

Curriculum Vitae analytique

Etienne Armand AMATO

Chercheur, Enseignant et Docteur qualifié

en Sciences de l'Information et de la Communication

Actuellement Conseiller Technique aux affaires numériques à
l'Institut des Hautes Etudes pour la Science et la Technologie,
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche

Table des matières

CV SYNTHÉTIQUE	page 3
I) VOLET RECHERCHE	
<i>Publications</i>	
Ouvrage en co-direction (1)	page 6
Chapitres d'ouvrages collectifs (9)	page 6
Articles de revues à comité de lecture (13)	page 6
Communications publiées dans les actes de colloques (13)	page 7
Communications scientifiques sans parution (21)	page 9
Interventions en journées d'étude (13)	page 10
Articles en ligne du séminaire « L'Action sur l'image » (3)	page 11
Articles de médiation (5)	page 11
Traduction d'article scientifique (1)	page 12
Dispositifs et logiciels (4)	page 12
<i>Responsabilités scientifiques</i>	
Organisation de journées d'étude (15)	page 13
Comités d'organisation ou d'évaluation (11)	page 15
Encadrement doctoral (2)	page 15
Affiliation savante (2)	page 15
II) VOLET ENSEIGNEMENT	
<i>Responsabilités pédagogiques</i>	page 16
<i>Autres enseignements</i>	
Domaine : conception et analyse de dispositifs interactifs	page 18
Domaine : techniques de négociation et veille	page 19
Domaine : communication audiovisuelle et cinéma	page 19
III) VOLET VULGARISATION	
Conférences publiques	page 20
Modérations de rencontres culturelles	page 20
ANNEXE : Tableau des enseignements (2002-2008)	page 21



Etienne Armand AMATO

Né le 10/11/1971 à Harfleur, France

Nationalité Française

13, rue Hégésippe Moreau

01.73.75.25.33

06.61.33.30.57

etienne-armand.amato@ihest.fr

75018 PARIS

Chercheur et enseignant en Sciences de l'Information et de la Communication

Spécialiste des médias, du numérique et de la pédagogie

Qualifié en 71^{ème} section (2008, puis 2012). En fonction depuis 1999. Publiant depuis 2003

EXPERIENCES

2012-14 Animateur pédagogique & Conseiller technique aux affaires numériques

IHEST, Institut des Hautes Études pour la Science et la Technologie, organisme de formation du Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche à destination des hauts responsables

- Ateliers « Identité numérique » (2012), « Neutralité de l'Internet » (2013) et « Neuromarketing » (2014)
- Conseils pour le cycle national : « Science, innovation et numérique : les sociétés en question »

2011-12 Enseignant-chercheur en mission responsable du déploiement de la Recherche et Développement

GOBELINS, l'école de l'image, Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris

- Lancement et coordination du nouveau Mastère Spécialisé *Interactive Digital Experiences* en partenariat avec le CNAM et l'ENJMIN, et avec l'industrie du design interactif et de l'audiovisuel
- Déploiement de deux projets de R&D en *Digital Publishing* avec des consortiums industriels
- Audit et repositionnement de l'offre de formation multimédias
- Conception d'une coopérative pédagogique et professionnelle d'établissement (subvention FSE)

2009-11 Directeur des études, responsable du lancement de l'Ecole et de sa reconnaissance RNCP

#ICAN Institut de Création et d'Animation Numériques, Paris, Établissement Privé d'Enseignement Supérieur Technique, du Réseau GES (Grandes Ecoles Spécialisées)

- Ingénierie pédagogique des *Bachelors* d'animation, design numérique web et jeu vidéo (Bac+3)
- Recrutement des formateurs et sélection des étudiants, encadrement et coordination
- Définition des contenus, planning, modalités de cours, évaluations, projets, mémoires et jurys
- Conception et pilotage des partenariats, de la communication et de la promotion

2006-08 Attaché Temporaire à l'Enseignant et la Recherche à plein temps (cf volet pédagogique)

IUT Robert Schuman d'Illkirsh, Strasbourg, département d'Information et Communication

2004-06 Coordinateur administratif et pédagogique de la Licence Professionnelle « Techniques et activités de l'image et du son », mention *Création et Développement Numériques en Ligne*

Université Paris 8, Vincennes à Saint-Denis, en partenariat avec **GOBELINS, L'école de l'image de la CCIP**, et à distance avec *l'Institut de l'Image de l'Océan Indien (ILOI)* de l'île de la Réunion

- Gestion administrative (inscriptions, saisies de notes, diplômes, paiements, affaires courantes)
- Mise en œuvre pédagogique et logistique des équipes. Suivi des étudiants et partenaires
- Enseignement à distance en visioconférence. Gestion des plateformes de contenus en ligne
- Organisation et participation aux jurys d'étape et de soutenance finale

2004 Chargé de revue de presse et de veille informationnelle, pour un portefeuille de clients variés

Presse+, Clichy, entreprise couvrant la presse régionale, nationale, spécialisée et internationale

- Presse et publicité : *Hachette Phillipacchi, Havas Advertising, JC Decaux*
- Médias : *France Television, France 2, France 3, RFO, Médiamétrie*
- Communication : *France Telecom, NC Numéricâble, Noos, Wanadoo, Pagesjaunes.com*

- Réseaux de transports : RFF, Transdev, GéoDis, Sernam
- Industrie : Alstom, Areva, Pechiney, Schneider Electric, ST Micro Electronics, Cap Gemini

2002-03 Missions de conseil et formation en audiovisuel et communication

Association des Cinémas de Recherche d'Île-de-France, Ecran V.O, Animéa, E-Art Sup

- Intervenant pour les dispositifs culturels *Collège au cinéma* et *Lycéens au cinéma*
- Conseil pour le développement des activités cinématographiques Art et Essai
- Audit des formations et des offres de service d'établissements privés de design

1999-02 Chercheur en prospective du web haut débit et auteur-concepteur multimédia pour le projet de R&D « MOTIF » (MOTeur d'Interfaces Fonctionnelles), subvention RNTL (Réseau National de recherche et d'innovation en Technologies Logicielles), partenariat Paragraphe, Université Paris 8.

INDEX +, devenu *Wanadoo Edition*, éditeur multimédia et jeux vidéo de *France Télécom*

- Cellule de veille technologique et concurrentielle : co-pilotage et orientation thématique
- Cédéroms culturels et récréatifs : mise en rapport avec le web (complémentarité et migration)
- Vidéo en ligne : enrichissements et formats inédits, en partenariat avec *Wanadoo Audiovisuel*
- Sites de rencontres et communautaires : scénarisations innovantes, design social, plus-value
- Jeux vidéo : analyse des mondes persistants, des modèles économiques et de la coopération
- Pilotes et prototypes réalisés :
 - ◇ Emissions vidéo interactives en MPG4 : scénarios et rich média avec *FTRD* et *Invivio*
 - ◇ Service en ligne de rencontres, ludique et communautaire (récit, règles, interactivité)
- Autres activités : animation de l'équipe, présentations internes, gestion des partenaires, co-rédaction des documents et du rapport final de recherche.

1999 Auteur multimédia et interprète en ligne

Samarkand, éditeur multimédia de fictions interactives en ligne, Bruxelles.

- Création et animation d'un des personnages principaux du *Websoap*, première fiction Internet en feuilleton temps réel. (12 auteurs, 2500 courriels, 10 sites, 35 passages en radio et presse).

