Mercredi 21 novembre 2018 de 12h à 13h 30

Les réalités virtuelles tiennent une place de choix parmi les technologies qui sont fortement médiatisées de nos jours, qu'elles soient augmentées ou alternées. Cet ensemble, particulièrement hétérogène, nécessite qu'on le définisse et que l'on distingue avec précision chacun de ses éléments. En explorant des applications concrètes qui en sont



faites dans l'éducation, la culture et le monde professionnel, il s'agira de cerner les limites et les conséquences de l'utilisation de ces nouvelles réalités.

Intervenants

Docteur en Arts et chargée d'enseignement à l'Université, **Estelle « Esté » Dalleu** a pour principal objet de recherche académique l'esthétique et l'histoire du jeu vidéo. Dans le cadre universitaire, elle publie des articles et

organise des rencontres scientifiques, dont l'une a été consacrée aux singularités du jeu vidéo. Elle est également issue du monde professionnel du jeu vidéo où elle a travaillé en tant que QA Manager-Lead Tester ainsi que journaliste. Elle est régulièrement sollicitée pour des événements autour de la culture vidéoludique.

Cédric Bonin, producteur, est diplômé de l'ESC Montpellier. Il a cumulé diverses expériences avant de rejoindre Seppia en 2002 en qualité d'associé-gérant. Diplômé des formations européennes Eurodoc et EAVE, il développe notamment des projets documentaires en VR 360 degrés en appui sur le pôle Seppia INTERACTIVE.



Atelier Canopé 67 – Strasbourg 23 rue du Maréchal Juin Strasbourg

Contact : Audrey Bordonné

Tél: +33 (0)3 68 85 50 13 | audrey.bordonne@unistra.fr www.facebook.com/ccnunistra | ccn.unistra.fr

الله ف ه هٔ يُ		Pôle	stratégie et transformation numériques		
	Un	Université de Strasbourg			