmé" à utiliser les logiciels, les innombrables formats et protocoles.
- Pourrait permettre à l'agent humain de passer d'un paradigme centré outil à un paradigme centré action (par ex de « je veux livrer un .pdf en CMJN aux bonnes specs tech » à « je veux rassembler les gens en faisant une affiche »).
- Quelles possibilités, limites et enjeux sur les plans techniques, cognitifs et agentifs ?
- Atténuation de la fracture numérique (accessibilité), dépasser la friction logicielle et augmenter l'interopérabilité.
- Application possible : réseaux sociaux à organisation dynamique ou dans les app d'AR.

smarin studio

Espaces collaboratifs dynamiques : de l'outil à l'action

projet@smarin.net