

7 au 10 JUILLET 2025

Summer SCHOOL

Du savoir au jeu :
microbes et santé



Étudiant·e·s de Master et
Doctorant·e·s

CHF 250

CHUV, Lausanne



Inscription

GameLab Lausanne
Institut de microbiologie, Lausanne

Horaire	lundi 07.07.25	mardi 08.07.25	mercredi 09.07.25	jeudi 10.07.25
Thème	Panorama des usages en matière de jeu vidéo / jeu de société	Théorie et pratique du Game design (focus jeu de société)	Théorie et pratique du développement de jeu vidéo	La médiation en contexte
Objectifs de formation principaux	Présenter la diversité des usages, que ce soit dans les thèmes, comme dans les dispositifs mobilisés	Décrire les enjeux et les contraintes du game design ; expérimenter le game design au travers d'ateliers	Exemples de jeux vidéo en lien avec la santé; expérimenter le développement au travers d'outils accessibles	Présenter les enjeux annexes qui accompagnent la conception de jeux (lieux de déploiement, contraintes propres à la médiation en musée, ludothèque et autres espaces)
	08h45-08h55	accueil (thé / café)	accueil (thé / café)	accueil (thé / café)
	08h55-09h00	Introduction semaine - Gilbert Greub & Isaac Pante	consignes de la journée (Gilbert Greub - Isaac Pante)	consignes de la journée (Gilbert Greub - Isaac Pante)
	09h00-09h45	Les jeux santé : classification, design du gameplay, et paradoxes de game design - Stéphanie Mader	Enjeux d'un Game Design Document (45') David Javet	Panorama de cas de médiation par l'Atelier Sémaphore Caterina Martini
	09h45-10h30	Jouer à Tetris pour prévenir ou traiter le stress post-traumatique lié à l'accouchement Antje Horsch	Présentation de 10 jeux liés aux microbes, (Virulence, etc.) Carole Kebbi Beghdadi & Cindy Tang	Le cas particulier de Medbay Caterina Martini
10h30-11h00	Pause (thé café et fruits)	Pause (thé café et fruits)	Pause (thé café et fruits)	Pause (thé café et fruits)
11h00-11h45	Intervention proposant un regard sémiologique sur l'enjeu de la diversité dans les pratiques et formes ludiques Loïse Bilat	Pratique et échanges sur les jeux présentés (atelier)	Analyse assurance qualité (QA) - Atelier pratique Melissa Corboz	Espaces de jeu / espaces de location / classifications et labels Claudine Greub
11h45-12h30	Etude de cas : présentation de Krobs : enjeux, évaluation, développement Gilbert Greub	Pratique et échanges sur les jeux présentés (atelier)	Panorama des moteurs de jeux Isaac Pante	En quête du réel, l'exemple d'une escape room sur l'addiction aux écrans Mélina Andronicos
12h30-14h00	Espace AGORA + buffet	Espace AGORA + buffet	Espace AGORA + buffet	Espace AGORA + buffet
14h00-15h30	Atelier Jouer à Krobs Gilbert Greub	Atelier de game design (partie 1) Sandro Dall'Agllo	Atelier de développement de fictions interactives Isaac Pante	Visite de l'exposition du musée de la main et présentation des enjeux de la médiation Roxanne Currat
15h30-17h00	Méthodologie d'évaluation des acquisitions de connaissance; Retour sur expérience	Atelier de game design (partie 2) Sandro Dall'Agllo	Atelier de développement de jeu vidéo 2D Isaac Pante	Visite de l'exposition du musée de la main et présentation des enjeux de la médiation Roxanne Currat
Dès 18h	Transfert vers le social event	Soirée libre	Transfert vers le social event	fin de la summer school
17h45	Social event	Social event facultatif	Social event	
18h00				
18h30				
19h30				