

# STEPHANE GORIA

Né le 24 janvier 1971 à Metz (57)  
Nationalité : Français  
Mail : [stephane.goria@univ-lorraine.fr](mailto:stephane.goria@univ-lorraine.fr)

## **Situation actuelle**

Maître de Conférences en sciences de l'information et de la communication (71<sup>e</sup> section).

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

Responsable du master 2 information communication parcours Veille Stratégique et Organisation des Connaissances, 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)

## **Doctorat**

2001-2006     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 du professeur Amos DAVID.

## **Expérience professionnelle**

Sept. 2015-             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

- 2022-                    **Participation au projet de recherche Distic** « *Discours de transparence, des institutions aux citoyens* » (projet Impact Lorraine Université d'Excellence Olki, porté par le Crem) dédiés 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 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 mieux 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), Tcrm-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**

- 2021            Sciences du Jeu vol. 15.
- 2021            Interrogations vol. 32.
- 2020            I2D - Information, données & documents, vol. 1, 2 et 3.
- 2019            I2D - Information, données & documents, vol. 1 et 2.
- 2018            Interrogations vol. 26.
- 2017            Interrogations vol. 24.
- 2017            Interfaces numériques vol. 4, n°1.
- 2016            Question de communication vol. 31.
- 2016            Interrogations vol. 23.
- 2015            Question de communication vol. 28.
- 2015            Interfaces Numériques vol. 4, n°1.
- 2014            Economie et Sociétés, vol. 4, n°15.
- 2014            JASIST - Journal of the Association for Information Science and Technology, vol. 65, Iss. 7.
- 2010            Innovations, vol. 3, n°33.

## **Participations à l'organisation de colloques, de conférences et journées d'études**

- 2020-2021 **Membre du comité scientifique du 22<sup>e</sup>** « Colloque International sur le Document Électronique », 9-10 décembre 2021, CNAM, Paris.
- 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<sup>e</sup> 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.
- 2018-2019 **Membre du comité d'organisation du colloque** international « Temporalités et imaginaires du jeu », 18 et 19 novembre 2019, Metz.
- 2013-2014 **Coorganisateur du colloque** international « Des Jeux Traditionnels aux Jeux Numériques », 26 - 28 novembre 2014, Nancy.
- 2013-2014 **Membre du comité scientifique 4<sup>e</sup> colloque** international « Des Jeux Traditionnels aux Jeux Numériques », 26 - 28 novembre 2014, Nancy.
- 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**

- 2023- **Corédacteur en chef** de la revue scientifique pluridisciplinaire *Marché & Organisations- revue d'analyse stratégique*
- 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**

- 2013- **Participation** au comité de suivi des thèses du laboratoire.
- 2021 **Participation** à l'organisation et déroulement des sessions *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.
- 2018-2021 **Membre du groupe de travail** de l'ANRT : Pédagogie par le jeu.
- 2018-2020 **Membre du conseil du CREM** 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.
- 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.
- 2007-2009 **Membre du groupe de recherche** « intelligence économique ».

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

- 2018- **Membre** de l'association *Serious Games Network* – France
- 2018- **Membre** du Comité d'Administration du Réseau de Recherche sur l'Innovation (RRI).
- 2009- **Membre** du Réseau de Recherche sur l'Innovation (RRI).
- 2012-2015 **Membre** de l'association VSST (Veille Stratégique Scientifique et Technologique).
- 2003-2011 **Membre** de 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***

- Janvier 2021 **Conférencier invité** : Gamification et jeux sérieux, *Cycle de conférences sur la Ludopédagogie*, SU2IP 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 plateaux 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.

### **Co-encadrement de thèse**

- 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. Cette thèse a pour sujet la « *mise en évidence d'informations stratégiques et technologiques à partir de données hétérogènes dans le contexte des géosciences* » et s'intéresse à des outils du type « jeux à but ».

### **Publications**

#### **Direction d'ouvrages (4)**

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

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

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)**

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 (9)**

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 (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 and 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 and 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 lecture<sup>2</sup> (28)**

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 (R2IE)*, vol. 13, n°2, pp. 43-60 {hal-03750883}.

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 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}.

---

<sup>2</sup> En gras les revues qualifiantes en SIC.

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}.

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, *Revue 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 & 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 (17)**

Annad Oussama, Goria Stéphane and Bendaoud Abderrahmane (2021). Multidimensional analysis of geosciences literature for knowledge discovery, *Proceedings of the 4<sup>th</sup> 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).

