

en jeu (vidéo), expression numérique, intelligence numérique
Comprendre, créer, pratiquer, apprendre, intervenir

Nom	Titre/Poste	Secteur/Discipline	Description du projet	Partenaires	Catégorie
Arsenault, Dominic	Professeur agrégé	Histoire de l'art et études cinématographiques, FAS	Mes recherches sur le jeu vidéo portent ou ont porté sur la narration et la scénarisation, les théories des genres, l'histoire du jeu vidéo, l'analyse de l'image et des graphismes, l'industrie, l'économie et l'innovation, l'immersion et l'expérience de jeu.	LUDOV	Comprendre le jeu
Beauchamp, Miriam	Professeure agrégée	Psychologie, FAS	Développement de jeux vidéo sérieux pour optimiser le développement des habiletés sociales Outils: Jeux sérieux; réalité virtuelle; applications iPad	Équipe FRQS « Jeux sérieux adaptatifs utilisant l'analyse des réactions cognitives et émotionnelles pour favoriser l'apprentissage »	Apprendre par le jeu
Belleville, Sylvie	Professeure titulaire	Département de psychologie, FAS	Évaluation des troubles cognitifs chez les aînés et les personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer. Intervention pour prévenir le déclin cognitif et cette maladie. Étude de l'impact social de la démence. Populations cibles: populations âgées; personnes à risque d'Alzheimer, personnes âgées atteintes d'Alzheimer. Outils: Réalité virtuelle; applications; objets connectés; <i>Real-Life Cognition</i> ; jeu sérieux et ludique; plateforme web.	CRIUGM/CIUSSS Centre-Sud Leader de l'équipe intervention cognitive, réserve et plasticité cérébrale du Consortium canadien en neurodégénérescence associée au vieillissement (CCNV).	Intervenir par le jeu
Ben Amor, Leila	Professeure titulaire de clinique et directrice adjointe responsable de la psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent	Psychiatrie et addictologie, Faculté de médecine et Centre de recherche du CHU Sainte-Justine	TDAH et usage addictif des jeux vidéo chez les enfants : Un projet des pays francophones et germanophones – chercheuse principale. Projet en cours au CHU Sainte-Justine et à l'Hôpital en santé mentale Rivières-des-Prairies.	S.O.	Apprendre par le jeu
Begon, Mickael	Professeur agrégé	Kinésiologie et sciences de l'activité physique, Faculté de médecine	Jeux sérieux et Exergame	S.O.	Créer le jeu
Bohbot, Dominique	Responsable de la formation professionnelle	Linguistique et traduction, FAS	Maillage université-entreprises de jeux vidéo pour le placement d'étudiants en traduction.	S.O.	Les pratiques du jeu

Qui fait quoi?
en jeu (vidéo), expression numérique, intelligence numérique
Comprendre, créer, pratiquer, apprendre, intervenir

2018-2019

Nom	Titre/Poste	Secteur/Discipline	Description du projet	Partenaires	Catégorie
Bottari, Carolina	Professeure agrégée	École de réadaptation, Faculté de médecine	Analyse des besoins cognitifs des personnes dans les activités de la vie de tous les jours à leur domicile et dans leur communauté (maison intelligente) Populations cibles: personnes ayant subi un traumatisme crânio-cérébral; personnes atteintes de démence; populations vulnérables. Outils: COOK (<i>Cognitive Orthosis for Cooking</i> ; détecteurs (maison intelligente); assistance cognitive.	Centre de recherche interdisciplinaire en réadaptation du Montréal métropolitain Institut universitaire sur la réadaptation en déficience physique de Montréal (IURDPM)	Intervenir par le jeu
Boujut, Arnaud	Post-Doctorant	Département de psychologie, FAS	Interventions visant au maintien des facultés cognitives dans le vieillissement Populations cibles: populations âgées. Outils: réalité virtuelle; Unity.	CRIUGM	Intervenir par le jeu
Cheng, Jinghui	Professeur adjoint	Génie informatique et génie logiciel, Polytechnique Montréal	J'étudie la conception du jeu vidéo dans une perspective centrée sur l'humain, en particulier pour les jeux sérieux et les jeux pour la santé. Populations cibles: chercheur.euse.s; épidémiologistes.	S.O.	Comprendre le jeu
Cuesta, Marc	Gestionnaire de projet	Centre de recherche de l'Institut universitaire en gériatrie de Montréal (CRIUGM)	Étude des interventions cognitives chez les populations vieillissantes. Populations cibles: populations âgées. Outils: applications mobiles; réalité virtuelle; Unity.	S.O.	Intervenir par le jeu
Dal Maso, Fabian	Professeur adjoint	École de kinésiologie et des sciences de l'activité physique, Faculté de médecine	Contrôle cortical du mouvement et lien entre les neurosciences et la biomécanique Populations cibles: populations en santé; patient.e.s avec pathologie de la marche; travailleur.euse.s avec troubles musculosquelettiques. Outils: traitement matriciel.	Institut de recherche Robert-Sauvé en santé et en sécurité du travail (IRSST) Kinova	Intervenir par le jeu

