



Université
de Toulouse

CREATION DU SERIOUS GAME RESEARCH NETWORK

Le **Serious Game Research Network, Groupement d'Intérêt Scientifique (GIS)** créé au sein de l'Université de Toulouse, a officiellement lancé son activité lors de son premier comité directeur du 6 mai 2013.

Prolongement d'une première vague d'initiatives en matière de jeux sérieux, il fédère aujourd'hui les compétences scientifiques et techniques de **11 acteurs de la recherche, de l'innovation et du transfert de technologie** : Université de Toulouse, Centre universitaire Jean-François Champollion, Université Toulouse III Paul Sabatier, Université Toulouse II Le Mirail, Université Toulouse I Capitole, Institut National Polytechnique de Toulouse, Institut National des Sciences appliquées, CNRS, École Nationale de Formation Agronomique, Communauté d'Agglomération de l'Albigeois, la société d'édition de serious games et de e-learning KTM Advance et l'association Ludoscience.

■ Favoriser l'innovation par la complémentarité des compétences et besoins Université/Industrie

Traduction littérale de « serious game », les jeux sérieux représentent une nouvelle vague de technologies logicielles, combinant jeu vidéo et scénario utilitaire en phase avec les modes d'apprentissage de la génération Y. Sur un secteur en pleine croissance – le marché français pourrait atteindre 84 millions d'euros fin 2015 (chiffres IDATE) – le GIS vise à créer un environnement de recherche, développement et diffusion basé sur une collaboration durable entre ses fondateurs. Caractérisé par sa pluridisciplinarité – **informatique, didactique, psychologie, sociologie** - mais aussi par l'association d'universitaires et d'industriels leader sur le marché du serious game, le GIS réunit en effet en son sein toutes les compétences nécessaires à la réalisation de jeux sérieux : **des études amont jusqu'à l'évaluation de l'outil en situation de formation**. Mutualiser les ressources, apporter une réponse innovante aux besoins en formation initiale et en formation pour l'industrie, soutenir des projets de R&D à finalité économique constituent ses finalités opérationnelles.

■ Deux champs d'application ciblés : sciences et techniques et santé

Par l'interactivité qu'il propose et les mécanismes auquel il recourt, le serious game constitue aujourd'hui un excellent outil de formation pour les savoir-faire pratiques. Le génie mécanique et la santé constituent les champs d'action privilégiés du GIS à sa création, avec deux jeux pouvant être cités à titre d'exemple :

- **Mecagenius** : jeu sérieux en ligne pour la promotion de l'image de marque du génie mécanique et la formation sur machine-outil à commande numérique. *Mecagenius a été expérimenté dans une vingtaine d'établissements en Île-de-France et Midi-Pyrénées (Arts et Métiers Paris, INSA Toulouse, lycée Airbus, lycée Rascol, ...), avec le soutien des Conseils Régionaux. Mecagenius fait l'objet d'un concours dont la finale nationale aura lieu au salon du Bourget 2013 avec le soutien des pôles de compétitivité Aerospace Valley et ASTech.*
- **3D VOR** : plateforme de simulation 3D sur Internet pour former et entraîner les professionnels du bloc opératoire à la gestion des risques et à la prévention des événements indésirables graves. *3D VOR, financé dans le cadre des appels à projets Fond Unique Interministériel, sera officiellement lancé en juin 2013.*

Première structure de ce type dans ce domaine, le GIS Serious Game Research Network ambitionne la mise en place d'une plateforme de création et d'évaluation d'outils numériques innovants au service de la qualité de la formation.

CONTACTS PRESSE

Benoît Lacroux, chargé de communication
Centre Universitaire -François Champollion
Mobile : 06 22 24 27 43
email : benoit.lacroux@univ-jfc.fr

Alexandre Lévy, directeur de la communication
Université de Toulouse
Mobile : 06 83 39 30 85
email : alexandre.levy@univ-toulouse.fr



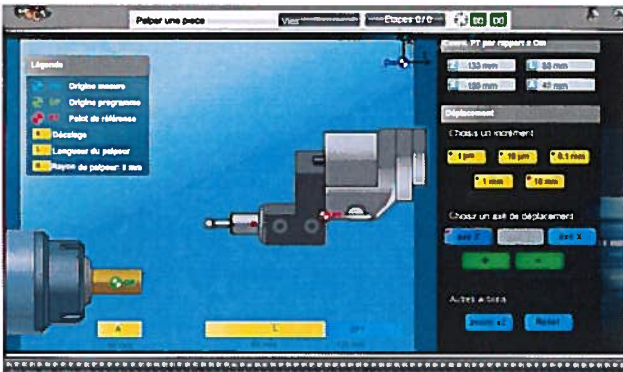
Université
de Toulouse

mercredi 26 juin 2013

www.univ-toulouse.fr

MECAGENIUS

Mecagenius : jeu sérieux (serious game) destiné aux apprentis, élèves et étudiants en formation en génie mécanique.



Utilisé comme catalyseur d'apprentissage, Mecagenius est un **compagnon virtuel d'apprentissage par l'action**. Il permet de découvrir un atelier de fabrication, d'apprendre à usiner des pièces en utilisant des machines-outils à commande numérique (MOCN) et de gérer un projet de fabrication dans un atelier virtuel. Le jeu est disponible en ligne et peut être joué en intégralité ou de façon modulaire en classe.

Né à l'université Champollion, industrialisé par KTM Advance en partenariat avec l'Institut Clément ADER, l'IRIT, l'UMR EFTS, Mecagenius a été retenu parmi les projets présentant un fort potentiel d'innovation technique et d'usage suite à l'appel à projet Serious Games lancé en mai 2009 par le Ministère de l'Economie, des Finances et de l'Industrie dans le cadre du fonds de compétitivité de la DGCIS. Mecagenius est à l'origine de la constitution du Groupement d'Intérêt Scientifique Serious Game Research Network au sein du PRES Université de Toulouse.

Compléments :

<http://mecagenius.univ-jfc.fr/fr>

Mecagenius au salon du Bourget :

Dans le cadre du 50^{ème} Salon International de l'aéronautique et de l'espace du Bourget (21 juin), les stands **des pôles ASTech et Aerospace Valley** ont accueilli la finale du concours Mecagenius, réunissant les meilleurs élèves ayant utilisés le jeu dans leur classe. Deux niveaux d'études ont été représentés, la compétition a désigné un champion par catégorie.

Elle conclut une expérimentation menée courant 2013 auprès de plusieurs centaines d'élèves et étudiants de 25 établissements différents, avec le soutien des Régions Îles de France et Midi-Pyrénées, concourant à valoriser des industries méconnues, des métiers en tension ou encore à accompagner les enseignants dans le nouveau rôle que le déploiement d'outils numérique leur offre.

Les résultats préliminaires sont sans appel: **85% des enseignants** souhaitent continuer à utiliser l'outil et étendre sa pratique; **75% des étudiants** en ont apprécié l'usage et souhaitent le poursuivre parce qu'ils en perçoivent le sens et la valeur pédagogique.

Suite à ces premiers résultats, l'utilisation de Serious Games pour la formation professionnelle s'apprête à franchir un nouveau cap : permettre de nouveaux usages du jeu vidéo pour la formation technique, pour l'apprentissage, mais également offrir de nouveaux outils pour la formation professionnelle.

CONTACTS PRESSE

Benoît Lacroux, chargé de communication
Centre Universitaire -François Champollion
Mobile : 06 22 24 27 43
email : benoit.lacroux@univ-jfc.fr

Alexandre Lévy, directeur de la communication
Université de Toulouse
Mobile : 06 83 39 30 85
email : alexandre.levy@univ-toulouse.fr



Université
de Toulouse

FICHE PRESSE

mercredi 26 juin 2013

www.univ-toulouse.fr

3D VIRTUAL OPERATING ROOM

3D Virtual Operating Room : jeu sérieux de simulation 3D sur Internet pour former et entraîner les professionnels du bloc opératoire à la gestion des risques et à la prévention des événements indésirables graves.



