

LES NIGHTS DU MUSÉE

JEUDI 10 NOVEMBRE 2022 / 19H - 24H

GAME NIGHT

Un cocktail de rencontres
passionnés autour de
l'intelligence artificielle et des
jeux vidéo dans une ambiance
décontractée !



JEUDI 10 NOVEMBRE 2022 GAME NIGHT

Une soirée festive à l'occasion des 25 ans du musée,
en collaboration avec le GameLab UNIL-EPFL.

.....

LES
NIGHTS
DU
MUSÉE

4 interventions

19h30 L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA) DANS LA FICTION INTERACTIVE. TOUTE UNE HISTOIRE !

Flashback sur les liens qui unissent l'IA, la fiction et le jeu vidéo.

Isaac Pante, Maître d'enseignement et de recherche, Section des sciences
du langage et de l'information UNIL, membre du GameLab UNIL-EPFL

20h15 L'IA, UN OUTIL POUR SCRUTER LES JEUX VIDÉO

Explorer les mondes possibles d'un jeu vidéo, grâce à l'IA.

Coline Métrailler, Assistante diplômée, Section des sciences du langage
et de l'information UNIL, membre du GameLab UNIL-EPFL

21h COMMENT LES FANTÔMES DE PAC-MAN S'ORGANISENT POUR NOUS POURRIR LA VIE

Des intelligences artificielles en quelques lignes de code.

Yannick Rochat, Professeur assistant, Section des sciences du langage
et de l'information UNIL, membre du GameLab UNIL-EPFL

Johan Cuda, Médiateur scientifique, Service Culture et Médiation scientifique UNIL

22h15 L'IA, UN INGRÉDIENT IMPORTANT DE L'IMMERSION VIDÉOLUDIQUE

Ou comment le design de personnage non-joueur peut forger une expérience de jeu.

Paul Léon, artiste et designer d'interaction, Floating Point Studio

.....

1 démonstration

21h45 LET'S PLAY AVEC UN ALIEN

Démonstration et explications du contrôle, par l'IA, des mouvements
et déplacements de la créature du jeu *Alien Isolation*.

David Javet, Chercheur et narrative designer, membre du GameLab UNIL-EPFL

.....

1 expérience

19h-24h À VOUS DE JOUER !

Découvrez et testez une sélection de jeux vidéo en lien avec l'IA.

.....

1 exposition

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE. NOS REFLETS DANS LA MACHINE

.....

19h-24h PAC BAR

IA à croquer et à boire dans une ambiance sonore ludique.

.....

Dès 16 ans

Prix d'entrée : CHF 5.-