

LUDOVIA 2006 - PROGRAMME DU COLLOQUE SCIENTIFIQUE

Mercredi 5 juillet

MATIN	10h00	Ouverture par les Présidents Jean-Pierre JESSEL et Patrick MPONDO-DICKA
	Thématique introductive : figures de l'immersion	
	10h20	SIABATO Manuel - <i>Immersion et Interface</i>
	10h40	SERDANE Thierry - <i>Immersion, tension téléologique et émergence de sens</i>
	11h00	GEORGES Fanny - <i>Immersion et métaphore de l'intériorité</i>
	11h20	LOUCHART Sandy, AYLETT Ruth, PAIVA Ana - <i>Articulating interactive educational content in the VICTEC and ECIRCUS projects</i>
	11h40	discussion

APRS-MIDI	Thématique : création, art, écriture et immersion		
	14h00	BOOTZ Philippe - <i>Le lecteur capturé</i>	
	14h20	LAVIGNE Michel - <i>Immersion picturale</i>	
	14h40	LAVAUD Sophie - <i>La quête de l'immersion pour une fonction heuristique et pédagogique de sensibilisation à des œuvres d'art</i>	
		15h00	discussion
		15h20	pause
		15h40	GHASSEMPOURI Rashid - <i>Upstream, conception d'un projet immersif</i>
		16h00	DI CROSTA Marida - <i>Immersion, fiction et interactivité : les interfaces narratives</i>
		16h20	VECHER Elizabeth, MABILLOT Vincent - <i>Les mises en jeu : Parcours entre le quotidien et l'imaginaire</i>
		16h40	MORIN Rudy - <i>Art numérique et systèmes multimodaux, entre art et science</i>
		17h00	discussion

LUDOVIA 2006 - PROGRAMME DU COLLOQUE SCIENTIFIQUE

Jeudi 6 juillet

MATIN	Thématique : enjeux scénaristiques des jeux vidéos	
	9h00	Conférence : Marc CAVAZZA - <i>Storytelling</i>
	9h40	discussion
	10h00	ALVAREZ Julian, DJAOUTI Damien, GHASSEMPOURI Rachid - <i>Étude et classification des ludiciels via leur interactivité</i>
	10h20	AMATO Etienne Armand - <i>Téléprésence immersive et engagement ludique</i>
	10h40	GENVO Sébastien - <i>Les conditions de validité de l'immersion vidéoludique : pour une approche descriptive des marqueurs pragmatiques de la jouabilité</i>
	11h00	discussion
	11h20	pause
	Thématique : sociabilisation, adaptation	
	11h40	MICHEL Christine, BOBILIER Marc Eric, COHEN MONTANDREAU Véronique, TARPIN BERNARD Franck - <i>Immersion de la personne âgée en maison de retraite</i>
12h00	SEHABA Karim, ESTRAILLIER Pascal - <i>L'exécution adaptative des jeux éducatifs pour des enfants autistes</i>	
12h20	discussion	
APRÈS-MIDI	Thématique : usages des jeux vidéos et ludo-éducatifs	
	14h00	Conférence : Stéphane BURA - <i>La communication dans les jeux vidéo</i>
	14h45	discussion
	15h00	KELLNER Catherine - <i>Le prétendu jeu des logiciels ludo-éducatifs</i>
	15h20	STENGER Thomas, RAMPNOUX Olivier, DE LA VILLE Inès - <i>Interaction et interactivité dans les jeux et jouets ludo éducatifs</i>
	15h40	PIGNIER Nicole - <i>Le temps de l'immersion dans les jeux multimédias consacrés aux espaces naturels. Témoignage d'une collaboration chercheur / professionnels</i>
	16h00	pause
	16h15	MABILLOT Vincent - <i>Immersion dans la bulle ludique où comment les passages se créent</i>
	16h35	MPONDO-DICKA Patrick - <i>Oz'One, un dispositif multimédia interactif et immersif</i>
	16h55	discussion
17h15	Communication scientifique ouverte : RAMPNOUX Olivier, ALVAREZ Julian - <i>Edumarket Game : Communiquer par le jeu vidéo</i>	

LUDOVIA 2006 - PROGRAMME DU COLLOQUE SCIENTIFIQUE

Vendredi 7 juillet

Thématique : éducation, apprentissages	
MATIN	9h20 LOMBARDO Evelyne - <i>L'immersion au sein d'un environnement virtuel permet-elle l'augmentation de la capacité de la mémoire à long terme dans les apprentissages ?</i>
	9h40 ROMERO Margarida - <i>Immersion et sentiment de coprésence dans les environnements collaboratifs virtuels</i>
	10h00 BERNARD François-Xavier - <i>Les logiciels de simulation pour enfants comme outils d'acquisition de connaissances</i>
	10h20 <i>discussion</i>
	10h40 <i>pause</i>
	11h00 RABY Carole - <i>Utilisation pédagogique des technologies de l'information et de la communication (TIC) : Portrait de la situation québécoise et étude de sept cas d'exemplarité</i>
	11h20 PELLERIN Gloria - <i>Tenir compte des fonctions des technologies de l'information et de la communication (TIC) et de la motivation en contexte scolaire dans la planification d'une activité intégrant l'utilisation des TIC : une préoccupation essentielle à la réussite des élèves.</i>
	11h40 <i>discussion</i>

Thématique : immersion en réseau	
APRS-MIDI	14h00 TROUILHET Sylvie, PECATTE Jean-Marie, SINGER Nicolas - <i>L'immersion : une approche informatique par analyse du parcours des utilisateurs</i>
	14h30 CAPUS Laurence, SANZA Cédric - <i>Un compagnon virtuel pour l'apprentissage en ligne</i>
	15h00 BERRY Vincent - <i>Immersion dans un monde virtuel online : jeu, communauté et apprentissage</i>
	15h20 <i>discussion</i>
	15h40 <i>pause</i>
	17h15 Table ronde : enjeux de l'immersion pour l'entreprise et la recherche Catherine GADON, Jean-Pierre JESSEL, Patrick MPONDO-DICKA, Stéphane Bura, Marc CAVAZZA