

Les objets numériques : création et consommation

Colloque scientifique Ludovia 2014

=====

AMRANI Amira

[L'influence de l'orthographe dans les objets numériques sur des publics scolaires de Français Langue Etrangère](#)

ARMAND Edwige, RABIN Julien

[Activité créatrice du spectateur dans les dispositifs d'art numérique : entre potentialité et occurrence](#)

BARNABE Fanny

[Le speedrun : pratique compétitive, ludique ou créative ? Trajectoire d'un détournement de jeu vidéo institué en nouveau game](#)

BERNARD Olivia

[Les blogs de la jeunesse francophone : stratégies discursives et pratiques communicationnelles](#)

CARRASCO Silviano

[Marques du récit dans les jeux vidéo : invariants narratologiques ou invariants anthropologiques ?](#)

DEVAUCHELLE Bruno, CHAINTRIER Pauline

[Le projet TED, une tablette scolaire, la conception comme appropriation](#)

DJILE Dagbo Valère

[Communication, TIC et Usages des jeux vidéo au sein des familles ivoiriennes \(Abidjan\): Quels enjeux éducatifs pour les enfants de moins de 15 ans ?](#)

DUMOUCHEL Suzanne

[Usages publics des textes numériques](#)

EPSTEIN Muriel, BEAUCHAMPS Margot

[TransiMOOC : De la consommation vers la création ou Comment le numérique peut participer au renouveau des pédagogies actives ?](#)

FOURMENTRAUX Jean-Paul

[OEuvres et média praticables : la médiation des arts numériques](#)

GOBERT Thierry

[Consécration : la recherche de l'originalité en consommant comme illusion de compétence](#)

IBRAHIM Maha, ALAVA Séraphin

[Les images connectées : enjeux éducatifs des nouvelles pratiques médiatiques des jeunes.](#)

JUNGER-AGHABABAIE Mona

[Créations d'identité numérique à travers des photos de type selfies](#)

LAVIGNE Michel

[Les jeux vidéo, entre création et consommation.](#)

MOKHTAR-BELMONTE Nadège

[Création et conception d'un serious game : le cas Termitia](#)

PAILLARD Célio

[De la consommation à la création : l'interprétation](#)

POTIER Victor

[De la machine-outil au cercle magique : consommation d'un mode d'apprentissage négocié. Le cas de Mecagenius.](#)

VAYRE Jean-Sébastien

[Comment coproduisons-nous notre environnement numérique marchand ?](#)

Communication, TIC et Usages des jeux vidéo au sein des familles [\[1\]](#) ivoiriennes (Abidjan):
Quels enjeux éducatifs pour les enfants
de moins de 15 ans ?

[\[1\]](#) Selon le Petit Robert de la Française (2007), la notion de « famille » est définie comme un :

«Ensemble de personnes apparentées».