Email :
stephalan.reiter@gmail.com

Alma mater :
Conservatoire National des Arts et Métiers de Nancy

Sujet(s) de recherche :
Réalité Virtuelle et Intelligence Artificielle
Comportement virtuel des utilisateurs
Metavers et Jeux vidéo

Alan **REITER**

Doctorant
Université de Lorraine /
IDE

Titulaire d'un Master Marketing et Vente du Conservatoire National des Arts et Métiers, Alan REITER est doctorant au sein du CEREFIGE en Sciences de Gestion. Ses recherches portent sur les nouveaux univers virtuels, l'intelligence artificielle, la réalité virtuelle et le comportement des utilisateurs. L'objet de sa thèse vise à mieux comprendre l'influence exercée par les nouveaux univers virtuels sur le comportement social et d'achat des individus. Par ailleurs, Alan dispense des cours en Marketing, Management et Gestion depuis 2016 au sein de l'Université de Lorraine et d'autres écoles supérieures de commerce en Lorraine.

Fonctions

@CEREFIGE – Doctorant
@IUT Nancy – Charlemagne – Enseignant vacataire

Publications académiques

17 documents

Articles dans une revue4 document

- Helene Yildiz, Alan Reiter, Komivi Afawubo. Liens forts entre les joueurs et familiarité avec l'équipe : vers une nouvelle compréhension du comportement d'achat des joueurs de MOBA. *Recherche et Applications en Marketing (French Edition)*, 2025, .
- Hélène Yildiz, Alan Reiter, Jean-Pierre Mouline, Mohamed Ouiakoub. L'engagement virtuel incarné : Conséquences sur les entreprises du segment de MMOG. *Revue Française de Gestion*, 2024, 50 (314), pp.37-59. .
- Hélène Yildiz, Alan Reiter, Demetris Vrontis, Jean-Pierre Mouline. Interacting in virtual reality: When the Proteus effect stimulates 3D MMORPG players to buy. *Technological Forecasting and Social Change*, 2024, 201, pp.123205. .
- Helene Yildiz, Alan Reiter. Intelligence Artificielle : Quand la technologie est au service de la proximité sociale et organisationnelle. *GéoProximitéS*, 2023, 1 (14), 5 p.

Communications dans un congrès13 document

- Alan Reiter, Jean-Pierre Mouline, Hélène Yildiz. Influence du processus émotionnel dans l'apprentissage des utilisateurs apprenants en VR. *Congrès National de la Recherche des IUT (CNRIUT)*, Université de Pau et des Pays de l'Adour, Mar 2025, Bayonne, France.
- Alan Reiter, Jean-Pierre Mouline, Hélène Yildiz. L'apprentissage en réalite virtuelle : L'implication émotionnelle au service du développement des compétences professionnelles. *Intelligence Artificielle et transformations organisationnelles*, 2ème Workshop, IAE Metz, Université de Lorraine, Sep 2024, METZ, France.
- Alan Reiter, Jean-Pierre Mouline, Hélène Yildiz. Developing augmented reality within e-commerce platforms : a strategic resource for creating value.. *Global Business Transformation in a Turbulent Era*, 17TH ANNUAL EUROMED ACADEMY OF BUSINESS (EMAB) CONFERENCE, BEST CONFERENCE PAPER, Sep 2024, PISE, Italy.
- Alan Reiter, Jean-Pierre Mouline, Hélène Yildiz. Effet de l'AWE expérience sur le comportement d'achat et de recommandation dans les plateformes de e-commerce en réalité augmentée. *Marketing & Valeur(s), Création et destruction de valeur(s) pour la société*, 40ème congrès de l'Association Française de Marketing, Jun 2024, Paris, France.
- Alan Reiter, Jean-Pierre Mouline, Hélène Yildiz. Comprendre l'intention de continuer à utiliser et de recommander dans les nouveaux univers en réalité virtuelle. *Marketing & Valeur(s), Création et destruction de valeur(s) pour la société*, 40ème congrès de l'Association Française de Marketing, Jun 2024, Paris, France.
- Alan Reiter, Jean-Pierre Mouline, Hélène Yildiz. Comportement d'achat et de recommandation des utilisateurs dans les plateformes de e-commerce en réalité augmentée : l'effet de l'AWE expérience. *Congrès National de la Recherche des IUT (CNRIUT)*, Mar 2024, Mulhouse (FR), France.
- Alan Reiter, Jean Pierre Mouline, Hélène Yildiz. Quand l'émerveillement généré en réalité augmentée transforme le comportement des utilisateurs de plateformes de commerce en ligne. *Congrès National de la Recherche des IUT*, Université de Haute-Alsace (UHA) Mulhouse – Colmar [Université de Haute-Alsace (UHA)], Mar 2024, Mulhouse, France.
- Alan Reiter, Jean-Pierre Mouline, Hélène Yildiz. Comprendre l'intention de réservation en ligne et de recommandation dans les plateformes collaboratives de tourisme. *Colloque international – Tourisme Technologie & Transition*, Dec 2023, TETANGE, France.
- Hélène Yildiz, Alan Reiter, Demetris Vrontis, Jean-Pierre Mouline. When the proteus effect stimulates 3D MMORPG players to buy. *16th Annual Euromed Academy of Business (EMAB) Conference – Business Transformation in Uncertain Global Environments*, Sep 2023, Vilnuis, Lithuania.
- Alan Reiter, Jean-Pierre Mouline. Intention de continuer à utiliser et intention de recommandation dans les univers en VR : proposition d'un modèle étendu de la confirmation des attentes. *Intelligence artificielle au sein des organisations apprenantes (intelligentes ?), Workshop*, IUT de Longwy, Université de Lorraine, Jul 2023, Longwy, France.
- Alan Reiter, Jean-Pierre Mouline, Hélène Yildiz. MMORPG en 3D : Quand la réalité virtuelle rejoint la vraie vie. *CNRIUT 2023*, Jun 2023, Saint Pierre (La Réunion), France.
- Alan Reiter, Jean-Pierre Mouline, Hélène Yildiz. Quand l'effet proteus stimule les joueurs de MMORPG en 3D à acheter. *Responsabilité(s) et pratique du marketing, 39ème congrès international de l'afm*, Association Française du Marketing, May 2023, Vannes, France.
- Alan Reiter, Jean-Pierre Mouline, Sarah Tahali, Hélène Yildiz. Research on MMORPG: A bibliometric analysis overview covering 2000-2021. *International Marketing Trends conference*, Jan 2023, Paris, France.

HAL

Documents récupérés de l'archive ouverte HAL