1998 Responsable de production nocturne Imprimerie

Pressimage, éditeur de magazines spécialisés en informatique et multimédia, Montreuil

- Flashage des 25 mensuels produits en interne la nuit pour les imprimeries externes

Assistant de production audiovisuelle pour *TéléMontmartre*, Paris 18ème (3 films réalisés)

1992-98 Responsable prévention et sécurité incendie, diplômé d'état ERP/IGH 1&2, secouriste en équipe

UTA-Air France, EDF-GDF, Bull Informatique, Les Trois Quartiers à la Madeleine

DIPLOMES

2008 Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction de Jean-Louis Weissberg, Maître de Conférence HDR en SIC, obtenue avec la mention « très honorable avec les félicitations unanimes » du jury et recommandation à parution, faite en accès libre sur : http://www.omnsh.org/sites/default/files/amato_these_jeu_video_2008.pdf

Université Paris 8 (ED : Cognition, Langage, Interaction ; Laboratoire Paragraphe, EA 349)

« Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation. Du phénomène ludique aux avatars en réseau. »

2003 Diplôme d'Études Supérieures Spécialisées « Ethnométhodologie et informatique »

Université Paris 8, mention TB, mémoire d'ethnographie sur les sociabilités en ligne

2002 Diplôme d'Études Approfondies « Enjeux sociaux des technologies de la communication », option *Création et communication numériques*

Département Hypermédia, Université Paris 8

Sujet : « Pragmatique des médias numériques : narrations et interactivités ludiques » Mention TB

- 2001** **Maîtrise Sciences et Techniques « Information et communication », option hyperdocument multimédia**, Mention très bien, mémoire dirigé par Jean Clément, spécialiste de l'hyperdocument
Département Hypermédia, Université Paris 8
Titre du mémoire : « La vidéo enrichie interactive en flux : éléments de théorie, conception et développement d'un pilote d'émission hypervidéo en MPEG 4 pour le réseau internet à haut débit »
- 1999** **Licence « Études cinématographiques et audiovisuelles »**, # Université Paris 8
- 1996** **DEUG « Études cinématographiques et audiovisuelles »**, # Université Paris 8
- 1989** **Baccalauréat série B « économique et sociale »**, # Lycée Jean Prévost, Montivilliers, Normandie

EXPERTISES

- 2013** - Expertise et rapport d'étude en conception transmédia pour le programme DIA MED SUD, financé par **Euromed Audiovisuel**, pour la Tunisie et le Maroc, suivi à distance de projets pédagogiques.
- Conception et animation d'un atelier transmédia pour un documentaire transmédia « Enquête : nos années 30 », pour le département "nouvelles écritures et transmédia" de **France Télévision**.
- Expertise en pédagogie pour le programme européen EDUGAMELAB, au **Serious Game Lab**.
- 2009** - Refonte de la stratégie de communication de **KTM Advance**, producteur de jeux sérieux
- Conseils en communication, auprès d'**UNITEAM**, agence de communication Web dans le cadre d'un appel d'offre en vue de la refonte du site de l'INRIA
- 2007** - Analyse des usages du site d'enchères en ligne **E-Bay** pour **EURO-RSCG**
- Suivi stratégique du projet **Sim-Europe**, simulation européenne des institutions officielles
- 2004-06** **Chargé de recherches** pour le projet subventionné *Canal-I*, portail de diffusion en ligne de vidéos enrichies restituant des conférences scientifiques et pédagogiques sur le numérique, **Atelier vidéomatique et LEDEN** (Laboratoire pour l'Édition et l'Évaluation de l'Édition Numérique).
Site : <http://www.canali-medias.net> Direction de recherche : Étienne PERENY, MCF HC, UP8.
- 2004** **Rédacteur** du dossier scientifique de la plateforme caritative Internet *Paris Partage*, avec le psychanalyste Serge TISSERON, dans le cadre du 2^{ème} appel à propositions sur les « Usages de l'Internet » (maîtrise d'ouvrage : *Faber Novel*, partenaire technique : *Pilot System*)

COLLECTIFS

- Depuis 2009** Vice président à la recherche du *Serious Game Lab*, Paris.
- 2010-14** Présidence de l'*Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines* (OMNSH), réseau associatif et multidisciplinaire francophone de 82 chercheurs actifs
- 2002-14** Co-fondateur et administrateur de l'OMNSH
- Depuis 2002** Membre de la *Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication*
- Depuis 1999** Membre associé au *Laboratoire Paragraphe*, EA 349, Université Paris 8

DIVERS

- Logiciels** Suite *Microsoft Office Pro* (*Excel, Word, Access...*). Retouche et montage vidéo (*Adobe Photoshop, Première, Illustrator*). Logiciels de cartes conceptuelles et de documentation.
- Langues** - Anglais technique et scientifique (niveau 3) - Espagnol (niveau intermédiaire)
- Loisirs** Danse, Natation, Arts, Cinéma, Spectacles vivants, Jeux de rôle, Médias interactifs

I) VOLET RECHERCHE

Publications

Ouvrage en co-direction (1)

Amato, E. A. & Perény, E., (2013). *Les avatars jouables des mondes numériques. Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, Paris, Hermès Science Publishing. Préfacé par Alain Berthoz, professeur honoraire au Collège de France.

Chapitres d'ouvrages collectifs (9)

Amato, E. A. (2014, à paraître). « L'immersion par le jeu vidéo : origine et pertinence d'une métaphore significative », in B. Guelton (Dir) *Les figures de l'immersion*, Presses Universitaires de Rennes.

Perény, E., Amato, E. A. (2014, à paraître) « L'immersion avatariale : figurations co-opérables et visions habitées en situation de bilocation par externalisation de soi », A. Bernard & B. Andrieu, *Dictionnaire des Arts Immersifs*, Presse Universitaire de Nancy.

Amato, E. A. (2013). « L'écran interactif, miroir des nouvelles magies médiatiques », in Patrick Huerre, *Faut-il avoir peur des écrans ?*, Doin, Reuil-Malmaison.

Amato, E. A. & Sistach C. (2013), « La cyber-exploration immersive : une approche art-science de l'avatar et des univers numériques » in E. A., Amato & E., Perény (2013). *Les avatars jouables des mondes numériques. Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, Paris, Hermès Science Publishing. p. 297-321.

Lucas, J.-F., & Amato, E. A. (2013) « Mondes, points de vue, personnages : l'avatar comme enveloppe pilotable » in E. A., Amato & E., Perény (2013). *Les avatars jouables des mondes numériques. Théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, Paris, Hermès Science Publishing. p. 109-130.

Amato, E. A. (2013). « Pour une théorie transversale des mondes numériques par l'image interactive » (Postface). *Images interactives et jeu vidéo, De l'interface iconique à l'avatar numérique*. Paris, Question Théoriques, Lecture Play. p. 262-279.

Amato, E. A & Georges, F. (2011). « De l'espace-temps parfait du jeu à l'esthétique du trouble interactif : engagement, réflexivité et déplacements expressifs. » In M. Maza, A. Saemmer (Dir.) *E-Formes 2. Au risque du jeu*, Saint-Etienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne, p. 53-66.

Amato, E. A (2006). « Interactivité d'accomplissement et de réception dans un jeu tridimensionnel : de l'image actée à l'image interagie. » in P. Barboza & J.-L. Weissberg (dir.) *L'Image actée. Scénarisation numériques, parcours du séminaire L'Action sur l'image*, Paris, L'Harmattan, Collection Champs visuels, p. 103-138.

