

STEPHANE GORIA

(CV mis à jour le 16 décembre 2024)

Né le 24 janvier 1971 à Metz (57)

Nationalité : Français

Mail : stephane.goria@univ-lorraine.fr

Situation actuelle

Professeur des Universités en Sciences de l'Information et de la Communication (71^e section).

Membre de l'équipe Pixel du Centre de recherche sur les médiations (Crem EA 3476) de l'Université de Lorraine.

Co-responsable de l'équipe Pixel du Crem

Responsable de l'option information numérique dans les organisations de la Licence information communication (pour la seconde et troisième année), UFR SHS-Nancy, Université de Lorraine.

Adresse professionnelle

UFR SHS, Département Sciences de l'Information et de la communication,
Campus Lettres et Sciences Humaines,
23 boulevard Albert 1er - BP 13397
54015 Nancy (France)
Tél : 03 72 74 33 25

Cursus

Cursus universitaire

- 2023 Habilitation à diriger des recherches en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Lorraine. Titre du mémoire : « *De l'information à l'innovation produit : développement de recherches à la croisée de l'intelligence économique, de la gestion des connaissances et des formes de jeux employées à des fins sérieuses* ». Garante : Brigitte SIMONNOT.
- 2006 Doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université Nancy 2. Sujet de thèse : « *L'expression du problème dans la Recherche d'Informations : application à un Contexte d'Intermédiation Territoriale* ». Sous la direction des professeurs Amos DAVID et Jean-Claude DERNIAME (cette thèse a été réalisée sous convention Cifre entre juin 2002 et mai 2005 au sein de la Compagnie Européenne d'Intelligence Stratégique).
- 2000 DEA en Sciences du Langage à l'Université Nancy 2. Sujet de mémoire : « *Synthèses automatiques de documents textuels* ». Sous la direction du Professeur Henri-Claude GREGOIRE.
- 1998 DESS Information Scientifique et Technique à l'Université Nancy 2.
- 1997 Maîtrise de Sciences du Langage à l'Université Nancy 2.
- 1996 Licence de Sciences du Langage à l'Université Nancy 2.
- 1995 1^{ère} et 2^e année de DEUG de Sciences du Langage à l'Université Nancy 2.
- 1992-1995 1^{ère} et 2^e année de DEUG A Science et Structure de la Matière, spécialité Mathématiques à l'Université Nancy 1.

Expérience professionnelle

- Sept. 2024 - Professeur des Universités au Département Sciences de l'Information et de la Communication, UFR SHS-Nancy, Université de Lorraine.
- Sept. 2015-août 2024 Maître de Conférences au Département Sciences de l'Information et de la Communication, UFR SHS-Nancy, Université de Lorraine.
- Sept. 2007-août 2015 Maître de Conférences au département Informatique de l'IUT Nancy Charlemagne de l'Université de Lorraine.
- Sept. 2006-août 2007 Assistant Temporaire à l'Enseignement et à la Recherche à l'IUT Nancy Charlemagne de l'Université de Lorraine.
- Avril-mai 2006 Formateur professionnel dans le cadre du projet STRATINC (STRATtegic INTelligent Clusters) pour le compte de la société CEIS (Compagnie Européenne d'Intelligence Stratégique).
- Juin 2002-Juin 2005 : Consultant en Intelligence Economique et Knowledge Management en qualité d'étudiant en convention CIFRE en relation avec la société CEIS (Compagnie Européenne d'Intelligence Stratégique).
- Janv. 2002-Juin 2002 : Conseiller en Gestion et Acquisition des Connaissances pour la société HMS (High Managery Services).

Activités scientifiques

Projets de recherche

- 2024- **Participation au projet** de recherche **DISSEM-IN³** « *DIScours en Santé Environnementale et Méthylmercure en Guyane : analyse INterdisciplinaire INfocom & INformatique computationnelle* » (projet MSH dans le cadre de l'AAP "Maturation et Interdisciplinarité" 2024, porté par le Crem). Mon intervention porte sur le traitement des informations, collectées, la recherche de redondances informationnelles et leur mise en évidence.
- 2022-2023 **Participation au projet** de recherche **Distic** « *Discours de transparence, des institutions aux citoyens* » (projet Impact Lorraine Université d'Excellence Olki, porté par le Crem) dédié aux informations sont partagées par les acteurs et citoyens concernés par les cas de maladies propres aux contaminations au mercure et autres métaux lourds en Guyane française. Mon intervention porte sur le traitement des informations, collectées, la recherche de redondances informationnelles et leur mise en évidence à l'aide d'outils de visualisations (principalement : Compilatio, Orange Datamining, VOSviewer et Gephi) de données.
- 2018-2020 **Participation au projet** de recherche **Cap-controverses** « *Capacité d'agir des publics dans les controverses* », dans lequel mon intervention, pour l'essentiel, porte sur l'élaboration et le test d'un jeu de plateau permettant la découverte et l'apprentissage de la prise en compte d'éléments relatifs à des controverses environnementales régionales. C'est un projet régional CPER Ariane qui réunit plusieurs équipes en plus de celles du CREM : Ceréfige (Université de Lorraine, France), Cherpa (Sciences Po Aix, France), Cirdis (Université du Québec à Montréal, Canada), EOST (Université de Strasbourg, CNRS, France), Gresec (Université Grenoble Alpes, France), Lames (CNRS, Aix-Marseille Université, Maison méditerranéenne des sciences de l'homme, France), Lisec (Université de Strasbourg, Université de Haute-Alsace, Université de Lorraine, France), Loria (CNRS, Université de Lorraine, Inria, France), Sage (CNRS, Université de Strasbourg), Université de Fribourg (Suisse), Usys TdLab (Eidgenössische Technische Hochschule Zürich, Suisse).
- 2017-2019 **Participation au projet** de recherche **Doubleffect** « *Diagnostic des métastases cérébrales par TEP (Tomographie par Emission de Positons) : complémentarité d'un double ciblage NRP-1 & LRP-1* », dans lequel mon intervention, pour l'essentiel, a porté d'une part, sur l'élaboration d'un support visuel d'information prenant la forme d'une sorte de jeu, au format physique (un plateau de jeu) et numérique (un site Web), permettant le questionnement, la découverte et la compréhension des points forts et faibles estimés par des spécialistes de trois méthodes de diagnostics (TEP, Scanner et IRM) et d'autre part sur la réception d'informations proposées par ce type de médium. C'est un projet régional Mirabel+ qui réunit des équipes de l'UL en photophysique (IADI), biologie (CRAN et PTIBC) et chimie (LCPM, LRGP et NANCYCLOTEP).

