

1. Conception
 - 1.1. Méthodes de conception/design des EIAH
 - 1.2. Ingénierie pédagogique et Scénarisation
 - 1.3. Dimensions didactiques des EIAH
 - 1.4. Création de ressources pédagogiques
 - 1.5. Facteurs d'acceptation et appropriation des EIAH
 - 1.6. Ergonomie
 - 1.7. Accessibilité des EIAH
2. Modélisation
 - 2.1. Modélisation de l'apprenant et des interactions
 - 2.2. Modélisation des savoirs, connaissances et compétences
 - 2.3. Modélisation du suivi et de la rétroaction
 - 2.4. Systèmes adaptatifs et personnalisation de l'apprentissage
 - 2.5. Modèles et représentations des connaissances pour les EIAH
 - 2.6. Normes et standards pour les EIAH
3. Evaluation / Analyse
 - 3.1. Méthodes d'évaluation des dispositifs d'apprentissage / de formation
 - 3.2. Evaluation et analyse des effets
 - 3.3. Analyse d'usage(s) et de pratiques
 - 3.4. Orchestration de l'apprentissage assistée par la technologie
 - 3.5. Learning Analytics / Teaching Analytics
 - 3.6. Modalité d'organisation communautaires (collaboration, coopération...)
 - 3.7. Usage de l'IA en contexte éducatifs
4. Ethique et protection des données
 - 4.1. Design éthique
 - 4.2. Dimension déontologique de la conception
 - 4.3. EIAH et respect de la vie privée
 - 4.4. Prise en compte des questions éthiques pour le traitement des données (collecte, traitement, valorisation, archivage)
 - 4.5. Ressources éducatives libres
5. Technologie/outil
 - 5.1. Architectures logicielles pour les EIAH
 - 5.2. Outils auteurs et plateforme de publication de ressources pédagogiques
 - 5.3. MOOC (Massive Open Online Courses), SPOC (Small Private Online Courses)
 - 5.4. Tuteurs, agents, compagnons
 - 5.5. Gestion des traces d'activité/d'interaction
 - 5.6. Apprentissage automatique et fouille de données
 - 5.7. Réalité augmentée et virtuelle
 - 5.8. Simulation, mondes virtuels (3D)
 - 5.9. Objets communicants et robots
 - 5.10. Réseaux sociaux pour l'apprentissage et la formation
 - 5.11. Techniques de visualisation
 - 5.12. Traitement automatique des langues en EIAH
6. Intelligence Artificielle
 - 6.1. IA Symbolique (Représentation des connaissances et des savoirs, Système expert)
 - 6.2. Machine Learning, Deep Learning
 - 6.3. Traitement en langage naturel
 - 6.4. IA génératives
7. Fondements pédagogiques et contexte d'apprentissage
 - 7.1. Apprentissage actif
 - 7.2. Apprentissage collaboratif et coopératif

- 7.3. Apprentissage auto-régulé et en autonomie
- 7.4. Apprentissage en mode projet ou fondé sur les problèmes
- 7.5. Apprentissage informel
- 7.6. Apprentissage hybride
- 7.7. Apprentissage par le jeu et la simulation
- 7.8. Approche par compétences
- 7.9. Classe inversée
- 7.10. Apprentissage tout au long de la vie et formation professionnelle
- 7.11. EIAH en situation d'ubiquité
- 7.12. Modalités d'intégration des EIAH dans l'enseignement et la formation
- 7.13. Bien-être, affect, motivation, engagement, compétences, attitudes et valeurs de l'apprenant
- 7.14. EIAH prenant en compte les élèves à besoins particuliers
- 7.15. Communautés d'apprenants et communautés de pratique
- 7.16. Formation en contexte Muséal