

Liste des publications

Articles publiés ou acceptés :

Dans des revues d'audience internationale avec comité de rédaction :

- [1] C. Popescu, P. Vlad, **M. Muratet**. "Digital Technologies for Students with Disabilities. When the Experimental Method Meets the Social World", *AMSE Journals-AMSE IFRATH Publication*, vol. 75, n°2, p. 222-233, 2014
- [2] **M. Muratet**, E. Delozanne, P. Torguet, J.-P. Jessel. "Addressing teachers' concerns about the Prog&Play Serious Game with context adaptation", *International Journal of Learning Technology*, vol. 7, n° 4, p. 419-433, 2012
 - Accès : <http://www.inderscience.com/info/inarticle.php?artid=52214>
- [3] **M. Muratet**, P. Torguet, F. Viallet, J.-P. Jessel. "Experimental feedback on Prog&Play: a serious game for programming practice", *Computer Graphics Forum*, vol. 30, n° 1, p. 61-73, 2011
 - Accès : <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1467-8659.2010.01829.x/abstract>
- [4] **M. Muratet**, P. Torguet, J.-P. Jessel, F. Viallet. "Towards a Serious Game to Help Students Learn Computer Programming", *International Journal of Computer Games Technology*, Hindawi Publishing Corporation, vol. 2009, article ID 470590, 12 pages, 2009
 - Accès : <http://www.hindawi.com/journals/ijcgt/2009/470590.html>

Dans des revues d'audience nationale avec comité de rédaction :

- [5] **M. Muratet**, A. Yessad, Th. Carron, A. Ramolet : "Un système d'aide à l'analyse des traces des apprenants dans les jeux sérieux", *Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Éducation et la Formation*, vol. 25 (2018), Numéro Spécial Sélection de la conférence EIAH 2017, (ATIEF) (2018)
 - Accès : <http://sticf.univ-lemans.fr/num/vol2018/25.1.1.muratet/25.1.1.muratet.htm>
- [6] **M. Muratet**. « Contribution des EIAH pour favoriser l'adaptation et la personnalisation de parcours pédagogiques : illustration dans le domaine des jeux sérieux », *La nouvelle revue de l'adaptation et de la scolarisation*, n° 78, p. 135-145, 2017
- [7] **M. Muratet**, E. Delozanne, F. Viallet, P. Torguet. « Étude de l'intégration d'un jeu sérieux pour l'enseignement de la programmation dans différents contextes universitaires », *Revue STICEF*, vol. 21, 2014, ISSN : 1764-7223, mis en ligne le 05/09/2014, <http://sticf.org>
 - Accès : http://sticf.univ-lemans.fr/num/vol2014/04-muratet-evajs/sticf_2014_NS_muratet_04.htm
- [8] **M. Muratet**, P. Torguet, F. Viallet, J.-P. Jessel. « Évaluation d'un jeu sérieux pour l'apprentissage de la programmation », *Revue d'Intelligence Artificielle*, Hermès Science Publications, vol. 25, n° 2, p. 175-202, 2011
 - Accès : <http://ria.revuesonline.com/article.jsp?articleId=16154>

Communications effectuées :

Lors de conférences à audience internationale avec comité de sélection :

- [9] M. Guinebert, **M. Muratet**, A. Yessad, V. Luengo. "Analysis of peer interactions features in Multi-Player Learning Games: semi-automatic approach and proof of concept", *European Conference on Games Based Learning*, Sophia Antipolis, France (2018)
- [10] M. Guinebert, A. Yessad, **M. Muratet**, V. luengo. "An Ontology for Describing Scenarios of Multi-players Learning Games: Toward an Automatic Detection of Group Interactions", *EC-TEL 2017*, Tallin, Estonia.
- [11] **M. Muratet**, A. Yessad, T. Carron. "Understanding learners' behaviors in serious games", *Proceedings of the 15th International Conference on Web-based Learning (ICWL 2016)*, Rome, Italy, October 26-29, 2016 (best paper award).