- 2016-2018 **Participation au projet** de recherche **IDEFI-REMIS** : dans le cadre de la mise en œuvre du serious game « Mission Offi'Sim » (plateforme de simulation pour les pharmaciens de demain) (origines des autres membres du projet : SRMC). Mon intervention a porté sur l'analyse de la réception de ce jeu par les étudiants et de ses apports. C'est un projet ANR d'investissement d'avenir Offi'Sim porté par la Faculté de Pharmacie de l'Université de Lorraine et auquel ont aussi participé : Sanofi, URPS Pharmaciens de Lorraine, Alliadis, PharmaGest, Région Lorraine, ainsi que des officines lorraines. Le serious game Mission Offi'Sim a remporté, en juillet 2018, le prix européen de la meilleure réalisation professionnelle des MEDEA AWARDS.
- 2016-2018 **Coordinateur du projet OUN** (Observatoires des Usages Numériques) visant à analyser les usages des jeux vidéo et l'e-sport. Il prenait place dans le cadre du programme scientifique du CPER LCHN et en partenariat avec les laboratoires lorrains CEREFIGE et PERSEUS.
- 2016-2017 **Participation au projet** de recherche CPER Ariane : **La lorraine au cinéma** (Bobines de l'Est). Mon intervention a porté d'une part, sur la recherche, collecte et l'organisation de données relevant d'extraits de films se déroulant en Lorraine ou y faisant explicitement référence et d'autre part, sur l'accompagnement à l'élaboration d'un site Web intégrant une cartographie géographique et d'un jeu prenant la forme d'une API pour *smartphones* destinés à faire connaître les lieux de Lorraine en lien avec un ou plusieurs extraits de films. Les autres partenaires de ce projet porté par le CREM furent : l'Etat-Région, l'IUT Nancy-Charlemagne, la Direction sur les aspects numériques de l'Université de Lorraine, l'UGC Ciné Cité de Ludres et le réseau Image'Est.
- 2015-2017 **Participation au projet** de recherche régional (FEDER) : **IMAJIN Lorraine** : Immersions médiations : dispositifs artistiques et jeux interactifs patrimoniaux en Lorraine. Mon intervention a porté sur l'accompagnement à l'élaboration d'un jeu sous forme d'application pour smartphones destinée à faire découvrir par le jeu certains éléments du patrimoine de la ville de Metz d'une part et d'autre part sur l'étude de la réception et des comportements des joueurs. Ce projet a été porté par le CREM et les autres partenaires furent : la Synagogue de Delme (Centre d'art contemporain) Faux Mouvement (Centre d'art, Metz), Term-Blida (Lieu de création, ville de Metz) Service du patrimoine de la ville de Metz, Castel-Coucou (Association à visée artistique, dont l'activité transfrontalière se déploie sur Forbach et Karlsruhe).
- 2015-2016 **Participation au projet** de recherche d'intérêt régional (programme Cancer) : **Evaluation de nouveaux composés d'acide folique couplés à des agents photosensibilisants pour des applications en thérapie photodynamique anticancéreuse ...**, porté par le CRAN (origine des autres membres du projet : LRGP, LCPM, l'équipe INSERM OncoThAI de l'Université de Lille). Mon intervention a porté d'une part, sur l'élaboration d'un support visuel d'information prenant la forme d'une sorte de jeu de plateau visant la comparaison des points forts et faibles, estimés par des spécialistes, de la thérapie photodynamique par rapport à d'autres techniques dont le traitement topique et d'autre, part sur la réception

d'informations proposées par ce type de médium et les possibilités de collecte d'information ou de communication qu'il permet.

- 2014-2015 **Participation au projet** de recherche PEPS **MAJESTIC** : Méthodologies d'analyse des jeux expressifs en sciences et techniques de l'informatique et de la communication, porté par le CREM et le LORIA. Mon intervention a porté de manière générale sur l'ensemble de la mise en place du dispositif qui a abouti à la création de l'Expressive Game Lab encore dédié à l'analyse de jeux expressifs et à leurs problématiques.
- 2011 **Coordinateur** du projet SCOLAQUIS, projet ANR programme émergence (déposé, mais non retenu) visant le développement d'une plateforme permettant une veille collaborative et une acquisition de connaissances mutuelle et dynamique entre chercheurs et ingénieurs.
- 2009 **Coordinateur** du projet CREATINE (CREATive INtelligence Environment), projet ANR jeune chercheur (déposé, mais non retenu) visant le développement d'une plateforme-observatoire dédiée au suivi et l'identification d'innovations (ce projet a été labellisé par le pôle de compétitivité MIPI - Matériaux Innovants, Produits Intelligents).

Expertise pour des revues scientifiques (22)

- 2024 I2D - Information, données & documents
- 2024 Innovations
- 2024 International Journal of Serious Games
- 2024 Les Cahiers du Numérique
- 2024 Marché et Organisations
- 2024 Journal of Innovation Economics & Management
- 2023 Innovations, n°72, vol. 3.
- 2023 Journal of Innovation Economics & Management, n°42, Vol. 3.
- 2023 Marché et Organisations, n°46, vol.1.
- 2022 R2IE - Revue internationale d'intelligence économique, n°1, vol. 14.
- 2022 Technologie et innovation, n°8, vol. 23.
- 2021 Interrogations, n°32.
- 2021 Journal of Medical Internet Research, n°23, Vol. 9.
- 2021 R2IE - Revue internationale d'intelligence économique, n°1, vol. 13.
- 2021 Sciences du Jeu, vol. 15.
- 2020 I2D - Information, données & documents, vol. 1, 2 et 3.
- 2019 I2D - Information, données & documents, vol. 1 et 2.
- 2018 Interrogations, n°26.
- 2017 Interrogations, n°24.
- 2017 Interfaces numériques, n°1, vol. 4.

2016	Interrogations, n°23.
2016	Question de communication, vol. 31.
2015	Interfaces Numériques, n°1, vol. 4.
2015	Question de communication vol. 28.
2014	Economie et Sociétés, n°15, vol. 4.
2014	JASIST - Journal of the Association for Information Science and Technology, n°7, vol. 65.
2010	Innovations, n°33, vol. 3.

Participation à l'organisation de colloques, conférences, journées d'études ou séminaires

2024-2025	Membre du comité de pilotage du Forum Innovation 2025, Paris.
2022-2024	Membre du comité d'organisation du colloque « “Vous êtes dans une taverne... » Retour sur cinquante ans de Jeux de rôle, 27-28 mars 2024, Metz.
2023	Participation à l'organisation du séminaire (porté par le réseau RRI) « Lundi de l'innovation » L'Afrique : questions de performances, 23 octobre 2023, en ligne.
2021-2023	Coorganisateur de 3 séminaires de recherche et pédagogiques « ONG, Visibilité et Réseaux Sociaux », Crem, UFR SHS, Nancy : la désintermédiation des ONG en Europe (26 octobre 2023), de la communication à l'influence politique (18 novembre 2022) et Penser la communication des ONG dans le désordre écologique (09 mars 2022).
2021-2022	Membre du comité d'organisation du colloque « Fiction et patrimoine », 17-18 novembre 2022, Metz.
2020-2022	Membre du comité d'organisation du séminaire de Pédagogie Universitaire « À la découverte de la ludopédagogie », porté par la DACIP de l'Université de Lorraine 30 juin 2022, Nancy.
2020-2021	Membre du comité scientifique du 22^e « Colloque International sur le Document Électronique », 9-10 décembre 2021, CNAM, Paris.
2018-2021	Membre du comité d'organisation du colloque international « Temporalités et imaginaires du jeu », 18 et 19 juin 2021, Metz.
2019-2020	Membre du comité scientifique de la Journée d'étude « Jeux et détournements », 20 novembre 2020, MISHA, Strasbourg.
2019-2020	Membre du comité scientifique de la 7^e conférence « Document numérique et société », 28-29 septembre 2020, Nancy.
2018-2019	Membre du comité scientifique de la Journée d'étude « Concepteurs, conceptions et créations de mondes ludiques », MISHA, 28 novembre 2019 Strasbourg.
2013-2014	Coorganisateur du colloque international « Des Jeux Traditionnels aux Jeux Numériques », 26 - 28 novembre 2014, Nancy.

- 2013-2014 **Membre du comité scientifique 4^e colloque** international de l'Association des jeunes chercheurs du Centre de recherche sur les médiations (AJC Crem), « Public(s), non-public(s) : questions de méthodologie », 22-23 mai, Metz.
- 2006-2010 **Membre du comité d'organisation de la conférence** « *Knowledge Generation, Communication and Management* », 29 juin - 2 juillet 2010, Orlando.
- 2003-2005 **Membre du comité d'organisation de la conférence** internationale ISKO 2005, 28 et 29 avril 2005, Nancy.

Activités éditoriales

- 2024- **Corédacteur en chef** de la revue scientifique pluridisciplinaire *Technologie et innovation*
- 2023- **Corédacteur en chef** de la revue scientifique pluridisciplinaire *Marché & Organisations- revue d'analyse stratégique*
- 2023 **Administrateur éditorial** pour l'ensemble des communications du Réseau de recherche sur l'innovation
- 2019- **Membre du comité de lecture** de la revue *Interrogations*
- 2018- **Membre du conseil scientifique** de la revue scientifique pluridisciplinaire *Technologie et innovation*.

