

LUDOVIA 2008 – PRE-PROGRAMME DU COLLOQUE SCIENTIFIQUE

27/29 août 2008 - Ax-les-thermes - Ariège

Mercredi 27 août

Session d'ouverture	
MATIN	10h45 Ouverture par les Présidents Jean-Pierre JESSEL et Patrick MPONDO-DICKA
	11h00 Conférence - SAUVE Louise : Concevoir des jeux éducatifs en ligne : un atout pédagogique pour les enseignants
	11h30 Patrick MPONDO-DICKA : Approche sémiotique de la notion de "grand public": l'exemple de l'évolution du logiciel iMovie d'Apple

Thématique : création, art, écriture	
APRES-MIDI	14h00 Conférence - BARSALO René : Espaces branchés : la prochaine frontière IP ?
	14h30 AUBERT Olivier : Advène, une plate-forme ouverte pour la construction d'hypervidéos
	15h00 MORIN Rudy : Interfaces gestuelles « De la fabrication des dispositifs à la redéfinition des paradigmes d'interaction »
	15h30 LAVIGNE Michel : Création numérique : tous artistes ?
	16h00 Pause
	16h30 HONNORAT Julien : Que « réserve » la modélisation informatique au modelage de l'œuvre ?
	17h00 HOFFMANN Carole : Œuvre éclatée, œuvre participative
	17h30 LAMBERT Xavier : L'espace de l'œuvre : De l'objet synoptique à l'objet systémique

Soirée	Conférence débat (animée par Michel Lavigne) : Colloques scientifiques Ludovia, bilan et perspectives
--------	---

Jeudi 28 août

Thématique : jeu vidéo	
MATIN	10h00 Sébastien Genvo : Comprendre les différentes formes du « faire soi-même » dans les jeux vidéo
	10h30 ALVAREZ Julian & DJAOUTI Damien : Faites vos jeux - Réflexions sur la portée des outils de création vidéoludiques
	11h00 BONENFANT Maude : « Faire soi-même » les jeux vidéo : des cas d'appropriation produits par la communauté des joueurs
	11h30 LIVET Andréas : Utopia, un logiciel de conception libre et innovant
	12h00 NOY Claire - SERDANE Thierry : Ductilité des espaces créatifs dans le domaine des jeux vidéos

Jeudi 28 août

Thématique : usages et culture		
APRES-MIDI	14h00	<i>Conférence - RIEDER Bernhard : Entre communauté et marché : une discussion de la culture participative à l'exemple de Google Maps</i>
	14h30	PIGNIER Nicole : Le web 2.0 apporte-t-il une nouvelle forme de pensée culturelle ?
	15h00	MESSIN Audrey : L'usage d'Internet par les jeunes adultes : quelles compétences ?
	15h30	GEORGES Fanny : Modèle de la présentation de soi: l'hexis numérique
	16h00	Pause
	16h30	GOBERT Thierry : Consommer pour créer, créer en consommant : la consécration
	17h00	SOUMAGNAC Karel : Blogs et fils RSS sur l'Internet littéraire, favoriser l'écriture de l'utilisateur pour capitaliser et diffuser l'information
	17h30	VALENTIN Jérémie : La géographie 2.0
	18h00	PEYRON David : Culture geek et participation en ligne : continuités, formes nouvelles, et rapport à l'industrie culturelle.

Vendredi 29 août

Thématique : do it yourself, éducation, apprentissages		
MATIN	9h30	<i>Conférence - Catherine KELLNER : Utiliser les potentialités du multimédia interactif</i>
	10h00	VASSILEVA Biliana : Do it yourself: apprendre à danser avec le CD Rom Improvisation Technologies
	10h30	JACOMINO Baptiste : Approche critique du « do it yourself » : pour un e-learning qui ne sacrifie pas la présence pédagogique
	11h00	DRECHSLER Michèle : Wikipédia, une encyclopédie à intégrer à l'Ecole ? Avec quels usages et quels projets ?
	11h30	CLARO Louis- François : Entre visible et invisible : un dispositif mobile d'observation des usages du multimédia à l'école.
	12h00	MURATET Mathieu - VIALLET Fabienne : Apprentissage de la programmation à l'aide d'un jeu sérieux