

Date	mercredi 05.06.24
Thème	Théorie et pratique du Game design
09:00-09:15	Accueil
09:15-10:15	Présentation de jeux de médiation par leurs concepteurs et conceptrices
10:15-10:30	PAUSE
10:30-12:00	Test des jeux et échanges avec leurs concepteurs et conceptrices
12:00-13:30	REPAS
13:30-14:30	Atelier de game design (Sandro Dall'Aglio)
14:30-14:45	PAUSE
14:45-16:45	Présentation et enjeux d'un game design document (David Javet)
16:45-17:30	Echanges et consignes
Dès 17:30	Activités de mise en réseau
Dès 19:00	

Date	jeudi 06.06.24
Thème	Théorie et pratique du développement de jeu vidéo
09:00-09:15	Café d'accueil
09:15-10:15	Conférence de Stéphanie Mader sur les enjeux du Game Design dans le jeu vidéo
10:15-10:30	PAUSE
10:30-12:00	Atelier de Marion Bareil sur le développement avec Twine ou Bitsy
12:00-13:30	REPAS
13:30-14:30	Laboratoire de réécriture de jeu vidéo (Isaac Pante)
14:30-14:45	PAUSE
14:45-16:45	Présentation et enjeux du QA (Mélissa Corboz)
16:45-17:30	Echanges et consignes
Dès 17:30	Activités de mise en réseau
Dès 19:00	Social Dinner

Date	vendredi 07.06.24
Thème	Théorie et enjeux de la médiation scientifique au travers de dispositifs ludiques
09:00-09:15	Café d'accueil
09:15-10:00	Etudes de cas de médiation (Atelier Sémaphore)
10:00-10:15	PAUSE
10:15-11:00	Etudes de cas de médiation (TaDaa Studio)
11:00-11:15	PAUSE
11:15-12:00	Evaluation de l'efficacité de la médiation (Gilbert Greub)
12:00-13:30	REPAS & transfert au MSJ
13:30-14:30	Présentation des enjeux de la médiation par Selim Krichane et visite du MSJ
14:30-14:45	PAUSE
14:45-16:45	Échanges conclusifs, feedback des participant-e-s, rappel des consignes en vue des deux demi-journées
16:45-17:00	Echanges et consignes

Date	À définir avec les participant-e-s	À définir avec les participant-e-s
Thème	Demi-journée <i>game design document</i> (en ligne)	Demi-journée prototype (en ligne)
09:00-09:15	Introduction et annonce du déroulement	Introduction et annonce du déroulement
09:15-10:15	Présentation des <i>game design documents</i> et commentaires	Présentation des prototypes et commentaires
10:15-10:30	PAUSE	PAUSE
10:30-11:30	Présentation des <i>game design documents</i> et commentaires	Présentation des prototypes et commentaires
10:30-10:45	PAUSE	PAUSE
11:45-12:00	Consignes pour la prochaine étape	Délivrance des crédits et consignes de remédiation