De: LaDHUL secr.ladhul@unil.ch

Objet: Feuilles volantes du LaDHUL - Juillet 2021

Date: 2 juillet 2021 à 08:57

À: LaDHUL UNIL secretariat.ladhul@unil.ch

Feuilles volantes du LaDHUL - Juillet 2021

Visionner dans votre navigateur



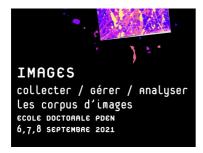
# M Programme Doctoral en Études Numériques



" Digital Methods in the Humanities and Social Sciences". Summer school organised by UNIL Faculty of Arts, dhCenter, College of Humanities and PDEN.

Date: June 29 - July 2, 2021, en ligne

Plus



"Images : collecter, gérer, analyser les corpus d'images "L'École d'été organisée par le PDEN vise le dialogue et l'interdisciplinarité entre plusieurs domaines de compétences (sciences humaines, sciences sociales, méthodes numériques) autour des images.

Date: 6,7,8 septembre 2021, en présentiel

Plus

# Appels



Appel à chapitres lancé par C2DH sur le multilinguisme et les humanités numériques.

Délai: 6 septembre 2021

<u>Plus</u>

1 C : 1 (C: 1/4 (CEDAC) | C :



Le service des arraires culturelles (SEKAC) du Canton de Vaud lance un appel dans le domaine des jeux vidéo.

Délai: 29 août 2021

<u>Plus</u>

# **Publication**



" Produire un son «naturel». Imbrication et différenciation de l'analogique et du numérique pour créer l'univers sonore d'un grand spectacle ". Publication de D. Vinck, S. Waeber, M. Tanferri (2021), Tsantsa

**Plus** 

# Nos membres dans les médias



"Les parlementaires américains attaquent les GAFA avec une série de lois ". Intervention d'Anna Jobin (LaDHUL) dans Forum.

Plus

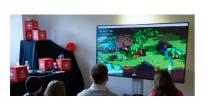


" Modéliser l'incertitude en sciences humaines ". On decouvre les recherches du Prof. Michael Piotrowksi (SLI, Lettres) dans le rapport annuel @unil 2020.
Plus



" Modéliser l'incertitude en sciences humaines ". Capsule qui présente l'Iliadoscope, le résultat du projet FNS "Le devenir numérique d'un texte fondateur" du Prof. David Bouvier et d'Ariane Jambé (Lettres, CLSL)

#### Plus



"Jeux vidéo et sécurité, ne pas se tromper de cible ". Article paru dans dans la revue suisse Forum Sécurité (n°1, mai 2021). Il est co-signé par les membres du



#### Janne Lab.

### **Plus**



" Apprendre à utiliser le jeu vidéo comme une ressource ". Intervention de Selim Krichane (EPFL, CDH) dans 24 heures.

## Plus



"La création de jeux vidéo en Suisse veut sortir de l'ombre ". Article de David Javet et Yannick Rochat (GameLab) dans Heidi.news.

## Plus



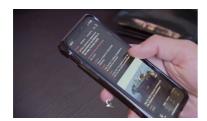
"Les jeux vidéo suisses tirent la langue avec la pandémie". Passage de Yannick Rochat (EPFL) dans RTS.

#### Plus



" Mémos vocaux, en accéléré". Intervention d'Olivier Glassey (SSP-ISS) dans Le 19h30.

#### Plus



" Téléphone portable : objet fétiche du 21ème siècle ". Intervention d'Olivier Glassey (SSP-ISS) dans Couleurs locales.

### Plus



Copyright © 2015 Laboratoire de cultures et humanités digitales de l'Université de Lausanne.

#### Nous contacter:

Laboratoire de cultures et humanités digitales Bâtiment Géopolis Mouline Université de Lausanne CH-1015 Lausanne