Qui fait quoi?
en jeu (vidéo), expression numérique, intelligence numérique
Comprendre, créer, pratiquer, apprendre, intervenir

2018-2019

Nom	Titre/Poste	Secteur/Discipline	Description du projet	Partenaires	Catégorie
De Bruijn, Berry	Chercheur senior et chef d'équipe	Conseil National de Recherches du Canada (CNRC)	Support de recherche scientifique et médicale par l'analyse de textes Outils: apprentissage machine; réseaux neurals artificiels; ressources lexicales.	S.O.	Intervenir par le jeu
De Coninck, Pierre	Professeur titulaire	École de design, Faculté de l'aménagement	Fondation du D.E.S.S. en Design de jeux	S.O.	Créer le jeu
Debergue, Patricia	Chef d'équipe	Conseil National de Recherches du Canada (CNRC)	Santé cognitive Populations cibles: enfants; populations âgées; personnes atteintes de différents troubles cognitifs. Outils: analyse de données; réalité virtuelle et augmentée; neuro-bio capteurs; développement mobile.	S.O.	Intervenir par le jeu
Downes, Stephen	Chercheur	Conseil National de Recherches du Canada (CNRC)	Réseaux d'apprentissage Populations cibles: étudiant.e.s. Outils: C.L.O.M.	https://www.downes.ca/	Apprendre par le jeu
Dupas, François Xavier	Professeur invité	Faculté de musique	Composition et conception de musique interactive pour le jeu vidéo.	S.O.	Créer le jeu
Éthier, Marc-André	Professeur titulaire	Didactique, FSE	Usages des différents types de matériel didactique pour faire apprendre l'histoire au secondaire, y compris l'histoire profane et le jeu vidéo d'histoire (JVH).	CRSH	Apprendre par le jeu
Gaudet, Manon	Conseillère en Technologie Industrielle et chef d'équipe	Conseil National de Recherches du Canada (CNRC)	Sécurité digitale ou numérique : dans la chaîne d'approvisionnement, des objets connectés et des facteurs humains. Outils: objets connectés; modélisation de défense active; intelligence artificielle.	S.O.	Intervenir par le jeu
De Luca, Gino	Chercheur	Conseil National de Recherches du Canada (CNRC)	Simulation interactive et intelligence artificielle. Populations cibles: patient.e.s avec problèmes cognitifs moteurs; populations vulnérables; cliniciens et résidents. Outils: Unity; C++; Python; réalité virtuelle; réalité augmentée; apprentissage machine.	S.O.	Intervenir par le jeu

Qui fait quoi?
en jeu (vidéo), expression numérique, intelligence numérique
Comprendre, créer, pratiquer, apprendre, intervenir

2018-2019

Nom	Titre/Poste	Secteur/Discipline	Description du projet	Partenaires	Catégorie
Guay, Louis-Martin	Professeur agrégé	Design, Faculté de l'aménagement	Création et design de jeu vidéo, recherche-crédation.	Équipe de recherche en design de jeux (DEJ)	Créer le jeu
Habel, Geneviève	Professeure titulaire Vice-doyenne aux études du premier cycle et stratégies numériques	École de psychoéducation Faculté des arts et sciences	Apprentissage et enseignement des arts et des sciences supportés par les stratégies numériques. Populations cibles: étudiant.e.s; chargé.e.s de cours; corps professoral; auxiliaires; professionnels. Outils: sites web; sites de cours ENA.	Groupe de recherche sur les environnements scolaires Groupe de recherche sur l'inadaptation psychosociale	Apprendre par le jeu
Karsenti, Thierry	Professeur titulaire	Psychopédagogie et andragogie, FSE	Plusieurs projets de recherche financés sur le jeu vidéo, plusieurs publications réalisées : -eSport (étude sur cette nouvelle mode, auprès de plus de 500 participants) ; -Impacts et usages du jeu Assassin's Creed pour l'enseignement/apprentissage de l'histoire ; -Impacts et usages du jeu Minecraft en éducation.	Chaire de recherche du Canada sur le numérique en éducation	Apprendre par le jeu
Kirchberg, Irina	Chargée de cours et post-doctorante	Faculté de musique	Ma recherche porte sur les publics des concerts orchestraux de musique de jeux vidéo et sur les arrangements réalisés pour ces manifestations.	Observatoire interdisciplinaire de création et de recherche en musique (OICRM)	Les pratiques du jeu
Lal, Shalini	Professeure adjointe	Réadaptation (Ergothérapie), Faculté de médecine et CRCHUM	Mise en œuvre et à l'évaluation d'interventions axées sur la technologie (p. ex. sites Web/portails, applications, médias sociaux, jeux vidéo) pour améliorer l'accès et la qualité des services en santé mentale pour les jeunes.	Chaire de recherche du Canada sur l'innovation et les technologies pour les soins en santé mentale des jeunes Laboratoire Santé mentale des jeunes et technologies (SMJ-techno)	Intervenir par le jeu

