

Jeu vidéo, ludification, mécaniques et apprentissages

Lieu : Campus Georges Méliès, 214 av. Francis Tonner, Cannes

Amphithéâtre 66 (1^{er} étage)

Mercredi 14 septembre 2022

14h15 — Présentation de l'atelier

14h30 — Conférence d'ouverture : Fanny Barnabé (Université de Liège, Epitech Paris) — « Les tutoriels dans le jeu vidéo ».

15h20 — Poster : Lana Maldonado (Université Côte d'Azur, doctorante LIRCES, contrat IDEX-CREATES) — « L'utilisation des jeux vidéo comme outil pédagogique à travers l'engagement narratif : étude de cas »

16h : Pause

16h20 — Pierre Kornprosb (INRIA-BIOVISION), Marc Marti (Université Côte d'Azur-LIRCES) « La DMLA : des mécaniques d'adaptation en santé aux mécaniques ludiques ».

16h40 — Quentin Garnier, Ludivine Martin, Léo Riba (Université Côte d'Azur, MAJIC-CREATES) — « *La forêt de Brocéliande*. Concevoir et développer un jeu vidéo en réalité virtuelle destiné aux personnes souffrant de dégénérescence maculaire liée à l'âge ».

17h — Manuel Boutet (Université Côte d'Azur-GREDEG), « L'idéologie dans les jeux vidéo ».

17h45 — Fin des discussions

Contact : Marc.Marti@univ-cotedazur.fr