

Agenda

8h30-9h15	Accueil - Café et enregistrement	
9h15 - 9h30	Ouverture de la Conférence	Welcome Raphaël ATTIAS – EMEA ORT Rémy CHALLE – Directeur Général EdTech France Michel COSTER – Directeur Accélérateur emlyon business school
9h30-10h15	Plénière U : Comment catalyser cette transformation digitale, permettre à l'écosystème de prospérer face aux nombreux défis, et engager une innovation de services dans les scénarios d'apprentissage par l'émergence des solutions technologiques ?	Modérateur : Thierry KOSCIELNIAK – Directeur national du numérique du Cnam Speakers : Alain THILLAY - Chef du département du développement et de la diffusion des ressources numériques (DNE A1) Sergio VASQUEZ BRONFMAN - Professeur et Directeur associé Digital Learning ESCP Europe, Guillaume BOURLET - Vice-Président Numérique UPEC Lisa NEDDAM - Education Offering Manager - IBM Corporate Citizenship Laurent SORBIER - Advisor to the CEO & Partner at One Point Julien LLANAS - Manager Deloitte Education Remy CHALLE - Directeur Général Edtech France Michel COSTER - Directeur Accélérateur emlyon business school
10h30 – 11h10	Plénière T : Quels potentiels découlent des usages des solutions technologiques et du contenu ? Comment réinventer le futur de l'apprentissage en regard massification, gamification, personnalisation, P2P, immersive learning.. ? Quelle approche ou politique agile faut-il mettre en œuvre pour assurer cette mission de disruption digitale	Modérateur : Coralie FRANIATE - Co-fondatrice Agence Bejoue Speakers : Philippe PERES - CEO I-maginer/ ARINFO Stéphane DUPASQUIER - Directeur Octarina Benjamin GANS - Directeur Edfab Vanessa KAPLAN - Directrice Kiupe Games Raphael MORAGLIA - CEO Skilllogs Stéphane TAUPIN - Manager Transformation Digitale Evocime Emilie GOBIN-MIGNOT – Co-fondatrice Le Pavillon
11h20–11h40	Pause	
11h45 – 12h25	Plénière G : La gamification : Enjeux, Défis, Opportunités et Risques. Comment explorer le potentiel de la gamification pour le futur de l'apprentissage ? Comment créer une stratégie d'apprentissage ludique dans l'Education et l'Organisation apprenante ? La gamification jouera-t-elle un rôle majeur à l'ère de la Robo Revolution (entre AI, IoT et XR...)? <i>Gamification issues, opportunities and risks? How to explore the potential of gamification for the future of learning? How to create a playful learning strategy in the ecosystem? Will gamification play a major role in the era of Robo Revolution (between AI, IoT and XR...)?</i>	Modérateur : Angelo Marco LUCCINI -Game Learning Hacktivist Speakers : Pr Sylvester ARNAB - Professor in Game Science , DMLL Coventry, Coordinator Beaconing project Rob ALVAREZ BUCHOLSKA - Gamification in education expert, Pr IE Business School Pr Helène MICHEL - Gamification & Innovation Pr GEM, Grenoble Ecole de Management Thierry PLATON - CEO Bip Media , Rage project Antoine TALY – Chercheur au CRI Elena SINEL - Founder Acorn Aspirations & Teens.ai Stéphanie BOURGEOIS – Co-founder Holy Owly
12h35 – 12h55	European Flagship project : Beaconing , Let's start with Game based Learning	Pr Sylvester ARNAB - Professor in Game Science , DMLL Coventry, Coordinator Beaconing project Olivier HEIDMANN - ORT France
13h00-14h00	Cocktail et Networking	
14h00 – 15h00	Getting Your Enterprise Ready for the AI Revolution. The advent of big data, distributed computing, and machine learning have led us into a new world of AI. The concept of AI isn't new since it's a theme that's been frequently dramatized by the entertainment industry. How can we understand AI in a more realistic and practical way that enables business applications?	Dr. Michael WU – Chief AI Strategist
14h00-16h00	Practices, Expérimentations, Workshops, Espace solutions partenaires: Wooclap, Holy Owly , Beaconing , I-Maginer, Octarina , Skillogs , Kiupe games	Workshops powered by Edtech France Network , Accélérateur emlyon business school , ORT France