

5ème Colloque International Game Evolution

Titre

**Auteur**

Institution

Email

*(ces éléments seront remplis si la communication est acceptée)*

**Résumé :**

Écrivez votre résumé ici (maximum 20 lignes)

**Mots-clefs :**

Écrivez vos mots clefs ici (maximum 7 mots clefs)

**Feuille de style**

# Titre 1

## Titre 2

### Titre 3

Texte normal

*Légende de figure*

* Liste élément numéro 1
* Liste élément numéro 2

**Références**

**Article de revue**

Alsawaier, R. S. (2018), « The effect of gamification on motivation and engagement », *International Journal of Information and Learning Technology*, vol. 35, n°1, p. 56-79.

**Communication**

Altmeyer, M., Lessel, P., & Krüger, A. (2016), « Expense control: A gamified, semi-automated, crowd-based approach for receipt capturing », *Proceedings of the 21st International Conference on Intelligent User Interfaces. International Conference on Intelligent User Interfaces (IUI-16)*, March 7-10, Sonoma, California, USA, p. 31-42.

**Ouvrage**

Wacheux, F. (1996), *Méthodes qualitatives et recherche en gestion*, Economica.