

Lundi 20 juin 2022

13h00 - 14h00

Accueil

14h - 14h30

Ouverture des rencontres (Amphi Migeon)

14h30 - 16h30
(5 ateliers
parallèles)

Ateliers de démonstration

Agriculture, environnement

Salle B309

Quel(s) futur(s) pour une agriculture durable au Togo ? - atelier de démonstration.

Novotny

Gestion des risques

Salle B310

Appréhender l'évolution des systèmes d'endigues en explorant les scénarios de gestion au travers d'un jeu.

Perdrau, Becu, Anselme

Gouvernance territoriale

Salle B304

LittoWAG : un jeu pour aborder la transition des territoires littoraux d'Occitanie. *Latune, Perrier, Machado, Boissier, Abrami, Ferrand*

Urbanisme, architecture

Salle B306

COMMUNAUT'Health 2040 : le jeu intercommunal de la e-santé en Normandie. *Le Hir, Cuvier, Vidal*

Pédagogie, éducation

Salle B308

Game session pour comprendre game design, play design et skill benefits. L'analyse procédurale LOOP. *Legrix-Pagès*

16h30 - 16h45

Pause Café - changement de salle

16h45 - 17h45
(2 sessions
parallèles)

Exposés

Transition et espace naturel

Salle Amphi Migeon

La Fresque des Risques. *Phillips, Gérard*

La transition récréative gamifiée : « randonnez, observez, participez ! ». Entre jeux et hors-jeux, les enjeux d'une expérimentation sur la biodiversité de montagne.

Schoeny

Un jeu de rôles pour accompagner la mise en place d'associations de chasse villageoise au Gabon. *Perrotton, Le Page, Cornelis*

Séance de débat sur les usages transformatifs du jeu ?

Salle Amphi Lebon

Débat : l'enjeu d'après. *Ferrand*

Quelles nouvelles stratégies envisager autour du jeu pour en faire un dispositif radicalement transformatif ?

17h45

fin de journée

Mardi 21 juin 2022

matin

8h40 - 9h00

Accueil café

9h - 9h25

Ouverture de la journée et infos sur les évènements à venir (Amphi Migeon)

Exposés

Ludicisation

Salle Amphi Migeon

Conception : généricité et innovation ouverte

Salle Amphi Lebon

9h25 - 10h05
(2 sessions
parallèles)

Comment identifier et utiliser les profils motivationnels ludiques de ses apprenants pour ludiciser son enseignement ? *Legrix-Pagès*

De la modélisation territoriale d'accompagnement à la ludicisation : retour d'expérience du Serious Game SOLUTRÉ. *Jégou, Simiand, Marage, Carré, Becu*

Utiliser un jeu semi-réaliste d'un terrain à l'autre – des archétypes de territoires pour tendre vers la généricité. *Becu, Monfort, Amalric, Anselme, Beck, Laatabi, Marilleau, Pignon-Mussaud*

Entre participation décisionnelle et innovation ouverte : le jeu ParticiPlay. *Ferrand, Crouzet, Noury, Aquae-Gaudi*

10h05 - 10h20

Pause Café - changement de salle

Ateliers de démonstration

Agriculture, environnement

Salle B309

Gestion des risques

Salle B310

Agriculture, environnement

Salle B304

Urbanisme, architecture

Salle B306

Pédagogie, education

Salle B308

10h20 - 12h20
(5 ateliers
parallèles)

Sumak Kawsay : arriverez-vous à survivre sur l'altiplano ?
Laborie, Daré, Le Gouill, Bommel, Flores

Un jeu sérieux pour comprendre des enjeux de la post-catastrophe cyclonique au collège. *Grancher, Anselme, Durand, Pinet*

Jeu de rôles « La traversée du Barrois », Barbe

JeBIM : Enjeux collaboratifs du BIM (Building Information Models, Modeling and Management). *Ben Rajeb, Leclercq*

Le mystère de la chaussette solitaire : un jeu pour tester le « décider ensemble. *Bertrand, De Coster, Delincé, Gautier, Van Kerrebroeck*

12h20 - 14h00

Pause Lunch

Mardi 21 juin 2022

après midi

14h - 15h30

Table Ronde (Amphi Migeon)

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.

