



LES
RENDEZ-VOUS
DE L'**anr**®
agence nationale
de la recherche

À LA RENCONTRE
DES ACTEURS
DE LA RECHERCHE

AXE H.15 - Interfaces : mathématiques, sciences du numérique – sciences humaines et sociales

Axe H.15 - Interfaces : mathématiques, sciences du numérique – sciences humaines et sociales

Le périmètre scientifique de cet axe est constant par rapport à AAPG2023

Cet axe de recherche accueille les projets dont le cœur de la recherche relève essentiellement de démarches de recherche fondamentale dans les disciplines interdisciplinaires ou transdisciplinaires en lien avec les grands domaines : « mathématiques », « sciences du numérique » et « sciences humaines et sociales », d'autre part.

- Les projets pourront relever des SHS et/ou des sciences du numérique/mathématiques, à partir du moment où, en mettant les **disciplines en interaction étroite et mutuelle**; Ils ambitionnent d'obtenir des retombées scientifiques significatives **à la fois** en SHS et en sciences du numérique/mathématiques.
- Les avancées visées pourront être **plus marquantes pour un des deux domaines** (SHS ou sciences du numérique / mathématiques) à condition de mobiliser des résultats scientifiques récents de l'autre domaine.

Code ERC associé : PE01, PE06, PE07, SH01, SH02, SH03, SH04, SH05, SH06, SH07.

Voir le texte détaillé de l'AAPG page 75

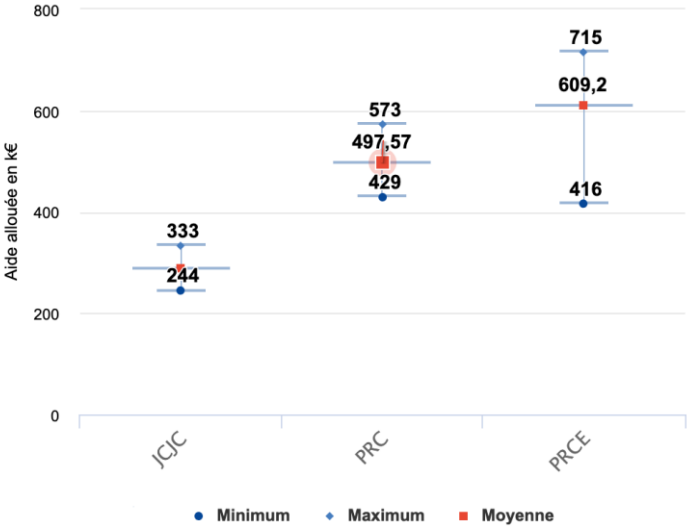


Données statistiques, bilan de l'année 2023

Nombre de projets déposés et financés par instrument

Instruments	Projets déposés (1)	Projets financés (2)	Taux	Nombre moyen de partenaires (projets financés)
JCJC	14	4	28,6%	1
PRC	36	7	19,4%	3
PRCE	15	5	33,3%	4
PRME	2			
Total	67	16	23,9%	

Aide allouée (k€) aux projets financés par instrument



Instruments	Minimum	Maximum	Moyenne
JCJC	244	333	289
PRC	429	573	498
PRCE	416	715	609

Aide à la lecture : En 2023, l'aide moyenne d'un projet JCJC est de 289k€



Exemples de projets financés sur AAPG 2024

- **Glott-TAL** : La glottalisation à la lumière de l'apprentissage profond
- **MOSIS** : Mobilité sociale et inégalités spatiales en France : une approche interdisciplinaire
- **PSIND** : Punk sound is not dead. Caractérisation musicologique, sonore et perceptive du punk via des approches qualitatives et data-driven
- **THERAPEUTIC** : Les interfaces hybrides d'apprentissage incitatives gamifiées pour l'éducation thérapeutique du patient atteint d'ostéoporose

Résultats AAPG2022/23/24 et listes des membres sur : <https://anr.fr/fr/detail/call/appel-a-projets-generique-aapg-2022/>
<https://anr.fr/fr/detail/call/aapg-appel-a-projets-generique-2023/>
<https://anr.fr/fr/detail/call/aapg-appel-a-projets-generique-2024/>



Point de vigilance

- Les travaux mobilisant simplement de l'ingénierie numérique ou se limitant à des études d'impact sont exclus de ce comité.
- Les travaux qui déploieraient les recherches dans deux types de tâches disjointes et ne ressemblant donc pas à un projet commun seront exclus de ce comité.
- Comme les projets retenus devront mobiliser un travail interdisciplinaire, ils devront être portés par un partenariat réunissant des chercheurs en mathématiques/informatique/sciences et technologies du numérique **ET** des chercheurs en sciences humaines et sociales.



Interfaces scientifiques

- Domaine « Sciences du numérique »
 - **Axe E.2.** « Intelligence artificielle et science des données »
 - **Axe E.4.** « Interaction et Robotique »
 - **Axe E.5.** « Calcul haute performance, Modèles numériques, simulation, applications »...
- Domaine « Sciences humaines et sociales »
 - **Axe D.4.** « Cognition, comportements, langage »
 - **Axe D.5.** « Arts, langues, littératures, philosophies »
 - **Axe D.6.** « Études du passé, patrimoines, cultures »
 - **Axe D.7.** « Sociétés et territoires en transition »...



Contact

Armelle.Chandellier-Tosent@agencerecherche.fr



LES RENDEZ-VOUS
DE L'**anr**®

