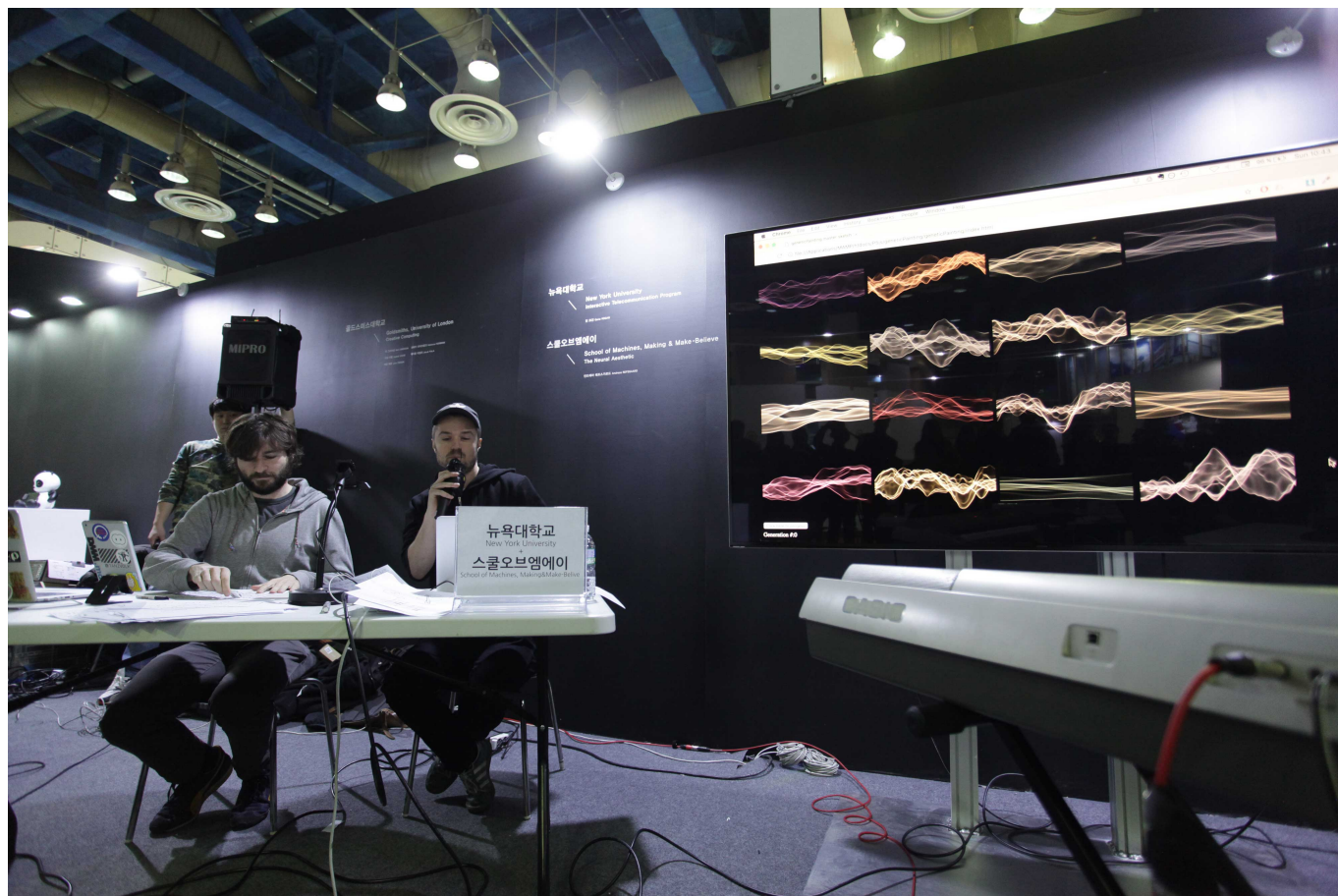




## [KIKK Festival – workshop Machine Learning 3/11](#)

Wallonie Design organise un workshop d'introduction pratique du « machine learning » dans le cadre du KIKK, festival international des cultures digitales et créatives qui aura lieu du 1 au 4 novembre 2018 à Namur.

Le workshop sera animé par [Andreas Refsgaard](#) est un artiste, concepteur d'interactions. Il enseigne aussi au Copenhague Institute of Interaction Design. Andreas mettra l'accent sur la création de vos propres applications interactives Web et montrera comment créer des sites web simples et réagissant en fonction des commentaires des utilisateurs.



**Pendant cette journée de travail, vous apprendrez à :**

- Créer des sites web interactifs pouvant réagir en fonction des commentaires des utilisateurs grâce à la webcam et au microphone.
- Connaître des algorithmes de "machine learning"
- Utiliser la bibliothèque ml5js qui se construit sur Tensorflow.js

**Matériel à apporter :** votre propre ordinateur avec une webcam qui fonctionne  
**Expérience requise :** pas d'expérience en code ou en machine learning requise

**Ce workshop sera donné en anglais.**

**Pour qui?**

Les designers professionnels disposant d'un numéro d'entreprise en Wallonie

**Quand?**

Samedi 3 novembre de 10h à 18h

**Où?**

Palais des Congrès  
Place d'Armes 1, 5000 Namur

**Demande d'inscriptions**

Ce workshop est gratuit mais l'inscription est obligatoire. Vous souhaitez y

participer, contactez [simona.sandu@walloniedesign.be](mailto:simona.sandu@walloniedesign.be)

## KIKK PRO

Si le reste de la programmation du KIKK vous intéresse, Wallonie Design peut vous faire profiter, en tant que partenaire de cet événement, d'une réduction pour obtenir l'accès VIP KIKK PRO **au prix de 150 € au lieu de 199€**. Pour ce faire, indiquez le code promo « WALDESIGN-KIKKPRO » sur [eventbrite](https://www.eventbrite.com).

*\*Machine learning : programme permettant à un ordinateur ou à une machine un apprentissage automatisé, de façon à pouvoir réaliser un certain nombre d'opérations très complexes. L'objectif visé est de rendre la machine ou l'ordinateur capable d'apporter des solutions à des problèmes compliqués, par le traitement d'une quantité astronomique d'informations. Cela offre ainsi une possibilité d'analyser et de mettre en évidence les corrélations qui existent entre deux ou plusieurs situations données, et de prédire leurs différentes implications.*

---

**Andreas Refsgaard** est un artiste, concepteur d'interactions et enseignant danois. Il est le créateur de Eye Conductor, qui aide les gens à s'exprimer par la musique en n'utilisant que leurs yeux et les gestes de leur visage. Son travail oscille entre projets commerciaux (avec des clients comme Google Creative Labs et Carlsberg) et installations plus artistiques. Récemment, Andreas a travaillé sur des applications créatives de "machine learning" et enseigné à d'autres designers l'utilisation du "machine learning" pour des projets interactifs en temps réel.

*Avec le soutien du Fonds européen de développement régional.*

