

Programme de recherche Didactique tangible.
www.didactiquetangible.hear.fr

Sélection d'articles de Julian Alvarez pour son intervention *Innovation par le rétrogaming, lors de la journée d'étude Place au corps et au jeu – Stratégie pour une nouvelle citoyenneté au musée, 21 mars 2019, HEAR Strasbourg.*

- Alvarez, J., Irrmann, O., Taly, A., Djaouti, D., Rampnoux, O., & Sauve, L., (2018), « Étude préliminaire sur les relations entre le design et le jeu sérieux dans le cadre de la formation pour adultes. » in *De l'UXD au LivXD, le design des expériences de vie*. S. Leleu-Merviel, Useille, Philippe, & Schmitt, Daniel (Eds.), ISTE Editions, Londres, UK, pp. 253-278.
- Martin, L. & Alvarez, J., (2017), « De la dégamification au "serious serious". Étude d'un dispositif dédié à la formation des cadres ». Chapitre pp. 93-118 in "Le travail de la gamification Enjeux, modalités et rhétoriques de la translation du jeu au travail" Industries culturelles, création, numérique Emmanuelle Savignac, Yanita Andonova, Pierre Lénéel, Anne Monjaret and Aude Seurrat, P.I.E. Peter Lang - Collections : ICCA, Bruxelles, Belgique.
- Bouko, C. & Alvarez, J., (2016), « Serious Gaming, Serious Modding, a Serious Diverting: Are you Serious?! ». Chapitre pp. 103-113 in *Mapping the Digital: Cultures and Territories of Play*, L. Joyce & B. Quinn, Inter-Disciplinary Press, Oxfordshire, Royaume-Uni.
- Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J-P. & Rampnoux, O., (2011), « Origins of Serious Games ». Chapitre pp. 25-43 in *Serious Games and Edutainment Applications*, M. Ma, A. Oikonomou & L. C. Jain (eds.), Springer, Londres, Royaume-Uni.
- Martin, L., & Alvarez, J., (2018), « Activité de serious gaming en formation de management d'équipe : réflexions autour des émotions suscitées et retours d'expériences », AERES, CNU, EBSCO Publishing – RIHM : *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*.
- Ben-Sadouin G., Manera V., Alvarez J, Sacco G. & Robert P. (2018), « Recommendations for the Design of Serious Games in Neurodegenerative Diseases », *Front. Aging Neurosci.*
- Alvarez, J., Plantec, J-Y., Vermeulen, M. & Kolski, C., (2017), « RDU Model dedicated to evaluate needed counsels for Serious Game projects ». *Computers & Education*, Vol 114, November.
- Alvarez, J., (2017), « Modèle d'accompagnements RDU appliqué au serious game : confrontation avec l'écosystème de l'enseignement secondaire ». – AERES, CNU – *Questions de Communication*, pp. 83-93 in *Numérique et éducation : dispositifs, jeux, enjeux, hors jeux*, L. Massou, P. Bonfils et P. Dumas, collection « Série Actes ».
- Alvarez, J., Libessart, A. & Haudegond, S., (2014), « Le « jeu non sérieux », une activité improductive ? », – AERES, CNU – *Interfaces Numériques*, Vol 3/3 : pp. 391-408.