



Recherche

Ludification et ludopédagogique

Cette conférence a pour objet de préciser les notions de Gamification (Ludification), de Ludopédagogie, de Serious Game (Jeu sérieux) et de Serious Gaming.



[AJOUTER À MON AGENDA](#)



LE 12 AVR. 2022



Séminaire à distance



En ligne. [Sur inscriptions.](#)



Direction informatique et numérique



14:00 - 16:00



[SémiWeb](#)



[Contacter par courriel](#)

Cette conférence a pour objet de préciser les notions de Gamification (Ludification), de Ludopédagogie, de Serious Game (Jeu sérieux) et de Serious Gaming. Ces approches seront mis en scène par des activités ou des exemples concrets pour bien en saisir les nuances. Une fois ces éléments présentés, l'idée sera de solliciter les participants sur les approches présentées pour en évaluer la pertinence.

[Gestion des cookies](#)

Julian Alvarez est professeur-chercheur associé aux laboratoires DeVISU (Université Polytechnique Hauts-de-France) & CRISTAL (Université de Lille). Il enseigne à l'INSPE Lille Nord-de-France dans le cadre du DU Apprendre Par Le Jeu dont il est le responsable pédagogique. En parallèle, il est responsable de la R&D en ludopédagogie au sein de la société Immersion Factory (Paris) et président de l'association Ludoscience. Julian Alvarez conduit ses travaux de recherche en Sciences de l'Information et de la Communication. Il est spécialisé dans le Serious Game et la Gamification dédiée à l'éducation, la santé et la communication. Actuellement ses travaux portent sur l'évaluation d'activités ludopédagogiques et le détournements de jeux vidéo à des fins de médiation. Depuis 1996, Julian Alvarez a été impliqué dans plus de 150 réalisations de Serious Games ou casual games pour le compte d'acteurs privés (TF1, Dupuis, Milan, Bayard...) ou publics (CNRS, Universités de Toulouse, Cité de l'Espace...).

[↓ Programme \(pdf 407.45 Ko\)](#)