'3D Virtual Operating Room' est un jeu sérieux de simulation, multilingue, accessible en ligne par un navigateur, centré sur la gestion des risques médicaux au bloc opératoire. Lauréat de FUI 12. (2012-2015)

Il met en jeu tous les acteurs de santé intervenant au bloc opératoire; **son originalité est de proposer un entraînement collaboratif** à l'ensemble de ces professionnels du bloc opératoire (anesthésiste, chirurgien, infirmiers, manipulateurs radios, cadre de santé).

Ce jeu permet une mise en situation critique des équipes sans interférer avec la sécurité du patient, de manière à avoir une approche préventive des événements porteurs de risques.

■ **Publics cibles** : professionnels de santé (médicaux et paramédicaux du bloc opératoire) en formation initiale ou continue (privé ou public).

■ **Synergie d'équipes pluridisciplinaires pour un objectif commun :**

Le projet s'appuie (1) sur des équipes de recherche regroupées au sein du Serious Game Research Network, spécialisées dans les domaines de la réalité virtuelle, ergonomie (prise de décision des professionnels médicaux), didactique professionnelle, learning game (Serious Game Research Lab-Université Champollion) ; (2) sur des professionnels du serious game (KTM Advance), des personnages virtuels 3D et de la motion capture (Novamotion); (3) et des professionnels de santé du CHU de Toulouse.

Compléments :

<http://3dvor.univ-jfc.fr/>

CONTACTS PRESSE

Benoît Lacroux, chargé de communication
Centre Universitaire -François Champollion
Mobile : 06 22 24 27 43
email : benoit.lacroux@univ-jfc.fr

Alexandre Lévy, directeur de la communication
Université de Toulouse
Mobile : 06 83 39 30 85
email : alexandre.levy@univ-toulouse.fr

Convention constitutive du groupement d'intérêt scientifique

Serious Game Research Network

Entre

Le Pôle de Recherche et Enseignement Supérieur – Université de Toulouse, Etablissement Public de Coopération Scientifique dont le siège social est 5 rue des Lois 31000 Toulouse CEDEX 4 représenté par son Président, Monsieur Gilbert Casamatta ci-après désigné **Université de Toulouse**

Et

Le Centre Universitaire de Formation et Recherche Jean-François Champollion, Etablissement Public d'Enseignement Supérieur à Caractère Administratif, N° SIRET 19811201300018, dont le siège social est Place de Verdun, 81012 ALBI CEDEX 9, représenté par son Directeur, Monsieur Hervé Pingaud, ci-après désigné par "**CUFR**",

Et

L'Université Toulouse III - Paul Sabatier, Etablissement Public à Caractère Scientifique, Culturel et Professionnel, dont le siège social est 118 route de Narbonne 31062 Toulouse CEDEX 9, représenté par son Président, Monsieur Gilles Fourtanier, ci-après désigné par "**I'UPS**",

Et

L'Université Toulouse 2 Le Mirail, Etablissement Public à Caractère Scientifique, culturel et professionnel, dont le siège social est 5 allées Antonio Machado, BP 34038, 31029 Toulouse CEDEX 4 représenté par son Président, Monsieur Daniel Filatre, ci-après désigné par "**I'UT2**",

Et

L'Université Toulouse 1 Capitole, Etablissement Public à Caractère Scientifique, culturel et professionnel, dont le siège social est 2 rue du Doyen-Gabriel-Marty 31042 Toulouse Cedex 9 représenté par son Président, Monsieur Bruno Sire, ci-après désigné par "**I'UT1**",

Et

L'Institut national Polytechnique de Toulouse, Etablissement Public à Caractère Scientifique, culturel et professionnel, dont le siège social est 6 allée Emile Monso - BP 34038 - 31029 Toulouse cedex 4 représenté par son Président, Monsieur Gilbert Casamatta ci-après désigné par "**I'INP**",

Et

Le Centre National de la Recherche Scientifique délégation de Midi Pyrénées, Etablissement Public à Caractère Scientifique, culturel et professionnel, dont le siège social est 16 avenue Edouard Belin 31055 Toulouse Cedex 4
représenté par son Délégué Régional, Monsieur Patrick Mounaud,
ci-après désigné par "CNRS",

Et

L'Ecole Nationale de Formation Agronomique, Etablissement Public à Caractère administratif, dont le siège social est 2 route de Narbonne BP 22687 31326 Castanet Tolosan cedex représenté par son Directeur, Monsieur Michel Bascle
ci-après désigné par "l'ENFA",

Et

La Communauté d'Agglomération de l'Albigeois

dont le siège social est C2A, Parc François Mitterrand, 81160 Saint Juéry
représenté par Madame Stéphanie Guiraud-Chaumeil, Vice-Présidente,
ci-après désignée " **Technopole C2A**",

En cas de création postérieure à la signature de la convention, la technopole albigeoise, représentée par son(a) Président(e), sera automatiquement substituée à la C2A, à compter de la date de sa création

Et

KTM-Advance, Société Anonyme, N° SIRET 39944467800011, dont le siège social est 15 Rue Jacques Kable, 75018 PARIS
représenté par Monsieur Yves Dambach, Président Directeur Général
ci-après désigné " **KTM** ".

Et

LUDOSCIENCE, Association loi 1901, dont le siège est 62 Rue de Fondeville, 31000 TOULOUSE
représentée par Monsieur Julian Alvarez, Président
ci-après désigné " **LUDOSCIENCE** ".

Ci-après désignés individuellement " Partie " et ensemble " Parties ".

Préambule

Les jeux sérieux, traduction brutale du terme familier en langue anglaise de « serious games » constituent une nouvelle vague de technologies logicielles. En 2009, ils ne représentaient en France qu'un marché mineur d'une dizaine de millions d'euros, mais dépassaient déjà les sept milliards d'euros à l'échelle mondiale. Toutes les prévisions économiques relatives à cette technologie tablent sur un secteur viable, en pleine croissance avec des progressions à deux chiffres pour au minimum les cinq années à venir.

La fragmentation et le relatif isolement des acteurs publics et privés nationaux d'ores et déjà positionnés sur ce secteur émergeant ne permettent pas, à ce jour, d'offrir une gamme de produits adaptés à des besoins multiples et qui puisse être qualifiée de compétitive à l'échelle internationale. Des premiers partenariats, favorisés par des soutiens financiers publics se sont construits et ont fait se cristalliser des groupes de compétences. Ce potentiel nouveau a produit une vague de résultats fruits de projets collaboratifs aux avancées significatives. Il a ainsi permis de révéler notre potentiel selon une nouvelle envergure face à ce secteur promis à un bel avenir et vis à vis duquel le pays se doit d'être positionné stratégiquement.

Le groupement d'intérêt scientifique (GIS) 'Serious Games Research Network' prolonge cette première vague d'initiatives. Il vise à créer un environnement de collaboration durable sur le moyen terme entre des acteurs de la recherche, de l'innovation et du transfert de technologie travaillant sur le sujet des serious games.

Cet environnement est basé sur une organisation pérenne entre les partenaires. Sa finalité opérationnelle est de permettre l'essor de nouveaux projets, de soutenir des programmes de R&D ayant une finalité économique, de superviser et de capitaliser sur les projets réalisés au sein d'un cadre structuré, de mutualiser des ressources et d'aider ces programmes à trouver leurs financements. Le GIS aura aussi un rôle de promotion du sujet et de valorisation du savoir-faire de ses membres à une échelle internationale.

La présente convention a pour objet de définir le mandat et la structure du groupement d'intérêt scientifique, ainsi que ses modalités de gouvernance et de fonctionnement.

