



## 2ÈME COLLOQUE GAME EVOLUTION : MANAGEMENT ET PÉDAGOGIE LUDIQUE

### 2 THÉMATIQUES

- Apprentissage et pédagogie ludique
- Réalité virtuelle et sport électronique

10 COMMUNICATIONS ←  
→ 4 SESSIONS THÉMATIQUES

### 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)**

# 2ÈME 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
- ▶ 9h10-9h20 : Discours de bienvenue par Anne-Sophie Cases pour l'IAE de Montpellier
- ▶ 9h20-9h30 : Introduction du Colloque Game Évolution
- ▶ 9h30-11h00 : Session n°1 : « Apprentissage et Serious Games »
  - Mériem El Mansouri et Vincent Marianini (*Université Nice Sophia Antipolis*)  
« Apprentissage de compétences sur la nutrition avec le serious game A table ! : retour d'expérience »
  - Audrey de Ceglie (*Université de Toulouse III – Paul Sabatier*)  
« Un regard genré des serious games sportifs »
  - Carlos Bohorquez (*Université de Strasbourg / My-Serious-Game*)  
« Déploiement d'une méthode générique dans la conception des environnements informatiques d'apprentissage à l'aide de l'outil créateur et collaboratif "ALO" »
- ▶ 11h00-11h30 : Pause
- ▶ 11h30-12h30 : Session n°2 : « Apprentissage et Pédagogie Ludique »
  - Wolfgang Daussy (*Institution Jean-Paul II - Académie de Rouen*)  
« Tâche Finale - Directions of the Necrodancer : Réagir et Dialoguer, Communiquer et Survivre »
  - Philippe Lépinard (*Université Paris-Est Créteil Val-de-Marne*)  
« Blocs Minecraft et briques LEGO : complémentarité de techniques ludopédagogiques pour la co-construction de connaissances en management »
- ▶ 12h30-14h20 : Déjeuner libre
- ▶ 14h20-14h30 : Introduction des sessions de l'après-midi
- ▶ 14h30-16h00 : Session n°3 : « Réflexions sur l'esport (partie 1) »
  - Axel Bérard (*Université Jean Moulin Lyon III / EM Lyon Business School*)  
« Dynamiques d'équipes et esport - une revue de la littérature existante »
  - William Mader et Gaylor Rabu (*Université d'Aix-Marseille*)  
« L'évolution des formations sportives - la place de l'enseignement du Droit »
  - Geoffroy Brunaux (*Université de Reims-Champagne-Ardenne*)  
« Le eSport est-il un sport ? »
- ▶ 16h00-16h30 : Pause
- ▶ 16h30-17h30 : Session n°4 : « Réflexions sur l'esport (partie 2) / Réalité Virtuelle »
  - Renaud Allamano-Kessler et Anne Mione (*Université de Montpellier*)  
« L'E-Sport modifie-t-il les standards de genre »
  - Jean-Daniel Taupiac (*Université de Montpellier / Capgemini*)  
« Outil de formation aux compétences sociales en Réalité Virtuelle »
- ▶ 17h30-17h45 : Discours de Benjamin Dimanche, Président (*Association Push Start*)
- ▶ 17h45-18h00 : Discours de Boris Bergerot - Co-Founder & President (*Stakrn*)
- ▶ 18h00 : Clôture du Colloque Game Évolution

## INFORMATIONS

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



RÉAGISSEZ  
EN DIRECT

#GAMEVO2018