Avec la participation des éditeurs et game-designers :

F. Ballner (Topla), I. Davin (Bioviva), F. Joncheray (Ere de jeux), M. Rotenberg (PlayTime), M. Tremblay (Désclis)

15h30 - 15h45

Pause Café - changement de salle

Exposés

Transition, gouvernance et ressources naturelles

Salle Amphi Migeon

Jouer, jouer encore... malgré la pandémie, la pauvreté et la destruction du lac Poopó. *Laborie, Thorin, Daré, Le Gouill, Satge, Flores*, Bommel, Cortez, Apaza

Scénariser des crises complexes et stimuler la prospective par le jeu : approches pour créer une arène de réflexion collective parmi des Masai (Kenya).

Bostvironnois, Le Page, Mialhe, Gunnel

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. *da Hora, Evangelista-Vale, Bonnet, Chapuis, Melo, Almeida, Jaffré, Bancel, Le Page*

Jeux et apprentissage

Salle Amphi Lebon

Inspir'game : un jeu collaboratif favorisant l'engagement et la rencontre lors d'événements. *Bertrand, Gautier, Pulinx*

Le jeu comme support de médiation préventif dans les relations inter-spécifiques humains-chiens de compagnie. *Sirven*

New Esia, la métropole Minecraft : une simulation urbaine en monde virtuel. Retour critique et sensible sur un outil de médiation type des années 2010. *Chauvet*

15h45 -
16h45
(2 sessions
parallèles)

16h45 - 17h00

Pause Café - changement de salle

Exposés

Transition et adaptation aux changements climatiques

Salle Amphi Migeon

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'. *Teran-Escobar, Becu, Ruin*

SWITCH: un jeu pour sensibiliser à l'impact des mobilités sur l'environnement et aux enjeux d'aménagement urbain. *Adam, Taillandier*

Réduire les vulnérabilités territoriales pour vivre avec les inondations dans un contexte de changements globaux : enjeux de la démarche Sim-MANA. *Moatty, Taillandier, Curt, Beullac, Di Maiolo, Brueder*

Jeux et apprentissage

Salle Amphi Lebon

Clone, jeu de simulation pour l'apprentissage de la planification des élèves infirmiers. *Landi, Pingaud, Galaup*

Leveraging extreme scenarios for resilience serious games - a design proposition for a pedagogical non-expert, context-embedded serious game. *Gardner Le Gars, Waldeck*

Combiner jeu de rôle coopératif et simulation numérique des comportements de protection dans les exercices de gestion de crise inondation. *Ruin, Gaudou, Grancher, Nicolle, Payraastre, Bodini, Terti*

17h00 -
18h00
(2 sessions
parallèles)

18h00

fin de journée

Mercredi 22 juin 2022

8h40 - 9h00

Accueil café

9h - 9h20

Ouverture de la journée et partage d'informations (Amphi Migeon)

9h20 - 9h25

changement de salle

Ateliers de démonstration

Gouvernance territoriale

Salle B309

SOLUTRE Serious Game.
Marage, Jégou, Becu, Carré,
Simiand

Gestion des risques

Salle B310

Risques côtiers à ...Plonevez-les
Flots (France) et Vivier-sur-Mer
(Québec). *Philippe, Alban,
Cloutier, Cyr, Verdun*

Gouvernance territoriale

Salle B304

Limits to Growth : un jeu sérieux
tourné vers l'édition. *Poyé*

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. *De Lajartre, Gigot*

Pédagogie, education

Salle B308

Mon Lopin de mer – un jeu
éducatif pour se reconnecter à
la mer. *Herbreteau, Virard,
Becu, Burdallet, Wafra*

9h25 - 11h25

(5 ateliers
parallèles)

11h25 - 11h30

changement de salle

11h30 - 12h00

Clôture des rencontres (Amphi Migeon)