- [12] **M. Muratet**, A. Yessad, T. Carron. "Framework for Learner Assessment in Learning Games", *Proceedings of the 11th European Conference on Technology Enhanced Learning*, Lyon, France, September 13-16, 2016.
- [13] C. Popescu, **M. Muratet**, J. Guillot. "From Technical Innovation to Inclusive Education for Students with Disabilities", *XVIII ISA World Congress of Sociology*, Yokohama, Japan, July 13-19, 2014.
- [14] I. Truck, D. Aarchambault, L. Léger, **M. Muratet**, C. Moreau, G. Gabriel, A. Tromeur. "Proposal For A Semantic Annotation Of Graphical Documents", *Proceedings of the 11th International FLINS Conference on Computational Intelligence in Decision and Control*, p. 478-483, 2014
- [15] C. Popescu, N. Vigouroux, **M. Muratet**, J. Guillot, P. Vlad, F. Vella, J. Hajjam, S. Ervé, N. Louis, J. Brin, J. Colineau, T. Hobé, L. Brimant. "EyeSchool: An Educational Assistive Technology for People with Disabilities - Passing from Single Actors to Multiple-Actor Environment", *In Miesenberger, K. Fels, D. Archambault, D., Peñáz, P. & Zagler, W. (Eds). Computers Helping People with Special Needs, Lecture Notes in Computer Science. 14th International Conference, ICCHP 2014*, Paris, France, July 9-11, 2014, Proceedings, Part II, p. 210-217, Springer.
 - Accès : http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-319-08599-9_32
- [16] **M. Muratet**, E. Delozanne, P. Torguet, F. Viallet. "Serious game and students' learning motivation: effect of context using Prog&Play", papier court, *ITS'12 Proceedings of the 11th international conference on Intelligent Tutoring Systems*, p. 123-128, 2012
 - Accès : http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-642-30950-2_16
- [17] P. Thomas, J.-M. Labat, **M. Muratet**, A. Yessad. "How to Evaluate Competencies in Game Based Learning Systems Automatically?", papier court, *ITS'12 Proceedings of the 11th international conference on Intelligent Tutoring Systems*, p. 168-173, 2012
 - Accès : http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-642-30950-2_22
- [18] **M. Muratet**, P. Torguet, F. Viallet, J.-P. Jessel. "Experimental feedback on Prog&Play, a serious game for programming practice", *Proceedings of Eurographics - education paper*, Norrköping, 2010 (sélectionné par le comité de programme comme l'un des deux meilleurs papiers du programme « Education »)
 - Programme : <http://www.eurographics2010.se/program/education/>
- [19] **M. Muratet**, P. Torguet, J.-P. Jessel. "Learning programming with an RTS based Serious Game", *Proceedings of Serious Games on the Move*, Cambridge, UK. ISBN : 978-3-211-09417-4, Otto Petrovic, Anthony Brand (Eds.), Springer, p. 181-192, 2009
 - Manuel de la conférence : <http://barney.inspire.anglia.ac.uk/minisites/serious/print/handbook.pdf>
 - Accès : <http://www.springerlink.com/content/v031612357821285/>

Lors de conférences à audience nationale avec comité de sélection :

- [20] M. Arneton, **M. Muratet**. "Quelle représentation du handicap dans les recherches sur ou avec des TICE ?", *Les usages numériques en éducation : regards critiques - RUNED*, Lyon, France (2018)
- [21] A. Yessad, **M. Muratet**, T. Carron. « Aider à l'analyse du comportement d'un apprenant dans les jeux sérieux », *EIAH 2017*, Strasbourg, France.
- [22] T. Carron, **M. Muratet**, B. Marne, A. Yessad. « Analyser et représenter la progression de la difficulté d'un jeu sérieux du point de vue ludique et pédagogique », *EIAH 2017*, Strasbourg, France.
- [23] S. Meresse, **M. Muratet**, A. Yessad. « Analyse de traces d'exécution de programmes informatiques : Application au jeu sérieux Prog&Play », *ORPHEE-RDV*, atelier : Méthodologies et outils pour le recueil, l'analyse et la visualisation des traces d'interaction, Font-Romeu, France (2017).
- [24] A. Yessad, **M. Muratet**, B. Bontemps, S. Meresse. « Prog&Play : un jeu sérieux instrumentalisé pour l'apprentissage de la programmation », *ORPHEE-RDV*, atelier : Apprentissage instrumenté de l'informatique, Font-Romeu, France (2017).
- [25] C. Popescu, **M. Muratet**, C. Moreau. « Appropriations et détournements d'un dispositif numérique adapté : le cas d'une expérimentation concernant la scolarisation des jeunes en situation de handicap en milieu ordinaire », *Ludovia*, Ax les Thermes, 24-26 août 2015
 - Accès : <http://culture.numerique.free.fr/index.php/espace-de-publication/99>
 - Programme : http://culture.numerique.free.fr/ludovia/prog_colloque_Ludovia_08.pdf