Activités d'animation de la recherche

- 2024- **Co-responsable de l'équipe Pixel** au sein du laboratoire
- 2013- **Participation au comité de suivi des thèses** du laboratoire
- 2024 **Membre du conseil d'unité du laboratoire**
- 2018-2021 **Membre du groupe de travail** de l'ANRT : Pédagogie par le jeu.
- 2019-2020 **Membre** du groupe de travail de l'Université de Lorraine : Plateforme OLKi (Open Language and Knowledge for Citizens).
- 2018-2020 **Membre** du comité régional OLKi (Open Language and Knowledge for Citizens).
- 2017-2020 **Membre du conseil d'unité du laboratoire** en tant que représentant de l'association des jeunes chercheurs du laboratoire.
- 2017-2020 **Co-animateur de l'axe E-Éducation** dans le cadre du projet Langues, Connaissances et Humanités Numériques du Contrat Plan Etat-Région 2014-2020.
- 2016-2020 **Membre** du comité de pilotage du CPER LCHN (Langues, Connaissances et Humanités Numériques).
- 2013-2020 **Représentant des personnels** enseignants-chercheurs auprès des membres de l'AJC (Association des Jeunes Chercheurs) du CREM.

- 2014-2017 **Membre du groupe de travail** SimAFor (Simulation, Apprentissage, Formation) de l'association ADIS (Armées DGA Industrie pour la Simulation).
- 2008-2011 **Co-rédacteur** du rapport d'activité annuel (au format LaTeX) de l'équipe de recherche Site du laboratoire Loria.
- 2007-2009 **Membre du groupe de recherche** « intelligence économique ».

Responsabilités et activités au sein des sociétés savantes ou d'associations

- 2023- **Administrateur éditorial** du Réseau de Recherche sur l'Innovation (RRI)
- 2018- **Membre** du Comité d'Administration du Réseau de Recherche sur l'Innovation (RRI).
- 2009- **Membre** du Réseau de Recherche sur l'Innovation (RRI).
- 2018-2023 **Membre** de l'association *Serious Games Network* – France.
- 2012-2015 **Membre** de l'association VSST (Veille Stratégique Scientifique et Technologique).
- 2003-2011 **Membre** de l'association ISKO (International Society for Knowledge Organization) France.
- 2007-2010 **Membre** de la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication.

Activités de diffusion de savoirs

Présentation lors de séminaires de recherche

- Février 2021 **Conférencier invité** : L'étude de la place et des potentiels des dérivés du Jeu comme nouvelle approche de recherche portant sur la gestion des connaissances, *Séminaire de recherche, LERASS - Axe Information, Sciences, Savoirs, Pratiques (I2SP)*, 5 Février.
- Janvier 2015 **Conférencier invité** : Employer ou détourner le "jeu" à des fins utilitaires, quelles possibilités ?, *Séminaire de recherche, Télécom Paris École de Management, Paris*, 9 janvier.
- Juin 2014 **Conférencier** : Quels liens entre veille informationnelle et création ? Publics, pratiques et solutions, *Séminaire de recherche interne, CREM - Equipe Pixel, Metz*, 24 janvier.
- Avril 2014 **Conférencier invité** : De l'intelligence compétitive à l'intelligence créatrice : un point sur 20 ans d'intelligence économique, *Séminaire de recherche de géosciences, Université des Sciences, Alger*, 13 avril.
- Juin 2013 **Conférencier invité** : La recherche de signaux de routines comme contribution à la veille créative, *Actes de la 10ème journée franco-suisse : Intelligence Economique et Veille Stratégique, Lausanne*, 6 juin.

Mars 2013 **Conférencier invité** : La veille créative et ses différentes facettes, *Séminaire de recherche du réseau RRI*, Paris, 18 mars.

Autres présentations et participations

2023-2024 **Membre du comité d'organisation** de la *Game Jam* (challenge de conception de jeux) de Pédagogie Universitaire, porté par la DACIP de l'Université de Lorraine, 26-27 juin 2022, Metz.

Janvier 2024 **Participation à l'animation** de la *Game Jam* (challenge de conception de jeux) recherche, dans le cadre d'un projet de médiation scientifique *Orion*, porté par Tourya Guaaybess et Vincent Fromentin, auprès des étudiants de master du Centre Universitaire Européen Nancy, 8 – 12 janvier.

Novembre 2023 **Conférencier invité** avec Céline Frochot (LRGP) : La thérapie photodynamique anti-cancéreuse sous forme de jeux, *Réunions Parlons*

Septembre 2023 **Animation d'un atelier** : « An Introduction to Bibliometrics », *Summer School PY4SHS*, 4-8 septembre, Metz.

Juin 2022 **Animation d'un atelier** « Gamification d'un cours à l'aide de cartes et de dés », dans le cadre du 6^e séminaire de Pédagogie Universitaire, 30 juin 2022, Nancy.

Janvier 2021 **Conférencier invité** : Gamification et jeux sérieux, *Cycle de conférences sur la Ludopédagogie*, porté par le SU2IP de l'Université de Lorraine, Nancy, 20 janvier.

Novembre 2020 **Conférencier invité** : Enseigner à l'aide de jeux : quelques retours d'expérience, *Formation Cycle de découverte des pédagogies actives*, DFOIP Nancy, 20 novembre.

Janvier 2019 **Conférencier invité** : Aborder la pédagogie par le jeu : conceptions théoriques et retours d'expériences, *Réunion du Groupe de travail pédagogie par le jeu*, ANRT Paris, 22 janvier.

Avril 2016 **Conférencier invité** : Un point sur les recherches mondiales sur les jeux de société et autres jeux sur table, *Conférence sur la recherche et l'innovation dans le jeu*, Web School Factory, 14 avril.

Juin 2015 **Animation d'un atelier de médiation scientifique** (jeux de plateau « sérieux ») lors des *Journées Science & You* de l'Université de Lorraine. Cette animation a donné lieu en 2017 à la production du jeu *Baby Boum* (à l'aide d'un financement participatif), 1-3 juin.

Novembre 2014 **Conférencier invité lors de la manifestation grand public** « *Ce que jouer nous apprend* » : Les jeux de plateau en tant que supports informationnels, médiathèque André Malraux de Strasbourg, 19 novembre.

Mars 2012 **Conférencier invité lors d'une présentation pluridisciplinaire interne à l'Université de Lorraine** : L'étude des jeux de plateau en tant que supports informationnels et communicationnels, *Exposition "Jeu - Les ateliers de la pensée"*, Bibliothèque de Sciences Humaines et Sociales de Nancy, 13 mars.

Autres activités de recherche ou faisant sa promotion

Septembre 2023 **Animation d'un atelier** de présentation : Gorla Stéphane (2022). « Découvrez le jeu en tant qu'objet de recherche : ce que sa conception, sa pratique ou son observation peut apporter à une recherche ». Journée Orion Université de Lorraine, Faculté des Sciences, Vandœuvre-lès-Nancy, 29 septembre.

2021 **Participation à l'organisation et déroulement des sessions de promotion de la recherche** *Design thinking – Gamification*, destiné à améliorer par l'introduction de jeu le fonctionnement, et augmenter le nombre de membres actifs, du réseau Alumni constitué des jeunes docteurs de l'Université de Lorraine, 28 mai.

Encadrement et co-encadrement de thèses

2024- LAILABA MAIGA Ibrahim Jaloud, doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Lorraine ; titre : « *L'impact de l'innovation liée à l'intelligence artificielle sur la transformation numérique des entreprises et la sécurité des usages* ».

2015-2019 ANNAD Oussama, doctorat de Géosciences de l'Université des Sciences et de la Technologie Houari Boumediene (Alger) sous la direction du professeur Abderrahmane BENDAOU ; titre : « *Mise en évidence d'informations stratégiques et technologiques à partir de données hétérogènes dans le contexte des géosciences* » (elle s'intéresse à des outils du type jeux à but).

Participation à des jurys de thèses

2023 Examineur de la thèse de monsieur MARCHAL-BORNERT Florian : *Vers des explications narratives pour des recommandations au sein d'un territoire augmenté*, thèse en Informatique sous la direction de Samuel NOWAKOWSKI, Université de Lorraine.

2023 Examineur de la thèse de monsieur PECH Yannick : *Intelligence cyber : intégrer les hackers dans une stratégie de sécurité numérique globale - Le modèle de l'intelligence économique*, thèse en Sciences de l'Information et de la Communication sous la direction de Nicolas MOINET, Université de Poitiers.

