

COLLOQUE SCIENTIFIQUE

La **GAMES AND LEARNING ALLIANCE (GALA) CONFERENCE** est un colloque international dédié à la science et à l'application des Serious Games. Ce colloque vise à rassembler des chercheurs en Informatique et en Sciences Humaines et Sociales, des praticiens ainsi que les acteurs de l'enseignement.

La conférence est portée par la société savante **Serious Games Society**, depuis plus de 9 ans, qui publie, par ailleurs, **l'International Journal of Serious Games**.

15 Entreprises



100 Chercheurs



30 Serious Games



25 Nationalités



Edition 2019 à Athènes
Edition 2018 à Palerme



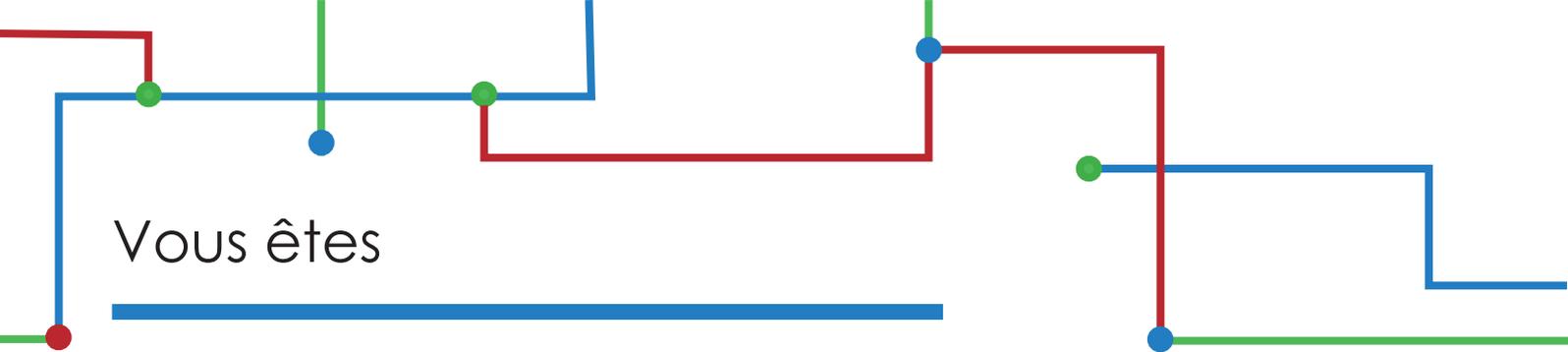
Thème de cette édition : **SERIOUS GAMES** en **RÉALITÉ VIRTUELLE**

Le colloque aura lieu **100% en ligne**, dans le **LAVAL VIRTUAL WORLD**.

Cet espace a accueilli plus de 11 000 visiteurs pour le salon **Laval Virtual 2020**.

L'accès à la conférence sera gratuit pour le public.





Vous êtes

- ✓ un fournisseur d'applications et services informatiques pour la formation
- ✓ un fournisseur de technologie du virtuel
- ✓ un partenaire financier : banque, assurance, complémentaire santé...
- ✓ une société qui soutient la recherche
- ✓ une entreprise locale
- ✓ ...

Vous souhaitez

- Communiquer sur

- ✓ les Serious Games
- ✓ les outils numériques pour la simulation et la formation
- ✓ la Réalité Virtuelle, Augmentée et Mixte
- ✓ l'utilisation des Serious Games à but commercial

- Associer l'image de votre entreprise à

- ✓ L'innovation
- ✓ La recherche
- ✓ Le développement international

- Découvrir les dernières nouveautés en termes de Serious Games

- Développer vos relations internationales

- Présenter vos applications et outils

DEVENEZ PARTENAIRE DE GALA 2020

GALA 2020

Plus qu'un colloque scientifique

La conférence est composée de **3 volets** : un **colloque scientifique**, avec plus de 40 présentations de travaux originaux, une **exposition virtuelle**, pendant laquelle 15 chercheurs internationaux et 15 entreprises locales présenteront leurs Serious Games ou leurs outils de Réalité Virtuelle et une **compétition internationale** qui récompense les cinq meilleurs Serious Games de l'année.



2 jours de conférences scientifiques

Travaux de recherche en Informatique et en Sciences Humaines et Sociales

- 2 conférenciers invités de renom international
- 40 présentations
- 15 posters
- valorisation des laboratoires et des entreprises locales

1 exposition interactive virtuelle

Le grand public est invité à découvrir l'enseignement de demain à travers des démonstrations de Serious Games et d'outils de Réalité Virtuelle développés par les chercheurs et les entreprises (organisé avec le ZOOM).

- 15 démos de laboratoires
- 15 démos d'entreprises locales

1 compétition internationale

Pendant la conférence, la compétition internationale GALA récompensera les meilleurs Serious Games de l'année lors d'une cérémonie.

- 2 prix catégorie « academic »
- 2 prix catégorie « business »
- 1 prix du jury

Les organisateurs

La conférence est organisée par une équipe de chercheurs du LIUM (Laboratoire Informatique de l'Université du Mans) de l'IUT de Laval mais compte également des chercheurs de l'École des Mines de Douai (Lille) et de l'Institut de Recherche en Informatique de Toulouse.

La conférence bénéficie d'ores et déjà du soutien de **Le Mans Université**, **Laval Mayenne Technopole** et du **ZOOM** (Centre de culture scientifique, technique et industrielle de Laval).