Article 1 – Objet, forme et composition du GIS

1.1 Objet

Il est créé, entre les Parties, un Groupement d'Intérêt Scientifique (GIS) intitulé : **Serious Game Research Network**, dont le mandat a pour objet :

- de fédérer les compétences scientifiques et techniques relatives au sujet des jeux sérieux (serious games) au sein d'une organisation en charge de leur coordination et favorisant l'innovation dans ce secteur compétitif de l'industrie logicielle,
- de détecter des besoins, de créer, piloter et capitaliser sur des projets collaboratifs de recherche finalisée, animés par les parties, ayant une possible portée économique « significative et prévisible » et présentant un caractère générique au regard des applications,
- d'assurer une veille technologique à l'attention de ses membres autour du sujet des serious games,
- de promouvoir cette nouvelle technologie logicielle auprès des mondes institutionnel, économique et de la recherche, et de valoriser les savoir-faire développés au sein du GIS.

Ce mandat peut être élargi sur décision explicite du Comité Directeur du GIS, prise à l'unanimité de ses membres et faisant l'objet d'un avenant à la présente convention.

1.2 Forme

Etant nativement une structure à caractère fédératif, le GIS jouera essentiellement un rôle de coordination entre les Parties et de représentativité sur son périmètre de compétences, dans le cadre de son mandat.

Le GIS ne peut en aucun cas constituer une autorité supérieure à celle des Parties. Il ne constitue pas non plus une structure opérationnelle de recherche.

Il n'a pas de personnalité morale. Toutefois, pour des raisons pratiques, sa gestion est placée sous la responsabilité d'un mandataire désigné par le GIS : le CUFR.

1.2 Composition du GIS

1.2.1 Membres du G.I.S.

Le GIS est composé par les Parties signataires de la présente convention constitutive, et prenant le statut de membres fondateurs. D'autres parties peuvent adhérer au GIS après sa création, sur demande explicite. Elles auront alors le statut de membre associé. Leur adhésion est soumise à une décision prise à la majorité qualifiée des deux tiers du Comité Directeur ci-après défini. Toute nouvelle adhésion fera l'objet d'un avenant à la présente convention, signé des Parties.

L'activité du GIS est assurée par les Parties, qu'ils soient des laboratoires de recherche ou bien des unités ou services dont la liste est jointe en annexe n°2 à la présente convention (liste non limitative pouvant être modifiée par avenant sur proposition du Comité Directeur).

1.2.2 Partenaires ponctuels

Des organismes publics ou privés, concernés ou intéressés par les questions traitées par le GIS, peuvent participer à des actions spécifiques qu'ils ont décidé de soutenir ou auxquelles ils auront décidé de participer. Les modalités de ce partenariat sont définies par des conventions particulières conclues avec ces organismes au nom du GIS par l'une des Parties, mandatée à cet effet par les

autres Parties à la présente convention. Ces conventions sont conclues dans le respect des conditions fixées à l'article 3.1.3.

1.2.3 Hétérogénéité des parties prenantes

Etant donnée l'hétérogénéité des 'objets sociaux', et statuts juridiques des membres fondateurs, et pour préserver le GIS de tout conflit d'intérêt, chacun des projets / réponses à appel d'offre fera l'objet d'une convention spécifique signée par le CUFR ou par les Parties, selon les cas déterminés aux articles 3.2.3 et 3.2.4,

Article 2 – Les instances du GIS

Les organes de fonctionnement du GIS sont les suivants :

- le Comité Directeur,
- le Conseil Scientifique,
- le Directeur.

2.1 Le Comité Directeur

2.1.1 Composition

Il est créé un Comité Directeur réunissant un représentant de chaque Partie, désigné par cette Partie. Le Comité Directeur élit en son sein son Président à la majorité simple des membres présents ou représentés, pour deux ans, renouvelable.

Le Directeur du GIS et le Président du Conseil scientifique assistent aux réunions du Comité Directeur avec voix consultative.

Les fonctions des membres du Comité Directeur sont bénévoles.

2.1.2 Fonctionnement

Le Comité Directeur se réunit au moins une fois par semestre, sur convocation de son Président qui peut également le réunir à la demande d'une des Parties ou du Directeur du GIS. Cette réunion pourra s'effectuer en présentiel ou non.

En plus des réunions formelles prévues à l'alinéa ci-dessus, le Président peut consulter les membres du Comité Directeur par tout moyen de télécommunications que celui-ci aura approuvé.

Il délibère à la majorité qualifiée des deux tiers des membres présents ou représentés, sous réserve des décisions décrites aux articles 1. 1, 8.2 et 8.3.

Des personnalités extérieures peuvent être invitées à la demande du Président, du Directeur ou de l'un des membres du Comité, selon l'ordre du jour, à participer aux réunions du Comité Directeur en qualité d'experts avec voix consultative.

L'ordre du jour de chaque réunion du Comité Directeur est établi par le Directeur du GIS après consultation des membres du Comité et diffusé au minimum quinze jours avant la date de la réunion.

Le Directeur du GIS établit le compte rendu de chaque réunion et l'adresse aux membres du Comité pour approbation avant diffusion.

2.1.3 Compétences

Le Comité Directeur a notamment pour fonction de :

- décider des orientations scientifiques, des projets de recherche, de réalisation d'opérations spécifiques, de propositions d'actions pour le GIS sur proposition du Conseil Scientifique et du Directeur du GIS,

- discuter et approuver le programme annuel d'activité,
- délibérer sur le budget prévisionnel et l'exécution du budget en fin d'exercice en conformité avec les articles 3.2 et 3.3 de la présente convention,
- veiller à l'utilisation optimale des moyens du GIS,
- approuver l'éventuelle adhésion de nouveaux membres au GIS, en conformité avec l'article 1.2.1 de la présente convention,
- proposer des modifications à apporter à la présente convention, celles-ci étant constatées par des avenants,
- désigner les membres du Conseil Scientifique,
- examiner le rapport d'activité scientifique et financier prévu à l'article 6 ci-après, et l'avis du Conseil Scientifique sur celui-ci.

2.2 Le Conseil Scientifique

2.2.1 Composition

Il est créé un Conseil Scientifique qui se compose de personnalités scientifiques reconnues dans les diverses disciplines concernées par l'activité du GIS, membres ou non des Parties du GIS, désignées pour la durée de la convention par le Comité Directeur sur proposition du Directeur du GIS. Le nombre de membres ne peut être inférieur à 5. Ces membres ont un mandat d'une durée de quatre ans, égale à la durée de vie prévisionnelle du GIS. Le Conseil élit en son sein, à la majorité simple, son Président pour quatre (4) ans, renouvelable.

Le Directeur du GIS participe aux réunions du Conseil Scientifique avec voix consultative.

Les fonctions de membre du Conseil Scientifique sont bénévoles.

2.2.2 Fonctionnement

Le Conseil Scientifique se réunit au moins une fois par an sur convocation de son Président ou du Directeur du GIS.

2.2.3 Compétences

Le Conseil Scientifique est un organe consultatif garant de la pertinence et de la qualité scientifique des activités du GIS.

Le Conseil a vocation à faire des propositions d'actions, présenter des recommandations sur les orientations scientifiques, étudier les programmes de recherche et analyser les contrats à entreprendre ainsi que leurs modalités de leur réalisation, et examiner les résultats obtenus.

Le Conseil étudie et donne son avis au Comité Directeur sur le rapport d'activité scientifique et financier élaboré par le GIS, tel que précisé à l'article 6 ci-après.

2.3 Le Directeur du GIS

2.3.1 Désignation

Le Directeur du GIS est élu par les Parties lors de la mise en place du Comité Directeur juste après la désignation de son Président qui a la charge de l'organisation de ce scrutin. Ce scrutin est majoritaire, chaque Partie porte une voix pendant la durée de la convention.

Son mandat peut être renouvelé une fois, si la convention devait être prorogée. Son élection figure en annexe n°3 à la présente convention.

2.3.2 Compétences

Le Directeur du GIS assure la responsabilité de la mise en oeuvre des décisions du Comité Directeur et de l'utilisation des moyens mis à disposition du GIS.

A cette fin, il :

- coordonne l'activité des laboratoires de recherche listés en Annexe 2 pour la mise en œuvre de l'objet de la présente convention,
- est responsable de la mise en œuvre des orientations définies par le Comité Directeur et de l'utilisation des moyens mis à la disposition du GIS ;
- établit le compte rendu de chaque réunion et l'adresse aux membres du Conseil Scientifique pour approbation avant diffusion.