2022 Examineur de la thèse de madame ORABI Magda : *Le serious game : enjeux et perspectives dans l'acquisition d'une langue seconde à l'aune de l'ethos*, thèse en Sciences du Langage sous la direction de Béatrice FRACCHIOLLA, Université de Lorraine.

Participation à des comités de sélection de personnels permanents

2022 Participation au COS d'un PRCE/PRAG de Français (IUT Nancy-Charlemagne, département MMI)

2019	Participation au COS d'un MCF 71 ^e section (UFR SHS Metz Sauley, Département Information Communication)
2011	Participation au COS d'un PRCE/PRAG de Français (IUT Nancy-Charlemagne, département GEA)
2009	2025 Participation au COS d'un MCF 71 ^e et/ou 9 ^e section (IUT Reims - Troyes, Département information Communication)
2008	COS d'un MCF 71 ^e section (UFR SHS Metz Nancy, Département Information Communication)

Publications

Directions de numéros de revue et d'ouvrages (5+3 à venir dont 1 en anglais)

Goria Stéphane & Lépinard Philippe (**en cours pour 2025**). Des jeux et des organisations : l'innovation ludique dans tous ses états, *Marchés & Organisations*.

Goria Stéphane (**en cours pour 2025**). *Serious games and innovation gains*. ISTE Wiley, London.

Goria Stéphane (**en cours pour 2025**). Jeux sérieux et innovation. *Technologie et innovation*.

Knauf Audrey, Goria Stéphane, & Chaudiron Stéphane (**2023**). Nouveaux ancrages de la veille en sciences de l'information et de la communication, *Études de communication*, n°60. (hal-04147835).

Goria Stéphane (**2023**). Formes et apports du jeu pour innover, *Technologie et innovation*, vol. 8. (hal-04283307).

Goria Stéphane, Cayatte Rémi, Compagno Dario (**2022**). Les récits par et sur le numérique, *Cahiers de Narratologie*, vol. 42. (hal-03956097).

Goria Stéphane (**2018**), Évolution des systèmes de gestion des connaissances et d'intelligence économique, *Les Cahiers du Numérique*, vol. 14, n°1. (hal-01727268).

Di Filippo Laurent, Goria Stéphane, Thévenot Pauline, & Buzy Delphine. (**2016**), Correspondances et contrastes entre jeux traditionnels et jeux numériques. *Sciences du jeu*, n°5. (hal-01285468).

Ouvrages (2 qui ont chacun une version en anglais)

Goria Stéphane, Humbert Pierre, Roussel Benoît (**2019**), *Information, connaissance et créativité agile*, ISTE Wiley, Londres. (hal-02076011). / *Information, Knowledge and Agile Creativity*, ISTE Wiley, London. (hal-02266942).

Goria Stéphane (**2017**), *Méthodes et outils de veille créative*. ISTE Wiley, Londres. (halshs-01614532). / *Methods and Tools for Creative Competitive Intelligence*, ISTE Wiley, London. (halshs-01614524).

Chapitres d'ouvrages (12 dont 5 en anglais)

Goria Stéphane (2025). Board design for business and other non-military wargames, In J. Heinemann, R. Masini & F. Serval (dir.) *Euro War Games: The history and future of wargames in Europe*, Nuts! Publishing.

Goria Stéphane (2024). Knowledge management as a prism to better distinguish useful forms derived from or inspired by games or play activities, in Marquez F. P. G. & Sanchez Loja R.-V. (dir.) *From Theory of Knowledge Management to Practice*. IntechOpen, pp. (hal-04300809).

Goria Stéphane (2023). Les jeux, ce n'est pas (que) du jeu : du militaire au civil, de l'innovateur au consommateur, in Uzinidis D. & Adatto L. (dir.), *Catastrophes majeurs au XXIe siècle : Santé, environnement, Alimentation, Guerre*, Le Manuscrit, Paris, pp. 289-294. (hal-03933963).

Goria Stéphane (2022). The matter of public in the serious use of gaming in an educational context, in Fleury B., & Walter J. (dir.), *Understanding Publics. Theories, Practices, Transformations*, Peter Lang, pp.141-158. (hal-03992738).

Goria Stéphane (2021). Information for Innovation: Strategic, Competitive and Technological Intelligence, in Uzinidis D., Kasmi F. & Adatto L. (dir.), *Innovation Economics, Engineering and Management - Handbook 1*, ISTE - Wiley, London, pp. 195-200. (hal-02076011).

Goria Stéphane (2020). Veille et intelligence économique, in Alvès A. & Simon J. (dir.), *Les Sciences de l'information et de la communication (SIC) en IUT - 35 fiches*, Ellipses, Paris, pp. 141-146. (hal-02926041).

Goria Stéphane (2020). Enterprise Through the Lens of Agility, Creativity and Monitoring Method Combinations, in Uzinidis D. (dir.), *Systemic Innovation: Entrepreneurial Strategies and Market Dynamics*, Wiley, London, pp. 1-18. (hal-02977187).

Goria Stéphane et Levassor Colette (2015), L'emploi des cartes cognitives pour la formation à la maîtrise de l'information, in Ihadjadène, M., Saemmer A., Baltz, C (dir.), *Culture informationnelle : vers une propédeutique du numérique*, Herman, Paris, pp. 175-202. (halshs-01192747).

Goria Stéphane et Knauf Audrey (2012), Les pratiques du Web 2.0 comme grille de lecture du territoire 2.0 « collaboratif et compétitif » pour identifier des facteurs de clés de succès et d'échecs liés à la gestion d'une grappe d'entreprises, in Hamdouch A., Depret M-H., Tanguy C. (dir.), *Mondialisation et résilience des territoires : Trajectoires, dynamiques d'acteurs et expériences locales*, Presses de l'Université du Québec, Collection Géographie contemporaine, pp. 125-142. (hal-00772605).

Knauf Audrey et Goria Stéphane (2010), L'intelligence économique et la gestion des connaissances au sein des organisations : Entre outils communicationnels et informationnels, in Loneux C, Parent B (dir.), *Communication des organisations : recherches récentes*, Tome 1, L'harmattan, pp. 174-188. (halshs-00526790).

Knauf Audrey et Goria Stéphane. (2008), Spécification des métiers et compétences impliqués dans le dispositif d'intelligence économique : identification d'un métier émergent pour le pilotage et l'animation des actions dédiées à l'intelligence économique en région, in François

L. (dir.), *Intelligence territoriale - L'intelligence économique appliquée au territoire*, Lavoisier, pp. 71-86. (halshs-00359173).

Goria Stéphane et Knauf Audrey et David, Amos et Geffroy, Philippe. (2008) Processus d'Intelligence Economique, étude selon le point de vue de l'infomédiaire et des problématiques de recherche d'information, in Larrat P. (dir.), *Benchmark Européen des pratiques en Intelligence Economique*, L'Harmattan, Paris, pp. 115-138. (halshs-00311486).

Publications dans des revues internationales avec comité de lecture¹ (34 dont 6 en anglais)

Goria Stéphane (2025), Variété et apports des jeux agiles à l'innovation organisationnelle, *Technologie et innovation*, **A paraître**, (<).

Goria Stéphane (2025), Le wargaming : pratique de jeux sérieux de guerre, simulation et opportunités des technologies numériques, *Technologie et innovation*, **A paraître**, (hal-04376154).

Goria, Stéphane, Dupet, Louise, Négroni, Maeva, Sega, Gabriel, Arnoux, Philippe, Frochot, Céline, ... & Vermandel, Maximilien (2024). Processus de conception de jeux sérieux : cartographie des parcours et des possibilités offertes pour en créer. *Sciences du jeu*, (22).

Goria Stéphane (2024), La recherche à la croisée du design thinking et du jeu : Une approche bibliométrique à ce propos et sur l'intérêt de son suivi via la plateforme Web of Science, *Technologie et innovation*, 9(3), pp. 1-19. (hal-04378583).

Goria Stéphane (2023), Les jeux à but de partage: des jeux sérieux destinés à motiver et à accompagner les échanges de points de vue et de connaissances, *ESSACHESS – Journal for Communication Studies*, 16 (2(32)), pp. 149-172. (hal-04292012).