- [26] N. El-Kechaï, **M. Muratet**, A. Yessad, J.-M. Labat. « Le suivi de l'apprenant : une approche fondée sur le cadre méthodologique Evidence Centered Design. Application aux Serious Games », *EIAH 2015 - Atelier Evaluation des Apprentissages et Environnements Informatique*, Agadir, Maroc, 2 juin 2015.
- Accès : http://liris.cnrs.fr/nathalie.guin/EAEI/EAEI_2015_submission_6.pdf
 - Programme : <http://liris.cnrs.fr/nathalie.guin/EAEI/EAEI2015.html#Programme>
- [27] C. Popescu, J. Guillot, P. Vlad, **M. Muratet**. « Le numérique à l'école pour les enfants en situation de handicap, quand la méthode expérimentale rencontre le monde social », *Actes du congrès Handicap 2014 8^{ème} édition*, p. 133-138, Paris, 11-13 juin 2014
- Programme : <http://ifraith.fr/handicap2014/wp-content/uploads/sites/3/2014/06/Programme-handicap-2014.pdf>
- [28] **M. Muratet**, K. Le Coz, N. Louis, J. Colineau, S. Ebersold, P. Renaud, J. Hajjam, S. Erve. « EyeSchool : Un dispositif d'aide à la scolarisation », *Actes de l'atelier « EIAH et situations de handicap »*, *EIAH 2013*, p. 23-30, Toulouse, 28 mai 2013
- Accès : <http://liris.cnrs.fr/ksehaba/EIAH-Handicap2013/ACTES-EIAH-SH2013.pdf>
 - Programme : <http://www.irit.fr/EIAH2013/index.php?page=programme-general>
- [29] **M. Muratet**, E. Delozanne, P. Torguet, F. Viallet. « Jeu sérieux et motivation des étudiants pour apprendre : influence du contexte avec Prog&Play », *Actes du colloque TICE 2012*, p. 91-97, Lyon, 11-13 décembre 2012, (élu meilleur article scientifique de la conférence TICE 2012)
- Accès : <http://gdac.uqam.ca/tice2012/>
 - Programme : <http://tice2012.univ-lyon1.fr/fr/pages/tice-2012-program>
- [30] E. Delozanne, P. Jarraud, **M. Muratet**. « Un projet Jeu sérieux pour approfondir l'apprentissage de la programmation en première année à l'université », *Actes du colloque DIDAPRO 4 : Patras (Grèce)*, p. 241-249, 2011
- Accès : <http://www.ecedu.upatras.gr/didapro/Didapro4Actes2011.pdf>
- [31] **M. Muratet**, F. Viallet, P. Torguet, J.-P. Jessel. « Une ingénierie pour jeux sérieux », *EIAH 2009 - Atelier Jeux Sérieux*, LIUM, Université du Maine, 23/06/09, p. 53-63, 2009
- Accès : <http://eductice.inrp.fr/EducTice/projets/geomatique/telechargement/actesEIAH2009>
 - Programme : http://eah2009.univ-lemans.fr/documents/Programme_atelier_Jeux_Serieux_EIAH2009.pdf
- [32] **M. Muratet**, P. Torguet, J.-P. Jessel, F. Viallet. « Vers un jeu sérieux pour enseigner la programmation ». *Association Française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D*, Bordeaux, Association Française de Réalité Virtuelle (AFRV), octobre 2008
- Accès : <https://pedagogie.ec-nantes.fr/afrv/uploads/file/afrv08/11.pdf>
 - Programme : <http://afrv2008.labri.fr/programme.php>
- [33] **M. Muratet**, P. Torguet, J.-P. Jessel, F. Viallet. « Apprentissage de la programmation à l'aide d'un jeu sérieux ». *Ludovia*, Ax les Thermes, août 2008
- Accès : <http://www.ludovia.com/2008/11/apprentissage-de-la-programmation-a-laide-dun-jeu-serieux/>
 - Programme : http://culture.numerique.free.fr/ludovia/prog_colloque_Ludovia_08.pdf