Amato, E. A (2005). « Reformulation du corps humain par le jeu vidéo : la posture vidéoludique. » in GENVO, S (dir.) *Le Game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, Collection Communication et civilisation, p. 299-323.

Articles de revues à comité de lecture (13)

- Perény, E., Amato, E. A., Audoux T. (2014, sous presse), « “Effets de dispositifs” pédagogiques et processus de design à l’ère de l’interactivité », *Revue Interfaces Numériques* n°7 : Enseignement supérieur du design interactif, Paris, Lavoisier.
- Amato E. A. (2014, accepté à paraître). « L’hybridation du film documentaire et de la narration hypermédia : une synergie communicationnelle en devenir », *Revue MEI « Médiation et information »* n°39, L’Harmattan.
- Amato, E. A. (2014, à paraître en mai). « Pour une théorie unificatrice du jeu vidéo : le modèle analytique de la co-instanciation », *Psychologie clinique* n°37, F. Tordo et S. Tisseron (Dir.), Editions EDK.
- Amato E. A. (2012). Communication ludique. Origine et puissance d’un nouveau média, *Revue Hermès* n°62, Les jeux vidéo, quand jouer, c’est communiquer, CNRS Editions, 21-26.
- Amato, E. A. & Perény, E. (2012). La double traversée des écrans : proxémie des dispositifs et enchâssements médiatiques. *Revue MEI « Médiation et information »*, n°34, L’Harmattan, 67-76.
- Amato E. A. & Perény, E. (2012). Interaction et interactivité. De l’iconique au vidéoludique et des ethnométhodes aux technométhodes. *Revue Interfaces Numériques* n°1: De l’interactivité aux interaction(s) médiatrice(s), Lavoisier, 19-34.
- Perény, E. & Amato, E. A. (2011). Audiovisuel interactif. *Communications*, Le Seuil, n°88, 29-36.
- Amato, E. A. (2010). Du butinage réflexif à la spatio-temporalisation des informations sur le Web. *Revue MEI « Médiation et information »*, n°32, 63-74.
- Perény, E. & Amato, E. A. (2010). L’heuristique de l’avatar : polarités et fondamentaux des hypermédiats et des cybermédiats. *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*, 11(1), 87-115.
- Amato, E. A. (2008). « Jeux vidéo en réseau et métamorphoses identitaires », *Les Cahiers du Collège Iconique*, n° XXII (2006-2007), Paris, INA, 81-112.
- Amato, E. A. (2007). « Quelle ethnométhodologie appliquer aux jeux vidéo multijoueurs persistants », *Cahiers d’ethnométhodologie*, n° 1, janvier 2007, Les Presses du Lema, Laboratoire Paragraphe, Université Paris 8, 23-45.
- Amato, E. A. & Arifon, O. (2005). « Simulation de négociations diplomatiques, immersion pédagogique et développement de compétences. » *Négociations*, n°3, Bruxelles, De Boeck Université, p.131-144.
- Amato, E. A. & Weissberg, J.-L. (2003). « Le Corps à l’épreuve de l’interactivité : interface, narrativité, gestualité. » *Anomalie Digital Art : Interfaces*, n° 3. Clermond-Ferrand, Un, deux...Quatre Éditions, p.40-51.

Communications publiées dans les actes de colloques (13)

- Amato, E. A. & Roy, B. (2013). « L’illusion expérimentable, un paradigme médiatique du rapport au jeu vidéo », in I. Saleh, M. Zacklad, S. Leleu-Merviel, Y. Jeanneret, L. Massou, I. Roxin, F. Soulages, N. Bouhaï (Dir.) *Pratiques et usages numériques, H2PTM’13*. Paris, Hermès-Lavoisier, p.193-204.

- Amato, E. A., Sistach, C., Haute, L. (2012). *Inter Screen, Between Humans and Avatars*, Proceedings of the 2012 Virtual Reality International Conference (VRIC), ACM, Laval.
- Amato, E. A. (2010). *La Communication ludique, cœur oublié d'un continent à investir*. Actes du XVIIe Congrès de la SFSIC à Dijon, p.492-498.
- Amato, E. A. (2010). « L'instanciation : un modèle analytique du mode de fréquentation du jeu vidéo. » In L. Viera & N. Pinède (Dir.), *Stratégies du changement dans les systèmes et les territoires, actes du colloque international EUTIC 2009*. Bordeaux, MSHA, p.146-162.
- Perény, E. & Amato, E. A. (2009). « L'Avatar en ligne : une passerelle heuristique entre hypermédias et cybermédias. » In I. Saleh, S. Lelu-Merviel, Y. Jeanneret, L. Massou, N. Bouhai. (Dir.), *H2PTM'09. Rétrospective et perspective 1989-2009*. Paris, Hermès Sciences-Lavoisier, p.269-280.
- Perény, E. & Amato, E. A. (2007). « Canali-media.net : du contrôle éditorial de la vidéo enrichie à l'ouverture communautaire et contributive », in M. Meimaris & D. Gouscos (dir.), *Enjeux et Usages des Technologies de l'Information et de la Communication*, tome 1, [Actes du Colloque international EUTIC 2007 du 7-10 novembre 2007, Athènes], Gutenberg publications, 2007, p.143-153.
- Perény, E. & Amato, E. A. (2007) « Enjeux, usages et prospective de la vidéo enrichie à caractère scientifique : de la multimédiatisation à l'hypervisionnage ? » in Saleh I. & all, *Collaborer, échanger, inventer : expériences de réseaux, H²PTM'07* [Actes du Colloque international Hypermedias, Hypertexts, Products, Tools and Methods 07 à Hammamet, Tunisie, 29, 30 et 31 octobre 2007] Paris : Lavoisier, Hermès Science, 2007, p. 217-229.
- Amato, E. A. (2007). « Vers une instrumentalisation communicationnelle des jeux vidéo : quelles formes de séduction idéologique ou publicitaire ? » in MEIMARIS M., GOUSCOS D. (dir.), *Enjeux et Usages des Technologies de l'Information et de la Communication*, tome 2, [Actes du Colloque international EUTIC 2007 du 7-10 novembre 2007, Athènes], Gutenberg publications, 2007, p. 306-315.
- Amato E. A. & Perény, E. (2006). « Canali-Médias : plateforme de diffusion et d'appropriation de vidéos enrichies scientifiques sur le multimédia » in Sidir M., Bruillard, E., Baron G.-L. (Dir.), [Actes du Colloque international : *Premières Journées Communication et Apprentissage Instrumentés en Réseau*, (JOCAIR' 2006), Amiens, France], p. 513-514.
- Amato, E. A. (2005). « Approche structurelle et compréhensive du jeu en ligne massif et persistant », in Clement J., Saleh I. (dir.) *Créer, jouer, échanger : expériences de réseaux*, [Acte du colloque H²PTM'05, Paris], Hermès/Lavoisier, p. 180-195.
- Amato, E. A. (2004). « Interculturalités en milieu numérique partagé : vers une citoyenneté ludique transnationale ? » in (Collectif) *Questionner l'internationalisation : cultures, acteurs, organisations, machines*. [Actes du XIV^e Congrès national des Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Montpellier III (campus de Béziers), 2-4 Juin 2004], Paris, SFSIC & auteurs, p. 561-567.
- Amato, E. A. (2003). « La Fonctionnalité de sauvegarde des jeux vidéo ou la pragmatique hypermédia réitérative », in S. Missonnier & H. Lisandre (dir.), *Le Virtuel : la présence de l'absent*, [Congrès organisé par le Laboratoire du LASI, à l'Université de Paris X Nanterre, les 2-3 mars 2001, Paris], EDK, p. 225-251.

