

NIFFF Extended

## La HE-Arc anime la conférence GSGS'17 sur les Serious Games et la Gamification

**Les 30 juin et 1<sup>er</sup> juillet, se tiendra la 2<sup>ème</sup> édition du Gamification & Serious Games Symposium (GSGS'17), à Neuchâtel. Développé par Stéphane Gobron, professeur à la HE-Arc, cet événement réunit les milieux académiques et industriels suisses des domaines intéressés par l'utilisation de ces nouveaux outils particulièrement adaptés à notre pays.**

« *De par leur côté ludique, les Serious Games apportent une réponse stimulante et originale aux défis actuels dans des domaines comme la technique, la santé, la formation, l'écologie, la gestion ou la communication* », explique Stéphane Gobron, professeur à la Haute Ecole Arc Ingénierie et responsable du groupe de compétences Imagerie.

Dans le domaine de la santé, par exemple, Maria Sisto, assistante de Stéphane Gobron et qui vient de recevoir le prix du meilleur article jeune chercheur lors de la conférence internationale Augmented & Virtual Reality 2017 (AVR'17), a développé un logiciel servant à une meilleure compréhension des transitions dans le monde virtuel.

Elle le présentera dans le cadre de la 2<sup>ème</sup> édition du Gamification & Serious Games Symposium (GSGS'17), qui aura lieu le 30 juin et le 1<sup>er</sup> juillet prochains, dans le cadre du NIFFF (Festival international du film fantastique de Neuchâtel). Les quelque 50 autres intervenants sont issus des milieux académiques et industriels suisses.

### Huit sessions thématiques

Les deux journées du symposium sont divisées chacune en quatre sessions thématiques (deux sessions par demi-journée). Chaque session est composée de quatre ou cinq présentations de 13 minutes puis d'une table ronde de 25 minutes rassemblant les intervenants de la thématique concernée. En outre, des démonstrations de Serious Games auront lieu tout au long du symposium (cf. programme dans le document PDF joint) ou sur <https://gsqs.ch>

Selon Stéphane Gobron, « *les Serious Games et les technologies liées à la Gamification ne peuvent que doper la croissance de l'industrie suisse du jeu. Des secteurs comme l'horlogerie, la finance, la santé ou la formation montrent un grand intérêt pour ces approches de développement plus proches des intérêts de chacun et, dès lors, plus efficaces dans les processus industriels* ».

---

### HORAO

La Haute Ecole Arc Ingénierie présente également l'installation artistique « HORAO », exposée du 30 juin au 8 juillet chez Max et Meuron, dans le cadre de NIFFF Extended.

Fruit d'une collaboration entre le studio Z-1 (Camille de Dieu et Laurent Novac) et Alexandre Serex, étudiant de 3<sup>ème</sup> année en informatique à la HE-Arc, cette installation joue sur les interactions entre trois roches, la lumière environnementale et le regard.

---

Neuchâtel, le 26 juin 2017

**Pour toute information complémentaire, veuillez vous adresser à:**

Dr Stéphane Gobron

Professeur à la Haute Ecole Arc Ingénierie et responsable du groupe Imagerie

Tél. 032 930 25 79

[stephane.gobron@he-arc.ch](mailto:stephane.gobron@he-arc.ch)

Site du Gamification & Serious Games Symposium : <https://gsqs.ch>