

Table des matières

1. **Introduction**
 - 1.1 Contexte et enjeux des réseaux de transport
 - 1.2 Rôle des programmes et des jeux dans l'étude des transports
2. **Les réseaux de transport : concepts et typologies**
 - 2.1 Définition et composantes des réseaux de transport
 - 2.2 Types de réseaux : routier, ferroviaire, aérien, maritime
 - 2.3 Fonctionnement et dynamique des réseaux
3. **Programmes et outils informatiques pour les réseaux de transport**
 - 3.1 Logiciels de modélisation et de simulation
 - 3.2 Algorithmes d'optimisation et planification
 - 3.3 Bases de données et systèmes d'information géographique (SIG)
4. **Jeux et simulations appliqués aux réseaux de transport**
 - 4.1 Jeux sérieux (serious games) pour la formation et la sensibilisation
 - 4.2 Simulations interactives pour la prise de décision
 - 4.3 Études de cas : jeux et simulations dans la gestion des transports
5. **Applications pratiques et études de cas**
 - 5.1 Optimisation des flux de transport urbain
 - 5.2 Gestion des crises et planification d'urgence
 - 5.3 Transport durable et développement des infrastructures
6. **Enjeux futurs et innovations**
 - 6.1 Impact des nouvelles technologies (IA, IoT, véhicules autonomes)
 - 6.2 Perspectives pour les programmes et jeux dans les réseaux de transport
7. **Conclusion**
 - 7.1 Synthèse des apports des programmes et jeux
 - 7.2 Recommandations et pistes de recherche futures