- prépare et présente au Comité Directeur, pour approbation, le budget prévisionnel du GIS et assure le suivi de l'exécution de ce budget ;
- propose au Comité Directeur la représentation du GIS au sein de toute instance nationale ou internationale ayant à traiter de questions relevant des domaines de compétence du GIS ;
- prend en charge l'organisation de manifestations, la diffusion d'informations, la mise en place des relations entre les Parties et avec les partenaires visés à l'article 1.2.2,
- rapporte au Comité Directeur l'avancement des travaux de recherche et les résultats obtenus au sein du GIS,
- adresse aux Parties un rapport annuel d'activité,
- rédige le rapport d'activité scientifique et financier, tel que défini à l'article 6 ci-après, le présente au Conseil scientifique et le transmet au Comité Directeur,
- assure l'interface entre le Comité Directeur et le Conseil Scientifique, est responsable des procès verbaux des réunions du Comité Directeur et du Conseil Scientifique,
- prépare et présente le programme annuel d'activité au Comité Directeur.

Article 3 – Financement et gestion du GIS

3.1. Financement

3.1.1 Moyens propres mis en œuvre directement par les Parties

Aucun moyen récurrent ou pérenne n'est demandé aux Parties de la présente convention de GIS pour son fonctionnement.

Au début de chaque année, le Directeur du GIS déposera auprès des Parties une demande de moyens spécifiques nécessaire à la réalisation du programme scientifique de l'année à venir.

3.1.2 Moyens mis en commun par les Parties

Les ressources du GIS sont constituées par des moyens en nature (personnels, locaux, équipements...) et/ou des moyens financiers que chacune des Parties décide d'allouer au GIS. Ces moyens sont précisés à l'annexe 4 pour le premier exercice. Cette annexe est actualisée annuellement par voie d'avenant sur proposition du Comité Directeur.

3.1.3 Moyens externes

Des financements complémentaires (donations, subventions issues d'un Ministère, de l'ANR, d'une Région, de l'Union Européenne, d'une structure de droit privé, ...) peuvent être recherchés auprès de tiers. Les contrats ou conventions conclus à cet effet sont gérés selon les modalités définies à l'article 3.2.3.

3.2. Gestion

3.2.1. Moyens propres mis en œuvre directement par les Parties

Chaque Partie gère directement les moyens propres, humains, matériels et financiers, qu'elle mobilise pour les besoins du GIS.

Chaque Partie conserve sa pleine et entière responsabilité d'employeur vis à vis des personnels appelés à travailler au sein du GIS Serious Game Research Network. En cas d'embauche de personnel celui-ci sera recruté par les Parties concernées.

3.2.2 Moyens mis en commun

Les Parties peuvent mettre à disposition annuellement des moyens en commun pour des dépenses ou actions communes, pour la durée du GIS, sous réserve de l'exercice du droit de retrait prévu à l'article 8.1, et selon les modalités ci-après.

La **gestion des moyens mis en commun par les Parties est confiée au CUFR**, ci-après désigné Etablissement Gestionnaire, commun aux Parties. Ce dernier agit en ce domaine pour le compte du GIS dans les limites de l'état prévisionnel des recettes et des dépenses approuvé par le Comité Directeur et s'engage à tenir à jour les éléments de comptabilité sous la supervision du directeur du GIS.

Il présente un rapport annuel de gestion devant le Comité Directeur.

3.2.3 Moyens externes

Des financements complémentaires peuvent être recherchés auprès de tiers. Les contrats ou conventions conclus à cet effet sont signés par l'Etablissement Gestionnaire au nom et pour le compte des autres Parties à la présente convention. L'Etablissement Gestionnaire soumet, pour avis, les contrats et conventions aux autres Parties avant de les signer. Ces dernières disposent d'un délai quinze jours pour faire connaître leur avis ; passé ce délai, l'absence de réponse vaut avis favorable. Une copie des contrats et conventions signés est transmise aux Parties.

Selon le cas, l'Etablissement Gestionnaire (CUFR Champollion) gère de manière indivise ces crédits ou reverse à chaque Partie sa quote-part si une telle procédure est permise par l'organisme ayant attribué les fonds au GIS. L'Etablissement Gestionnaire pourra conserver une partie de ces crédits pour réaliser certaines dépenses communes non individualisables. L'Etablissement Gestionnaire reverse les subventions revenant aux plateformes à la Partie gestionnaire de la plateforme concernée. Il présente un rapport annuel de cette gestion devant le Comité Directeur.

3.2.4 Contrats de collaboration de recherche

Le GIS, n'ayant pas la personnalité juridique, ne conclura aucun contrat de collaboration de recherche avec des organismes tiers, publics ou privés, français ou étrangers. Cette prérogative est confiée aux Parties contribuant aux recherches. Ces Parties devront veiller à ce que toute autre Partie ayant également contribué à ces recherches au sein du GIS soit associée au contrat en proportion des apports respectifs de toutes les Parties.

3.3 Décisions budgétaires

Le budget prévisionnel et l'arrêté des comptes sont soumis à un vote à l'unanimité du Comité Directeur.

3.4 Domiciliation administrative

La domiciliation du GIS est fixée au CUFR Champollion, Place de Verdun, 81012 ALBI cedex 9.

Article 4 – Communication d'informations, confidentialité, publications

Chacune des Parties s'engage à transmettre aux autres Parties les informations nécessaires à l'exécution de la présente convention dans la mesure où elle peut le faire librement au regard des engagements contractés antérieurement avec des tiers.

Chacune des Parties s'interdit de diffuser ou de communiquer à des tiers des informations qui lui auront été désignées comme confidentielles par la Partie dont elles proviennent et dans ce cas s'engage à ce que ces informations désignées comme confidentielles :

- ne soient divulguées de manière interne qu'aux seuls membres de son personnel ayant à les connaître et ne soient utilisées par ces derniers que pour l'exécution de l'objet de la présente convention,
- ne soient ni divulguées, ni susceptibles de l'être, soit directement, soit indirectement aux tiers ou à toute personne autre que celles mentionnées à l'alinéa ci-dessus, sans le consentement préalable et écrit de la Partie propriétaire,
- ne soient ni copiées, ni reproduites, ni dupliquées totalement ou partiellement lorsque de telles copies, reproductions ou duplications n'ont pas été autorisées par la Partie de qui elles émanent et ce, de manière spécifique et par écrit.

Les obligations définies ci-dessus cessent de s'appliquer aux informations qui :

- sont dans le domaine public ou qui y tombent autrement que par le fait de la Partie destinataire de l'information ;
- sont déjà en la possession ou sont communiquées à la Partie destinataire par des tiers non tenus au secret.

Il est expressément convenu que la divulgation par les Parties, entre elles, d'informations au titre de la présente convention, ne peut en aucun cas être interprétée comme conférant, de manière expresse ou implicite, à la Partie qui les reçoit, un droit quelconque (au terme d'une licence ou par tout autre moyen) sur les matières, les interventions ou les découvertes auxquelles se rapportent ces informations.

Les publications et communications des études accomplies dans le cadre de la présente convention font apparaître le nom du GIS et le lien avec les Parties. Pendant la durée du GIS et les deux (2) ans qui suivent, chaque Partie s'engage à soumettre ses éventuels projets de diffusion pour les publications issues des travaux du GIS à l'accord des autres Parties. En conséquence, tout projet de

publication ou communication sera soumis à l'avis des autres Parties qui pourront supprimer ou modifier certaines précisions dont la divulgation serait de nature à porter préjudice à l'exploitation industrielle et commerciale des Résultats issus du GIS. De telles suppressions ou modifications ne porteront pas atteinte à la valeur scientifique de la publication.

Si la Partie qui soumet ne reçoit pas une réponse dans les trente (30) jours après la réception du projet de publication ou de présentation, elle peut procéder à sa publication ou présentation.