Lors de présentations invitées

- [34] **M. Muratet**. « L'architecture logicielle Entité-Composant-Système : du jeu vidéo aux Serious Games ». Intervenant invité à la journée thématique nationale Serious Games organisée par le Comité des Usages Mutualisés du numérique pour l'Enseignement (CUME), avril 2018.
- [35] Rencontre Inria-Industrie : Ed-Techs au service de l'e-Education. Participation à la table ronde « Serious games : réalité virtuelle, réalité augmentée, handicap, machine learning, IHM », Sophia-Antipolis, décembre 2016
- Programme : <https://www.inria.fr/centre/sophia/innovation/rii-ed-techs/programme-ed-techs>
- [36] **M. Muratet**. « Évaluation de deux jeux sérieux de stratégie temps réel pour l'apprentissage des fondamentaux de la programmation ». Intervenant invité à l'atelier Recherche et développement au service des Serious Games, E-Virtuoses, Valenciennes, mai 2011
- [37] **M. Muratet**. « Prog&Play : un jeu sérieux pour l'apprentissage de la programmation ». Intervenant invité au séminaire AIDA organisé par l'équipe MOCAH du LIP6 (UPMC), 2009

Autres publications :

Posters/Démonstrations

- [38] J. Hajjam, **M. Muratet**, C. Mercier, N. Louis, C. Popescu, N. Vigouroux, S. Hervé, F. Vella, J. Brin, J. Colineau, T. Hobé, L. Brimant. « EYESCHOOL, Dispositif numérique nomade pour l'accès à l'apprentissage pour des personnes en situation de handicap sensoriel ou troubles spécifiques du langage », *EIAH 2015*, Agadir, Maroc, 3-5 juin 2015.
- [39] **M. Muratet**, E. Delozanne. « Prog&Play : un jeu sérieux pour motiver les étudiants en informatique à programmer », *Recueil des démonstrations et des posters de la conférence EIAH 2013*, p. 45-46, 2013
- Accès : <http://www.irit.fr/EIAH2013/uploads/LivretPosterDemosEIAH2013.pdf>
 - Programme : <http://www.irit.fr/EIAH2013/index.php?page=programme-general>
- [40] **M. Muratet**, F. Viallet, P. Torguet, J.-P. Jessel. « Utilisation de jeux sérieux pour enseigner les fondamentaux de la programmation », *Colloque DIDAPRO 4* : Patras (Grèce), 2011
- Accès poster : ftp://ftp.irit.fr/IRIT/VORTEX/Viallet_CIUEN2010_article.pdf
- [41] F. Viallet, **M. Muratet**, M. David, J.-L. Bach, P. Torguet, O. Catteau. « Mutualisation en IUT d'un jeu sérieux pour l'apprentissage de la programmation ». *Colloque International de l'Université à l'Ère du Numérique (CIEUN)*, Strasbourg, 2010
- Accès article : ftp://ftp.irit.fr/IRIT/VORTEX/Viallet_CIUEN2010_article.pdf
 - Accès poster : ftp://ftp.irit.fr/IRIT/VORTEX/Viallet_CIUEN2010_Poster.pdf

Vulgarisation scientifique

- [42] **M. Muratet**. « Prog&Play : conception et utilisation », *revue Argos*, CRDP de Créteil, n°50, p. 13-15, 2012.

Thèse

- [43] **M. Muratet**. « Conception, réalisation et évaluation d'un jeu sérieux de stratégie temps réel pour l'apprentissage des fondamentaux de la programmation ». *Thèse de doctorat*, Université Paul Sabatier, décembre 2010.
- Accès : ftp://ftp.irit.fr/IRIT/VORTEX/Muratet_these.pdf

Rapport

- [44] **M. Muratet**. « Étude des Serious Games en Réalité Virtuelle Distribuée ». *Rapport de Master*, IRIT, 2007
- Accès : ftp://ftp.irit.fr/IRIT/VORTEX/Muratet_M2R.pdf