
Formation et intégration de travaux d'étudiants au sein d'un projet ANR en Humanités Numériques : Techn'Hom Time Machine

Cyril Lacheze*^{1,2}, Marina Gasnier*², and Matthieu Quantin*

¹Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne - École d'Histoire (UP1 UFR09) – Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne – 17 rue de la Sorbonne - 75005 Paris, France

²UTBM, CNRS, Institut FEMTO-ST, RECITS, F-90010 Belfort cedex, France – Université de Technologie de Belfort-Montbéliard – France

Résumé

Le projet *Techn'hom Time Machine*, inscrit au sein du projet ANR *Lab In Virtuo*, se propose d'effectuer la reconstitution et intégration dans un environnement virtuel interactif sensoriel de la filature DMC de Belfort, dans ses aspects architecturaux, techniques, sociaux, spatiaux ou encore temporels. Amorcé par l'université de technologie de Belfort-Montbéliard, il mobilise des enseignants chercheurs mais également des étudiants, élèves ingénieurs, bénéficiant ainsi de l'opportunité d'appliquer et développer leurs acquis au sein d'un projet en Humanités Numériques. Une vingtaine d'étudiants ont à ce jour participé au projet, suivant les quatre axes de la modélisation des bâtiments, modélisation des machines, constitution d'un modèle de données et intégration de l'ensemble dans un même environnement. Nous nous appuyons ici sur leurs réalisations ainsi que sur leurs rapports pour caractériser leurs contributions au projet, mais surtout les apports que ce projet d'Humanité Numérique a permis pour leur formation. Au-delà d'un gain technique concernant les logiciels mobilisés, sont particulièrement pointés un intérêt pour les sciences humaines et leurs problématiques propres, ainsi qu'un apprentissage de la gestion de projets complexes impliquant des recherches personnelles.

*Intervenant