



Innovations dans les serious games



The Heart of Serious Game Design



Bénéficiant directement des développements considérables du secteur du gaming (qui seront présentés lors d'un Mardi de l'Innovation spécial au 2^{ème} semestre) et de l'explosion des applications mobiles, les serious games (conception et utilisation des jeux vidéos à d'autres fins que le divertissement) se sont fortement améliorés, avec la multiplication des domaines d'utilisation en entreprises, notamment pour la formation, la simulation, les relations clients, le marketing...

- Point sur l'évolution et les perspectives du serious game en entreprise
- Témoignage de l'utilisation des serious games chez les deux leaders du CAC 40

Intervenants :

- **Stéphane de Buttet**, Direction Serious Games, Nordforse
- **Jean-Charles Guillet**, Direction Innovation, Total Marketing & Services
- **Michèle Garnier**, Innovation Business Director, Sanofi Pasteur



accessible en ligne, en vidéocast à partir du 10 octobre 2015
sur la chaîne vidéo des mardis de l'innovation
www.mardis-innovation.fr rubrique « vidéos »



en live, sur inscription préalable sur
www.rencontre-innovation.com/mardis