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<sup>ème</sup> 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<sup>er</sup> 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<sup>ème</sup> 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 (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<sup>e</sup> 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<sup>èmes</sup> 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<sup>èmes</sup> Ateliers de la Recherche en Design*, Bordeaux. (halshs-00182710).

### **Autres présentations et publications (2)**

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 2019 **Article de blog** : Goria Stéphane (2019). Créativité agile pour les entreprises innovantes, *Blog d'Alternatives économiques*. (hal-03329708)

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

*Les colons de l'espace à 8 dimensions (2021)*. Jeu à but destiné à cartographier un environnement concurrentiel en termes de produits ou 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.

*Le ski nautique (2020)*. Jeu agile destiné à accompagner un processus de veille en équipe : conception étude et mise en œuvre dans le cadre de recherches sur la veille, la *gamification* et l'agilité. Il a déjà donné lieu à une publication scientifique.

*RIVER (Représentation par informations visuelles d'Etudes de Recherches) (2019)*. Jeu de plateau pour comparer des traitements médicaux par groupe de deux à quatre : co-conception, étude et mise en œuvre dans le cadre d'un projet piloté par le laboratoire LRGP de Nancy. Une publication scientifique est en court de soumission.

*Battle for PDT (2018)*. 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 de Nancy et l'équipe OncoThAI du CHRU de Lille). Il a donné lieu à une présentation en conférence ainsi qu'à une publication dans une revue scientifique.

*Baby Boom (2017)*. Jeu de plateau : pilotage de l'équipe 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.

*Mission Offi'Sim (2017)* Jeu vidéo sérieux : co-conception et étude de mise en œuvre dans le cadre d'un projet de Faculté de pharmacie (Université de Lorraine) et un *game design* de Pauline Thévenot. Il a été mis en œuvre dans le cadre des enseignements de la Faculté de pharmacie durant trois années et remporté le prix européen du concours MEDEA Awards 2018.

*Rami d'attributs (2016)* Jeu à but comprenant les règles de construction et de jeu d'un *deck* de cartes permettant à un petit groupe de joueur 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. Une publication dans une revue internationale est en cours de soumission.

## Tableau récapitulatif des enseignements (10 dernières années)

M2	M1	L3 ou LP	L2	L1	
Pratiques pédagogiques particulières :					
* : cours employant par moment les jeux ( <i>serious play</i> ou jeux agiles).					
** : cours fondée 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 heures	Complément d'information en termes d'objectifs
2018-2023	Veille stratégique et expertise professionnelle <i>Master 2 IC, Veille Stratégique et Organisation des Connaissances (Nancy)</i>	8H TD	Découverte et initiation logiciels professionnels dédiés à la pratique de la veille (que les étudiants pourront ensuite employés durant l'année)
2018-2023	Data visualisation <i>Master 2 IC, Veille Stratégique et Organisation des Connaissances (Nancy)</i>	6H CM + 8H TD	Approfondissement de la théorie et des techniques de visualisation de données avec différents logiciels (Orange datamining, Gephi, Scimago Graphica, VosViewer, Iramuteq, etc.)
2022-2023	Méthodologie de recueil et d'interprétation de données (approches quantitatives) <i>Master 1 IC, Veille Stratégique et Organisation des Connaissances</i> <i>Master 1 IC, Stratégie et Conseil en Communication (Nancy)</i>	4h CM	Il s'agit d'un cours partagé entre méthodes qualitatives et quantitatives. J'interviens sur la partie dédiées aux approches quantitatives en y faisant une présentation des concepts généraux appuyée d'exemples issus pour l'essentiel de mémoires de master IC de Nancy ou de mes propres travaux de recherches.
2022-2023	Agilité et méthodes agiles <i>Master 1 IC, Veille Stratégique et Organisation des Connaissances (Nancy)</i>	12H CM	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.
2018-2023	Cartographie d'information <i>Master 1 IC, Veille Stratégique et Organisation des Connaissances (Nancy)</i>	6H CM + 2H TD	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
2018-2023	Explicitation et gestion des connaissances* <i>Master 1 IC, Veille Stratégique et Organisation des Connaissances (Nancy)</i>	7H TD	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

