

W22

MONDERCANGE
2022

projet communal
Esch2022



cycle de conférences

02. Digital Design - Science, jeux & plus

Design digital, jeux vidéos, jeux de société...

Comment ces outils nous permettent de construire un meilleur avenir.

21 mai
16h00 - 18h30

Beim
Nëssert

Cycle de conférences

LA RESPONSABILITÉ DU DESIGN(ER)

DANS LA CONSTRUCTION D'UN AVENIR DURABLE

02. Digital Design

Le design numérique peut s'appliquer à de nombreux domaines – ne serait-ce, bien sûr, que celui des applications pour appareils mobiles, qui exercent leur utilité au quotidien. Ne pourrions-nous pas aussi nous instruire par le biais de cette technicité ? Attendre plus de la conception numérique ? Appréhender des thèmes aussi cruciaux que la sensibilisation à l'écologie, la lutte contre la crise climatique, le développement de l'empathie, la lutte contre les maladies ?

L'une des principales questions de cette conférence portera sur la manière dont les applications et les jeux peuvent nous inciter à prendre mieux conscience des enjeux pour la planète. C'est vrai, les ordinateurs et équipements électroniques réclament nombre de ressources et énergies. Mais la communauté du jeu et de l'informatique ne pourrait-elle pas, en retour, contribuer elle aussi à un avenir durable ? Comment transcrire de l'univers du numérique ce qui pourrait être bénéfique au monde réel ?

Cette conférence s'adresse à tous, depuis ceux qui se plaisent à explorer les profondeurs de l'informatique, à ceux qui se définissent comme nerds ou geeks, aux fans d'esports, ainsi qu'à tous ceux qui souhaitent contribuer à un avenir meilleur grâce à la technologie - et à la non-technologie.

Conférence en anglais, traduction en français sur demande.

ENTRÉE GRATUITE inscription par email :

reservation@mondercange2022.lu



modération

Serge Linckels

DIRECTEUR ADJOINT
à LA FORMATION PROFES-
SIONNELLE AU MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIO-
NALE, DE L'ENFANCE ET
DE LA JEUNESSE LUXEM-
BOURG

*Animateur radio,
conférencier, coach pour
des cours de formation
continue et ingénieur en
informatique industrielle.
Serge a fait son doctorat à
l'Institut Hasso Plattner dans
le domaine des systèmes et
technologies Internet, publié
3 livres et plus de 30 articles
scientifiques.*

*Il a travaillé pendant 25 ans
comme enseignant dans
le secondaire et chargé
de cours à l'Université du
Luxembourg, avant de
devenir directeur adjoint de
la formation professionnelle
au Ministère de l'Éducation
en 2019.*

fb [serge.linckels](https://www.facebook.com/serge.linckels)

web [linckels.lu](https://www.linckels.lu)





Le “Green Gaming” dans le monde des esports ?

La FLES fut créée à l'initiative de personnes actives dans les secteurs du gaming et de l'esport au Luxembourg. Objectif : briser les préjugés, faire grandir et perdurer *l'esport*, ensemble avec les acteurs locaux. Jeremy nous parlera du *Green Gaming*.

Jouer aux jeux vidéo est toujours lié à une consommation d'électricité : comment la réduire ? Comment le gaming pourrait participer à changer les consciences ?

De nombreux jeux convoquent des thèmes tels que le recyclage, l'écologie ou le réchauffement climatique et peuvent aider les joueurs à prendre conscience des meilleurs comportements et habitudes à adopter.

Speaker

Jeremy Chiampan

FLES - FÉDÉRATION
LUXEMBOURGEOISE
D'ESPORT

Président de la FLES, chef de projet de LGX, ancien joueur CounterStrike:Source, vainqueur de nombreux championnats ou encore chargé de la surveillance anti-tricherie pour ESL Play, Jeremy a toujours suivi de près le monde compétitif des jeux vidéos. Depuis 2017 il participe à l'organisation d'événements de gaming majeurs sur le territoire national, désireux d'offrir une plateforme aux gamers du pays.

fb [FLES.lux](https://www.facebook.com/FLES.lux)

insta [fles.lux](https://www.instagram.com/fles.lux)

web [fles.lu](https://www.fles.lu)



Rendre les sujets complexes accessibles via le jeu

Comment le jeu, en tant que forme de culture mobilisatrice, tient une place unique pour développer la compréhension et l'empathie chez les consommateurs, en dépeignant des sujets difficiles selon de nouvelles perspectives ? Pourquoi est-il important que les concepteurs évoluent non seulement vers des alternatives de production durables, mais aussi vers des jeux à thèmes puisant dans la vie réelle ?

