



Sport et numérique
Du 3 juin au 28 septembre 2008

Liste des ateliers, installations, tables rondes, accessibles aux personnes handicapées

Légende



accessible aux personnes handicapées mentales



accessible aux personnes handicapées moteur



accessible aux personnes déficientes visuelles

Espace autoformation

simulateur d'aviron Watterrower



Confrontation à l'aviron de 1 000 adversaires en ligne sur le simulateur de rameur connecté à Internet. *Avec Lepape.*

Tous les jours de 12h à 18h45 (19h45 le mardi) .

Galerie

simulateur de vélodrome



Avec encadrement d'un médiateur. Parcours à vélo d'un circuit dans un vélodrome virtuel. Avec Dassault Systèmes.

Tous les jours de 12h à 18h45 (19h45 le mardi).



Simulateur de courses de voitures

Avec encadrement d'un médiateur. Découverte sans danger de l'ivresse de la vitesse à l'abri dans un cockpit. Sur GranTurismo 5 Prologue. Avec PlaySeats.

Tous les jours de 12h à 18h45 (19h45 le mardi).

Studio



L'analyse vidéo sportive

Le public se « mesure » virtuellement à des sportifs de haut niveau. La technique du service au tennis pendant les Internationaux de France de tennis de Roland-Garros du 25 mai au 8 juin. Le tir arrêté au football pendant l'Euro 2008 du 7 au 29 juin. Le Swing au golf pendant l'Evian Master de golf du 24 au 27 juillet. La réactivité sur un départ de course de sprint pendant les Jeux Olympiques de Pékin du 8 au 24 août.

Avec DartFish.

Tous les jeudis de 14h à 16h.



L'histoire de la simulation sportive dans le jeu vidéo : le retrogaming*

Avec encadrement d'un médiateur.

Évolution de la simulation sportive dans le jeu vidéo à travers des titres qui ont marqué le domaine, de Pong à Pro Evolution Soccer 8, en passant par Summer Games, Pelé Soccer, Pole Position. Avec MO5.

Tous les samedis de 14h à 16h sauf les 7, 14 juin et le 27 septembre.

Spécial « retrogaming »



30 ans de simulations sportives dans les jeux vidéo

Sur les machines de l'époque, présentation des différents jeux de simulations sportives qui ont marqué leur histoire. Table ronde, réunissant de nombreux « historiens » et spécialistes de la « discipline », pour retracer l'historique de cette grande aventure.

Studio. Mardi 16 sept. de 16h à 18h.

Hmot

Agora



Les nouvelles interfaces de simulation sportive

Le jeu vidéo s'est souvent contenté de Joysticks, de manettes, ou de souris/claviers comme interface homme/machine. La famille des simulations sportives dans les jeux vidéo a ouvert de nouveaux horizons à découvrir au cours de cette démo : un simulateur de football (XKPAD), une raquette de tennis (Nintendo), des skis (Nintendo)...

Juin, juillet et septembre : tous les vendredis de 14h à 16h [sauf le 6 juin]. Août : tous les mardis et tous les vendredis de 14h à 16h.

Le microstade



Dans cet un environnement présenté sous la forme d'une oeuvre « artistico-sportive », les sportifs interagissent corporellement en toute liberté avec des objets graphiques multimédia, dans un espace physique qui peut atteindre plusieurs dizaines de mètres carrés. Ses dimensions s'adaptent aux performances ou aux handicaps des utilisateurs.

Juin : tous les mercredis de 14h à 16h. Les 5 et 19 juillet, 9 et 23 août, 7 et 21 septembre : de 14h à 16h.

Espace atelier

« Cartoonerie des jO »



Création d'un clip animé à partir du site web la Cartoonerie. Chaque participant tire au sort un scénario d'une épreuve olympique inventée et se lance dans la création d'une scène.

Participants : groupes préconstitués ou bien individuels ayant les pré-requis. 16 personnes maximum.

Juin et septembre : tous les mercredis de 16h à 18h.

Juillet et août : tous les vendredis de 12h à 14h.

Les 2 et 16 juillet, 13 et 27 août de 16h à 18h.

photomontage

« Dans la peau d'un athlète »



Les participants, à l'aide d'un logiciel de retouche photo, s'insèrent dans des actions de sports.

Participants : groupes préconstitués ou bien individuels ayant les pré-requis. 16 personnes maximum.

Tous les dimanches de 16h à 18h. Les 9 et 23 juillet,

6 et 20 août de 16h à 18h.

Quiz



L'histoire, les disciplines, l'éthique des jeux olympiques sous la forme d'un quiz d'une vingtaine de questions.

Participants : groupes préconstitués ou bien individuels ayant les pré-requis. 16 personnes maximum.

Juin : les samedis de 14h à 16h. De Juillet à août :

les samedis de 12h à 14h et les mardis de 12h à 14h.

Septembre : les samedis de 14h à 16h

remplace le sélectionneur



à vous de vous porter candidat pour prendre la tête de votre équipe de football sur le jeu Football Manager 2008 [SegaEGA].

Participants : groupes préconstitués ou bien individuels passionnés de football. 16 personnes maximum.

