

Lundi 20 juin 2022

13h00 - 14h00	<i>Accueil</i>				
14h - 14h30	Ouverture des rencontres (Amphi Migeon)				
14h30 - 16h30 (5 ateliers parallèles)	Ateliers de démonstration				
	Agriculture, environnement Salle B309	Gestion des risques Salle B310	Gouvernance territoriale Salle B304	Urbanisme, architecture Salle B306	Pédagogie, education Salle B308
	Quel(s) futur(s) pour une agriculture durable au Togo ? - atelier de démonstration. <i>Novotny</i>	Appréhender l'évolution des systèmes d'endigements en explorant les scénarios de gestion au travers d'un jeu. <i>Perdrau, Becu, Anselme</i>	LittoWAG : un jeu pour aborder la transition des territoires littoraux d'Occitanie. <i>Latune, Perrier, Machado, Boissier, Abrami, Ferrand</i>	COMMUNAUT'Health 2040 : le jeu intercommunal de la e-santé en Normandie. <i>Le Hir, Cuvier, Vidal</i>	Game session pour comprendre game design, play design et skill benefits. L'analyse procédurale LOOP. <i>Legrix-Pagès</i>
16h30 - 16h45	<i>Pause Café - changement de salle</i>				
16h45 - 17h45 (2 sessions parallèles)	Exposés				
	Transition et espace naturel Salle Amphi Migeon	Quelles transformations avec un jeu ? Salle Amphi Lebon			
	La Fresque des Risques. <i>Phillips, Gérard</i>	Le jeu comme levier d'apprentissage et de changement pour réinventer nos modes de vie, à quelles conditions ? : analyse comparée de deux jeux. <i>Bigot</i>			
	La transition récréative gamifiée : « randonnez, observez, participez ! ». Entre jeux et hors-jeux, les enjeux d'une expérimentation sur la biodiversité de montagne. <i>Schoeny</i>	Débat : l'enjeu d'après. <i>Ferrand</i>			
	Scénariser des crises complexes et stimuler la prospective par le jeu : approches pour créer une arène de réflexion collective parmi des Masai (Kenya). <i>Bostvironnois, Le Page, Mialhe, Gunnel</i>				
17h45	<i>fin de journée</i>				

Mardi 21 juin 2022

matin

8h40 - 9h00	<i>Accueil café</i>				
9h - 9h25	Ouverture de la journée et infos sur les évènements à venir (Amphi Migeon)				
9h25 - 10h05 (2 sessions parallèles)	Exposés				
	Ludicisation Salle Amphi Migeon		Conception : généricité et innovation ouverte Salle Amphi Lebon		
	Comment identifier et utiliser les profils motivationnels ludiques de ses apprenants pour ludiciser son enseignement ? <i>Legrix-Pagès</i> De la modélisation territoriale d'accompagnement à la ludicisation : retour d'expérience du Serious Game SOLUTRÉ. <i>Jégou, Simiand, Marage, Carré, Becu</i>		Utiliser un jeu semi-réaliste d'un terrain à l'autre – des archétypes de territoires pour tendre vers la généricité. <i>Becu, Monfort, Amalric, Anselme, Beck, Laatabi, Marilleau, Pignon-Mussaud</i> Entre participation décisionnelle et innovation ouverte : le jeu ParticiPlay. <i>Ferrand, Crouzet, Noury, Aquae-Gaudi</i>		
10h05 - 10h20	<i>Pause Café - changement de salle</i>				
10h20 - 12h20 (5 ateliers parallèles)	Ateliers de démonstration				
	Agriculture, environnement Salle B309	Gestion des risques Salle B310	Gouvernance territoriale Salle B304	Urbanisme, architecture Salle B306	Pédagogie, education Salle B308
	Sumak Kawsay : arriverez-vous à survivre sur l'altiplano ? <i>Laborie, Daré, Le Gouill, Bommel, Flores</i>	Un jeu sérieux pour comprendre des enjeux de la post-catastrophe cyclonique au collège. <i>Grancher, Anselme, Durand, Pinet</i>	SOLUTRE Serious Game. <i>Marage, Jégou, Becu, Carré, Simiand</i>	JeBIM : Enjeux collaboratifs du BIM (Building Information Models, Modeling and Management). <i>Ben Rajeb, Leclercq</i>	Le mystère de la chaussette solitaire : un jeu pour tester le « décider ensemble. <i>Bertrand, De Coster, Delincé, Gautier, Van Kerrebroeck</i>
12h20 - 14h00	<i>Pause Lunch</i>				