<b>2017-2023</b>	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	Complète un cours magistral et concerne l'accompagnement des étudiants dans la mise en pratiques de compétences documentaires et de réflexion dans le but de formuler une problématique scientifique relevant des SIC.
<b>2016-2023</b>	Problèmes informationnels et analyse stratégique* <i>Master 1 IC, Veille Stratégique et Organisation des Connaissances (Nancy)</i>	6H CM + 12H TD	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 difficultés d'expression de certaines idées.
<b>2015-2023</b>	Processus de créativité et d'innovation* <i>Master 1 IC, Veille Stratégique et Organisation des Connaissances (Nancy)</i>	4H CM + 8H TD	Initiation aux éléments essentiels à un processus d'innovation et mise en pratique des techniques de créativité ( <i>brainstorming</i> , spider, analyse morphologique, inversion, village des originaux). Du Kapla serious play (variante de la méthode Lego) est intégré à ce cours.
<b>2020-2023</b>	Cartographie de réseaux sociaux <i>L3 IC (Nancy)</i>	10h TD	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.
<b>2020-2023</b>	Intelligence économique, mise en pratique <i>L3 IC (Nancy)</i>	10h TD	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.
<b>2018-2023</b>	Techniques de veille et curation <i>L3 IC (Nancy)</i>	12H TD	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)
<b>2006-2023</b>	Expression et compréhension de problème en informatique* <i>LP Informatique, Administration de Systèmes, Réseaux et Applications à base de Logiciels Libres (Nancy)</i>	10H TD	Sensibilisation à l'importance de la bonne formulation de problèmes pour mieux le résoudre dans le cadre de gestion d'un système d'information
<b>2022-2023</b>	Veille stratégique & intelligence économique <i>DUT 2 IC, Information Numérique dans les Organisations (Nancy)</i>	16H TD	Développement avancé des pratiques de veille et présentation des éléments fondamentaux de l'intelligence économique
<b>2016-2023</b>	Environnements collaboratifs et jeux sérieux** <i>L2 IC (Nancy)</i>	24h TD	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

2010-2023	Dossier de veille <i>DUT 2 IC, Information Numérique dans les Organisations (Nancy)</i>	18H TD	Approches avancées en veille pour des étudiants ayant été initiés à la veille en 1 <sup>ère</sup> année et ayant vu les fondamentaux de l'intelligence économique au 1 <sup>er</sup> semestre de 2 <sup>e</sup> année
2018-2023	Stratégie d'information <i>L1, UE mineure IC ouverte à tous parcours du campus lettres et sciences humaines (Nancy)</i>	24H CM	Initiation au concept de stratégie, à son histoire et à ses traductions sous forme de stratégies communicationnelles, informationnelles et d'innovation.
2018-2023	MTU <i>L1 IC (Nancy)</i>	12H TD	Point méthodologique sur les fondamentaux de la recherche d'information, sur les ressources disponibles (ouvertes ou abonnement de l'UL) et la mise en forme de documents dont la réalisation d'une bibliographie normée.
2015-2023	Information et document <i>L1 IC (Nancy)</i>	22H TD	Analyse de textes et présentation des résultats de cette analyse sous forme écrite et orale.
2016-2022	Résolution de problèmes et aide à la décision* <i>Master 2 IC, Veille Stratégique et Organisation des Connaissances (Nancy)</i>	12H TD	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</i> et <i>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 + 3H TD	Présentation et introduction aux technique de créativité en lien avec celles de veille dans un objectif de conception d'un nouveau produit
2010-2015	Intelligence économique et dynamique territoriale <i>M2 Intelligence Economique et Management des Organisations, (IAE (Bordeaux))</i>	16H CM	Initiation et approfondissement du concept d'intelligence économique territoriale, des pratiques et des formes qu'il peut prendre en fonction des territoire et des types de gouvernance de ces derniers.
2009-2011	E-marketing <i>M2 IC Information Scientifique et Technique – Intelligence Economique (Nancy)</i>	6H CM + 10H TD	Initiation aux éléments fondamentaux du marketing appliqué au Web et autres technologies numériques comme celles liées à la téléphonie.
2020-2021	Communiquer par le Jeu vers et par le territoire en sport-santé** <i>M1 APA-s (STAPS), Projet &amp; Territoires en sport &amp; santé (Nancy)</i>	8H TD	Initiation théorique au concept de ludification / <i>gamification</i> et accompagnement à la mise en œuvre dans le cadre d'un projet en équipe.
2015-2019	Atelier Recherche et Travail d'études et de recherches <i>M1 IC, Veille Stratégique et Organisation des Connaissances / M1 IC, Documentation Numérique</i>	20H	Accompagnement à l'élaboration et de présentation d'un travail de recherche du type mémoire

