



1ER COLLOQUE GAME EVOLUTION : MANAGEMENT ET PÉDAGOGIE LUDIQUE

2 THÉMATIQUES

- Apprentissage et pédagogie ludique
- Réalité virtuelle et sport électronique

10 INTERVENANTS

2 TABLES RONDES

REFLEXION AUTOUR DU JEU COMME OBJET D'ÉTUDE

JEU VIDÉO - SERIOUS GAME - JEU DE SOCIÉTÉ - JEU DE RÔLE - ESCAPE ROOM
SPORT ÉLECTRONIQUE - RÉALITÉ VIRTUELLE

APPRENTISSAGE ET PÉDAGOGIE LUDIQUE

- ▶ Utiliser des jeux lors d'un cours ou d'une formation
- ▶ Détourner des jeux de société existant pour animer un cours
- ▶ Créer des jeux -avec les étudiants- pour rendre un cours ludique
- ▶ Apprendre grâce au jeu des notions complexes
- ▶ Favoriser les échanges et l'interaction grâce au jeu entre les étudiants

RÉALITÉ VIRTUELLE ET SPORT ÉLECTRONIQUE

- ▶ Saisir les enjeux économiques pour les entreprises et les institutions
- ▶ Comprendre l'économie et la gestion autour de ces secteurs
- ▶ Découvrir les nouveaux métiers créés pour les entreprises
- ▶ Comparer le sport traditionnel avec le sport électronique
- ▶ Encadrer la professionnalisation des sportifs et des acteurs

INSCRIPTION OBLIGATOIRE ET GRATUITE SUR : [HTTP://WWW.MRM-RECHERCHE.FR](http://www.mrm-recherche.fr)

1ER COLLOQUE GAME EVOLUTION : MANAGEMENT ET PÉDAGOGIE LUDIQUE

PROGRAMME

- ▶ 8h45-9h00 : Arrivée des participants
- ▶ 9h00-9h10 : Discours d'ouverture par le Président de l'Université de Montpellier, Philippe Augé
- ▶ 9h10-9h15 : Introduction du Colloque Game Evolution
- ▶ 9h15-11h00 : Présentations des intervenants - Thème : « Apprentissage et Pédagogie Ludique »
 - Guillaume Benoit - Professeur en Game Design (Ecole ArtFx)
« Pédagogie ludique : apprendre par et grâce au jeu »
 - Philippe Cohard - MCF - Laboratoire MRM (Université de Montpellier)
« Apprentissage et serious game »
 - Damien Djaouti - MCF - Laboratoire LIRDEF (Université de Montpellier)
« Serious Game, MOOC et apprentissage »
 - Geoffroy Lesage - MCF - Laboratoire IEM (Université de Montpellier)
« Tentatives de pédagogie innovante en Génie Chimique à l'IUT de Chimie : tableaux tournants, escape game, CATS... »
 - Romain Vincent - Enseignant en Histoire-Géographie (Collège de l'Europe, Chelles)
« La posture de l'enseignant pendant une séance ludique »
- ▶ 11h00-11h20 : Pause
- ▶ 11h20-12h30 : Table Ronde « Apprentissage et Pédagogie Ludique »
 - Présidée par : Christophe Fournier - PR - Laboratoire MRM (Université de Montpellier)
 - Avec : Guillaume Benoit, Philippe Cohard, Damien Djaouti, Geoffroy Lesage et Romain Vincent
- ▶ 12h30-14h00 : Déjeuner libre
- ▶ 14h00-15h45 : Présentations des intervenants sur « Réalité Virtuelle et Sport Electronique »
 - Nicolas Besombes - Chercheur Post-Doctoral - Laboratoire SEP (INSEP / Université Paris Descartes)
« Comparaison entre sport et eSport, et raisons de pratique du jeu vidéo compétitif »
 - Rémi Laulin - Co-Gérant et Co-Fondateur (Meltdown Montpellier)
« Les bars : un lien direct entre la communauté et l'eSport ? »
 - François Le Brun - Commentateur eSport et Joueur eSport (Alias « Fauster »)
« Le métier de commentateur eSport : entre divertissement et performance sportive »
 - Samuel Vansyngel - Etudiant M2 Sciences du Jeu et Manager d'Equipe eSport (Université Paris 13)
« Des conflits particuliers aux luttes de pouvoirs : comment France-Esport redéfinit les enjeux de l'espace eSportif en France »
 - Adrien Vert - Co-Gérant et Co-Fondateur (Gear Prod)
« Immersion, un autre point de vue »
- ▶ 15h45-16h00 : Pause
- ▶ 16h00-17h15 : Table Ronde « Réalité Virtuelle et Sport Electronique »
 - Présidée par : Antoine Chollet - MCF - Laboratoire MRM (Université de Montpellier)
 - Avec : Nicolas Besombes, Rémi Laulin, François Le Brun, Samuel Vansyngel et Adrien Vert
- ▶ 17h15-17h25 : Discours de Guillaume Jamet, Vice-Président (Association Push Start)
- ▶ 17h25-17h30 : Clôture du Colloque Game Evolution

INTERVENANTS



GUILLAUME
BENOIT

NICOLAS
BESOMBES

PHILIPPE
COHARD

DAMIEN
DJAOUTI

RÉMI
LAULIN

FRANÇOIS
LE BRUN

GEOFFROY
LESAGE

SAMUEL
VANSYNGEL

ROMAIN
VINCENT

ADRIEN
VERT

INVITÉS DU COLLOQUE



PHILIPPE
AUGÉ



GUILLAUME
JAMET

PRÉSIDENTS DES TABLES RONDES



CHRISTOPHE
FOURNIER



ANTOINE
CHOLLET

- ▶ RESPONSABLE DE L'ÉVÈNEMENT : ANTOINE CHOLLET
- ▶ RESPONSABLE ADMINISTRATIVE : MARIE-LAURE WEBER
- ▶ CONTACT : ANTOINE.CHOLLET@UMONTPELLIER.FR