Amato, E. A. (2003). « Coopération dans un jeu vidéo de rôle persistant » in BASTIEN C., CALVARY G. (dir.), [Annexes des actes. *XVème Conférence Francophone sur l'Interaction Homme Machine*, IHM'03, 25-28 novembre, Université de Caen], p. 3-4.

Communications scientifiques sans parution (21)

Perény, E. & Amato, E. A. (2013). « *L'image (vidéoludique) interactive : une nouvelle fabrique des images* », Colloque OBS/IN « En-Jeux [vidéo] des Images », le mercredi 23 octobre, Ecole Nationale Supérieure de la Photographie d'Arles.

Amato, E. A. (2013). *Etudier l'imaginaire des avatars en ligne grâce à une installation art-science : le cas InterScreen*, Colloque scientifique « Imaginaire(s) du numérique » Université d'été Ludovia, le mardi 27 août, Ax-les-Thermes, Ariège.

Amato, E. A. (2012). *Pour une analyse rétro-prospective du rapport entre phénomène ludique et technologie numérique*, Colloque Jeu et jouabilité à l'ère numérique, le samedi 8 décembre, Université Paris 1, Panthéon Sorbonne.

Amato, E. A. (2012). *Le plaisir de jouer utilement : conditions, bénéfices et obstacles*, conférencier invité au Colloque scientifique « Plaisir et numérique », Université d'été Ludovia, le mercredi 29 août, Ax-les-Thermes, Ariège.

Amato, E. A. (2011). *Conditions et effets de l'immersion vidéoludique : le télétransport existentiel par l'avatar*, Conférencier invité au Colloque international « Fictions, immersions et univers virtuels », le mardi 8 novembre, Université de Québec à Montréal, Montréal.

Amato, E. A. (2010). *La révolution ludo-fonctionnelle : un sérieux défi*. Campus européen d'été 2010 : Serious Games - « Est-ce si sérieux de vouloir apprendre en jouant ? », le vendredi 17 septembre 2010, Université de Poitiers, département IME, Poitiers.

Amato, E. A. (2010a). *L'au-delà du transfert des compétences : le jeu vidéo utilitaire et son cercle magique*. 78ème Colloque de l'ACFAS, le mercredi 12 mai, Montréal.

Amato, E. A. (2010b). *Les Implicites et compétences de la ruse. Du jeu aux systèmes sociaux paradoxaux*. 78ème Colloque de l'ACFAS, le mardi 11 mai, Montréal.

Amato, E. A. (2009). *Cartes et territoires interactifs des jeux vidéo : entre consolidation mutuelle et interdépendance*, Colloque scientifique « Espace(s) et mémoire(s) » de l'université d'été Ludovia, le mercredi 26 août, Ax-les-Thermes, Ariège.

Amato, E. A. (2008). *Au croisement des ethnométhodes et des technométhodes : sens commun machinique et transmissibilité pragmatique*, colloque du GREC « Contributions ethnométhodologiques à la Science de l'Information-Communication », Université Paris 8, le vendredi 21 novembre.

Amato, E. A., Gaon, T. & Georges, F. (2008), *L'Investigation qualitative des jeux vidéo partagés et persistants : singularités et bénéfices d'une ethnométhodologie appliquée à l'informatique*, Communication au colloque Homo Ludens : « Le Jeu vidéo : une expérience multidimensionnelle », dans le cadre du 76^e congrès de l'ACFAS, Québec, Canada, le mardi 6 mai.

http://www.homoludens.uqam.ca/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=22

Perény, E. & Amato, E. A. (2008). *D'une possible relecture généalogique du jeu vidéo à la leur de l'hypothèse du premier cybermédium*, Communication au colloque du groupe de recherche Homo Ludens « Le jeu vidéo : une expérience multidimensionnelle », le mercredi 7 mai, dans le cadre du 76^e congrès de l'ACFAS, Québec, Canada.

- Amato E. A. & Perény, E. (2008). *Comment le premier cybermédium a pu un temps échapper aux SIC ? De la dynamique structurelle du jeu vidéo au Réseau*, XVI^e Congrès de la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication, Université Technologique de Compiègne, le lundi 12 juin.
<http://www.sfsic.org/congres_2008/spip.php?article84>
- Amato, E. A. (2006). *Téléprésence immersive et engagement ludique*, Colloque scientifique de l'université d'été Ludovia. Saint-Lizier, 5 au 7 juillet 2006 à Saint-Lizier, Ariège.
- Amato, E. A. (2005). *Le Jeu vidéo comme pratique de soi : transmutation des corps et sculpture relationnelle*, ICHIM'05, 9^e International Culture and Heritage Meeting, Cité Internationale Universitaire de Paris, le jeudi 22 septembre.
- Amato, E. A. (2004). *L'Immersion en milieu ludique partagé et ses conditions de validité : de l'interactivité humain-ludiciel à l'interaction finalisée inter-personnages*, Doctoriales du GDR « TIC et société », École Nationale des Ponts et chaussées & Université de Marne-la-Vallée, Marne-la-Vallée, le jeudi 29 janvier.
- Amato, E. A. (2003). *Jeux et expériences numériques*, Symposium International « Précarité-Instabilité, concepts actifs dans les renouvellements paradigmatiques », Maison Européenne de la Photographie, Paris, le vendredi 12 décembre.
<<http://www.criticalsecret.com/n10/ETIENNE%20ARMAND%20AMATO>>
- Amato, E. A. & Arifon, O. (2003). *De la simulation diplomatique comme moyen pédagogique*, Première Biennale Internationale de la Négociation « La négociation décloisonnée », Negocia, Groupe CCIP Paris, le jeudi 11 décembre.
- Amato, E. A. (2003). *Co-téléprésence et coopération en milieu figuratif 3D à orientation ludique*, (papier de positionnement). Journée thématique « Traces, interactions, co-constructions collectives et relation à la cognition », Co-METE (Co-construction émergente d'Expérience par inTEraction), AS du RTP 38-CNRS STIC. École des Mines de Paris, le vendredi 19 décembre.

Interventions en Journées d'étude (13)

- Amato, E. A. (2014). *Expérimentations créatives autour de l'avatar jouable en Arts et Sciences Humaines et Sociales (SHS)*, Journée d'étude PraTIC, le jeudi 16 janvier, GOBELINS, l'école de l'image, Laboratoire Paragraphe de l'UP8, OMNSH.
- Amato, E. A. (2013). *Peut-on apprendre à créer et produire le transmédia : entre théories et mises en pratiques ?* Journée d'étude PraTIC, le lundi 28 janvier, GOBELINS, l'école de l'image, Laboratoire Paragraphe de l'UP8, OMNSH.
- Amato, E. A. (2012). *Diversité et unicité des jeux vidéo : une tension heuristique*, le dimanche 17 juin, journée d'étude « Games Studies ? à la française ! », OMNSH, Centre Pompidou.
- Amato, E. A. (2011). *Cognition et métacognition dans les jeux vidéo*, Journée scientifique « Cognition et jeu » organisée par l'ARCo (Association pour la Recherche Cognitive), le jeudi 1^{er} décembre.
- Amato, E. A. (2011). *Analyser les interactions vidéoludiques avec les ethnométhodes et les technométhodes*. Journée d'étude « Joueurs en ligne et techniques de jeu » Laboratoire Techniques, Territoire et Sociétés, le mardi 7 juin, Marne-la-Vallée, Université Paris-Est.
- Perény, E. & Amato, E. A. (2011). *De l'Image interactive au Jeu vidéo : rétro-prospective des transversalités d'un objet cybernétique*. Week-end d'étude « Game Studies... à la française ? » (Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines). Paris, ENS-Cachan.

