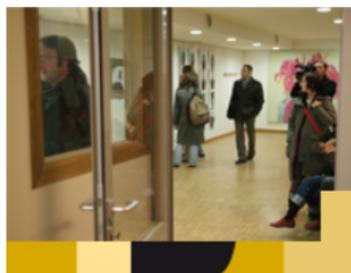


A museum gallery with a grid of busts and digital displays. The room has a wooden floor and a ceiling with skylights. In the background, there is a staircase and a large window. The busts are arranged in a grid on the right wall. In the foreground, there are several digital displays on stands, one of which shows a map. A person is blurred in the foreground, looking at the displays.

Jeux et Traces numériques d'interaction

Une confrontation des approches



Accueil > ENS de Lyon > Actualités > Tout l'agenda > Agenda IFÉ



Séminaire Jeux et Traces numériques d'interaction

PUBLIER UN ÉVÉNEMENT

Si vous avez un login et un mot de passe ENS de Lyon vous pouvez publier vos annonces dans l'agenda du site.
Cliquez-ici pour accéder à l'interface de saisie en intranet

Zoom

Tout l'agenda

Agenda IFÉ

■ séminaire-atelier

le 16 avril 2014
9h30-16h30

Lieu(x) :

Site Ferdinand Buisson - 19 allée de Fontenay
salle de conférences



Comité scientifique : Philippe Daubias (ENSL), Valérie Emin (ENSL), Elise Lavoué (LIRIS), Vanda Luengo (LIG), Jean-Charles Marty (LIRIS), Kristine Lund (CNRS-ICAR), Eric Sanchez (ENSL) Karim Sehaba (LIRIS), Audrey Serna (LIRIS)

- « Le projet concerne la mise en place d'un cycle d'événements bisannuels se présentant sous la forme de l'alternance entre des séminaires et des ateliers, de portée internationale, sur les questions de **conception et d'analyse d'usage des jeux épistémiques numériques, en particulier la problématique des traces d'interaction des utilisateurs**. Porté par un consortium d'équipes pluridisciplinaire (SHS et informatique) et le Pôle de compétitivité Imaginove, ce cycle d'événements vise à **fédérer une communauté scientifique et à renforcer les liens entre le monde académique et les entreprises du secteur**. La demande de subvention concerne la mise en place des moyens de diffusion pour la première année de fonctionnement. »

Séminaire Jeux et Traces numériques d'interaction

Une confrontation des approches

- Ce séminaire-atelier est destinée à permettre la confrontation de différentes méthodologies basées sur l'exploitation de traces numériques d'interaction . Des équipes de recherche impliquées dans la collecte et l'analyse des traces numériques d'interaction seint amenées à utiliser leurs outils de traitement et d'analyse sur un corpus de traces brutes.
- - Qu'est-ce qu'une trace numérique d'interaction dans le cadre des jeux numériques ?
 - Comment les recueillir ? Avec quels outils ?
 - Quels indicateurs utiliser pour les analyser ? Quels outils d'analyse utiliser ?
 - A quelles fins conduire ce recueil et ces analyses ?



Programme – matin

- **Conférences plénières 9h30-11h30**
 - **Epistemic Network Analysis**
[DW Shaffer](#) (U. Madison-Wisconsin)
 - **La notion de "trace" dans l'analyse d'interaction multimodale en situation de jeux vidéo multi-joueurs : une approche conversationnaliste.**
[Isabel Colon de Carvajal](#) (ICAR)
- **Présentation des ateliers de l'après-midi : 11h30-12h**
- ***Repas***

Programme – après midi

- **Ateliers en parallèle : 13h30-15h30**
- **Atelier 1 - Analyse des traces d'un jeu, élaboration d'indicateurs relatifs aux niveaux d'appropriation**
- **Atelier 2 - Traces modélisées : de la théorie à la pratique**

Tout est là...

- <http://eductive.ens-lyon.fr/EducTice/ressources/seminaires/jeu-et-traces>
- <http://goo.gl/rFTgx4>

An Incubator for the Design of Digital Epistemic Games

JENNO.lab

Apprentissage avec les jeux
épistémiques numériques
Usages-Technologies-Méthodologies
ANR Apprentissages Edition 2013

Agence Nationale de la Recherche
ANR



eric.sanchez@ens-lyon.fr

