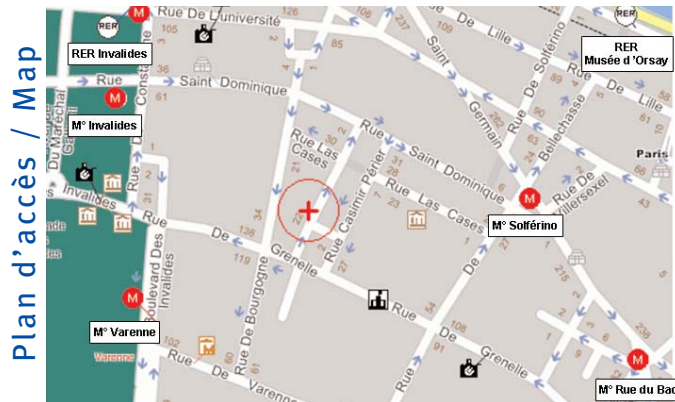


« Le plan de relance numérique consacra 30 millions à la réalisation d'outils professionnels recourant à des techniques issues du jeu vidéo et 20 millions à des projets de plates-formes "web 2.0", afin de donner au secteur du logiciel et des services un élan déterminant sur ces créneaux à forte croissance ».

Au lendemain de cette annonce de Nathalie Kosciusko-Morizet, secrétaire d'état à la Prospective et au Développement de l'économie numérique portant sur les nouvelles mesures visant à booster le *serious gaming* et le web 2.0, le Centre d'analyse stratégique et 01 Informatique organisent un séminaire sur les « *serious games* et la formation professionnelle ».

Le marché du « *serious games* » est estimé à 10 millions d'euros en France, et dans le monde à 1,1 à 2,2 milliards d'euros. L'industrie du jeu vidéo représente un marché de 33 milliards d'euros dans le monde, et 2,2 milliards d'euros en France.

Ce séminaire réunissant les différents acteurs du marché du *serious gaming* et de l'*e-learning* permettra de déterminer l'ampleur du phénomène en cours, ce qu'il recouvre et ses perspectives de développement. Quelle place la formation professionnelle, valeur refuge en temps de crise, donne-t-elle aux nouvelles technologies aujourd'hui en France ? Quels sont les outils et applications les plus éprouvés, les atouts du *serious gaming* ?



Stations de Métro : Solferino, Varenne ou Invalides (lignes : 12 et 13)
RER C : Stations Musée d'Orsay, Invalides

► Pour tout renseignement

Jean-Loup Loyer
Chargé de mission
jean-loup.loyer@strategie.gouv.fr
Tel : 01 42 75 61 50

Caroline de Jessey
Responsable de la communication
caroline.de-jessey@strategie.gouv.fr
Tel : 01 42 75 61 37
06 21 80 35 63



Séminaire

“Formation professionnelle : *Serious games et e-learning*”

► Mardi 26 mai 2009
09 h 30 - 12 h 00

Centre d'analyse stratégique
Salle Jean Monnet
18 rue de Martignac, 75007 Paris

en partenariat avec



Mardi 26 mai 2009

“ Formation professionnelle : Serious games et e-learning ”

09 h 30 Introduction
par **René Sève**, directeur général
du Centre d'analyse stratégique

Séminaire animé par
Frédéric Simottel, rédacteur en chef de O1 Informatique

09 h 45 **E-learning et Knowledge Management :**
principales tendances et pratiques des
entreprises françaises en 2008

Raphaël Gnanou, responsable du Préau,
Centre pour le eLearning et l'innovation pédagogique,
Chambre de commerce et d'industrie de Paris

Le Web 2.0 : la nouvelle donne des réseaux sociaux et des
outils. Comment intégrer les outils de partage de
connaissance aux cursus de formation ?

Marc de Fouchécour, associé de NEXTMODERNITY et
professeur Arts et Métiers Paristech

Les outils virtuels : les serious games, ludiques ou
stratégiques ? La puissance du jeu comme moyen
d'apprentissage

Damian Nolan, associé, DAESIGN

José Milano, directeur de l'emploi
et des projets stratégiques, AXA FRANCE

11h00 Questions – réponses

11h45 Conclusion



INVITATION Séminaire

“ Formation professionnelle :
Serious games et e-learning ”

mardi 26 mai 2009

Merci de répondre à cette invitation **avant le 24 mai 2009**

par mail : caroline.de-jessey@strategie.gouv.fr

ou à l'aide du carton-réponse

par fax : 01 45 55 53 37

par courrier : Caroline de Jessey

Centre d'analyse stratégique
18 rue de Martignac
75700 PARIS cedex 07 - FRANCE

Nom

Prénom

Titre

Organisme

Adresse

Code Postal Ville

Pays Téléphone

E-mail

participera à l'ensemble du séminaire

ne participera pas au séminaire

sera représenté(e) par

Carton-réponse