- Amato, E. A. (2010a). *Modèles corporels d'existence dans le jeu vidéo*. Journée d'étude « Les nouvelles frontières du jeu vidéo » (CRESC, Experice et LabSIC.). Bobigny, IUT.
- Amato, E. A. (2010b). *Film du réel et narration hypermédia : la rencontre d'une tradition et d'un médium*. Journée d'étude « Ce que le documentaire fait au format », Paris, Sorbonne.
- Amato, E. A. (2010c). *Traverser l'écran et y prendre corps : l'instanciation par le jeu vidéo*. Journée d'étude « Dispositifs numériques : quelles problématiques de recherche ? » (Laboratoire MICA.). Bordeaux, MSHA.
- Amato, E. A. (2008). *Les Potentiels du jeu publicitaire sur le Web : du divertissant au persuasif*. Journée d'étude PraTIC « Le Ludique en ligne », aux Gobelins, École de l'Image, organisée par l'Université Paris 8 et l'OMNSH, le 25/02.
- Amato, E. A. (2007). *Distanciation et engagement*, Journée d'étude « Ludiciel et jeu vidéo », EXPERICE, (Axe objets culturels) du 16/05/2007, campus de Villetaneuse, Université Paris XIII.
- Amato, E. A. (2004). *La Fonction de sauvegarde dans les jeux vidéo et la reconstruction de l'histoire*, Journée d'étude « Jouer avec une histoire : un défi pour les médias interactifs » organisée par le Laboratoire Paragraphe et CEDRIC au CNAM de Paris, le 16/12.
- Amato, E. A. (2002). *Interactivité d'action et de réception dans un jeu vidéo tridimensionnel : de l'image actée à l'image interagie*, Journée d'étude du séminaire « L'Action sur l'image » du vendredi 7 juin, texte disponible sur :
<http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt01-02/journees0602/etienne.htm>

Articles en ligne du séminaire « L'Action sur l'image » (3)

- Amato, E. A. (2003). *L'Image digitale des jeux vidéo multi-joueurs : un milieu figuratif habitable pour vivre en co-téléprésence*, texte présenté à la séance du Séminaire « L'Action sur l'image » du 26 novembre 2003.
<http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt03-04/fs-04.htm>
- Amato, E. A., Dajez F., Skira B. (2002). *Regards croisés sur quelques jeux vidéo : Diablo, Messiah, Unreal*, texte en ligne du Séminaire « L'Action sur l'image », article pour la séance du 3 novembre, (en ligne)
<http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt02-03/seance1/seance1.htm>
- Amato, E. A. (2001). *La Fonctionnalité de sauvegarde des jeux vidéo ou la pragmatique réitérative*, article pour la séance du 21 novembre 2001
<http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt01-02/seance1/sauvegarde.htm>

Articles de médiation (5)

- Amato, E. A. (2011). Les défis du jeu vidéo, ces environnements immersifs au cœur des pratiques numériques, (co-direction du Dossier « Perspectives de recherches sur les environnements immersifs »), Les cahiers de la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication, (6), 101-104
- Amato, E. A. (2010). Le jeu vidéo, une conquête de l'impossible. *Revue Médias*, (25), 79-82.
- Amato, E. A. (2010, janvier). Surrégime de représentation audiovisuelle. *Amusement*, (7), 188-189.
- Amato, E. A. (2009, octobre). Oh my Bug ! *Amusement*, (6), 170-173.
- Amato, E. A. (2009, juin). Le cercle magique. *Amusement*, (4), 188-190.

Traduction d'article scientifique (1)

Rieder, B. (2009) « Democratizing Search? From Critique to Society-oriented Design ». In: Becker, Konrad / Stalder, Felix (eds.): *Deep Search. The Politics of Search beyond Google*. StudienVerlag / Transaction Publishers, 2009, p.133-151 [PDF]

Rieder, B. (2011), « Démocratiser la recherche en ligne ? De la critique à une conception orientée société » dans Luc Grivel, *Technologies de la connaissance et Recherche d'Information en Contexte*, Paris, Hermès.

Dispositifs et logiciels (4)

1) Sistach, C., Haute, L., & Amato E. A. (2011). **INTERSCREEN**

Dispositif d'échange intermonde entre avatars et visiteurs. Installation expérimentale Art, Science, Technologie (Festival Futur en Seine.). 104, Village de l'Innovation Technologique, juin 2011, Paris.

2) Sistach, C., Haute, L., & Amato E. A. (2011). **PERSISTANCE**

Suite à la recherche-action « Trip-in-WoW », protocole d'immersion intensif dans un univers de jeu persistant multijoueur en réseau : participation en tant que chercheur à la réalisation de l'œuvre **PERSISTANCE**, avec l'artiste multimédia Claire SISTACH, projet aidé par le DICREAM du CNC, 2011, Paris.

3) Perény, E., & Amato, E. A. (2008c). **i-Contrib**, réalisé par l'Atelier de Vidéomatique du Laboratoire Paragraphe, Université Paris 8 : <http://www.canali-medias.net>

4) Solution de Wiki-vidéo implémentée au logiciel libre Wikimedia, permettant l'indexation en ligne de vidéo (chapitrage, indexation, titrage, résumé)

Adresse URL : <http://www.canali-medias.net/icontrib/contribContentList.php>

Responsabilités scientifiques

2008-2013 : Co-directeur avec Etienne Perény du programme de recherche transversal et inter-équipes au sein du laboratoire Paragraphe, Université Paris 8

Intitulé : I2JV-PraTIC (Image Interactive et Jeu Vidéo : évolutions des Pratiques des Technologies de l'Information et de la Communication)

Partenaires structurels : Gobelins, école de l'image, Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines ; **partenaires ponctuels :** Cité des Sciences et de l'Industrie, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, École Nationale Supérieure de Création Industrielle, Institut de Création et d'Animation Numériques, Laboratoires COSTECH et CEDRIC, Transmédia Immersive University (TIU).

Organisation de journées d'étude (15)

Amato E. A. & Perény, E. (2014b). Journée d'étude PraTIC n°14 « Tests et mesures des productions interactives », le 13 février, (GOBELINS, Laboratoire Paragraphe/OMNSH)

Amato E. A. & Perény, E. (2014a). Journée d'étude PraTIC n°13 « La démarche arts/sciences face au numérique », le 16 janvier, (GOBELINS, Laboratoire Paragraphe/OMNSH)

Amato E. A. & Perény, E. (2013b). Journée d'étude PraTIC n°12 « De la Data Science à l'infovisualisation ? », le 25 février, (GOBELINS, Laboratoire Paragraphe/OMNSH)

Amato E. A. & Perény, E. (2013a). Journée d'étude PraTIC n°11 « Transmédia, quelle traversée des écrans ? », le 28 janvier, (GOBELINS, Laboratoire Paragraphe/OMNSH)

Amato E. A. & Perény, E. (2012b). Journée d'étude PraTIC n°10 « Jouabilité, interactivité et cognition », le 20 février, (GOBELINS, Laboratoire Paragraphe/OMNSH), Paris.

Amato E. A. & Perény, E. (2012a). Journée d'étude PraTIC n°9 « Images, interfaçages et corps », le 23 janvier, (Laboratoire Paragraphe/Gobelins/OMNSH.). Paris.