Mardi 21 juin 2022

après-midi

14h - 15h30	<p align="center">Table Ronde (Amphi Migeon)</p> <p align="center">Comment passer d'un prototype de jeu développé en milieu académique à un jeu en boîte, prêt à être joué de manière autonome ou animé par un tiers.</p> <p align="center">Avec la participation des éditeurs et game-designers :</p> <p align="center">F. Ballner (Topla), I. Davin (Bioviva), F. Joncheray (Ere de jeux), M. Rotenberg (PlayTime), M. Tremblay (Désclics)</p>	
15h30 - 15h45	<p align="center"><i>Pause Café - changement de salle</i></p>	
15h45 - 16h45 (2 sessions parallèles)	Exposés	
	<p align="center">Transition, gouvernance et ressources naturelles</p> <p align="center">Salle Amphi Migeon</p>	<p align="center">Jeux et apprentissage</p> <p align="center">Salle Amphi Lebon</p>
<p>Jouer, jouer encore... malgré la pandémie, la pauvreté et la destruction du lac Poopó. <i>Laborie, Thorin, Daré, Le Gouill, Satge, Flores, Bommel, Cortez, Apaza</i></p> <p>Un jeu de rôles pour accompagner la mise en place d'associations de chasse villageoise au Gabon. <i>Perrotton, Le Page, Cornelis</i></p> <p>Pesca viva. Co-construction d'un jeu de rôles pour instaurer un espace de dialogue sur les accords de pêche et le contrôle de leur mise en œuvre dans les plaines inondables de l'Amazonie brésilienne. <i>da Hora, Evangelista-Vale, Bonnet, Chapuis, Melo, Almeida, Jaffré, Bancel, Le Page</i></p>	<p>Inspir'game : un jeu collaboratif favorisant l'engagement et la rencontre lors d'événements. <i>Bertrand, Gautier, Pulinx</i></p> <p>Le jeu comme support de médiation préventif dans les relations inter-spécifiques humains-chiens de compagnie. <i>Sirven</i></p> <p>New Esia, la métropole Minecraft : une simulation urbaine en monde virtuel. Retour critique et sensible sur un outil de médiation type des années 2010. <i>Chauvet</i></p>	
16h45 - 17h00	<p align="center"><i>Pause Café - changement de salle</i></p>	
17h00 - 18h00 (2 sessions parallèles)	Exposés	
	<p align="center">Transition et adaptation aux changements climatiques</p> <p align="center">Salle Amphi Migeon</p>	<p align="center">Jeux et apprentissage</p> <p align="center">Salle Amphi Lebon</p>
<p>Évaluer l'efficacité d'un jeu sérieux visant le changement des comportements pour la transition écologique dans le monde académique : l'exemple du dispositif MaTerreen180'. <i>Teran-Escobar, Becu, Ruin</i></p> <p>SWITCH: un jeu pour sensibiliser à l'impact des mobilités sur l'environnement et aux enjeux d'aménagement urbain. <i>Adam, Taillandier</i></p> <p>Réduire les vulnérabilités territoriales pour vivre avec les inondations dans un contexte de changements globaux : enjeux de la démarche Sim-MANA. <i>Moatty, Taillandier, Curt, Beullac, Di Maiolo, Brueder</i></p>	<p>Clone, jeu de simulation pour l'apprentissage de la planification des élèves infirmiers. <i>Landi, Pingaud, Galaup</i></p> <p>Leveraging extreme scenarios for resilience serious games - a design proposition for a pedagogical non-expert, context-embedded serious game. <i>Gardner Le Gars, Waldeck</i></p> <p>Combiner jeu de rôle coopératif et simulation numérique des comportements de protection dans les exercices de gestion de crise inondation. <i>Ruin, Gaudou, Grancher, Nicolle, Payrastre, Bodini, Terti</i></p>	
18h00	<p align="center"><i>fin de journée</i></p>	

Mercredi 22 juin 2022
matin

8h40 - 9h00	<i>Accueil café</i>				
9h - 9h20	Ouverture de la journée et partage d'informations (Amphi Migeon)				
9h20 - 9h25	<i>changement de salle</i>				
9h25 - 11h25 (5 ateliers parallèles)	Ateliers de démonstration				
	Agriculture, environnement Salle B309 Jeu de rôles « La traversée du Barrois », <i>Barbe</i>	Gestion des risques Salle B310 Risques côtiers à ...Plonevez-les Flots (France) et Vivier-sur-Mer (Québec). <i>Philippe, Alban, Cloutier, Cyr, Verdun</i>	Gouvernance territoriale Salle B304 Limits to Growth : le jeu. <i>Poyé</i>	Urbanisme, architecture Salle B306 La ville sous cloche ? – un jeu sérieux à destination du grand public pour découvrir le droit de l'urbanisme et du patrimoine en s'amusant. <i>De Lajartre, Gigot</i>	Pédagogie, education Salle B308 Mon Lopin de mer – un jeu éducatif pour se reconnecter à la mer. <i>Herbreteau, Virard, Becu, Burdallet, Wafra</i>
11h25 - 11h30	<i>changement de salle</i>				
11h30 - 12h00	Clôture des rencontres (Amphi Migeon)				