VOTRE FORMULE

Pour vous associer à l'évènement GALA 2020, plusieurs niveaux de partenariat sont proposés.

	Bronze	Silver	Gold
Tarif	100€	200€	500€
Présence logo			
Rubrique partenaire sur le site web	✓	✓	✓
Rubrique partenaire sur le programme	✓	✓	✓
Bandeau d'accueil site web			✓
Kakemono virtuel à l'entrée du colloque			✓
Communication			
Présentation de votre entreprise sur le site web	✓	✓	✓
Communication sur nos réseaux sociaux avant et pendant le colloque		✓	✓
Stand Virtuel lors de l'exposition sur le thème de la RV ou les Serious Games		✓	✓
Remise d'un prix avec prise de parole (meilleur article, gagnants de la compétition)			✓

Vous pouvez également nous **donner des objets, des bons d'achat ou des abonnements à vos services** en lien avec la RV ou les jeux. Nous les utiliserons pour récompenser les gagnants des défis et concours que nous organiserons avant et pendant la conférence :

- Concours du meilleur selfie de chercheur en train d'écrire leur article dans des conditions inhabituelles liées au COVID-19
- Chasse au trésor dans le monde virtuel de la conférence
- Meilleure présentation orale
- Meilleur stand à l'exposition
- Meilleur article d'un étudiant
- ...



PROGRAMME

Au programme, trois types de rencontres

1. Les sessions des conférences scientifiques

Les intervenants des conférences scientifiques sont sélectionnés avec un processus rigoureux d'examen, en double aveugle, par un comité scientifique international.

2. La session posters

Des sessions dédiées à la consultation de posters scientifiques permettront d'échanger avec les chercheurs.

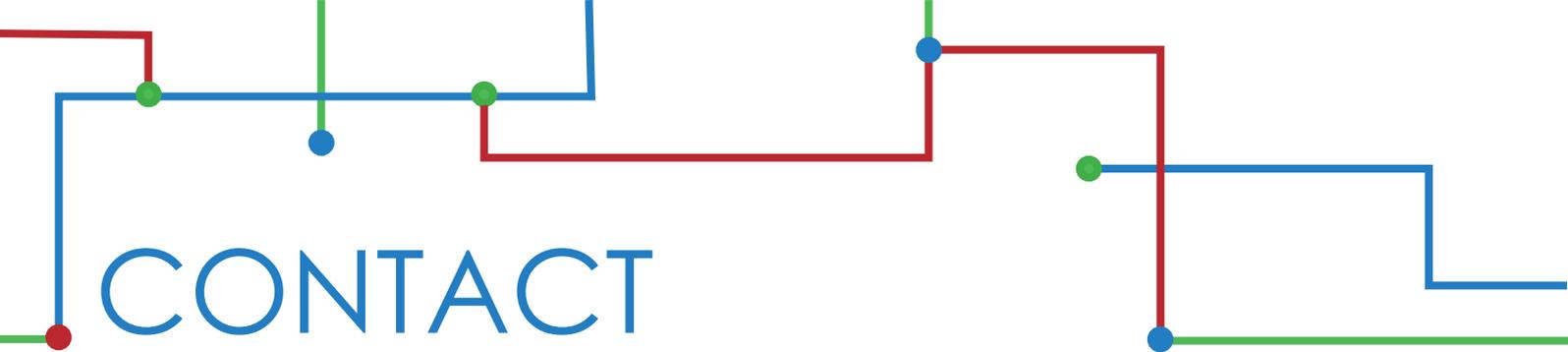
3. L'exposition grand public

Via un espace virtuel, l'exposition sera l'occasion de découvrir une quinzaine de Serious Games numériques et non-numériques, développés par les chercheurs et les enseignants du monde entier, mais également les stands des industriels et des entreprises partenaires qui pourront présenter leurs Serious Games et leurs outils de Réalité Virtuelle, Réalité Augmentée, Réalité Mixte ou tout type de dispositifs innovants qui peuvent servir pour l'apprentissage, la simulation ou la formation.

L'accès à la conférence est **gratuit et ouvert au grand public**, notamment aux professionnels de l'enseignement. En soirée, les participants seront conviés à des sessions de jeux en ligne pour faciliter le networking.

Planning des sessions

9th of December	10th of December
9h30 - Introduction	9h30 - Keynote #2
10h - Keynote #1	10h15 - Conference
10h45 - Conference	
12h30 - Lunch	12h30 - Lunch
13h30 - Conference	13h30 - Competition ceremony
	15h - Exhibition
	16h30 - End of conference
18h - Social Game event	18h - Social Game event



CONTACT

Partenariat sur mesure

Il est possible de mettre au point un partenariat sur mesure pour ceux qui souhaitent prendre en charge une partie spécifique des frais de gestion du colloque (organisation de la soirée jeu, la création du logo de GALA 2020, le prix du meilleur article, les prix pour les gagnants de la compétition...).



L'une de ces offres vous intéresse ?

Vous avez des questions ?

Vous souhaitez faire une proposition ?

Iza MAFISI

iza.marfisi@univ-lemans.fr

02 44 02 21 31 / 07 81 88 18 52

IUT de Laval - Département Informatique
52, rue des docteurs Calmette et Guérin
53020 Laval

FRANCE

WEB SITE

<https://conf.seriousgamessociety.org/>