Au cas où une invention potentiellement brevetable serait identifiée dans un manuscrit pour publication ou présentation, les Parties conviennent que la publication de ce manuscrit peut être retardée afin de permettre le dépôt approprié de brevet sur cette invention pendant un délai ne pouvant pas excéder dix-huit (18) mois à partir de la date où la publication du manuscrit est soumise pour avis. Durant ce délai, un dépôt de brevet est préparé ou la décision de ne pas déposer un tel brevet est prise.

Les dispositions du présent article ne peuvent faire obstacle :

- à l'obligation qui incombe aux chercheurs impliqués d'établir leur rapport annuel d'activité pour la Partie dont ils relèvent, cette communication à usage interne ne constituant pas une divulgation au sens des lois sur la propriété industrielle ;
- à la soutenance d'une thèse par un chercheur, un boursier ou un stagiaire. Les Parties peuvent convenir que la thèse sera soutenue à huis clos, afin qu'il n'y ait pas divulgation, au sens des lois sur la propriété industrielle, des résultats susceptibles d'être protégés, par le biais de la publication de cette thèse et/ou de sa soutenance.

Article 5 – Propriété, protection et exploitation des résultats

On entend par " Résultats issus du GIS ", toutes les connaissances issues de travaux du GIS et susceptibles ou non d'être protégées au titre de la propriété intellectuelle, y compris les bases de données, les logiciels, ainsi que le savoir-faire.

5.1 Connaissances non issues du GIS

Chacune des Parties conserve la propriété exclusive des résultats des travaux, brevetés ou non, du savoir-faire, des connaissances et des droits de propriété intellectuelle et/ou industrielle lui appartenant, développés ou acquis antérieurement à l'entrée en vigueur de la présente convention ou indépendamment de celle-ci.

Sous réserve des droits des tiers, chacune des Parties dispose d'un droit d'usage non exclusif, non transférable sur les connaissances non issues du GIS, brevetés ou non, savoir-faire et connaissances visés au précédent alinéa qui sont nécessaires à l'accomplissement de l'objet du GIS.

5.2 Résultats issus du GIS

Les Résultats issus du GIS sont réputés être la copropriété des Parties ayant participé à leur obtention à proportion de leurs moyens intellectuels, financiers et matériels.

Les éventuelles demandes de brevets sont déposées aux noms conjoints des Parties copropriétaires.

Tout Résultat susceptible d'être valorisé doit faire l'objet d'une déclaration d'invention par le(s) inventeur(s) adressée à chaque Partie dont il(s) relève(ent).

Dans ce cas, un règlement de copropriété est établi entre les Parties copropriétaires, en matière de protection et d'exploitation de ces résultats d'une part, de répartition des redevances d'autre part. Ce règlement définit en particulier les quotes-parts de copropriété des résultats et des retours financiers correspondants en cas d'exploitation et mentionne la Partie chargée de la protection et de

l'exploitation des inventions, conformément aux dispositions de l'article R.611-13 du Code de la propriété intellectuelle (ci-après désignée « le maître d'œuvre »).

Les Parties copropriétaires de Résultats issus du GIS s'engagent à les mettre à la disposition des autres Parties, qui peuvent les utiliser librement pour leurs besoins de recherche, à l'exclusion de toute exploitation commerciale.

5.3 Résultats propres

« Résultats Propres » désignent les connaissances techniques, savoir-faire, logiciels, inventions et autres informations de toute nature brevetées ou non, et tous les droits s'y rapportant, obtenus seule par une Partie, sans le concours des autres Parties, lors de l'exécution de sa Part du Projet.

Les Résultats Propres seront la propriété exclusive de la Partie qui les aura développés au cours de la réalisation de sa Part du Projet. A ce titre, cette Partie décidera de l'opportunité et de la nature des mesures de protection à prendre (demande de brevet, dépôt sous pli cacheté...) et engagera les procédures nécessaires à son nom et à ses frais.

Article 6 – Evaluation

Tous les ans, le GIS présente un rapport d'activité scientifique et financier. Ce rapport, rédigé par le Directeur du GIS, est présenté au Conseil Scientifique du GIS pour information et avis, et transmis au Comité Directeur. Lors de la réunion du Comité Directeur suivant l'envoi du rapport, le Comité examine l'avis du Conseil Scientifique.

L'activité du GIS est évaluée régulièrement par les instances compétentes des Parties, selon les règles respectivement en vigueur dans ces organismes.

Article 7 – Durée

La présente convention est conclue pour une **durée de quatre (4) ans** à compter de sa date de signature. Elle peut être renouvelée pour des périodes de même durée par voie d'avenant à la présente convention.

Nonobstant l'échéance ou la résiliation de la présente convention, les dispositions des articles 4 et 5 resteront en vigueur.

Article 8 – Retrait, exclusion, résiliation, litiges

8.1 Retrait

Une Partie peut se retirer du GIS à la fin de chaque exercice, avec un préavis de six (6) mois dûment notifié à l'ensemble des Parties par lettre recommandée avec avis de réception.

L'exercice de cette faculté de retrait par une Partie ne la dispense pas de remplir les obligations contractées jusqu'à la date de prise d'effet dudit retrait.

Nonobstant ce retrait, les dispositions des articles 4 et 5 resteront en vigueur.

8.2 Exclusion

Le Comité Directeur peut prononcer l'exclusion d'une des Parties en cas de manquement grave à l'une quelconque de ses obligations, après un préavis d'un mois notifié à cette Partie par lettre recommandée avec avis de réception précisant le motif d'exclusion.

L'exclusion doit être votée à l'unanimité des membres présents ou représentés, la Partie concernée étant préalablement entendue et ne prenant pas part au vote.
Nonobstant l'exclusion, les dispositions des articles 4 et 5 resteront en vigueur.

8.3 Résiliation

La présente convention est résiliée de plein droit par l'arrivée du terme de sa durée contractuelle. Sa résiliation peut aussi être décidée à l'unanimité des membres du Comité Directeur convoqués sur un ordre du jour précisant que la résiliation est demandée.

8.4 Litiges

Pour toute difficulté susceptible de naître à l'occasion de l'exécution ou de l'interprétation de la présente convention, les Parties s'efforcent de régler leur différend à l'amiable. Si ce différend subsiste plus de 6 mois, il est porté devant les juridictions compétentes de droit français.

Fait à Toulouse, le en 11 exemplaires originaux.

Pour l'Université de Toulouse.

Pour le CUFR.

Pour l'UPS.

Agissant pour le compte de ICA EA 814
Agissant pour le compte de IRIT UMR 5505

Pour l'UT2.

Agissant pour le compte de FRAMESPA UMR 5136
Agissant pour le compte de EFTS UMR MA2011 09122

Pour l'UT1.

Agissant pour le compte de IRIT UMR 5505

Pour le CNRS.

Agissant pour le compte de IRIT UMR 5505
Agissant pour le compte de FRAMESPA UMR 5136

Pour l'INP.

Agissant pour le compte de IRIT UMR 5505

Pour l'ENFA.

Agissant pour le compte de EFTS UMR MA2011 09122

Pour KTM.

Pour la Technopole C2A.

Pour LudoScience.

ANNEXE 1 - PROGRAMME SCIENTIFIQUE

L'objectif de ce GIS est de constituer une équipe projet suffisamment structurée pour être capable d'appréhender les différents aspects liés au développement technique, économique et pédagogique de tels outils.

