

## Jeu vidéo, ludification, mécaniques et apprentissages

---

**Lieu : Campus Georges Méliès, 214 av. Francis Tonner, Cannes**

**Amphithéâtre 66 (1<sup>er</sup> étage)**

**Mercredi 14 septembre 2022**

**14h15 — Présentation de l'atelier**

**14h30** — Conférence d'ouverture : Fanny Barnabé (Université de Liège, Epitech Paris) — « Les tutoriels dans le jeu vidéo ».

**15h20** — Poster : Lana Maldonado (Université Côte d'Azur, doctorante LIRCES, contrat IDEX-CREATES) — « L'utilisation des jeux vidéo comme outil pédagogique à travers l'engagement narratif : étude de cas »

**16h** : Pause

**16h20** — Pierre Kornprosb (INRIA-BIOVISION), Marc Marti (Université Côte d'Azur-LIRCES) « La DMLA : des mécaniques d'adaptation en santé aux mécaniques ludiques ».

**16h40** — Quentin Garnier, Ludivine Martin, Léo Riba (Université Côte d'Azur, MAJIC-CREATES) — « *La forêt de Brocéliande*. Concevoir et développer un jeu vidéo en réalité virtuelle destiné aux personnes souffrant de dégénérescence maculaire liée à l'âge ».

**17h** — Manuel Boutet (Université Côte d'Azur-GREDEG), « L'idéologie dans les jeux vidéo ».

**17h45** — Fin des discussions

Contact : [Marc.Marti@univ-cotedazur.fr](mailto:Marc.Marti@univ-cotedazur.fr)