	<i>(Nancy)</i>		
2016-2018	Outils numériques : analyse de l'information <i>MI IC, Documentation Numérique (Nancy)</i>	24H	Initiation aux techniques d'analyses de données statistiques et textuelles
2016-2017	Veille numérique <i>MI IC, Création de Projets Numériques (Metz)</i>	24H	Initiation à la veille, ses méthodologies et outils dans le but de la mise en place d'un système de veille du type « alerte ».
2016-2017	Veille technologique et documentaire <i>MI IC, Documentation Numérique (Nancy)</i>	24H	Initiation à la veille, ses méthodologies et outils
2015-2017	De la documentation à la problématique <i>MI IC, Documentation Numérique, Stratégie et Conseil en Communication + MI MEEF</i>	18H TD	Complète un cours magistral et concerne l'accompagnement des étudiants dans la mise en pratique de compétences documentaires et de réflexion dans le but de formuler une problématique scientifique relevant des SIC.
2015-2016	Gestion des risques informationnels et décision <i>MI IC, Documentation Numérique (Nancy)</i>	12H	Sensibilisation aux risques informationnels menaçant les organisations et initiation aux concepts et méthodologies « classiques » de gestion des risques.
2015-2016	Outils numériques : création et édition web <i>MI IC, Documentation Numérique (Nancy)</i>	24H	Rappel et approfondissement de connaissances précédemment acquises, concernant l'emploi des balises HTML, feuilles de style CSS, de CMS et initiation à l'emploi de petits programmes en JavaScript.
2017-2018	Innovation et gestion des connaissances <i>L3 IC (Nancy)</i>	24H	Initiation à l'innovation, à des techniques de créativité en faisant le lien avec les fonctions de gestion des connaissances : partage, création et capitalisation
2017-2018	Veille et intelligence économique <i>L3 IC (Nancy)</i>	12H TD	Initiation au concept d'intelligence économique et mise en œuvre d'une veille (cours de 24H donné en binôme)
2015-2017	Méthodologie du stage <i>L3 IC (Nancy)</i>	16H TD	Accompagnement à l'élaboration d'un mémoire de stage comprenant une réflexion problématisée (ce cours débute après la fin du stage)
2010-2015	Mise en forme de documents numériques <i>LP IC, Communication : Communication Publique et Outils Numériques (Nancy) (4ans) et LP IC, Iconographie (Nancy) (2 ans)</i>	20H TD	Initiation à la réalisation d'un document numérique interactif (sans passer par une plateforme en ligne) comprenant une visualisation dynamique d'informations.
2011-2022	Intelligence Economique et Knowledge Management <i>DUT 2 IC, Information Numérique</i>	16H TD	Initiation aux éléments fondamentaux de l'intelligence économique et de la gestion des connaissances