Chaudiron Stéphane, Goria Stéphane et Knauf Audrey (2023), Une cartographie des recherches sur la « veille » comme objet scientifique. Le cas de la France sur la période 2000-2022, *Études de communication - Langages, information, médiations*, n°60, pp. 9-35. (hal-04147839).

Goria Stéphane (2023), Formes et apports du jeu pour innover. Petite histoire des pratiques et recherches actuelles, *Technologie et innovation*, n°8, pp. 1-9. (hal-04095981).

Goria Stéphane (2022) A mapping of the kinds of work activities and other productive uses inspired by play or games, *Journal of Games, Game Art and Gamification*, vol. 7, n°2, pp. 29-37 (hal-03928438).

Goria Stéphane (2022) A deck of cards to help track design trends to assist the creation of new products, *International Journal of Technology, Innovation and Management (IJTIM)*, vol. 2, n°2, pp. 1-17 (hal-03832883).

Goria Stéphane (2021). L'utilité de l'échelle opératique pour considérer des stratégies d'intelligence et de guerre économique, *Revue Internationale d'Intelligence Economique (RIIE)*, vol. 13, n°2, pp. 43-60 (hal-03750883).

¹ En gras les revues qualifiantes en SIC dont l'article correspondant n'est pas l'introduction d'un numéro que j'ai coordonné. En orange, celle dont je suis co-rédacteur de la revue.

Goria Stéphane (2020), Potentiel d'un dessin comme support narratif pour améliorer un processus de veille en équipe, *Revue Internationale d'Intelligence Economique (R2IE)*, vol. 12, n°1, 2011, pp 110-127 {halshs-02990440}.

Goria Stéphane (2020), L'entreprise sous le prisme des combinaisons des méthodes d'agilité, de créativité et de veille, *Marché & Organisations*, vol. 39, pp. 17-38 {hal-02980941}.

Goria Stéphane (2019), Le recensement des cadres d'interprétation comme outil méthodologique pour analyser les éléments acquis ou produits lors d'un processus d'innovation / Inventory of Interpretation Frames as a Methodological Tool to Analyze the Elements Acquired or Produced during an Innovation Process, *Technologie et Innovation / Technology and Innovation*, vol. 4, pp. 5-24. {hal-01996401}.

Goria Stéphane (2019), How the interpretation frame inventory method can help to identify some of the rigidities of an innovation system, *Journal of innovation economics*, vol. 28, n°1, pp. 29-51.

Goria Stéphane et Hardy Philippe (2019), Le formateur et son public dans le cadre de l'élaboration d'une simulation de type *wargame* sur plateau, *Board Game Studies*, vol. 13, n°1, pp.21-65, {halshs-02360428}.

Goria Stéphane, Boninsegna Cléo, Landon Juliette, Frochot Céline, Vicentini Claire, et al. (2019), La communication sous forme d'un jeu de plateau pour partager des données et des ressentis d'experts à propos d'un nouveau traitement contre le cancer, *Recherches en communication*, n°49, pp.71-91. {hal-02096069}.

Goria Stéphane (2018), Évolution des systèmes de gestion des connaissances et d'intelligence économique. D'une revue de la littérature scientifique anglophone à la présentation de points de vue francophones. *Les Cahiers du numérique*, 2018, 14 (1), pp.9-23. {hal-01727274}

Goria Stéphane et Lejeune Françoise (2017), Les marges du jeu à réalité alternée (JRA) : mise en évidence de cas d'indétermination créatrice et destructrice à partir de l'expérience d'Alter Ego, *Sciences du jeu*, vol. 7, pp. 1-24. {hal-01723353}.

Annad Oussama, Bendaoud Abder et Goria, Stéphane (2017), Web information monitoring and crowdsourcing for promoting and enhancing the Algerian geoheritage, *Arabian Journal of Geosciences*, vol. 10, n°276, pp. 1-15. {hal-02169602}.

Goria Stéphane (2016), Les visualisations de données inspirées par le jeu et la conception par disengagement, *Les Cahiers du Numérique*, vol. 12, n°24, pp. 39-64. {hal-02266835}.

Buzy-Christmann Delphine, Di Filippo Laurent, Goria Stéphane, Thévenot Pauline (2014), Correspondances et contrastes entre jeux traditionnels et jeux numériques, *Sciences du jeu*, n°5. {10.4000/sdj.547}.

Goria Stéphane (2014), « Veille créative », une nouvelle expression relative à une fonction informationnelle en émergence, *Canadian Journal of Information and Library Science - Revue canadienne des sciences de l'information et de bibliothéconomie*, vol. 38, no 3, pp. 205-219. {halshs-01089134}.

Goria Stéphane (2014), La question du public et de la nature de l'emploi du jeu à des fins sérieuses. Une réflexion développée dans un cadre d'enseignement, *Interfaces Numériques*, vol. 3, n°3, pp. 521-539. {halshs-01092048}.

Goria Stéphane (2014), Présentation d'informations décisionnelles à partir de jeux de plateau : illustration du potentiel du jeu de dames chinoises, *Board Game Studies*, vol. 8, pp. 35-49. {halshs-00952131}.

Goria, Stéphane (2013), The search for and identification of routine signals as a contribution to creative competitive intelligence, *Intelligences Journal*, n°3, pp. 01-12. {halshs-00876959}.

Goria Stéphane (2013), Communication d'une stratégie de marché à partir d'une présentation d'informations à l'aide d'un jeu de plateau : le cas de la stratégie Océan Bleu et du jeu de go, *Recherches en Communication*, n°40, pp. 189-208. {halshs-01117754}.

Goria Stéphane (2012), Wargames et stratégies de communication, *Communication & Organisation*, n°42, pp. 133-146. {halshs-00845861}.

Goria Stéphane (2012), How to adapt a tactical board wargame for marketing strategy identification, *Journal of Intelligence Studies in Business (JISB)*, vol. 2, n°3, pp 12-27. {halshs-00772617}.

Goria Stéphane (2011), Eléments de veille créative pour contribuer à l'innovation produit : la mise en œuvre de cartes d'affrontement de produits, *Revue Internationale d'Intelligence Economique (R2IE)*, vol. 3, n°1, 2011, pp 57-72. {halshs-00633569}.

Goria Stéphane (2010), Proposition d'une méthode d'expression d'idées et de problèmes d'innovation, *ESSACHESS - Journal for Communication Studies*, n° 5, pp 11-28. {halshs-00550000v2}.

Goria Stéphane (2010), Intelligence Économique, Intelligence Territoriale et cabinets de conseils : une observation des prestations proposées en France par les cabinets de conseils spécialisés en Intelligence Économique, Knowledge Management, Innovation, Prospective et Développement Durable, *Revue Internationale d'Intelligence Economique (R2IE)*, vol. 2, n°1, pp 99-116. {halshs-00526781}.

Goria Stéphane (2009), Vers une typologie des dispositifs d'Intelligence Territoriale dédiés aux pme fondée sur la complémentarité des approches d'IE et de KM, *Revue Internationale d'Intelligence Economique (R2IE)*, vol. 1, n°1, pp. 39-53. {halshs-00388233}.

Goria Stéphane (2009), Cartographie et processus d'Intelligence Economique : l'analogie du plateau de jeu comme aide à la décision stratégique, *Les Cahiers du Numérique*, Vol. 5, n°4, pp. 111-138. {halshs-00461699}.

Knauf Audrey et Goria Stéphane (2009). L'intelligence économique au service des dispositifs territoriaux d'appui aux entreprises: l'implication d'un nouvel acteur dédié à la coordination, *Revue Internationale d'Intelligence Economique (R2IE)*, vol. 1, n°2, pp. 305-317. {inria-00596440}.

Goria Stéphane (2008), Quels principes peut-on mettre en œuvre pour faciliter l'expression de problème de recherche d'information entre deux personnes ?, *Revue ISDM ((Information Sciences for Decision Making))*, n° 34, p 1-8. {halshs-00311480}.

Goria Stéphane et Afolabi Babajide (2007), Proposition d'une démarche de questionnements pour modéliser un Système d'Intelligence Economique, *Revue ISDM ((Information Sciences for Decision Making))*, n° 31, pp. 1-12. {inria-00176620}.

