



MATIN

HEURE	JOUR 1	JOUR 2		
8:30	SIJM : Koizumi Yoshiaki – Salle 520	SIJM : David Perry – Salle 520		
10:15	514 AB <b>John Nordlinger</b> Microsoft <b>Ender's Game, Snow Crash – peu importe – Voici venu le temps où la science-fiction rejoint la réalité!</b>	514 AB <b>Khal Shariff</b> Project WhitCard <b>Project Moonwalk</b>		
11:30	514 AB <b>Mark Baldwin</b> McGill University et MindHabits <b>MindHabits Trainer: Making a fun game based on serious science</b>  +++++ <b>Katrin Becker</b> Université de Calgary <b>Le chaînon manquant : Éthologie du jeu, une méthodologie pour l'analyse de la conception à travers le comportement dans les jeux</b>	514 C <b>Kenton White</b> Distil Interactive <b>Les jeux sérieux visent le grand public</b>	514 AB <b>Kevin McNulty</b> Terris-Hill Productions <b>Rôle des experts en la matière en ce qui concerne le développement de « SimuLynx pour les montages d'entretien »</b>	514 C <b>Panel : Le Jeu sérieux éducatif</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kevin Kee</li> <li>• Richard Levy</li> <li>• Shawn Graham</li> </ul>
12:30	<b>Lunch</b>			

**APRÈS-MIDI**

	<b>Jour 1</b>	<b>Jour 2</b>	
13:30	514 AB	514 C	514 AB
	<p><b>Terry Lavender</b> Simon Fraser University <i>Homeless: It's No Game</i></p> <p>+++++</p> <p><b>Luke Walker</b> TakingITGlobal <b>La révolution orange : simulation de réformes démocratiques et de manifestations non violentes</b></p>	<p><b>Samuelle Ducrocq-Henry and Peter Yang</b> Collège Edouard-Montpetit Ubisoft <b>Les jeux sérieux et la recherche au Québec : Principes de socialisation et d'apprentissage</b></p> <p>Présenté par Téléfilm Canada</p>	<p>Réunion fondatrice du <i>Serious Games Canada</i></p>
14:45	514 AB	514 AB	514 C
	<p><b>Michael Gibson</b> Zapdramatic <b>Jeux de réflexion et de négociation</b></p>	<p><b>Kraig Mentor</b> Concurrent Technologies Corporation <b>Le prétraitement du son pour diriger l'animation du bas du visage</b></p> <p>+++++</p> <p><b>Dr. Wei Huang</b> CM-Labs <b>La modélisation physique de haute fidélité de systèmes de véhicules/terrains en temps réel, applications interactives 3D.</b></p>	<p><b>Tom Hunter</b> Glymetrix <b>Il n'y a pas de développeurs de jeux dans les jeux sérieux</b></p>
16:00	514 AB	514 AB - <b>Démos de jeux</b>	
	<p><b>Robert Biddle</b> Carleton University <b>Les ordinateurs ne sont qu'humains : les univers de jeux expliqués par les comportements dans le monde réel</b></p>	<p><b>Richard Levy</b> Université de Calgary <b><i>Knight Elimar's Last Joust</i> : un jeu qui favorise l'alphabétisme</b></p> <p>+++++</p> <p><b>Michel Carignan et Marek Teichmann</b> CM-Labs <b>La création de simulations physiques interactives validées pour l'entraînement des simulateurs... et pour les jeux.</b></p>	
18:00	<i>Booth Crawl</i> – Salle 517 D		
18:30			
20:00	IGDA Event à la SAT – 1195, boul. St-Laurent		