

Jeudi 5 avril 2018

Journée Thématique Nationale

Serious Games

État de l'art et retours d'expérience

Lieu : **Université Paris Descartes - Grand Amphithéâtre**
12 rue de l'Ecole de Médecine - 75006 Paris
Métro : Odéon, Cluny-La Sorbonne (ligne 10) – **Bus :** 63, 86, 87

9h00 - 9h25	Mot de bienvenue du Président du CUME Vincent GIL-LUNA - Université de Toulon
9h25 - 9h45	Actualités sur la stratégie pédagogique du ministère Philippe LALLE - Conseiller Stratégique pour la Pédagogie à la DGESIP (MESRI)
9h45 - 10h30	Innovation par le rétrogaming Julian ALVAREZ - Professeur associé, ESPE Lille NdF / Laboratoire DeVisu Valenciennes / Serre Numérique / Ludoscience
10h30 - 11h15	Expériences narratives, collectives et interactives, un vecteur de diffusion de contenu Fabrice JOUVENOT - Directeur du Gamelab du Centre de Recherche Interdisciplinaire (CRI)
11h15 - 12h00	Gamification : pourquoi ça marche ? Les quatre leviers de la gamification Franck PLASSE - Conseiller en communication, spécialiste du storytelling et de la gamification
Déjeuner libre	
14h00 - 14h45	Concevoir, produire et diffuser un serious game à l'Université. Retour d'expérience par l'équipe du CEMU de l'Université de Caen Normandie Jeanine BERTHIER - Directrice adjointe du CEMU, Université de Caen Normandie Nicolas HABONNEAU - Développeur applications 3D au CEMU
14h45 - 15h30	Serious Games : environnements numériques innovants de formation ? Catherine PONS LELARDEUX - Ingénieure de Recherche - Serious Game Research Lab à l'INU Champollion Pierre LAGARRIGUE - Professeur des Universités en génie mécanique au Campus d'Albi
15h30 - 15h50	Projet Hellink : un dispositif d'apprentissage mixte associant exercices gamifiés/jeu vidéo/serious escape game pour l'enseignement des compétences informationnelles en Licence Myriam GORSSE - Responsable du Département Formation et Innovation Pédagogique des Bibliothèques de Sorbonne Université. Porteuse du projet Hellink Thomas PLANQUE - Game Designer sur les projets Hellink et Play@SU à Sorbonne Université
15h50 - 16h10	Play@SU : Construire une plateforme de jeux sérieux pour la pédagogie et la recherche. L'expérience menée à Sorbonne Université Bertrand LAFORGE, Professeur des universités, Physicien à Sorbonne Université. Porteur du projet Play@SU Thomas PLANQUE - Game Designer sur les projets Hellink et Play@SU à Sorbonne Université
16h10 - 16h40	L'architecture logicielle Entité-Composant-Système : du jeu vidéo aux Serious Games. Mathieu MURATET - Maître de conférences, Informatique. Laboratoire MOCAH INS HEA, LIP6 Potentialités des Learning Analytics pour les jeux sérieux Mathieu VERMEULEN - Doctorant LIP6/MOCAH (Sorbonne Université)