Goria Stéphane (2006), Hyperspectre : un media graphique pour aider à expliciter un concept dans un cadre de recherche d'information, de veille, ou d'innovation, *Revue ISDM (Information Sciences for Decision Making)*, n° 24, pp. 1-13, {hal-00023670v2}.

Publications dans des conférences internationales avec comité de lecture (19 dont 8 en anglais)

Annad Oussama, Goria Stéphane and Bendaoud Abderrahmane (2021). Multidimensional analysis of geosciences literature for knowledge discovery, *Proceedings of the 4th International Conference on Geoinformatics and Data Analysis*, Marseille, 14-16 avr., pp. 20-29. (hal-03320150).

Boninsegna Cléo, Goria Stéphane, Lambert Philippe, Perilhon Laurent & Raty Maxime (2018), Application du Knowledge Management en recherche publique: de la donnée scientifique à la valorisation socio-économique, *Actes du colloque international GeCSO 2018*, mai, Paris, pp. 1-13. (hal-01863461).

Annad Oussama, Goria Stéphane, & Bendaoud Abderrahmane (2016). La veille (informationnelle) et le crowdsourcing pour l'étude, la promotion et le suivi du géopatrimoine Algérien. *Colloque international veille stratégique scientifique et technique (VSST) 2016*, Institut de recherche en informatique de Toulouse (Irit); Université de Rabat, 18-19 octobre, Rabat, Maroc. (hal-02170161).

Goria Stéphane, Frochot Céline, Anne Valentine, Boninsegna Cléo, Landon Juliette, Mordon Serge and Vicentini Claire (2016), A new display inspired by games to show what you like or don't like in PDT, *International Symposium: Photodynamic Therapy and Photodiagnosis update*, Nancy, 24-28 october 2016. (hal-01715201).

Annad Oussama, Bendaoud Abderrahmane and Goria Stéphane (2016), La veille (informationnelle) et le Crowdsourcing pour l'étude, la promotion et le suivi du géopatrimoine Algérien, *Actes numérique du Colloque International VSST 2016*, Rabat, Maroc, p. 1-15. (hal-02170161).

Goria Stéphane (2013), Création de connaissances et veille créative : une relecture de "La connaissance créatrice" du point de vue de la veille créative, *Actes du colloque international Veille Stratégique Scientifique et Technologique - VSST 2013*, Vandœuvre-lès-Nancy, pp. 1-16. (halshs-00878493).

Goria Stéphane (2012), L'identification et la recherche de routines comme contribution à la veille créative, *Actes du séminaire international Veille Stratégique Scientifique et Technologique - VSST 2012*, Ajaccio, pp. 1-18. (halshs-00702244).

Goria Stéphane (2011), Information display from board wargame for marketing strategy identification, *International Competitive Intelligence Conference: Delivering excellence in Competitive Intelligence thinking and practice in a challenging environment*, Bad Nauheim, Germany. (hal-00584200).

Goria Stéphane (2010), Mise en évidence d'informations stratégiques à partir de l'analogie du jeu de plateau : Exploitation des possibilités offertes par les Echecs et le Go, in *Proceedings of the international conference: VSST (Stratégique Scientifique et Technologique) 2010*, Toulouse. (hal-00532584).

Goria Stéphane et Knauf Audrey (2009), Présentation d'une étude fonctionnelle de diverses formes d'Intelligences Territoriales mises en œuvre par les pôles de compétitivité : Vers l'identification de nouvelles prestations, *Colloque international, Pôles de compétitivité et développement économique régional* (Liège). (halshs-00365769).

Goria Stéphane (2009), Entre la veille stratégique et l'innovation, la démarche de veille créative : Ce que la veille créative emprunte aux wargames sur plateau, *Actes du séminaire*

international Veille Stratégique Scientifique et Technologique - VSST'2009, Nancy, pp. 1-16. (halshs-00372458v2).

Goria Stéphane (2008), Intelligence Management and territory notion for an investigation of Territorial Intelligence conception, *The sixth annual International Conference of Territorial Intelligence, CAENTI-HUELVA*, Besançon. (halshs-00332346).

Goria Stéphane and Audrey Knauf (2007), Composite picture to help to study and to define a Regional Economic Intelligence Device, *5^{ème} conférence Internationale d'intelligence territoriale « Intelligence territoriale et gouvernance », CAENTI –HUELVA*, pp. 148- 164. (inria-00177504).

Afolabi Babajide and Goria Stéphane (2006), Corporate Information Systems Architecture for Business Intelligence Solutions. *Proceedings of Business Intelligence Systems Conference, MIPRO 2006* (Opatija, Croatie), vol. V., pp 269-274. (inria-00083012).

Goria Stéphane et Knauf Audrey (2006), Le médiateur de l'information et de l'innovation, émergence d'un personnel essentiel à l'intelligence de l'entreprise, *Conférence CONFERE : Concept – Innovation*, Marrakech, juillet, pp. 1-7. (inria-00107315).

Goria Stéphane, Knauf Audrey, David Amos et Geffroy Philippe (2005), The Economic Intelligence process: A study according to the point of view of the infomediary and of the information retrieval problem. *Actes du colloque ATELIS, ATELier d'Intelligence Stratégique, 1^{er} Colloque Européen d'Intelligence Economique*, Poitiers, pp 99-114. (inria-00000954).

Goria Stéphane et Geffroy Philippe (2004), Hyperspectre, un outil d'aide à la définition des problématiques d'intelligence économique, *7^{ème} forum européen d'intelligence économique*, Amiens. (halshs-00364342).

Goria Stéphane et Geffroy Philippe (2004), Le modèle MIRABEL : un guide pour aider à questionner les Problématiques de Recherche d'Informations, *Actes de la conférence Veille Stratégique Scientifique et Technologique - VSST'2004*, Toulouse, vol. 2, pp. 23-32. (halshs-00364335).

Goria Stéphane and David Amos, Derniame Jean Claude and Geffroy, Philippe (2004), Attempt on the elaboration of good expression principles for information retrieval problem, *Proceedings of the 8th World Multiconference on Systemics, Cybernetics and Informatics - SCI 2004*, Orlando (USA), vol. 15, pp. 306-310. (sic_00001278).

Présentations dans des conférences nationales avec comité de lecture (7)

Goria Stéphane (2023), Le wargaming comme innovation de défense, *L'innovation dans les industries de défense dans un contexte de tensions géopolitiques*, 7 juin, Paris Saclay.

Goria Stéphane (2023), Du wargame militaire aux jeux sérieux et de l'art opératif à l'agilité organisationnelle, *Colloque Que sont les études stratégiques ?*, Centre Thucydide, Université Paris II, 11 et 12 Mai, Panthéon-Assas.

Goria Stéphane (2014), Stratégie de développement d'un serious game : entre processus de gamification et de disengagement, *Actes de la journée Serious Games et Innovation*, Paris, pp. 3-14. (halshs-01089152).

Goria Stéphane (2008), Expression de problème, Explicitation de connaissances ou de solutions nouvelles, Représentation graphique d'information : un triptyque clé pour l'étudiant

en Intelligence Economique, *Assises Nationales de la Formation en Intelligence Economique*, Aix en Provence. (halshs-00341854v3).

Liu Pei and Boutin Eric and Dumas Philippe, Goria Stéphane et David, Amos (2008), Les Sciences de l'Information – Communication vu à travers le thésaurus Rameau : reflet de la réalité ou interprétation du monde, *16^e congrès SFSIC*, Compiègne. (sic_00827350).

Goria Stéphane (2007), Vers une vision complémentaire des démarches d'Intelligence Economique, de Gestion des Connaissances et d'Innovation-Créativité, *5^{èmes} Rencontres Intelligence Economique*, CERAM, Sophia Antipolis. (inria-00176612).

Goria Stéphane (2007), De la caractérisation de l'expression de la demande à la conception innovante, *3^{èmes} Ateliers de la Recherche en Design*, Bordeaux. (halshs-00182710).

Autres présentations et publications (4)

Mai 2023 **Article de blog** : Goria Stéphane (2023). Wargames et innovation dans la stratégie militaire, *Blog du Réseau Recherche Innovation - Alternatives Economiques*.

