

05

AVR

By Mejdj Bouchlaghem

05/04/2018 – Journée Thématique sur les Serious Games

Le **5 avril 2018**, a eu lieu notre **Journée Thématique Nationale** au Grand Amphithéâtre de l'Université Paris Descartes. Cette journée portait sur les : « **Serious Games** ». De nombreux retours d'expériences d'établissements de notre communauté ont illustré cette journée, ainsi que la présence du Conseiller Stratégique pour la Pédagogie à la MiPNES (Mission de la *Pédagogie* et du Numérique pour l'Enseignement Supérieur).

Comme pour toutes nos journées thématiques, l'inscription était **gratuite**, mais **obligatoire** !

LIEU :

Université Paris Descartes – Grand Amphithéâtre

12 rue de l'Ecole de Médecine – 75006 Paris

Métro : Odéon ou Cluny-La Sorbonne (ligne 10) – **Bus** : 63, 86, 87

PROGRAMME :

- Télécharger le programme en version PDF : [[Programme](#)]
- Télécharger les résumés des interventions en version PDF : [[Résumés](#)]



INTERVENANTS et RÉSUMÉS DES PRÉSENTATIONS :

Vincent GIL-LUNA, Président du CUME

- Mot de bienvenue du président du CUME

5 Avril 2018 - 01 - Vincent GIL LUNA - JT Serious Games



NOUS CONTACTER

Secrétaire du CUME

Thierry OGER

secretariat AT cume.fr

Tel: 06 88 19 41 33

Secrétaire adjoint du CUM

Christian MARTIN

secretariat AT cume.fr

Equipe Journées Thémati

jt AT cume.fr

Equipe Stages

stages AT cume.fr

Equipe Webinaires

webinaires AT cume.fr

RECHERCHER

À PROPOS DU CUME

Le CUME est une Associat Nationale traitant de l'Infor Pédagogique dans les État d'Enseignement Supérieur Recherche



5 Avril 2018 - 02 - Philippe LALLE - JT Serious Games



Julian ALVAREZ, Professeur associé, ESPE Lille NdF / Laboratoire DeVisu Valenciennes / Serre Numérique / Ludoscience

- *Innovation par le rétrogaming.*
[Télécharger la présentation.](#)
- **Résumé** : Cette communication vise à exposer dans un premier temps pourquoi certaines productions en lien avec l'industrie vidéoludique ont rencontré un échec commercial. Puis dans un second temps, l'idée est d'identifier si certaines réalisations peuvent faire l'objet d'une réutilisation pour innover. L'approche s'adresse aussi bien à des étudiants que des industriels, des chercheurs et des acteurs de la santé.



5 Avril 2018 - 03 - Julian ALVAREZ - JT Serious Games



Fabrice JOUVENOT, Directeur du GameLab du CRI (Centre de Recherches Interdisciplinaires)

- *Expériences narratives, collectives et interactives, un vecteur de diffusion de contenu.*
[Télécharger la présentation.](#)
- **Résumé** : Au cours de cette session, nous nous intéresserons à l'utilisation des jeux comme outil de transmission de contenu, avec un focus particulier sur l'intérêt de la narration et de l'immersion entre autres à travers les nouvelles formes de réalités mixtes et d'objets connectés. Ce type de nouveaux outils ont la particularité de pouvoir déployer des univers narratifs forts utilisant des systèmes

5 Avril 2018 - 04 - Fabrice JOUVENOT - JT Serious Games

Franck PLASSE, Conseiller en communication, spécialiste du storytelling et de la gamification

- *Gamification : pourquoi ça marche ? Les quatre leviers de la gamification.*
[Télécharger la présentation.](#)
- **Résumé** : La gamification exploite des ressorts d'efficacité présents dans le jeu. Quatre leviers sont plus particulièrement prégnants : le levier comportemental suscitant des états d'esprit favorables, le levier d'apprentissage favorisant l'assimilation, le levier social générant des interactions, le levier du fun créant de la motivation. Les connaître, les comprendre et les intégrer facilitent la conception d'opération et outils de gamification.

5 Avril 2018 - 05 - Franck PLASSE - JT Serious Games

Jeanine BERTHIER, Ingénieure pédagogique – Directrice adjointe du CEMU

Nicolas HABONNEAU, Développeur applications 3D au CEMU

- *Concevoir, produire et diffuser un serious game à l'Université – Retour d'expérience par l'équipe du CEMU de l'Université de Caen Normandie.*
[Télécharger la présentation.](#)
- **Résumé** : Développement du serious game « Jasper » sur la thématique de la Prévention des risques en hygiène et prévention du risque infectieux en milieu gériatrique médico-social et en milieu hospitalier, destiné à tout professionnel ou futur professionnel exerçant dans ces secteurs.

