

Liste des projets "Serious gaming" labellisés Cap Digital retenus pour financement :

- **BUS TRAINING GAME** : programme de formation virtuelle pour les agents RATP à la conduite de bus en milieu urbain dense.
Partenaires : [THALES - Theresis](#), [ARCHIVIDEO](#), [CNAM](#), [PLAY ALL](#), [RATP](#), [SPIROPS](#), [WIZARBOX](#)
- **DONJONS & RADON** : jeu de rôle sensibilisant les étudiants aux sciences physiques.
Partenaires : [AD INVADERS](#), [LIP6](#), [RECTORAT DE CRETEIL](#), [ENS COMPAS](#), [MICROSOFT](#)
- **JESTIMULE** : définir le potentiel d'usages des serious game, appliqués aux malades de Troubles Envahissants du Comportement.
Partenaires : [CEA-LIST](#), [CHU LENVAL](#), [HLP](#), [IDEES 3COM](#), [UNIVERSITE DE NICE](#)
- **JEU SERAI** : Utiliser le jeu vidéo pour contribuer à conseiller sur l'orientation professionnelle.
Partenaires : [WIZARBOX](#), [CNAM](#), SEASIDE AGENCY, [CNAM POITOU-CHARENTES](#), [UNIVERSITE PARIS X](#)
- **MADMUNDO** : Création d'une base de données expérimentale à partir des BDD mondiales pour produire des données de prospective et scénarios du futur.
Partenaires : [ARTICLE Z](#), [SUCCUBUS](#), [CENTRE G.POMPIDOU-IRI](#), [BRIDGE INITIATIVE INTERNATIONAL](#)
- **MASGAMES** : formation à la prise en charge relationnelle des patients, à la gestion des tensions ou diversités culturelles.
Partenaires : [CEGOS](#), [MASA GROUP](#), [FORMAVENIR PERFORMANCES](#)
- **PPSGJ** : Module de production de jeux vidéo pour le grand public sur le traitement de l'information journaliste.
Partenaires : [LE MONDE INTERACTIF](#), [KTM ADVANCE](#), [ESJ LILLE](#)
- **RASPO** : Robot humanoïde utiliser pour le soutien scolaire avec innovation (le robot doit saisir des objets, la recherche cognitive doit identifier les moteurs d'apprentissage).
Partenaires : PARASCHOOL, ALDEBARAN ROBOTICS, UNIVERSITE PARIS VIII-CHART, LUDOSCIENSE
- **SCORE** : Plateforme de serious game pour ralentir le développement de pathologies neurologiques.
Partenaires : ARCHIVIDEO, GOLAEM, DASSAULT SYSTEMES, CNRS LPPA, CNRS LPNCOG
- **SERIOUS LAB FOR INNOVATION** : utiliser le serious game pour concevoir et gérer des études marketing en ligne ludiques, récoltant des données de qualité.
Partenaires : ESC CHAMBERY, REPERES, SPHINX DEVELOPPEMENT, SYMETRIX,SYSCOM
- **SIMADV** : formation des assistantes maternelles au pb de sécurité domestique et garde d'enfant.
Partenaires : VIRTUOFAC TO, AFPA, CNRS-HEUDIASYC
- **SKYWORLD** : projet R&D visant les jeunes cancéreux, à visée thérapeutique.
Partenaires : IMPLICITE GAME, MIMESIS REPUBLIC, KHEOPS STUDIO
- **STAR ECOLOGIE** : développement virtuel du concours réel créé depuis 3 ans par l'Exploradrome.
Partenaires : PLAYSOF T, EXPLORADOME

- **STAR TEACHERS** : plateforme d'apprentissages des langues fondée sur des scènes de cinéma.
Partenaires : VOXLER, ITOP, WIZARBOX, VODKASTER

- **VAUG** : portage de la réalité augmentée sur le téléphone mobile, visualisation 3D de bâtiment, pour apprendre sur l'histoire et le devenir d'une ville.
Partenaires : ATOS ORIGIN, TOTAL IMMERSION, [KTM ADVANCE](#), GOBELINS, COFHUAT

Contact Presse : Gaëlle Couraud - 01 40 41 11 84 - gaelle.couraud@capdigital.com