Juillet 2022 **Article dans une revue professionnelle** : Goria Stéphane (2022). Compétences internes : besoin de spécialistes en veille ?, *Archimag*, n°72, pp. 7. (hal-03728215)

Avril 2021 **Table ronde** : Appel Violaine, Crenn Gaëlle, Goria Stéphane, Martin Martial, Stassin Bérengère (2021), Un projet éditorial collectif : les sciences de l'information et de la communication en IUT - 35 fiches. *Journée d'études Valorisation de la recherche en sciences humaines et sociales dans les IUT*, Centre de recherche sur les médiations, Université de Lorraine); IUT Nancy-Charlemagne (Université de Lorraine), Nancy. (hal-03403702)

Avril 2019 **Article de blog** : Goria Stéphane (2019). Créativité agile pour les entreprises innovantes, *Blog du Réseau Recherche Innovation - Alternatives Economiques*. (hal-03329708)

Conception de supports ludifiés dans le cadre d'activités de recherche (7)

- *Les colons de l'espace à 8 dimensions (2021)*. C'est un jeu à but destiné à cartographier un environnement concurrentiel en termes de produits ou de services existants et d'opportunités de développement. C'est un outil d'animation de séance de créativité orientée conception innovante permettant de mettre en œuvre différentes techniques, méthodes et théories créatives dont la théorie C-K, la théorie de résolution des problèmes inventifs (TRIZ), l'innovation frugale et la stratégie océan bleu. Cette réalisation a été faite dans le cadre de recherche à propos de la réalisation de jeux à but (gwap) non numériques, de la mise en œuvre de jeux matriciels (matrix games) et de méthodes de veille créative. Je l'ai conçu seul et il a fait l'objet d'un atelier lors d'une conférence nationale sur la ludopédagogie dans l'enseignement supérieur. Ce jeu est déposé en accès libre sur mon site Web personnel. Il a donné lieu à une publication dans une revue scientifique.

- *Le ski nautique (2020)*. C'est un jeu agile destiné à accompagner un processus de veille en équipe. Il est inspiré d'un jeu agile (le speed boat) destiné à accompagner une étape de débriefing en équipe dans un cadre d'amélioration des pratiques. Je l'ai élaboré seul et il a déjà donné lieu à une publication scientifique. Je le propose aussi aux étudiants du parcours de master Veille Stratégique et Organisation des Connaissances et de troisième année de BUT

de la spécialité Information Numérique dans les Organisations. Ce jeu est déposé en accès libre sur mon site Web personnel. Il a donné lieu à une publication dans une revue scientifique.

- *RIVER (Représentation par informations visuelles d'Etudes de Recherches) (2019)*. Il s'agit d'un jeu de plateau développé pour comparer des traitements médicaux par groupe de deux à quatre. Sa conception, son étude et sa mise en œuvre ont été réalisées dans le cadre d'un projet piloté par le laboratoire LRGP (Laboratoire Réactions et Génie des Procédés) de Nancy. Il a donné lieu à une publication dans une revue scientifique.

- *Battle for PDT (2018)*. C'est un jeu de plateau sérieux pour comparer, deux par deux, des traitements contre le cancer dont la PDT (pour thérapie photodynamique) : co-conception, étude et mise en œuvre dans le cadre d'un projet piloté par le groupe PDT Team (en relation surtout avec le laboratoire LRGP (Laboratoire Réactions et Génie des Procédés) de Nancy et l'équipe OncoThAI du CHRU de Lille). Il s'agit d'une sorte de jeu d'échecs permettant d'évaluer les forces et les faiblesses de deux traitements ou produits à partir d'un questionnaire. Il a donné lieu à une présentation en conférence ainsi qu'à une publication dans une revue scientifique.

- *Baby Boom (2017)*. Il s'agit d'un jeu de plateau conçu par une équipe pluridisciplinaire de doctorants qui l'ont élaboré à partir de travaux d'Emmanuelle Simon (enseignant-chercheur membre du Crem) sur les problèmes posés par l'infertilité en Afrique. Il a fait l'objet d'un financement participatif pour être en mesure de distribuer une centaine d'exemplaires. J'ai participé à sa conception en tant qu'animateur et référent en conception de jeux sérieux auprès des étudiants. J'utilise ce jeu comme illustration de production de jeu de plateau sérieux ainsi que dans le cas d'une réunion de recherche lorsqu'il est question d'envisager la production d'un jeu (ce fut le cas notamment lors du projet Cap controversé, mais que la pandémie de 2020 a empêché d'aboutir à la conception d'un nouveau jeu).

- *Mission Offi'Sim (2017)*. C'est un jeu vidéo sérieux développé et étudié dans le cadre d'un projet de Faculté de pharmacie (Université de Lorraine) d'après un game design élaboré par Pauline Thévenot (ingénieur de recherche dans ce projet, docteur du Crem en Sciences de l'Information et de la Communication et désormais entrepreneuse à la tête du studio lagamificatrice). Ma participation à ce projet a consisté en une participation régulière et active à la conception finale du jeu dont un premier prototype avait déjà été conçu. J'ai aussi été chargé avec Catherine Kellner (maîtresse de conférence en Sciences de l'Information et de la Communication au Crem) et Pauline Thevenot de l'enquête sur sa réception auprès des étudiants et de son apport du point de vue des encadrants étudiants y ayant joués en officine, ainsi que dans le traitement des données collectées via des enquêtes et la plateforme informatique support. Ce jeu a été mis en œuvre dans le cadre des enseignements de la Faculté de pharmacie durant trois années et a remporté le prix européen du concours MEDEA Awards 2018.

- *Rami d'attributs (2016)*. Il s'agit d'un jeu à but comprenant les règles de construction et de jeu d'un deck de cartes permettant à un petit groupe de joueurs d'identifier des tendances de design. Après quelques tentatives infructueuses de transposition de ce jeu au format numérique, différents tests ont été réalisés avec succès. Ce jeu m'a permis de montrer par l'exemple qu'il était possible de concevoir un jeu à but physique fondé sur micro-crowdsourcing (collecte de données via un petit nombre de participants). Ma publication la plus citée à ce jour est fondée sur ce jeu. Je l'emploie aussi à titre démonstratif dans le cadre de cours de veille portant sur l'identification de tendances de design. Il a donné lieu à une publication dans une revue scientifique.

Tableau récapitulatif des enseignements

M2	M1	L3 ou LP	L2	L1	Séparateur de cours qui ne sont plus donnés
Pratiques pédagogiques particulières :					
* : cours employant par moment les jeux (<i>serious play</i> ou jeux agiles).					
** : cours fondés sur une pédagogie par projet fondée sur l'élaboration d'un jeu.					

Années	Intitulé du cours, année du/des diplôme(s) et parcours concerné(s) (IC : Information-Communication)	Nb heu res	Nb. Gps & effectif	Complément d'information en termes d'objectifs
2018-	Datavisualisation <i>Master 2 IC, Veille Stratégique et Organisation des Connaissances (Nancy)</i>	12H TD	1 gp. de 10-15	Approfondissement de la théorie et des techniques de visualisation de données avec différents logiciels (Orange datamining, Gephi, Scimago Graphica, Vosviewer, Iramuteq, etc.)
2024-	Veille et e-réputation	5H CM	1 gp. de 20-25	Rappel et approfondissement des pratiques de veille et du concept d'e-réputation
2023-	Dynamique de recherche en SIC <i>Master 1 IC, Veille Stratégique et Organisation des Connaissances</i> <i>Master 1 IC, Stratégie et Conseil en Communication (Nancy)</i>	2H CM	1 gp de 40-50	Il s'agit d'un cours partagé entre plusieurs enseignants. Mon intervention porte sur les thématiques de recherche portant sur la gestion de l'information et l'organisation des connaissances
2022-	Agilité et méthodes agiles <i>Master 1 IC, Veille Stratégique et Organisation des Connaissances (Nancy)</i>	12H CM	1 gp de 11-18	Initiation à l'agilité et méthodes qualifiées de même dans une première partie, puis dans une seconde présentation d'outils et de cas de mise en œuvre d'une veille agile, d'une gestion agile des connaissances et d'innovation agile.
2018-	Cartographie d'information <i>Master 1 IC, Veille Stratégique et Organisation des Connaissances (Nancy)</i>	10H TD	1 gp. 11-18	Initie aux éléments fondamentaux d'une visualisation de données et plus particulièrement de la cartographie d'information en leur donnant ensuite quelques heures de pratique d'outils dédiés
2016-	Problèmes informationnels et analyse stratégique* <i>Master 1 IC, Veille Stratégique et Organisation des Connaissances (Nancy)</i>	6H CM + 12H TD	1 gp de 14-20	Initiation aux techniques d'expression du besoin en lien avec un problème de veille ou autre problème informationnel et présentation/rappel de quelques outils fondamentaux d'analyse stratégique (SWOT, PESTEL, 5 forces de Porter, Horloge de Baumann). Lors de ce cours des jeux détournés (<i>Concept</i> et <i>Brick party</i>) sont employés afin de faire comprendre la difficulté d'expression de certaines idées.
2015-	Processus de créativité et d'innovation*	4H CM +	1 gp de 14-20	Initiation aux éléments essentiels à un processus d'innovation et mise en pratique des techniques de créativité (<i>brainstorming</i> , spider, analyse