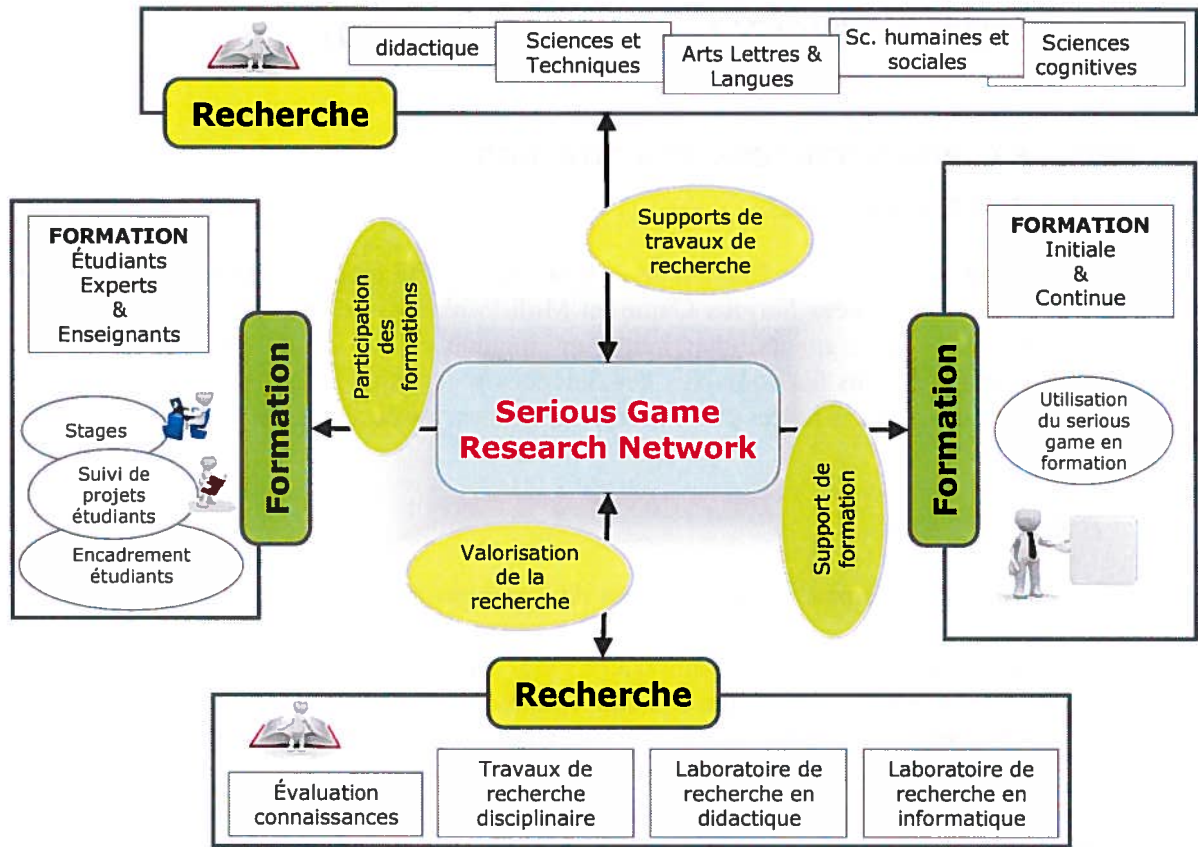
L'équipe ainsi constituée aura pour but de :

- développer un pôle de compétences 'Serious Game',
- évaluer la pertinence de tels projets qui restent coûteux,
- élaborer et développer des prototypes de Serious Games et les déployer dans un contexte d'enseignement,
- mettre en évidence des études de cas, recenser les bonnes pratiques concernant la mise en place de Serious Games dans des séquences d'enseignement,
- évaluer leur impact au sein d'établissements supérieur d'enseignement en particulier.
- développer un simulateur vidéo-ludique pour la formation professionnelle,
- coordonner les activités 'Serious Game' à l'Université,
- soutenir les collaborations internes et externes et la mise en place de partenariat industriel sur le sujet,
- répondre aux appels à projet nationaux et internationaux.

Axes de recherche envisagés :

1. Etudes préalables à la conception d'un serious game pour en faire des outils basés sur des résultats de travaux de recherche ;
2. Développement d'outils d'aide à la conception de SG ;
3. Développement de prototypes de Serious Games ;
4. Evaluation de l'utilisation d'un SG dans un contexte d'enseignement.

Positionnement :



ANNEXE 2 - LISTE DES LABORATOIRES DE RECHERCHE ET DES STRUCTURES PARTICIPANT AUX ACTIVITES DU GIS

Serious Game Recherche et Innovation

Présentation du partenaire

L'équipe du Serious Game Recherche et Innovation a été créée en 2008. Elle constitue un pôle de compétences Serious Game en Midi-Pyrénées. Ce groupe pluridisciplinaire est constitué d'enseignants chercheurs et ingénieurs, et réunit des compétences complémentaires dans les domaines des Sciences et techniques, des Sciences humaines et sociales, des arts des lettres et des Langues. Elle est basée au CUFR Champollion

Axes des travaux

Les travaux de l'équipe s'articulent autour de 4 axes principaux :

- 1 : Etudes préalables à la conception d'un serious game ;
- 2 : Développement d'outils d'aide à la conception de SG ;
- 3 : Développement de prototypes de Serious Games ;
- 4 : Evaluation de l'utilisation d'un SG dans un contexte d'enseignement.

Soutiens :

1. Secrétariat d'Etat à l'Economie Numérique,
2. Aerospace valley,
3. Communauté d'agglomération de l'Albigeois.

Relations Internationales :

Ecole de technologie supérieure de Montréal (Québec) : Memorandum of Understanding avec l'Ecole de Technologie Supérieure depuis 2008.

Compétences apportées par le partenaire

1. Serious Game MECAGENIUS (en cours) ;
2. Serious Game EurocityZen : projet européen déposé ; en attente.
3. Serious Game 3D VOR : projet FUI accepté août 2011 ; labélisation Cap Digital et soutien Aerospace valley
4. Serious Game 3D AeroFab : projet FUI déposé, non accepté ; en cours de retravail ; labélisation Cap Digital et soutien Aerospace valley ; en attente
5. Serious Game CNC Training : projet e-education déposé ; labélisation Cap Digital et soutien Aerospace valley ; en attente

Institut Clément Ader

Présentation du partenaire

Thèmes de recherche et projets de recherche et applications

L'Institut Clément Ader travaille à identifier, comprendre et modéliser le comportement des matériaux, des structures et des systèmes mécaniques dans leurs conditions de service. Il aborde les volets expérimentaux, théoriques et numériques. Son objectif principal est le développement de connaissances scientifiques et techniques, de méthodes et d'outils utiles à la conception des produits de haute technologie. Son activité est orientée en grande partie vers les applications aéronautiques et spatiales. Eu égard à leur caractère transverse, les secteurs de la mécanique des matériaux, des microsystèmes et de la mesure figurent parmi ses champs d'action.

L'ICA a été créé en juin 2009 sur la base du rapprochement du Centre de Recherche Outillages, Matériaux et Procédés de l'ENSTIMAC (CROMeP), du Département Mécanique Structures et Matériaux de l'ISAE (DMSM) et du Laboratoire de Génie Mécanique de Toulouse de l'INSA et de l'UPS (LGMT), pour constituer sur Midi-Pyrénées un pôle de recherche en Mécanique des Structures, des Systèmes et Procédés reconnu au niveau local, national et international.

Moyens humains et techniques

L'ICA compte aujourd'hui 79 enseignants chercheurs, 20 chercheurs temporaires, 26 personnels de soutien technique, 85 doctorants et de nombreux stagiaires.. Plus précisément, l'activité de l'Institut est organisée en quatre groupes de recherche :

- Matériaux et Structures Composites ;
- Surface, Usinage, Matériaux et Outillages : (Les chercheurs impliqués dans le projet sont membres de ce groupe) les recherches visent à optimiser la fabrication par enlèvement de matière ou la mise en forme des pièces faites de matériaux fonctionnels en vue de garantir leur tenue en environnement agressif et sous sollicitations thermomécaniques ;
- Modélisation des Structures, des Systèmes et des Microsystèmes ;
- Mesure Contrôle et Surveillance.

Implantations géographiques (sites principaux, répartition des activités et des effectifs par site concernés par le présent projet)

L'institut est localisé sur Albi et Toulouse. Les EC impliqués sont basés sur les 2 sites.

Compétences apportées par le partenaire

1. Compétences en Génie Mécanique. Expérience du développement d'une machine outil virtuelle. (cf logiciel MOuV : <http://mouv.univ-jfc.fr>) ;
2. Projet Leonardo déposé : MAKE (Manufacturing Actions for Knowledge Exchanges).