5 Avril 2018 - 06 - Jeanine BERTHIER et Nicolas HABONNEAU - JT Serious Games



Cathy PONS LELARDEUX, Ingénieure de Recherche en informatique – Serious Game Research Lab à l'INU Champollion (Campus d'Albi)

Pierre LAGARRIGUE, Professeur des Universités en génie mécanique au Campus d'Albi – Directeur du Serious Game Research Lab à l'INU Champollion (Campus d'Albi)

- Serious Games : environnements numériques innovants de formation ?
[Télécharger la présentation.](#)
- **Résumé** : *Nés du mariage de l'Internet et des jeux vidéo, les serious games permettent de reproduire une activité professionnelle dans un environnement virtuel sous contrôle et en toute sécurité. Cela incite les enseignants à proposer des activités de découverte, de perfectionnement ou d'évaluation de compétences qui sont difficilement évaluables par les dispositifs traditionnels. Au travers d'exemples de projets innovants menés par le Serious Game Research Lab, un retour d'expérience de développement et d'utilisation de ces outils sera présenté.*



5 Avril 2018 - 07 - Cathy PONS LELARDEUX et Pierre LAGARRIGUE- JT Serious Ga...



Myriam GORSSE, Responsable du Département Formation et Innovation Pédagogique des Bibliothèques de Sorbonne Université (BSU). *Porteuse du projet Hellink*

Thomas PLANQUE, Game Designer sur les projets Hellink et Play@SU à Sorbonne Université

- *Projet Hellink : un dispositif d'apprentissage mixte associant exercices gamifiés/jeu vidéo/serious*



se fait progressivement en fouillant dans l'espace de l'espace room, en explorant les différentes sources à analyser pendant le TD, et en jouant au jeu vidéo. Pour arriver à maturité, le projet a désormais besoin d'un support permettant la collecte de données destinées à la recherche : la création de Play@SU va permettre l'exploitation de learning analytics complets pour le jeu vidéo, et des pistes de collecte de données pour l'espace game via la méthode CEPA. Je sont en cours de mise en place par ailleurs.

- Nous n'avons pas encore l'autorisation de diffuser la captation vidéo de cette présentation. Nous la mettrons en ligne dès que nous l'aurons obtenu.

Bertrand LAFORGE, Professeur des universités, Physicien, Porteur du projet Play@SU

Thomas PLANQUE, Game Designer sur les projets Hellink et Play@SU à Sorbonne Université

- Construire une plateforme de jeux sérieux pour la pédagogie et la recherche : l'expérience menée à Sorbonne Université.

[Télécharger la présentation.](#)

- **Résumé** : Le développement de jeux sérieux offre des opportunités nouvelles pour exposer les étudiants à des situations d'apprentissage inédites dans un environnement ludique qui joue sur leur motivation. L'intégration de ces jeux dans une plateforme capable de faire jouer les joueurs les uns contre/avec les autres et de collecter les traces de jeux pour fournir des feedbacks individualisés et proposer des jeux s'adaptant aux besoins des joueurs, constitue une stratégie nouvelle à même de potentialiser l'utilisation du jeux sérieux dans l'enseignement supérieur. Le projet Play@SU poursuit cet objectif en faisant appel à une équipe pluridisciplinaire composée d'enseignants-chercheurs, d'ingénieurs pédagogiques, de chercheurs en learning analytics mais aussi de spécialistes de l'industrie du jeu vidéo à même de bâtir des jeux et une plateforme ayant une esthétique et un gameplay du niveau de ceux expérimentés par les étudiants dans leur univers ludique de loisir.

5 Avril 2018 - 09 - Bertrand LAFORGE et Thomas PLANQUE - JT Serious Games



Mathieu MURATET, Maître de conférences, Informatique (Sorbonne Université)

- L'architecture logicielle Entité-Composant-Système : du jeu vidéo aux Serious Games.
[Télécharger la présentation.](#)
- **Résumé** : L'Entité-Composant-Système (ECS) est une architecture logicielle principalement utilisée dans le domaine du développement de jeux vidéo. Cette architecture se combine à une conception orientée donnée permettant une grande flexibilité lors du développement des jeux vidéo. L'équipe Mocah du Lip6 s'intéresse à cette architecture pour le développement de Serious Games et a développé un ECS nommé FYFY pour la plateforme de développement de jeu Unity. Dans le cadre du projet Play@SU le plugin Fyfy est expérimenté pour le développement de deux Serious Games.

Mathieu VERMEULEN, Doctorant LIP6/MOCAH (Sorbonne Université)



nous présenterons nos travaux autour de la visualisation des traces d'utilisation des étudiants et l'analyse de celles-ci par les enseignants [Vermeulen et al., 2016].

5 Avril 2018 - 10 - Mathieu MURATET et Mathieu VERMEULEN - JT Serious Games



Non classé

SERIOUS GAMES – 5 avril 2018

L'Intelligence Artificielle dans l'ESR – 8 novembre 2018

IS contacter

Secrétaire du CUME
Muriel OGER

secretariat AT cume.fr
Tel: 06 88 19 41 33

Secrétaire adjoint du CUME

Christian MARTIN
secretariat AT cume.fr

Equipe Journées Thématiques

jt AT cume.fr

Equipe Stages

stages AT cume.fr

Equipe Webinaires

webinaires AT cume.fr

Docs. Administratifs

Vous pouvez télécharger :

Les statuts
La déclaration en Préfecture
Le bulletin d'adhésion en DOCX ou PDF
Numéro SIREN, SIRET, IBAN et APE
Le poster du CUME

Vous pouvez demander au secrétariat du CUME :

secretariat AT cume.fr
La fiche nouveau fournisseur CUME
Le RIB du CUME

Informations légales

Association CUME (loi 1901) déclarée le
en préfecture d'Ille et Vilaine avec dépôt

Mise a jour le 18 mai 2017, Préfecture de
association : W491004750.

Rechercher