Boutet M., Amato E. A. & Gaon T. (2011). « Week-end d'étude "Game Studies... à la française ? », le 8 mai, organisé par l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines), Paris, ENS-Cachan.

Perény, E. & Amato E. A. (2011b). Journée d'étude PraTIC 8 : « Stratégies et pratiques alternatives des réseaux », le 21 février, (Laboratoire Paragraphe/Gobelins/OMNSH.). Paris.

Perény, E. & Amato E. A. (2011a). Journée d'étude PraTIC n°7 : « Spatialités et temporalités du Web », le 24 janvier, (Laboratoire Paragraphe/Gobelins/OMNSH.). Paris, Gobelins.

Perény, E. & Amato E. A. (2010b). Journée d'étude PraTIC n°6 : « Design numérique, discours et réalités », le 1er juin, (Laboratoire Paragraphe/Gobelins/OMNSH.). Paris.

Perény, E. & Amato E. A. (2010a). Journée d'étude PraTIC n°5 : « Mobilité et innovations d'usages », le 22 février, (Laboratoire Paragraphe/Gobelins/OMNSH.). Paris, Gobelins.

Perény, E. & Amato E. A. (2009b). Journée d'étude PraTIC n°4 : « La simulation interactive : futile versus utile ? », le 6 avril, (Laboratoire Paragraphe/Gobelins/OMNSH) Paris.

Perény, E. & Amato E. A. (2009a). Journée d'étude PraTIC n°3: « Avatars en ligne », le 23 mars (Laboratoire Paragraphe/Gobelins/OMNSH). Paris, ENSBA.

Perény, E. & Amato E. A. (2008b). Journée d'étude PraTIC n°2: « Nouvelles interactivités et objets communicants », le 10 mars, (Laboratoire Paragraphe/Gobelins/OMNSH), Paris.

Perény, E. & Amato E. A. (2008a). Journée d'étude PraTIC n°1 : « le ludique en ligne », le 25 février, (Laboratoire Paragraphe/Gobelins/OMNSH), Paris.

2004-2006 : Chargé de recherches (à mi-temps) pour le projet *Canali-medias.net*, plateforme de diffusion en ligne de vidéos enrichies issues des conférences scientifiques et pédagogiques traitant de la communication numérique et du multimédia. Ce projet expérimental a été soutenu par la *MSH-Paris-Nord* et par la *Direction de la Technologie du Ministère de la Recherche*, dans le cadre de l'appel à projet 2004 : « Création de produits de médiation scientifique en libre accès sur l'Internet ».

Atelier vidéomatique et LEDEN (Laboratoire d'Évaluation et de Développement pour l'Édition Numérique). Direction de Recherche : Étienne PERENY (MCF HC), Université Paris 8.

Thématiques de recherche sur la vidéo enrichie de médiation scientifique :

- ◆ Indexation de la vidéo numérique
- ◆ Structuration des données audiovisuelles et documentaires
- ◆ Accessibilité Web
- ◆ Instrumentation de la pédagogie en ligne
- ◆ Innovation de services interactifs et prototypage des usages

Développements opérationnels réalisés : le site <http://www.canali-medias.net>

2000-04 : Co-secrétaire du Séminaire « L'Action sur l'image – pour l'élaboration d'un vocabulaire critique », en co-responsabilité avec Jean-Louis WEISSBERG, initiateur du séminaire et responsable du comité scientifique.

Site Web : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/somsem.htm>

1999-2002 : Chargé de recherches prospectives, Cellule de Recherche et Développement, *Wanadoo Edition*, éditeur de jeux vidéo, Paris.

Programme *MOTIF* (MOTeur d'Interfaces Fonctionnelles), subventionné par le RNTL (Réseau National des Technologies Logiciels). Contrat de partenariat industriel avec le laboratoire Paragraphe de l'Université Paris 8. Responsable : Jean-François DEGREMONT (Prof. des U. en SIC).

Thématiques en prospective des usages concernant :

- ◆ Les produits multimédias sur support optique (cédéroms) : migrations et complémentarités Web
- ◆ La vidéo en ligne : politiques éditoriales et prospectives des usages
- ◆ Les sites de rencontres et de mises en relation : enjeux sociaux et pratiques
- ◆ Les jeux vidéo : vie sociale en ligne et hybridation entre réel et virtuel

Développements opérationnels réalisés :

- ◆ Scénarisation et suivi de production de pilotes d'émissions vidéo interactives en MPG4
- ◆ Conception d'un service ludique de rencontre communautaire (récit, règles, interactivité)

Autres activités : veille concurrentielle, animation de l'équipe, relations avec les partenaires (*FTR&D, Goa, Invivio, Wanadoo Audiovisuel, Wanadoo Portail*).

Amato, E. A. (2002) *De la consultation à la production de contenus en vidéo interactive enrichie sur Internet, Compte rendu de rapport de recherche*, Projet *MOTIF* (MOTeur d'Interfaces Fonctionnelles), partenariat Wanadoo Edition/Paris 8, subvention du Réseau RNTL n°99T 0536, novembre 2002.

Comités d'organisation ou d'évaluation (11)

Membre invité au comité de rédaction de la *Revue Hermès*, CNRS EDITIONS (2013-2014)

Colloque international *TiceMed 9* (2014, Toulon)

Revue *Interfaces Numériques* Volume 4, n° 1/2015 « Questionner le jouable » (janvier 2015)

Exposition *Jeux vidéo, l'expo*, Cité des sciences et de l'industrie (22/10/2013-24/08/2014)

Colloque *HyperUrbain 2* (2009) & *HyperUrbain 4* (2013), Paragraphe, EA 349, UP8.

Colloque *La Fabrique des mondes vidéoludiques* (2013) *Game Studies ? à la française ! 3^{ème} édition*, partenariat ENS Lyon, Laboratoire junior Level Up ! et OMNSH.

Colloque *International Conference Human System Learning*, ICHSL 7 (2011) et ICHSL 8 (2012) organisé par le laboratoire Paragraphe, Université Paris 8.

Revue des Interactions Humaines Médiatisées (Journal of Human Mediated Interactions), Vol 13, N°1, 2012, et Vol 14, N°1, 2013

Journée d'étude *Cognition et jeu* (2011), organisée par l'ArCO (Association pour la recherche COgnitive).

Deux numéros de la revue québécoise *Communications* (Rédacteur en chef, Roger de la Garde) (2008 & 2010)

Colloque *Contributions ethnométhodologiques à la Science de l'Information-Communication* (2008), organisé par GREC-Paragraphe, Université Paris 8.

Encadrement doctoral (2)

2011- : Co-encadrement scientifique avec Pierre Quettier de la thèse de France Vachey, intitulée *Fictionnalités et socialités dans un jeu vidéo de rôle en ligne. Quelle construction de soi par le numérique ?*, au sein de l'école Doctorale Cognition, Interaction, Langage et du laboratoire Paragraphe de l'Université Paris 8.

2010-14 : Membre du comité de défense du doctorat en cours à l'Université Catholique de Louvain mené par Thibault Philippette, intitulé *Le développement des compétences de socialisation au sein de plateformes vidéoludiques*, promoteur, Pierre Fastrez.

Affiliation savante (2)

Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication depuis 2002.

Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (co-fondateur et administrateur, président de septembre 2010 à janvier 2014)

II) VOLET ENSEIGNEMENT

Responsabilités pédagogiques

2012-2014 : Animateur pédagogique, puis Conseiller technique aux affaires numériques à l'Institut des Hautes Etudes pour la Science et la Technologie, Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche.

