



PROGRAMME JOUR 1 LUNDI 24 JUIN 2019

Programme non définitif :
totalité des conférences et side
events à venir

CATÉGORIES DE CONFÉRENCES

GAME ART

GAME DESIGN

BUSINESS / PRODUCTION

COM / MARKETING

DEV / TECH

INSPIRATIONS

RH / SOCIAL

CONFÉRENCES
PARTENAIRES



PLANNING DES CONFÉRENCES

	AUDITORIUM	SALLE 1	SALLE 2	SALLE 3
9:30 -10:00	Accueil SNJV & Game IN			
10:00 -10:40	TBA	Visual Effect Graph dans Unity : un aperçu des rouages du système Paul Demeulenaere Unity	Devs sous Influence(rs) Mylène Lourdel Consultant Marketing & Communication	Produire un jeu sans produire : quelles conséquences sur les équipes ? Laura Fournier Wild Sheep Studio
10:45 -11:25	The UX of Fortnite Célia Hodent Game UX Consultant	Tools programming : la puissance du code à la portée des non-codeurs Diane Landais Accidental Queens	Comprendre et améliorer votre trafic steam Johann Verbroucht Goblinz Studio	Design ultra itératif : gérer 100 updates par an sans se casser les dents Thomas Altenburger Flying Oak Games
11:30 -12:10	COMMENT JOUER LA NARRATION et non jouer avec la narration ? Thomas Veauclin Big Bad Wolf Studio	Petite équipe, gros projet ! Julien Galibert & Majoric Hablot Midgar Studio	TBA Francis Ingrand Plug In Digital	Régime juridique du jeu vidéo : état du droit après l'arrêt Raynal Florence Cottin-Perreau FCP Avocat
12:10 -13:30	Déjeuner offert par Google Cloud			
13:30 -14:10	TBA	Le droit à la déconnexion Laurent Klein Avocat	Le jeu vidéo peut-il changer les comportements ? Nordine Ghachi DOWINO	Créer un nouveau studio: ADN et stratégie Mathieu Girard Tactical Adventures
14:15 -14:55	TBA	TBA	Jeu Vidéal : conjuguons le JV aux futurs préférables Léa Lippera & Florent de Grissac -Casus Ludi	Grandeur et décadence de l'horizontalité : que se passe-t-il quand on décide de laisser ses équipes se démerder ? Martial Valéry - Oh Bibi
15:00 -15:40	TBA	TBA	Si Super Mario était africain ? Mickaël Newton Asso Loisirs Numériques	Gérer un studio au fonctionnement horizontal Sébastien Bénard Motion Twin
15:40 -16:30	Break			
16:30 -17:10	Pourquoi et comment la musique améliore l'expérience de jeu Olivier Derivière	Structure et croissance d'un studio indépendant, l'exemple de Shiro Games Sébastien Vidal Shiro Games	TBA	Comment les spécificités physiologiques humaines peuvent résoudre les problèmes réseau gameplay Sébastien Clavaud Ubisoft
17:15 -18:00	Environnement musical dans Mario + Rabbids Kingdom Battle Romain Brillaud & Mathieu Pavageau Ubisoft	Construire l'économie d'un jeu massivement multijoueur Mathieu Bourgain Ankama	TBA	Smart matchmaking Siva Veloumourougane Ubisoft
18:00 -19:30	Break			
19:30	Soirée officielle Game Camp France, Hall d'Honneur, Hôtel de la Bourse			



PROGRAMME JOUR 2 MARDI 25 JUN 2019

Programme non définitif :
totalité des conférences et side
events à venir

CATÉGORIES DE CONFÉRENCES

GAME ART

GAME DESIGN

BUSINESS / PRODUCTION

COM / MARKETING

DEV / TECH

INSPIRATIONS

RH / SOCIAL

CONFÉRENCES
PARTENAIRES



PLANNING DES CONFÉRENCES

	AUDITORIUM	SALLE 1	SALLE 2	SALLE 3
9:30 -10:00	Breakfast			
10:00 -10:40	TBA Viktor Antonov Darewise Entertainment	Dead In Numbers : avalanche de chiffres et analyse Matthieu Richez CCCP	Caméra multijoueur : une pour tous, tous contre une Nicolas Jean Seed by Seed	TBA Mario Palmero Epic Games
10:45 -11:25	'Making of' des cinéma- tiques de Shadow of the Tomb Raider David Hubert Eidos-Montreal	L'auto-édition ? Oui ! Mais à quel prix ? David Rabineau Nolaroads	Le Design d'Echo Squad : comment faire pour réaliser une expérience singulière en terra incognita Adrien Vert Gear Prod	TBA Laurene Hurlin Darewise Entertainment
11:30 -12:10	Manager sa créativité Delphine Fourneau Art Director, Game Artist, Illustrator Freelance	Savoir dire stop, la grande aventure de la liquidation Benjamin Anseume TA Publishing	RedBricks : l'AMAP du jeu vidéo Aline Bardou OtterWays	Les spécificités des jeux de société numériques Yann Corno Asmodee Digital
12:10 -13:30	Déjeuner offert par			
13:30 -14:10	TBA Sandra Mauri Bethesda	Comment faire un million-seller avec (presque) un seul graphiste ? Etienne Makowski Shiro Games	TBA	De 400 à 30 : adapter ses méthodes de production selon l'échelle de son jeu Morgane Berthou Guerrilla Games
14:15 -15:00	TBA Michael Peiffert Mi-Clos Studio	Créer un jeu mobile en 3 mois avec une équipe de 3 personnes Romain Pergod Ankama	TBA	Déléguer sans perdre le contrôle de la vision créative Yara Khoury Riot Games
15:00 -15:30	Break			
15:30 -16:10	TBA	Les challenges spécifiques du rendu d'UI Amandine Coget Programmeuse Freelance	Inclure l'accessibilité dans le développement d'Alt-Frequencies Helios Moreau UX Designer & User Researcher	TBA AppAnnie
17:15 -18:00	TBA	Getting StARted with ARFoundation Liam Sorta Unity	TBA	TBA
17:00	Finish spécial feedback			