Importance du projet par rapport à la stratégie du partenaire

La valorisation des compétences et des savoir faire experts développés au sein de l'ICA est un axe stratégique pour la reconnaissance du laboratoire. Beaucoup de ces savoir faire ne peuvent se transmettre que de façon pratique. Les serious Games apparaissent aujourd'hui comme un outil particulièrement efficace pour transmettre les compétences acquises. Ils permettront d'apporter une réponse adaptée aux sollicitations des industries et des PME de la mécanique, qui expriment des besoins pressants de formation pour rester compétitif dans un environnement très concurrentiel.

Institut de Recherche en Informatique de Toulouse

Présentation du partenaire

Thèmes de recherche, projets de recherche et applications

L'IRIT, Institut de Recherche en Informatique de Toulouse, est une Unité Mixte de Recherche, UMR 5505, commune au Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS), à l'Institut National Polytechnique de Toulouse (INPT), à l'Université Paul Sabatier (UPS), à l'Université des Sciences Sociales Toulouse 1 (UT1) et à l'Université du Mirail (UTM).

L'IRIT est organisé autour des 7 thèmes suivants, auxquels sont rattachées 19 équipes : Analyse et synthèse de l'information ; Indexation et recherche d'informations ; Interaction, autonomie, dialogue et coopération ; Raisonnement et décision ; Modélisation, algorithmes et calcul haute performance ; Architecture, systèmes et réseaux ; Sûreté de développement du logiciel. Cet ensemble de thèmes met en évidence la couverture scientifique de l'IRIT sur l'ensemble des problématiques de recherche de l'informatique actuelle.

L'Equipe VORTEX, qui existe depuis fin 2006, est le fruit d'une réflexion scientifique de près d'un an ayant permis la réunion de membres des deux équipes SIRV et VPCAB, pour arriver à dix-huit permanents et une trentaine de doctorants, post-doctorants et chercheurs contractuels. Notre équipe regroupe des compétences autour de la vision par ordinateur, du développement de capteurs, de la modélisation géométrique, de la synthèse d'image, de la simulation comportementale, de la réalité virtuelle, de la réalité virtuelle distribuée, du travail collaboratif, de la réalité augmentée et des applications multimédia sur dispositifs mobiles.

Moyens humains et techniques

L'IRIT, créé en 1990, représente l'un des plus forts potentiels de recherche en informatique en France, fédérant plus de 250 chercheurs et enseignants chercheurs, 244 doctorants et 14 post-doctorants épaulés par un peu moins de 50 personnels supports à la recherche (ingénieurs, techniciens et administratifs).

Implantations géographiques (sites principaux, répartition des activités et des effectifs par site concernés par le présent projet)

L'équipe VORTEX de l'IRIT est répartie sur 3 sites à Toulouse : l'Université Paul Sabatier (UPS), l'ENSEEIH et l'Université des Sciences Sociales (UT1).

Importance du projet par rapport à la stratégie du partenaire

Le Serious Gaming est un récent nouveau domaine d'application des recherches de l'équipe VORTEX. Il est stratégique car il est une suite logique de nos travaux en Réalité Virtuelle Distribuée. Deux thèses ont déjà été soutenues sur les jeux sérieux et une troisième est en cours. D'autre part, nous intervenons dans le projet GaLA (Games and Learning Alliance), un Network of Excellence (NoE) sur les Serious Games financé par l'Union Européenne dans le cadre du FP7 – IST ICT, Technology Enhanced Learning (<http://www.galanoe.eu/>).

Laboratoire Education Formation, Travail, Savoir

Présentation du partenaire

Thèmes de recherche et projets de recherche et applications

Le partenaire "Education, Formation, Travail, Savoirs" (EFTS) est une UMR née en janvier 2011. Cette UMR s'inscrit dans la continuité logique de l'histoire de la recherche en éducation toulousaine. Cise à l'Université Toulouse le Mirail, elle est adossée à deux institutions relevant de deux tutelles ministérielles différentes :

- Le Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche pour l'Université de Toulouse Le Mirail (UT2) dont l'école interne IUFM de Midi-Pyrénées ;
- Le Ministère de l'Alimentation, de l'Agriculture et de la Pêche pour l'Ecole Nationale de Formation Agronomique (ENFA).

L'UMR EFTS fédère l'ensemble des chercheurs en éducation du Pôle de Recherche et d'Enseignement Supérieur (PRES) "Université de Toulouse" autour d'un projet scientifique ambitieux. Le projet s'appuie sur la diversité des expériences scientifiques de 51 Enseignants-Chercheurs permanents et de 21 chercheurs associés.

Cette nouvelle unité est rattachée à l'Ecole Doctorale "Comportement, Langage, Education, Socialisation, Cognition" (CLESCO, ED 326), co-accréditée à l'Université de Toulouse-le-Mirail (UT2-support) et à l'Université Paul Sabatier (UT3). Son potentiel d'encadrement de thèses est de 17 enseignants chercheurs (12 professeurs dont 5 bénéficiant de la PEDR, 3 MCF HDR, 2 Professeurs émérites).

Ses axes thématiques sont les suivants :

- Phénomènes didactiques ;
- Processus éducatifs, d'enseignement et d'apprentissage ;
- Cognitions, pratiques et développement professionnels ;
- Conduite et accompagnement du changement.

L'UMR EFTS est laboratoire d'adossement de la demande de GIS pour la partie essai évaluation et innovation éducative sur l'axe "Phénomènes didactiques" et plus particulièrement les chercheurs en didactiques des sciences et des technologies (sciences expérimentales et de l'ingénieur et informatique). Les recherches s'inscrivent dans une perspective comparatiste visant à décrire, comprendre et expliquer le fonctionnement des systèmes didactiques dans différentes institutions d'éducation et de formation

Laboratoire Framespa

Présentation du partenaire

Depuis le 22 septembre 2005, l'UMR 5136 (UT2 – CNRS) rassemble 97 chercheurs et enseignants-chercheurs publiants. Cette unité, dirigée par Jean-Marc Olivier (Pr 22e section CNU) à majorité universitaire compte à cette même date 5 chercheurs CNRS et 7 ITA. Elle se voue à l'étude de l'histoire des sociétés médiévales, modernes et contemporaines dans toutes leurs dimensions : économique, politique, culturelle et religieuse. Ce pôle associe des chercheurs capables de convoquer des sources très complémentaires depuis les récits mythiques jusqu'aux enquêtes orales, sans oublier les archives, les correspondances, l'iconographie, ainsi que les témoignages de l'archéologie. Ses chercheurs couvrent un vaste champ chronologique allant du VIe au XXIe siècle en explorant des espaces géographiques variés, en particulier l'Europe occidentale, l'Amérique latine et l'Afrique du Nord.

Quatre thématiques sont étudiées :

- Mondes ibériques et latino-américains ;
- Archéologie et histoire des sociétés ;
- Identités, cultures et contacts ;
- Acteurs, sociétés et économie.

Moyens humains et techniques

Les locaux du laboratoire Framespa sont situés à l'université de Toulouse II le Mirail, mais ses membres impliqués dans le projet SG sont localisés au CUFR Champollion.

Les moyens humains proposés par le laboratoire Framespa sont 3 maîtres de conférences, un en sociologie (Y. Fijalkow), un en civilisation espagnole (B. Vargas) et une en histoire contemporaine (C. Barrera)

A ce groupe « Framespa » se sont adjoints deux chercheurs en SHS, C. Jalaudin (sociologie) et T. Courcelle (géographie).

Importance du projet par rapport à la stratégie du partenaire

- L'équipe albigeoise du laboratoire Framespa participe à un AAP européen sur l'identité européenne dans lequel la production d'un outil éducatif innovant est essentiel. Dans ce cadre, la réalisation d'un Serious Game sur une thématique SHS-ALL à partir de l'expérience du groupe CUFR paraît intéressante et envisageable ;
- Le projet européen et le SG associés s'inscrivent dans le cadre de la thématique Identités, cultures, contacts, notamment dans la réflexion autour des « êtres doubles ».