Qui fait quoi?
en jeu (vidéo), expression numérique, intelligence numérique
Comprendre, créer, pratiquer, apprendre, intervenir

2018-2019

Nom	Titre/Poste	Secteur/Discipline	Description du projet	Partenaires	Catégorie
Man Tse, Sze	Professeure adjointe de clinique et pneumologue	Pédiatrie (Service : médecine pulmonaire), Faculté de médecine et CHU Sainte-Justine	Je suis pneumologue pédiatrique et chercheuse-clinicienne au CHU Sainte-Justine. Avec Breathing Games, nous avons développé quatre jeux ciblés pour les enfants atteints d'asthme. Ces jeux ont pour but de faciliter l'apprentissage de l'enfant sur l'asthme (connaissances générales, utilisation – quand, comment, pourquoi – des pompes, reconnaissance de ses déclencheurs, etc.). Je suis intéressée par l'intégration du mHealth dans la gestion des maladies respiratoires.	CHU Sainte-Justine, collaboratrice de Breathing Games	Intervenir par le jeu
Martinez, Marina	Professeure sous octroi adjointe	Département de neurosciences, Faculté de médecine	Contrôle moteur normal et pathologique, facteurs impliqués dans la récupération motrice après trauma (exercice, sommeil...), stratégies de réadaptation (réhabilitation, interfaces cerveau-machine). Populations cibles: patient.e.s avec neurotrauma; blessé.e.s médullaires; troubles neuromoteurs. Outils: logiciels d'analyse de mouvements; outils de stimulation intelligents pour contrôle du mouvement portatif.	Fondation Craig H. Neilsen	Intervenir par le jeu
Mimouni, Mounia	Présidente	Groupe Pharmania	Solution numérique novatrice qui permet d'accompagner le patient dans la prise de sa médication et aide le pharmacien dans ses tâches cliniques. Le projet vise à renforcer la relation patient/pharmacien et contribue à résoudre le problème de l'inobservance. Populations cibles: malvoyant.e.s; personnes avec troubles de littératie; aîné.e.s. Outils: application mobile; tableau de bord; <i>deep learning</i> .	ACET Accelerator	Intervenir par le jeu

en jeu (vidéo), expression numérique, intelligence numérique
Comprendre, créer, pratiquer, apprendre, intervenir

Nom	Titre/Poste	Secteur/Discipline	Description du projet	Partenaires	Catégorie
Orban, Pierre	Professeur sous octroi adjoint	Département de psychiatrie et d'addictologie, Faculté de médecine	Objectif d'un pronostic "dynamique" basé sur des données longitudinales intensives. Populations cibles: personnes atteintes de troubles de santé mentale. Outils: application mobile; phénotypage digital; biosenseur connecté.	S.O.	Intervenir par le jeu
Ouellet-Morin, Isabelle	Professeure agrégée	Criminologie, FAS	Validation initiale d'une application mobile pour les victimes d'intimidation et j'envisage de créer un jeu sérieux pour soutenir le développement de la régulation émotionnelle auprès d'enfants d'âge préscolaire Outils: application numérique mobile.	AXEL : un accélérateur d'intelligence technologique en santé mentale	Intervenir par le jeu
Ozell, Benoît	Professeur agrégé	Génie informatique et génie logiciel, Polytechnique Montréal	Outils logiciels pour l'industrie du jeu vidéo. Optimisation des étapes de développement de jeu vidéo. Modélisation des visages humains et simulation de terrains.	Laboratoire de recherche en infographie et réalité virtuelle (LIRV)	Créer le jeu
Pagé, Gabrielle	Professeure sous octroi adjointe	Département de psychologie, FAS	Prévention de la douleur chronique et mésutilisation des opioïdes, utilisation des applications mobiles pour optimiser l'auto-gestion de la douleur et l'analgésie, intelligence artificielle pour prédire/identifier les individus à risque. Populations cibles: adultes (péri-opératoire); adultes atteints de douleurs chroniques. Outils: application mobile; intelligence artificielle.	Centre de recherche du CHUM Unité de gestion de la douleur Alan Edwards, Hôpital général de Montréal	Intervenir par le jeu
Perron, Bernard	Professeur titulaire	Histoire de l'art et études cinématographiques, FAS	Étude des genres et de la critique vidéoludique. Populations cibles: communauté scientifique; communauté académique; communauté de joueur.euse.s. Outils: consoles; PC; jeux de plateau.	LUDOV FranJeu (Alliance des laboratoires francophones sur le jeu)	Comprendre le jeu