2011-2012 : Enseignant-chercheur en mission à Gobelins, l'école de l'image, établissement public administratif de la Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris.

- Mise en œuvre du Mastère Spécialisé Interactive Digital Experiences (bac +6) en partenariat avec l'ENJMIN et le CNAM aux deux rentrées 2011 et 2012
- Audit des formations du département multimédia
- Mise en œuvre des deux programmes de R&D en DIGITAL PUBLISHING : OPC (FUI) et LOCUPLETO (Grand Emprunt) traitant de l'édition et du livre numérique : aspect juridique, étude de filière, préparation de la production, animation des réunions.
- Obtention d'un Fond Social Européen (FSE) sur l'axe 4.2.1 mesure expérimentale d'ingénierie, sous la forme d'une *Coopérative innovante de projets éducatifs*
- Audit et conseil pour la stratégie de R&D et l'offre de formation de l'établissement
- Cours de conception multimédia (25h), narration interactive (18 h), narration visuelle (12 h), scénarisation interactive (14 h)

2009-2011 : Directeur pédagogique de l'Institut de Création et d'Animation numériques (ICAN)

- Organisation du lancement de l'ICAN et de trois rentrées consécutives.
- Au départ : 120 étudiants et une équipe de 25 enseignants et intervenants, pour 3 Bachelors de niveau Bac +3. Organisation de la rentrée 201
- A la fin : 210 étudiants, 35 enseignants, diplômes reconnus par l'état (RNCP niv 2)

Prix professionnel de l'innovation pédagogique, avec l'initiative des *Conférences libres de l'ICAN*, délivré par la télévision Ma Chaîne Etudiante

Bachelors professionnalisant (niv Bac +3)

- Game Design
- Animation Numérique
- Webmaster/Webdesigner

Missions :

- Ingénierie pédagogique : définition des programmes, innovations, stratégie
- Gestion et animation des équipes enseignantes
- Développements des partenariats
- Communication externe et relation aux entreprises

Enseignements dispensés :

- Cultures numériques (21h)
- Créativité interactive (21h)
- Conception multimédia (21h)
- Analyse des jeux vidéo (21h)
- Réalisation audiovisuelle numérique (12h)
- Stratégie professionnelle d'insertion (24h)

2006-2008 : Cours donnés au sein du département Information et Communication de l'IUT Robert Schuman de Strasbourg en tant qu'ATER en SIC

- Le DUT « Information-Communication, option Communication des Organisations et Publicité » (COP)
- Le DUT « Information-Communication, option Gestion de l'Information et du Document dans les Organisations » (GIDO)
- La Licence Professionnelle « Médiation de l'Information et du Document dans les Organisations » (MIDEN)

DUT informatique (première année)

- Expression écrite et orale (4x32 heures de TD)
- Enjeux de la recherche sur les jeux vidéo (2 heures de CM)

DUT GIDO (1^{ère} année)

- Réalisation vidéo (7 x10 heures de TP et 2 heures de TD)

DUT COP (1^{ème} année)

- Identité visuelle des organisations (2 x 20 heures de TD)

DUT GIDO (2^{ème} année)

- Indexation et documentation audiovisuelle (4 x 8 heures de TD)

DUT COP (2^{ème} année)

- Sémiologie de l'image fixe et animée (2 x 10 heures de CM et 14 heures de TD)

Licence Professionnelle MIDEN

- Remise à niveau en communication écrite et orale (20 heures de TD)
- Expression et communication numérique (12 heures de TD)
- Gestion des connaissances (2 x 12 heures de TD)

2004-2006 : Coordinateur administratif et pédagogique de la Licence Professionnelle « Techniques et activités de l'image et du son », spécialité « Création et Développement Numériques en Ligne » (à mi-temps), diplôme de l'Université Paris 8 réalisé en partenariat avec les Gobelins, l'école de l'image, établissement consulaire de la Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris.

Objectifs et missions :

- Réorganiser les procédures d'inscription dans le cadre de la formation en alternance et faciliter les échanges administratifs entre les deux institutions (notations, diplômes)
- Coordonner les interventions pédagogiques des enseignants de Paris 8 en lien avec les formateurs des Gobelins
- Analyser le programme de formation pour anticiper les transformations d'un domaine professionnel en permanente et rapide mutation.
- Favoriser les transferts de méthodologies et de connaissances, dynamiser les équipes étudiantes et enseignantes autour du projet « canali-medias.net »

Autres enseignements

Domaine : conception et analyse de dispositifs interactifs

Thèmes et objets :

- Communication en ligne : analyse de sites Web
- Fondamentaux de la culture numérique
- Sociologie des pratiques informatiques
- Intelligence collective, cognition distribuée et technologies intellectuelles
- Jeux vidéo hors ligne et en ligne (scénarisation interactive, économie, genre)
- Récits multimédias interactifs et/ou participatifs
- Vidéo enrichie (rich média)
- Produits numériques ludo-éducatifs et artistiques

Méthodologies et suivi de projet :

- Méthodes de créativité individuelle et collective
- Conduite de projets distribués et gestion de la relation client
- Méthodologie de recherche et de mémoire, travail de terrain

2004-08 : *Rencontres Média*, cycle de conférence sur la communication numérique pour les étudiants de 3^{ème} cycle du département hypermédia de l'Université Paris 8, au CNAM (Conservatoire National des Arts et Métiers) de Paris (3 heures annuelles).

2004-06 : *Licence professionnelle* «Techniques et activités de l'image et du son », spécialité *Création et Développement Numériques en Ligne*, Université Paris 8. (deux charges de cours de 37,5 heures par semestre sur 2 ans).

2003-04 : *Certificat professionnel* « Multimédia Informatique Communication », *Institut de L'image de l'Océan Indien*, (ILOI) Etudiants de la Réunion de niveau Bac + 3 (36 heures de cours en visioconférence et 36 heures sur place).

2003-05 : *Master professionnel* « Communication et Information numérique », CELSA, Université Sorbonne, Paris 4 (4 heures annuelles et 2 tutorats de mémoire pour des étudiants en formation continue) à l'invitation de Dominique PAGES, MCF SIC.

2003-04 : *DUESS* « Produits Educatifs Culturels et Ludiques Multimédia », Université de Villetaneuse, Paris 13 (8 heures d'intervention) à l'invitation de Pierre BARBOZA, MCF SIC.

2003-04 : *DESS* « Ethnométhodologie et Informatique », Université Paris 8 (10 heures de conférences), à l'invitation de Jean-François DEGREMONT, Prof. SIC.

Autres sujets maîtrisés :

- Communication événementielle.
- Sociologie des organisations.
- Stratégies d'influence et de persuasion.
- Théories de la communication et des médias.
- Médiation socio-technique.

Domaine : techniques de négociation et veille

Cours : Négociation coopérative et conflictuelle : pédagogie active par la simulation diplomatique

2004-06 : *Master professionnel* « Intelligence Economique et Communication Stratégique », *ICOMTEC* (Institut de COMMUNICATION et des nouvelles TECHNOLOGIES), Université de Poitiers (18 heures annuelles en M2) dirigé par Nicolas MOINET, MCF SIC,

2004-05 : École de communication *ISERP*, Faculté libre de la communication, Levallois-Perret. (16 heures avec les étudiants de 4^{ème} année).

2003-04 : *Négo'sup*, École Supérieure de Négociation Commerciale, groupe Négocia, groupe CCIP (16 heures annuelles avec les étudiants de 5^{ème} année).