Partenaire 5 : KTM (PME)

Présentation du partenaire

KTM-Advance, est une société de e-learning spécialisée dans le développement de solutions sur mesure. Créée en 2004, KTM-Advance résulte de la fusion d'Advance, société de conseil en Knowledge Management et Propriété industrielle, avec deux sociétés de e-learning, KTM-system et Millenium. C'est donc avec cette double vision, Knowledge Management et e-learning que KTM Advance se positionne aujourd'hui comme un acteur majeur du marché de la formation à distance.

Activités principales

Slogan : l'innovation constante

-

- KTM Advance, acteur majeur du e-learning et du Serious Game en Europe, réunit les découvertes les plus récentes des sciences cognitives et les technologies du jeu vidéo pour créer des dispositifs interactifs d'apprentissage motivants dans des univers graphiques scénarisés.

- Expert des problématiques de formation complexes, KTM Advance est une entreprise indépendante de plus de 50 collaborateurs, établie à Paris, Strasbourg, Londres, Francfort et New York. Ses équipes d'ingénieurs pédagogiques, game designers, graphistes, développeurs travaillent de concert pour concevoir des solutions innovantes adaptées aux besoins de formation et pour suivre leur mise en place.

- Les chiffres clés

- + de 1000 heures de dispositifs e-learning et serious games réalisés sur mesure
- + de 1 million d'apprenants sur nos dispositifs de formation sur mesure
- + de 50 clients grands comptes français et internationaux
- 75% des dispositifs de formation déclinés à l'international
- Réalisations diffusées en 29 langues
- 4 implantations : France, Allemagne, Royaume-Uni, Etats-Unis

Moyens humains et techniques

L'équipe de KTM Advance rassemble les compétences nécessaires au développement d'un projet de formation à distance de qualité :

- Une direction pédagogique : storyboarders, knowledge managers, pédagogues
- Une direction de production : développeurs 3D, intégrateurs, informaticiens
- Une direction commerciale : avant vente, relation client, marketing
- Une direction technique : plateformes, normes, intégration

Département R&D, Production, Tests.

KTM Advance est un groupe de type PME ayant 52 salariés en consolidé. La société mère, KTM Advance, et sa filiale partagent les mêmes locaux et les mêmes frais structurels. Le personnel affecté au projet pourra appartenir indifféremment à la société mère ou à sa filiale ; bien entendu dans ce second cas, le coût direct de personnel imputé sur le projet sera le coût salarial chargé.

Implantation géographique

KTM-Advance est installé au 42, rue du Faubourg Poissonnière 75010 Paris

Capacité financière

En Avril 2010, KTM Advance a réalisé une levée de fonds d'un montant de 2 millions d'euros auprès de CM-CIC Capital Privé.

Soit des fonds propres et quasi fonds propres en mars 2011 de 3.3 M€

CA 2010 : 2.5 M€

Importance du projet par rapport à la stratégie du partenaire

KTM Advance a déjà réalisé plusieurs Serious Games avec des scénarios de jeu (GameDesign) transportant des objectifs pédagogiques, et des règles du jeu (Gameplay) qui intègrent l'ensemble des connaissances à assimiler par le joueur. Les jeux réalisés par KTM Advance sont totalement interactifs et innovants sur le plan pédagogique, ils transportent le joueur dans un univers futuriste une station orbitale en 2052 (Starbank pour BNP Paribas) et une collision entre une planète et Mars en 2029 (Moonshield pour Thalès). Les jeux de KTM Advance ont remporté un grand succès auprès de leurs utilisateurs. L'entreprise a de grandes ambitions pour l'avenir et souhaite s'investir sur des projets toujours plus innovants.

Ce projet sera pour KTM Advance l'occasion de conforter sa position dans le domaine du Serious Game et de participer à la modernisation des supports de formation dans le domaine universitaire.

Partenaire 6 : LudoScience

LUDOSCIENCE est une association loi 1901 fondée en Septembre 2010 par Julian ALVAREZ, Damien DJAOUTI et Olivier RAMPNOUX. Issue de disciplines aussi diverses que l'informatique, les sciences de l'information et de la communication ou des sciences de gestion, l'équipe de Ludoscience a la volonté de créer un espace de rencontres et de débats avec des chercheurs, consultants, professionnels et des enseignants afin de construire un regard pluridisciplinaire sur un objet spécifique : le Serious game.

Depuis 2006, LUDOSCIENCE qui a d'abord été un site web, est devenu un acteur du monde des Serious games. En proposant aussi bien une page de veille qu'en participant ou organisant des tables rondes, des conférences, LUDOSCIENCE contribue grandement à la diffusion et à la circulation des connaissances sur les Serious games.

De même, au fil du temps et des rencontres, une expertise reconnue s'est construite autour des activités suivantes :

- la conception et le développement de Serious games ;
- la formation et l'enseignement à l'aide de Serious games dédiés ;
- la rédaction d'études et d'ouvrages portant sur les objets vidéoludiques ;
- la participation et l'intervention aux colloques et conférences dédiés à l'objet vidéoludique ;
- la mise en place de protocoles de tests et analyse de la réception de Serious games ;
- la conception de dispositifs informatiques et vidéoludiques pour éprouver des théories scientifiques : <http://www.seriousgamesopinions.org> (réalisé en partenariat avec Orange Labs)
- la proposition d'une classification des jeux vidéo et autres Serious games : <http://serious.gameclassification.com> et <http://www.gameclassification.com>

En septembre 2010, les membres fondateurs de LUDOSCIENCE ont publié un ouvrage qui propose une *Introduction au Serious game*, édition L<P, afin de permettre à chacun de mieux comprendre les Serious games : <http://bit.ly/dwAj7g>

ANNEXE 3 - ELECTION DU DIRECTEUR DU GIS

ANNEXE 4 - MOYENS MIS A DISPOSITION PAR LES PARTIES POUR LE GIS

CUFR Champollion :

- Scanner 3D CREAFORM VIUSCAN et chaîne de traitement numérique associée,
- Machine d'usinage Charly 4U

ICA :

Les moyens d'usinage et de contrôle dont dispose l'Institut Clément Ader seront disponibles pour les activités du GIS

IRIT :

Périphériques de réalité virtuelle (visiocasques, gants de données et capteurs 3D) et de visualisation large échelle (mur d'écrans, vision stéréoscopique, table « multitouch »...) dans le cadre de PREVI (Plateforme de Réalité Virtuelle et d'Interaction : <http://www.irit.fr/PREVI>).

Technopole C2A :

- mise à disposition d'un ingénieur à temps partiel à des fins de promotion des activités du GIS et de la filière, et d'accompagnement amont et aval des projets collaboratifs (ANR, Europe, ...)
- contribution à l'organisation d'événementiels autour des serious games

KTM :

Un moteur de jeu

FRAMESPA :

Le laboratoire Framespa met à la disposition du GIS : l'usage des bases de données du laboratoire, indispensable au travail de l'équipe SHS-ALL, notamment "biblioshs" qui est le portail d'information des unités CNRS en Sciences humaines et sociales (Revue, ouvrages, bases de données : accès au texte intégral des articles de près de 10 000 publications négociées et financées par le CNRS et mises à disposition de ses unités). Il dispose également de capacités de traductions importantes, de revues et d'une maison d'édition.

EFTS :

Le laboratoire EFTS met à la disposition du GIS, les compétences de ses chercheurs en termes de conception, d'essai et d'évaluation en situation d'enseignement et d'apprentissage des serious game, ainsi qu'en termes d'outils pédagogiques et didactiques et d'ingénierie éducative.

Par ailleurs le laboratoire EFTS mettra à disposition du GIS la plateforme de moyens méthodologiques d'observation des situations d'enseignement et de formation en cours d'élaboration pour conduire les évaluations qualitatives des usages des serious games dans les pratiques éducatives et de formation.