Qui fait quoi?
en jeu (vidéo), expression numérique, intelligence numérique
Comprendre, créer, pratiquer, apprendre, intervenir

2018-2019

Nom	Titre/Poste	Secteur/Discipline	Description du projet	Partenaires	Catégorie
Poellhuber, Bruno	Professeur agrégé	Psychopédagogie et andragogie, FSE	Développement du savoir sur le eSport. Jeux de simulation en réalité virtuelle immersive. Populations cibles: apprenant.e.s post-secondaire; formateur.ice.s post-secondaire; adultes; professionnels. Outils: nouvelle vidéo; réalité virtuelle; dispositifs hybrides; MOOC; FAB.	Groupe de recherche interdisciplinaire pour l'intégration pédagogique des technologies de l'information et de la communication (GRIIPTIC)	Apprendre par le jeu
Poulin, Pierre	Professeur titulaire	Informatique et recherche opérationnelle, FAS	Infographie générale.	Laboratoire d'informatique graphique de l'Université de Montréal (LIGUM)	Créer le jeu
Raschle, Christian	Professeur agrégé	Département d'histoire et Centre d'études classiques, FAS	Outils interactifs ludiques pour apprendre les langues anciennes, la méthodologie scientifique en études classiques et la production multimédia avec des entreprises pour le grand public	S.O.	Apprendre par le jeu
Roy, Normand	Professeur adjoint	Psychopédagogie et andragogie, FSE	Projet CRSH sur le eSport, Doctorants sur le jeu sérieux, Usage pédagogique du jeu, Innovation en éducation, école "de demain" et apprenant du 21e siècle. Outils: réalité virtuelle; robotique; jeu vidéo; MOOC.	Groupe de recherche interdisciplinaire pour l'intégration pédagogique des technologies de l'information et de la communication (GRIIPTIC)	Apprendre par le jeu
Sirois, Guillaume	Professeur adjoint	Sociologie, FAS	Mes recherches portent entre autres sur les travailleurs créatifs à Montréal. J'ai également travaillé sur les enjeux du numérique dans le domaine des arts et de la culture, notamment la question des droits d'auteur et sur la question de la participation.	S.O.	Comprendre le jeu
Therrien, Carl	Professeur agrégé	Histoire de l'art et études cinématographiques, FAS	Histoire du jeu vidéo et étude des dispositifs textuels, audiovisuels et interactifs, en adoptant des outils d'analyse qui proviennent autant de la sémiologie, du cognitivisme ou de la psychologie des émotions.	LUDOV	Comprendre le jeu

Qui fait quoi?
en jeu (vidéo), expression numérique, intelligence numérique
Comprendre, créer, pratiquer, apprendre, intervenir

2018-2019

Nom	Titre/Poste	Secteur/Discipline	Description du projet	Partenaires	Catégorie
Thibault, Francis	Chercheur senior	Conseil National de Recherches du Canada (CNRC)	Développement d'un simulateur de neurochirurgie en réalité virtuelle qui inclut la vision 3D, la rétroaction haptique, la modélisation de déformation du tissu, la dissection et les saignements. Populations cibles: enfants; populations âgées; personnes atteintes de différents troubles cognitifs. Outils: analyse de données; réalité virtuelle et augmentée; neuro-bio capteurs; développement mobile.	S.O.	Intervenir par le jeu
West, Gregory	Professeur agrégé	Psychologie, FAS	Impacts psychologiques du jeu vidéo	Labo de Gregory West	Intervenir par le jeu
Zenklusen, Daniel	Professeur agrégé	Département de biochimie et médecine moléculaire, Faculté de médecine	Étude des mécanismes de régulation des gènes au niveau des cellules et des molécules individuelles. Utilisation en microscopie à haute résolution. Populations cibles: chercheur.euse.s; étudiant.e.s. Outils: microscopie; analyse d'images.	Zenklusen Lab	Intervenir par le jeu