	<i>Master 1 IC, Veille Stratégique et Organisation des Connaissances (Nancy)</i>	14H TD		morphologique, inversion, village des originaux). Du Kapla serious play (variante de la méthode Lego) est intégré à ce cours.
2023-	Stratégies de veille collaborative <i>BUT 3</i>	12H TD	1 gp de 20	Initie au fondamentaux de la collaboration et des applications de méthodes agiles à la veille en équipe
2020-	Cartographie de réseaux sociaux <i>L3 IC (Nancy)</i>	12h TD	1 gp de 10 à 20	Cours d'option et d'initiation aux principes fondamentaux de ces cartographies en faisant manipuler par les étudiants quelques outils simples comme Hoaxy, Sentiment Viz, VosViewer et Yed Graph.
2020-	Intelligence économique, mise en pratique <i>L3 IC (Nancy)</i>	10h TD	1 gp de 10 à 20	Seconde partie d'un cours d'option d'initiation à l'intelligence économique. Il donne l'occasion aux étudiants d'étudier un cas pratique d'intelligence économique.
2018-	Techniques de veille et curation <i>L3 IC (Nancy)</i>	12H TD	2 gps de 26- 30	Précise les différences qui existe entre ces deux pratiques informationnels et initie les étudiants à la mise en place d'une veille à l'aide d'un outil de type tableau de bord et agrégateur de flux (Netvibes, Inoreader, Feedly)
2023-	Veille <i>BUT 2 IC, Publicité (Nancy)</i>	16H TD	1 gp de 20-26	Cours d'initiation aux pratiques de veille
2022-	Veille stratégique & intelligence économique <i>BUT 2 IC, Information Numérique dans les Organisations (Nancy)</i>	16H TD	1 gp de 22-28	Développement avancé des pratiques de veille et présentation des éléments fondamentaux de l'intelligence économique
2016-	Environnements collaboratifs et jeux sérieux** <i>L2 IC (Nancy)</i>	24h TD	1 gp de 11-60	Initiation aux concepts de jeux sérieux et <i>gamification</i> , en employant une pédagogie par projet ciblant spécifiquement la résolution d'un problème d'ordre informationnel
2025-	Etudes de cas <i>L1 IC (Nancy)</i>	22H TD	1-2 gps de 45- 55	Analyse de textes et présentation des résultats de cette analyse sous forme écrite et orale.
2018-	Stratégie d'information <i>L1, UE mineure IC ouverte à tous parcours du campus lettres et sciences humaines (Nancy)</i>	24H CM	1 gp de 150 - 190	Initiation au concept de stratégie, à son histoire et à ses traductions sous forme de stratégies communicationnelles, informationnelles et d'innovation.

Expériences pédagogiques passées et récentes				
2018-2024	Explicitation et gestion des connaissances* <i>Master 1 IC, Veille Stratégique et Organisation des Connaissances (Nancy)</i>	7H TD	1 gp de 11-18	Suit une première initiation à la gestion des connaissances ; ce cours initie aux méthodes de transfert de connaissances et à l'élaboration de fiches pouvant composer un livre de connaissances
2017-2023	De la documentation à la problématique <i>Master 1 IC, Veille Stratégique et Organisation des Connaissances</i> <i>Master 1 IC, Stratégie et Conseil en Communication (Nancy)</i>	6H TD	2 gps (jusque 2022) puis 1 gp de 10-26	Complète un cours magistral et concerne l'accompagnant des étudiants dans la mise en pratiques de compétences documentaires et de réflexion dans le but de formuler une problématique scientifique relevant des SIC.
2018-2022	Veille stratégique et expertise professionnelle <i>Master 2 IC, Veille Stratégique et Organisation des Connaissances (Nancy)</i>	8H TD	1 gp de 10-16	Découverte et initiation logiciels professionnels dédiés à la pratique de la veille (que les étudiants pourront ensuite employés durant l'année)
2016-2022	Résolution de problèmes et aide à la décision* <i>Master 2 IC, Veille Stratégique et Organisation des Connaissances (Nancy)</i>	12H TD	1 gp de 10-16	Mise en œuvre de productions et processus de veille en ciblant plus particulièrement son utilité pour la décision y compris pour ce qui concerne sa forme de restitution écrite ou orale. Quelques parties de jeux agiles (<i>Ball point game</i> ou chaises non musicales, <i>Speed boat et Ski nautique</i>) sont intégrées dans ce cours afin d'identifier certains apports et les problèmes d'un processus itératif, ainsi que pour initier les étudiants aux méthodes agiles.
2018-2020	Design et innovation* <i>M2 Management Global de l'Innovation (IAE Nancy)</i>	8H CM + 4H TD	1 gp de 12-16	Présentation et introduction aux technique de créativité en lien avec celles de veille dans un objectif de conception d'un nouveau produit

Autres activités liées à l'enseignement

Responsabilités pédagogiques

- 2018- **Responsable de l'UE de parcours professionnel Information numérique : enjeux et pratique** de la 2^e année et de 3^e année de la Licence Information-Communication de l'Université de Lorraine.
- 2017- **Membre du conseil de formation** de la licence bi-site information et communication de l'Université de Lorraine en tant que représentant des Master.
- 2023-2024 **Membre de la commission de sélection des ATER** en sciences de l'information et de la communication pour l'IUT de Sarreguemines.
- Sept. 2018-2022 **Responsable du parcours Veille stratégique et Organisation des connaissances** de la 2^e année du Master Sciences de l'Information et de la communication de l'Université de Lorraine.
- 2016-2020 **Membre de la commission de sélection des ATER** en sciences de l'information et de la communication pour l'UFR SHS de Nancy.
- 2012 - 2020 **Membre du jury d'attribution d'une validation des acquis de l'expérience** pour l'obtention d'un master en sciences de l'information et de la communication (2014 & 2020) et d'un DUT en sciences de l'information et de la communication (2012 & 2017).
- 2017-2019 **Co-président de la commission pédagogique** en charge de l'étude des dossiers de candidatures extérieures pour intégrer une des années de licence information et communication de l'Université de Lorraine.
- Sept. 2015-2018 **Responsable du parcours Documentation Numérique** de la 1^{ère} année du Master Sciences de l'Information et de la communication de l'Université de Lorraine.
- 2010-2016 **Membre du comité de sélection des ATER** en sciences de l'information et de la communication pour l'IUT Nancy Charlemagne.
- 2007-2015 **Membre du jury** d'attribution des diplômes de l'IUT Nancy Charlemagne.
- 2006-2015 **Membre du jury** de passage en 1^{ère}, 2^e année de DUT Informatique, et en Licence professionnelle Informatique.
- 2007-2014 **Responsable de l'UE** d'expression communication en année spéciale DUT Informatique.
- 2007-2014 **Co-responsable de l'UE** Projet Personnel et Professionnel pour le DUT informatique.
- 2006-2013 **Membre du jury** de passage pour les 1^{ère} et 2^e années du Master en sciences de l'Information et de la Communication pour la spécialité Information Scientifique et Technique – Intelligence Economique.