Cours : Veille informationnelle et panorama de presse : pratiques et enjeux pour l'entreprise

2004-05 : École de journalisme *ITAIM*, Faculté libre de la communication, Levallois-Perret, (4 heures semestrielles avec les étudiants de 2^{ème} et 3^{ème} année)

Domaine : communication audiovisuelle et cinéma

Thèmes :

- La réception : analyse filmique, sémiologie de l'image fixe et animée
- La production : du scénario à la réalisation et au montage
- La communication audiovisuelle : films institutionnels et promotionnels
- Imaginaires contemporains et nouvelles technologies au cinéma
- Fiction et documentaire : investigation et écriture du réel

2002-04 : Institut *E-Art Sup*, école d'art numérique, étudiants en 3ème année de conception numérique (90 heures chaque année).

2002-04 : Analyse de films en salle de cinéma et en classe de lycée pour le dispositif national « Lycéens au cinéma » ACRIF (Association des Cinémas de Recherche Ile-de-France) (12 interventions d'une demi-journée sur 3 ans).

2003-05 : Formation de professeurs du collège du Val-d'Oise à l'enseignement du cinéma en classe, CDDP (Centre Départemental de Documentation Pédagogique) et Ecran VO. (16 heures avec conception-rédaction de fiches pédagogiques).

III) VOLET VULGARISATION

CONFÉRENCES PUBLIQUES (*liste non exhaustive*)

- 09/12/09** Conférence « 20 Serious Games qui ont marqué 2009 ». Serious Game Expo 2009. Lyon.
- 15/12/08** Conférence « L'interactivité dans l'art actuel », *École Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris*.
- 03/12/08** Conférence et modération de la table ronde « « Univers Virtuels : Outils incontournables des entreprises de demain » au *Serious games Sessions 2009*, Lyon.
- 26/11/08** Synthèse de la table ronde « L'artiste entre vagabond virtuel et résident d'une communauté virtuelle », *Les e-magiciens*, Rencontres de la jeune Création Numérique, Valenciennes, 2008.
- 05/05/07** Intervenant de la session « Convergence des univers ludiques et cinématographiques: exemples, perspectives artistiques et sociales », deuxième édition du symposium *Imaging the future*, Neuchâtel, Suisse. <http://www.imagingthefuture.ch/2007/program.html>
- 06/04/07** Intervenant à la journée d'étude « Les Jeux vidéo rendent-ils accroc ? » organisée par l'*Agence Française du Jeu Vidéo* à l'*Espace Culture Multimédia* de Poitiers <http://www.omnsh.org/spip.php?breve58>
- 02/02/07** Conférence « Les Jeux vidéo comme nouveaux horizons de l'imaginaire contemporain » à la *Cyberbase* de la *Cité des Sciences et de l'Industrie*, à l'invitation de l'*ADREVA*.
- 22/01/07** Conférence « Enjeux de la médiation scientifique en ligne par la vidéo enrichie interactive : une recherche-action intitulée Canal I_Médias », Rencontres Médias, *Université Paris 8-CNAM*
- 05/12/06** Conférence de présentation du livre *L'Image actée : scénarisation numérique au Cube*, Issy-les-Moulineaux.
- 08/06/06** Conférence intitulée « Enjeux psychologiques et socio-organisationnels de la simulation préventive » pour la journée « Les Technologies de simulation appliquée aux problématiques de défense civile », organisé par le *Haut Comité Français pour la Défense Civile* à l'*Institut National des Hautes Études de Sécurité* (INHES), Saint -Denis La Plaine
- 02/06/06** Conférence au *Centre Culturel Français d'Helsinki*, Finlande, dans le cadre de *Digifrance*, « Contributions and Interdisciplinary Stakes of an Emergent French Research on Video Games » en tant que vice-président invité de l'*Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines*
- 21/03/06** « Les Evolutions technologiques des jeux vidéo », conférence publique à la *Cyberbase* de la *Cité des Sciences et de l'Industrie*, organisée par l'*Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines*.
- 21/02/06** « Les Jeux vidéo : une grande famille » conférence publique à la *Cyberbase* de la *Cité des Sciences et de l'Industrie*, organisée par l'*Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines*
- 17/01/06** « Comment apprendre par le jeu vidéo ? » conférence publique à la *Cyberbase* de la *Cité des Sciences et de l'Industrie*, organisée par l'*Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines*

MODÉRATIONS DE RENCONTRES CULTURELLES

- 01/02/06** Table ronde : « La Simulation dans la formation, l'instruction collective et l'entraînement des forces. » Les Journées de l'Arme Blindée 2006, colloque biennuel organisé par l'*EAABC*, Saumur.
- 25/10/05** Table ronde : « Quelles formes de création pour le cinéma et les arts numériques ? Nouvelles écritures et interactivité. », organisée par l'*Espace Culture Multimédia Kawenga* dans le cadre du *Festival International du Cinéma Méditerranéen de Montpellier*, Corum, Montpellier.
- Août 2003** Séminaire et ateliers « Nouvelles technologies et cinéma documentaire : l'écran électronique », organisés par les *Etats Généraux du Film Documentaire*, Lussas, Ardèche, les 21 et 22 août.
- 28/02/02** Table ronde : « Jeu et création numérique », organisée par *Anomos*, *Villette Numérique* 2002, Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris.

ANNEXE : Tableau des enseignements (2002-2008, avant prise de fonction à l'ICAN)

Nature	Sujets d'enseignements	Volume	Niveau
<i>COURS THÉORIQUES</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Cultures et Objets Numériques - Sciences de l'Information et de la Communication - Gestion des Connaissances - Veille Informationnelle et Intelligence économique - Sémiologie de l'Image Fixe et Animée - Négociation - Le Jeu Vidéo - Récit Multimédia - Communication Numérique <p align="right">Total :</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 84 h - 20 h - 24 h - 4 h - 34 h - 12 h - 28 h - 8 h - 12 h <p align="right">226 heures</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L3 - L3 - L3 - L2/L3 - L2 - M1/M2 - L3 - L3 - L3
<i>COURS PRATIQUES</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Identité Visuelle des Organisations - Réalisation Vidéo - Indexation et Documentation Audiovisuelle - La Diplomatie <i>in situ</i> par la Simulation <p align="right">Total :</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 40 h - 72 h - 32 h - 56 h <p align="right">200 heures</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L1 - L1 - L3 - M1/M2
<i>COURS MÉTHODOLOGIQUES</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Techniques d'Expression Ecrite et Orale - Méthodologie de Projet - Méthodes de Créativité Individuelle et Collective - Conduite de Projets Distribués et Gestion de la Relation Client - Méthodologie de Recherche et de Mémoire - Méthodologie de Terrain <p align="right">Total :</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 160 h - 40 h - 25 h - 15 h - 20 h - 15 h <p align="right">275 heures</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L1/ L3 - L3 - L3 - L3 - L3/M2 - L3/M2
<i>TUTORATS de mémoire</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Sur le jeu vidéo : 2 suivis en formation continue (Celsa) - Auprès des Licences Pro CDNL : 10 mémoires collectifs 	<ul style="list-style-type: none"> - 2 - 10 	<ul style="list-style-type: none"> - M2 - L3
<i>STAGES encadrés</i>	Stages en entreprises sur Strasbourg et sa région	- 14	- L2
<i>JURYS</i>	Membre de jurys intermédiaires ou de fin d'année, en tant qu'enseignant ou professionnel	- 15	- L3/M2