



Passeurs de Savoir : la modélisation et le numérique au service de la recherche et du patrimoine culturel

Programme

8h30-9h00 : Café de bienvenue

9h00-9h15 : Introduction

9h15-10h00 : **Alice Defours**
Histoire et sémantique : qu'est-ce qu'une scène de crime holmésienne et les données liées ont-elles en commun ?

10h00-10h45 : **Martin Sauvage**
Comment cartographier les références historiques dans la Fantasy médiévale.

10h45-11h30 : **Dimitri Maillard**
Les modélisations de l'histoire fictive à l'heure du tout-numérique : la Terre du Milieu, ex-terra incognita.

11h30-12h00 : Discussion générale

12h00-13h30 : Pause déjeuner

13h30-14h15 : **Thierry Noël**
« Reconstruire » le passé : le cas de la Bagdad abbasside dans le jeu Assassin's Creed Mirage.

15h00-15h15 : Pause Café

15h15-16h00 : **Gwennaëlle Deborde**
Apprendre ou jouer ? Vulgariser les données de sa thèse par le jeu vidéo.

16h00-16h30 : Discussion générale

16h30-16h45 : Conclusion

