

PORTES OUVERTES

12 h à 13 h 30 ZONE COCKTAIL

Kiosques − Projets en cours ∨

- Serious Games et apprentissage mobile
- Technologie de la santé
- Sécurité routière
- Réalité augmentée
- Web sémantique pour la formation et la gestion des connaissances
- Production de bois augmentée





9 JUIN 2016 JOURNEE SCIENTIFIQUE DU LICEF MODÉLISATION D'ENVIRONNEMENTS **FONCTIONNELS** ANALYSE DES DONNÉES VILLES INTELLIGENTES INFORMATIQUE COGNITIVE ENVIRONNEMENT INGÉNIERIE PÉDAGOGIQUE ET LOGICIELLE SANTÉ MOBIL SÉCURITÉ ROUTIÈRE LICEF.TELUQ.CA

TÉLUQ, 5800, rue Saint-Denis, bureau 1105, Montréal H2S 3L5

PROGRAMME

8 h 30	Accueil – 11º étage
9 h	Présentations des étudiants
	PRÉSENTATIONS ORALES
ERIC Le magoariec	Du curriculum au jeu, quel modèle ?
SOPHIE Callies	Conception d'une architecture de génération automatique pour les jeux sérieux éducatifs : le cas de <i>Game of Homes</i>
LUDOVIC Bocken	Modélisation fonctionnelle de l'aide de Wikipédia dans l'acquisition de concepts à partir de textes
CLAUDE Coulombe	Améliorer la persévérance dans les CLOM par l'application des meilleures pratiques en conception pédagogique
IMEN Mechmech	Détermination d'un patron représentatif de la cinématique 3D du genou a l'aide d'une analyse fonctionnelle des données
MEHDI Boukhechba	Hybrid battery-friendly mobile solution for extracting users' visited places
DAMIEN Brun	CARTON: Do-It-Yourself approach to turn a smartphone into a smart eyewear
BADREDDINE Ben Nouma	Estimation de la cinématique tridimensionnelle du genou basée sur l'optimisation par essaim de particules
SUSAN Ferreira	Game based learning: a case study on designing an educational game for children out of schooling
PERRINE RUER	Le développement d'un système d'assistance à la conduite sensible au contexte pour les personnes vieillissantes
	AFFICHES
RIM Bejaoui	Assistance à la conception de cours en ligne ouverts et massifs (CLOM) soutenant un apprentissage personnalisé

ALEXANDRE Collin	Mieux prédire la réponse de la forêt aux changements climatiques via une meilleure compréhension des interactions entre les espèces d'arbre : Le cas de l'érable à sucre
RAMZI Gannouni	Planification des services pédagogiques pour la génération des scénarios d'apprentissages personnalisés dans le jeu sérieux KSMS
ALEXANDRA Luccioni	STI-DICO : un système tutoriel intelligent pour le développe- ment des connaissances et compétences dictionnairiques chez les futurs maîtres au primaire
IMEN Mechmech	Analyse de complexité des données cinématiques tridimensionnelles du genou
12 h	Portes ouvertes (voir détails au verso)
14 h	Présentations des professeurs
JACQUELINE Bourdeau	DBR, une méthodologie de recherche pour le design d'environnements d'apprentissage
CHARLE GOUIN- VALLERAND	Vers des orthèses cognitives grands publics : la combinaison de la sensibilité au contexte, de la reconnaissance d'activité et de la réalité augmentée
FRANCE HENRI	Les MOOC et évolution de l'ingénierie pédagogique
MICHEL HÉON	OntoCASE4GOWL : Vers un outil sémantique d'édition graphique d'ontologies OWL dans le contexte des utilités électriques chez Hydro-Québec
RICHARD HOTTE	Conception d'un patron nommé Learning Game Scenario
ÉLISE Filotas	Utilisation de la théorie des réseaux pour évaluer la résilience écologique des forêts fragmentées
GILBERT Paquette	Personnalisation dans les cours en ligne ouverts et massifs
SALIHA ZIAM	La prévention des troubles musculosquelettiques chez le personnel infirmier au Québec : l'explication des théories du transfert de connaissance