	<i>dans les Organisations (Nancy)</i>		
2010-2021	Veille documentaire* <i>DUT 2 IC, Information Numérique dans les Organisations / Gestion de l'Information et du Document dans les Organisations (Nancy)</i>	24H TD	Approfondissement de compétence en veille acquises aux cours de deux semestres précédents et visant la réalisation d'un dossier de veille technologique ou concurrentielle comprenant une initiation aux "jeux" agiles dont le <i>Speed boat</i> et le Ski nautique.
2007-2016	Rédaction technique et autres écrits professionnels <i>DUT 2 Informatique (Nancy)</i>	20H TD	Développement de capacités de rédaction d'une documentation ou d'un tutoriel associé à un programme informatique.
2006-2015	Projet Professionnel et Personnel <i>DUT 2 Informatique (Nancy)</i>	20H TD	Accompagnement des étudiants dans leur réflexion et recherche concernant une meilleure connaissance des métiers qui peuvent les intéresser et des poursuites d'études nécessaires pour y parvenir.
2013-2015	Management des connaissances <i>L2 formation continue Mathématiques-Informatique, Analyste Développeur en Système d'Information des Organisations (Nancy)</i>	16H CM	Initiation aux fondamentaux et outils principaux de gestion des connaissances en privilégiant un contexte d'emploi informatique.
2014-2019	Veille informationnelle <i>DUT 1 IC, Information Numérique dans les Organisations (Nancy)</i>	24H TD	Initiation à la veille, ses méthodologies et outils, en faisant le lien avec un cours de recherche d'information que les étudiants suivent au premier semestre.
2015-2018	Méthodologie documentaire <i>L1 IC (Nancy)</i>	24H	Présentation des ressources et emplois des outils permettant l'accès aux informations et la mise en forme de documents dont la réalisation d'une bibliographie normée.
2012-2015	Mise en forme de documents numériques** <i>DUT 1 Informatique (Nancy)</i>	12H TD	Développement de capacités rédactionnelles en fonction des supports et des publics (cours de 24H donné en binôme avec un enseignant d'informatique). Ce cours s'appuyait sur projet de conception d'un livre jeu numérique du type Livre Dont Vous Êtes le Héros.
2006-2015	Projet Professionnel et Personnel <i>DUT 1 Informatique (Nancy)</i>	20H TD	Travail sur la présentation orale et la rédaction de lettres de motivation, de curriculum vitae, de mails, de candidatures spontanées ou répondant à une offre d'emploi.
2006-2015	Expression-Communication et rédaction professionnelle <i>DUT 1 Informatique (Nancy)</i>	24H TD	Maîtrise d'un traitement de textes, rédaction de résumés, de synthèses de documents et d'une présentation orale employant des diapositives.
2006-2015	Théorie et pratiques de la communication* <i>DUT 1 Informatique (Nancy)</i>	20H TD	Initiation aux théories principales des SIC complétée d'une pratique de l'analyse de textes et d'images. L'appropriation de certains éléments de cours se faisait occasionnellement via un jeu (de rôles ou de stratégie en ligne) associé à une phase de <i>débriefing</i> .

## Autres activités liées à l'enseignement

### Responsabilités pédagogiques

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

### Responsabilités suivi de projets ou de stages

2016-	<b>Encadrement de projets tuteurés</b> en Master Sciences de l'Information et de la Communication de Nancy parcours
-------	---

- Documentation Numérique puis veille stratégique et Organisation des Connaissances.
- 2007- **Encadrement de stages** en Master Sciences de l'Information et de la Communication de l'Université de Nancy puis de Lorraine (Information Scientifique et Technique – Intelligence Economique, Documentation Numérique, puis Veille Stratégique et Organisation des Connaissances).
- 2009- **Encadrement de stages et de projets tuteurés** en DUT Sciences de l'Information et de la Communication (DUT Information Numérique dans les Organisations, ex GIDO) de l'IUT Nancy Charlemagne.
- 2009- **Co-encadrement du Challenge de la Veille** (informationnelle), pour les étudiants de 2e année DUT Sciences de l'information et de la Communication (option DUT Information Numérique, ex GIDO : Gestion de l'Information et du Document dans les Organisations) de l'IUT Nancy Charlemagne.
- 2020-2021 **Encadrement d'un projet tuteuré** en Master Audiovisuel Médias Interactifs Numériques et Jeux de Metz (master en sciences de l'information et de la communication de l'Université de Lorraine).
- 2017-2019 **Encadrement de stages et de projets tuteurés** en DUT MMI (Métier du Multimédia et de l'Internet) de l'IUT Nancy Charlemagne.
- 2006-2018 **Encadrement de stages et de projets tuteurés** en DUT Informatique de l'IUT Nancy Charlemagne.
- 2009-2014 **Encadrement de stages et de projets tuteurés** en Licence Licences professionnelles Iconographie et Communication publique et outils numériques) de l'IUT Nancy Charlemagne.

### Autres responsabilités

- 2017-2019 **Référent VAE** pour l'obtention d'un DUT Sciences de l'information et de la Communication, spécialité Information Numérique dans les Organisations (IUT Nancy Charlemagne).
- 2012-2015 **Responsable de la communication** du Département Informatique de l'IUT Charlemagne.
- 2013-2015 **Membre de l'organisation du Challenge de la Veille** (informationnelle), pour les étudiants de 2e année DUT Sciences de l'information et de la Communication (option Information Numérique dans les Organisations, ex GIDO : Gestion de l'Information et du Document dans les Organisations).

### **Activités extra professionnelles**

- 2016- Trésorier de l'Association Culturelle France Japon de Nancy.
- 2006- Membre de l'Association Culturelle France Japon de Nancy.