Les mercredis 11, 18 et 25 juin de 14h à 16h.

montage et commentaire sportif



Commentaire à partir de jeux vidéo de match de football, de basket, de tennis.

Participants : groupes préconstitués ou bien individuels ayant les pré-requis. 16 personnes maximum.

Deux séances : mardis 23 et 30 septembre de 16h à 19h.



Au lendemain des JO, création d'un site « bilan des JO »

Création de pages web : les médailles françaises, les événements marquants... avec des outils Apple et en particulier le logiciel IWEB.

Participants : groupes préconstitués ou bien individuels ayant les pré-requis. 16 personnes maximum.

Trois séances : les mardis 2, 9 et 16 septembre de 16h à 19h.



Deux tournois de jeux vidéo, pes et nba

L'enregistrement de ces actions de jeux servira de base à l'atelier commentaire sportif.

Participants : groupes préconstitués ou bien individuels. 16 personnes maximum.

Les 13 juin et 13 septembre de 16h à 18h45.



Les jeux Olympiques, comme si vous y étiez

Entrez dans la peau d'un athlète de haut niveau, et mesurez-vous aux autres « sportifs » de la salle. Vous ne gagnerez pas de médailles, mais de nombreux lots seront réservés aux plus performants. **tournoi autour du jeu beijing 2008 – sega** Du vendredi 8 au mercredi 13 août. **tournoi autour du jeu mario Vs sonic Olympic Games – sega** Du mercredi 20 août au samedi 23 août.

Hmot test console

Comme dans un parcours forme/santé, vous irez d'étape en étape pour découvrir sur des bornes interactives des informations thématiques :

Étape Cité de la santé Les nouvelles utilisations du numérique au sein de la médecine sportive.

Étape Cité des métiers Les différentes évolutions des métiers du sport issues de l'apparition des TIC et les métiers du jeu vidéo.

Étape salle Louis-braille Comment les athlètes et entraîneurs d'handisport se sont approprié ces nouvelles technologies matérielles et logicielles.

Étape sciences exactes et industries Les nouveaux outils numériques disponibles pour les sportifs de haut niveau.

Étape enfance Les nouveaux outils multimédias dédiés à l'apprentissage du sport.

Étape Carrefour numérique Les dernières innovations en matière de simulation sportives dans les jeux vidéo.

Hmot Test meuble



mesurez l'âge de votre forme physique (un animateur explique)

Découvrez l'âge de votre forme physique et comparez le avec votre âge physiologique. Par le biais de légers exercices, et d'un Cardio Frequentmètre-Polar, vous trouvez des conseils de remise en forme physique. Avec Polar *Tous les vendredis de 14h à 15h.*



simulateur de Fitness (les jeux sont laissés au choix du visiteur certains sont adaptés)

Sony EyeToy KinetiC

Suivez votre coach personnel et virtuel, qui vous guidera pas à pas dans vos exercices de remise en forme. Par le biais d'une webcam, vous êtes invités à suivre de nombreuses séries d'exercices et auto-évaluer votre forme physique.

En continu, mardi de 12h à 19h45, du mercredi au dimanche de 12h à 18h45.



Sur les bornes interactives, un contenu sur des supports riches et variés vous permet de naviguer de manière autonome, de jouer et de vous informer : une rétrospective des simulations sportives dans les jeux vidéo. Rejouez entre autre à l'illustre PONG.



Tables rondes

Les usages du numérique dans le sport Comment le numérique est-il utilisé dans la préparation à la compétition sportive ?

En présence d'entraîneurs, de préparateurs sportifs et de sportifs.

Mardi 17 juin de 18h à 19h45. **Comment les journalistes sportifs s'approprient-ils les nouvelles technologies ?**

En présence de journalistes.

Mardi 9 septembre de 18h à 19h45. **Quel est l'apport des nouvelles technologies dans les disciplines handisports ?**

En présence d'entraîneurs et de sportifs handicapés.

Mardi 23 septembre de 18h à 19h45.

La représentation sportive dans les jeux vidéo L'expertise dans la conception de jeux vidéo de simulation sportive

Avec des professionnels de studios de créations de jeux vidéo.

Mardi 3 juin de 18h à 19h45. **L'expertise dans la réalisation de jeux vidéo de simulation sportive**

Avec des professionnels de studios de créations de jeux vidéo.

Mardi 10 juin de 18h à 19h45.

* Voir vocabulaire p. 7 **L'expertise dans la distribution de jeux vidéo de simulation sportive**

Avec des professionnels de studios de créations et d'éditeurs de jeux vidéo.

Mardi 24 juin de 18h à 19h45. **Les nouvelles interfaces actuelles et à venir de la simulation sportive dans les jeux vidéo**

Avec des constructeurs de consoles de jeu vidéo et accessoiristes.

Mardi 2 septembre de 18h à 19h45. **rétrospective de la simulation sportive dans les jeux vidéo**

Avec des « rétrogamers », historiens et autres nostalgiques.

Mardi 16 septembre de 18h à 19h45. **Les e-sports*, loisir ou discipline sportive ?**

Avec des joueurs professionnels, des responsables d'associations et des organisateurs de compétitions.

Samedi 27 septembre de 18h à 19h45.