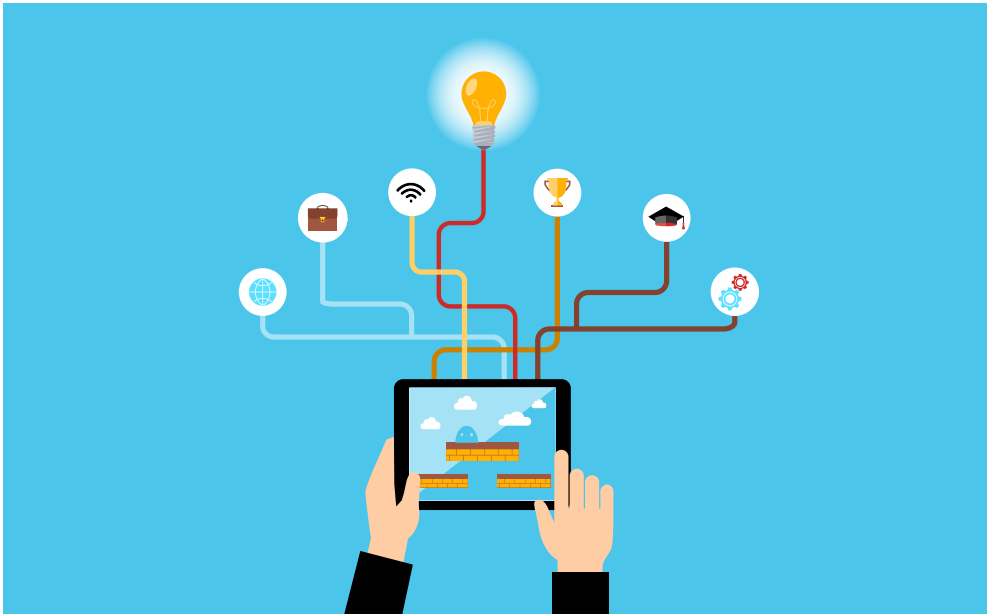


F	O	R	U	M									
I	N	N	O	V	A	T	I	O	N				
&		C	O	M	P	É	T	E	N	C	E	S	

GAMIFICATION ET DIGITAL LEARNING : DES PISTES POUR LE DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES

29 JUIN 2017

PROGRAMME



8H30 - 9H00 : Café de bienvenue

O U V E R T U R E D E L A J O U R N É E

9H00 - 9H30 : Mot d'accueil

Laurie SCHAEFFER-LIESS, Responsable Ressources Humaines, Hager
Paul-Antoine HERVIEUX, Vice-Président délégué Recherche, Unistra
Jean-Albert FOFFANO, Coordinateur Territorial du Numérique Éducatif,
Réseau Canopé Grand Est

T A L K S H O W

9H30 - 10H15 : Serious game et Gamification, enjeux et perspectives

Speaker : Laetitia JACOB, doctorante en sciences de l'éducation, LISEC

Sébastien ALLAIN, Consultant - Chercheur, PhD

Yves DAMBACH, PDG, KTM Advance

Avec le témoignage de Guillaume EBELMANN, WhiteQuest

10H15 - 10H30 : Rafraîchissements

10H30 - 10H45 : Jeu

Innov'action pédagogique

10H45 - 11H00 : Pitch

Ma recherche en 180 secondes



A T E L I E R S I N T E R A C T I F S

11H00 - 12H00 : Immersion & Découvertes

- Lab Hager
- Force Field
- Conduite du changement ou formation ?
- Coaching digital
- Des *escape games* pour renforcer la cohésion d'équipe
- Améliorer votre leadership grâce aux jeux sérieux
- Visite en réalité augmentée du Louvain Learning Lab
- L'encre numérique : usage en présentiel et en digital learning

12H00 - 12H15 : Pitch

Ma recherche en 180 secondes

Buffet déjeunatoire

12H15 - 13H30 : Posters & Démonstrations

D É B A T

13H30 - 15H00 : Apprenons de nos succès et de nos échecs !

Animatrice : Najoua MOHIB, Responsable du Master CFT, Unistra

Stéphane BECKER, Président, Alsace Digitale

Elisabeth HILD, Learning and Development manager, Biomérieux

Pierre LEFORT, Directeur des opérations, Demos

Pascale REEB, Spécialiste Formation, Lilly France

Pierre TELLIER, Maître de conférences en informatique, ENSIIE

Marc TRESTINI, Maître de conférences HDR en sciences de l'information et de la communication, LISEC

S É A N C E D E C L Ô T U R E

15H00 - 15H15 : Bilan et perspectives

Maria DENAMI, Chercheure associée et experte pédagogique, LISEC/WhiteQuest

Christelle POULAIN-CHAIGNE, Directrice, Atelier Canopé 67

15H15 - 15H45 : Goûter gourmand

L'IDÉE EN BRIEF

Le Forum « **Innovation & Compétences** » est un espace de rencontre, qui a pour ambition de décroiser et de rapprocher les institutions académiques et les entreprises. C'est l'occasion de réunir des acteurs, tous horizons confondus : professionnels de la recherche, de l'éducation, de la formation professionnelle et des ressources humaines pour échanger et anticiper ensemble les défis présents et à venir.

Le thème de l'édition 2017 est **Gamification et Digital Learning**.

Cet événement est co-organisé par le Master Conception, Formation, Technologie – Université de Strasbourg et le groupe Hager avec le soutien du réseau Canopé Grand Est.

Prenez le temps de prendre du recul, de partager et de découvrir de nouvelles pratiques pour repartir plus riche d'idées à mettre en place !

 [#foruminnovcomp2017](https://twitter.com/foruminnovcomp2017)

 info@foruminnovcomp.com

 Hager Forum
Site d'Obernai
132 bd de l'Europe

Formation Continue

Université de Strasbourg



ALSACEDIGITALE
Compétences numériques pour tous



Lilly



hagergroup 



 WHITEQUEST
PROFESSEUR, ENSEIGNANT, ÉLÈVE

 demos
Learning is changing®

 MGEL
MAGNÉTISME ÉNERGIE



RED KIWI

 ensiie
L'École nationale supérieure d'Informatique pour l'Alsace et l'Europe