« Notre responsabilité en tant que designers est de nous assurer que, de ce que nous enseignons à travers nos projets, n'émane que du bien pour ce monde. »

Speaker

Laurie Blake

STOP, DROP & ROLL
GAMES DESIGN

Auteur artiste basé au Royaume-Uni, concepteur de jeux en chef et activiste, Laurie s'efforce d'engager, de divertir et d'éduquer sur la façon dont les choses que nous fabriquons et consommons peuvent se distancier des dommages que nous infligeons à notre monde. Ensemble avec des organisations caritatives de développement durable, Laurie s'attache à combler le fossé entre notre façon d'apprendre et notre façon de jouer.



L'apprentissage basé sur le jeu numérique

Le thème de la durabilité n'est pas absent de la culture du jeu. Les idées responsables trouvent de plus en plus leur place, tant en termes de contenu que de développement.

La diversité de la société se reflète dans l'industrie du jeu, avec toutes ses facettes. Grâce à son approche intuitive, le jeu peut nous permettre d'essayer des scénarios qui peuvent influencer notre comportement dans la vie réelle. C'est une opportunité dont de plus en plus de développeurs prennent conscience.

Speaker

Tom Hildgen

Né en 1977 au Luxembourg, Tom Hildgen a suivi une formation d'instituteur en Belgique à l'Ecole Normale Supérieure. Pendant sept ans, il a travaillé comme conseiller pédagogique et contribué au développement d'écoles dans diverses régions du Grand-Duché. Durant cette période il va accomplir deux masters, axés sur la pédagogie du jeu. Conférencier à l'Université du Danube de Krems, il transmet aux étudiants le concept « d'apprentissage basé sur le jeu numérique ».



Promouvoir une approche durable à travers la réalité virtuelle

La réalité virtuelle est connue de la plupart du monde du jeu et du divertissement. Cette technologie, associée au bon contenu, offre également une opportunité unique de promouvoir une approche durable de l'environnement et de rendre l'élaboration de produits beaucoup plus économe en ressources.

Mathias Keune donnera un aperçu global des applications existantes, de l'avenir de la technologie *Virtual Reality* et de la manière dont les entreprises et les organisations peuvent facilement et efficacement la mettre en œuvre.

Speaker

Mathias Keune

VIZZ

Avec plus de 12 ans d'expérience dans la conception et le développement technique d'applications 3D interactives, Mathias Keune est un expert des technologies de réalité virtuelle, de réalité augmentée et de marketing expérimental. Parallèlement, il dirige depuis 4 ans l'agence digitale Vizz à Luxembourg.

web vizz.lu

linkedin [mathiaskeune](https://www.linkedin.com/in/mathiaskeune)



Jeux

Gaming Extravaganza

21 mai
18h30 - 23h00

Beim
Nëssert

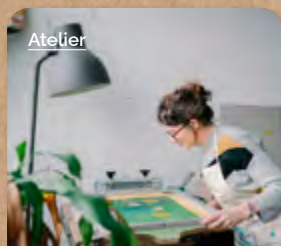
Soirée jeux vidéo & jeux de société

Viens jouer! Tout seul, avec tes amis, en famille. Tournois & jeux vidéos (*Smash Brothers Ultimate*, *Rocket League*, *Mario Party*, ...), jeux de société, cartes, dés, jeu de rôle - Dungeons & Dragons pour débutants.

En collaboration avec la FLES - Fédération Luxembourgeoise d'Esports, Spillfabrik et Games Tower.



Autres événements intéressants



Atelier

Sérigraphie

Workshop pour adultes et adolescents avec Irina Moons

25 août - 15 sept.
19h00-21h00

Beim
Nëssert



Conférence

03. Fashion

L'industrie de la mode peut-elle être durable ? Comment éviter le piège du greenwashing ?

11 juin
16h00-18h30

Beim
Nëssert



Conférence

04. Product Design

Le design industriel social et éco-responsable.

9 juillet
16h00-18h30

Beim
Nëssert

M22

MONDERCANGE 2022

Ballade thématique

Cinéma

Concert

Conférence

Exposition

Festival

Jeux

Marché

Théâtre

Workshop

PARTENAIRE
DES CONFÉRENCES

silicon
LUXEMBOURG

EN COLLABORATION AVEC

FL FÉDÉRATION
LUXEMBOURGEOISE
D'ESPORT
ES



COMMUNE DE
MONDERCANGE

Mondercange • Bergem • Foetz • Pontpierre



Informations et programme complet

mondercange2022.lu

fb [mondercange2022](#) insta [#mondercange2022](#)

E22
ESCH-SUR-ALZETTE
EUROPEAN CAPITAL
OF CULTURE