



PROGRAMME JOUR 1 LUNDI 24 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	Accueil SNJV & Game IN			
10:00 -10:40	COMMENT JOUER LA NARRATION et non jouer avec la narration ? Thomas Veauclin <i>Big Bad Wolf Studio</i>	Visual Effect Graph dans Unity : un aperçu des rouages du système Paul Demeulenaere <i>Unity</i>	Devs sous Influence(rs) Mylène Lourdel <i>Consultant Marketing & Communication</i>	Produire un jeu sans produire : quelles conséquences sur les équipes ? Laura Fournier <i>Wild Sheep Studio</i>
10:45 -11:25	TBA	Tools programming : la puissance du code à la portée des non-codeurs Diane Landais <i>Accidental Queens</i>	Comprendre et améliorer votre trafic steam Johann Verbroucht <i>Goblinz Studio</i>	Design ultra itératif : gérer 100 updates par an sans se casser les dents Thomas Altenburger <i>Flying Oak Games</i>
11:30 -12:10	Comment la personnalité permet d'anticiper les préférences des joueurs? Emmanuelle Marévéry <i>UX Consultant</i>	Petite équipe, gros projet ! Julien Galibert & Majoric Hablot <i>Midgar Studio</i>	Le futur de la monétisation dans le gaming mobile ★ Thierry Guiot <i>AppAnnie</i>	Régime juridique du jeu vidéo : état du droit après l'arrêt Raynal Florence Cottin-Perreau <i>FCP Avocat</i>
12:10 -13:30	Déjeuner offert par Google Cloud			
13:30 -14:10	TBA Viktor Antonov <i>Darewise Entertainment</i>	Le droit à la déconnexion Laurent Klein <i>Avocat</i>	Le jeu vidéo peut-il changer les comportements ? Nordine Ghachi <i>DOWINO</i>	Créer un nouveau studio: ADN et stratégie Mathieu Girard <i>Tactical Adventures</i>
14:15 -14:55	'Making of' des cinématiques de Shadow of the Tomb Raider David Hubert <i>Eidos-Montreal</i>	Les relations employeurs et salariés dans le jeu vidéo Michaël Hayat <i>Avocat</i>	Jeu Vidéal : conjuguons le JV aux futurs préférables Léa Lippera & Florent de Grissac - <i>Casus Ludi</i>	Grandeur et décadence de l'horizontalité : que se passe-t-il quand on décide de laisser ses équipes se démerder ? Martial Valéry - <i>Oh Bibi</i>
15:00 -15:40	Manager sa créativité Delphine Fournieu <i>Art Director, Game Artist, Illustrator Freelance</i>	TBA Dominique Tissot <i>Cinov</i>	Si Super Mario était africain ? Mickaël Newton <i>Asso Loisirs Numériques</i>	Gérer un studio au fonctionnement horizontal Sébastien Bénard <i>Motion Twin</i>
15:40 -16:10	Break			
16:10 -16:55	Environnement musical dans Mario + Rabbids Kingdom Battle Romain Brillaud & Mathieu Pavageau <i>Ubisoft</i>	Structure et croissance d'un studio indépendant, l'exemple de Shiro Games Sébastien Vidal <i>Shiro Games</i>		Comment les spécificités physiologiques humaines peuvent résoudre les problèmes réseau gameplay Sébastien Clavaud <i>Ubisoft</i>
17:00 -17:45	Pourquoi et comment la musique améliore l'expérience de jeu Olivier Derivière	RedBricks : l'AMAP du jeu vidéo Aline Bardou <i>OtterWays</i>		Smart matchmaking Siva Veloumourougane <i>Ubisoft</i>
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	Hunting for the next Supercell Alexis Bonte Venture Partner - Atomico	Dead In Numbers : avalanche de chiffres et analyse Matthieu Richez CCCP	Caméra multijoueur : une pour tous, tous contre une Jean Nicolas Seed by Seed	The Unreal Way of Empowering Team Work Mario Palmero Epic Games
10:45 -11:25	Mickey, squelettes et autres chinoïseries: comment accéder au 1er marché mondial ? Francis Ingrand Plug In Digital	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	Sigma Theory : débrief de la guerre froide Michael Peiffert MI-Clos Studio	Savoir dire stop, la grande aventure de la liquidation Benjamin Anseume TA Publishing	Construire l'économie d'un jeu massivement multijoueur Mathieu Bourgain Ankama	Les spécificités des jeux de société numériques Yann Corno Asmodee Digital
12:10 -13:30	Déjeuner offert par game tech			
13:30 -14:10	The UX of Fortnite Célia Hodent Game UX Consultant	Comment faire un million-seller avec (presque) un seul graphiste ? Etienne Makowski Shiro Games	Google	De 400 à 30 : adapter ses méthodes de production selon l'échelle de son jeu Morgane Berthou Guerrilla Games
14:15 -15:00	Art & Code, la synergie de Detroit : Become Human Aymeric Montouchet et Antony Coltel Quantic Dream	Créer un jeu mobile en 3 mois avec une équipe de 3 personnes Romain Pergod Ankama	Building low-latency, multi-player games on Amazon GameTech Alexis Dahan Game Tech (AWS)	Déléguer sans perdre le contrôle de la vision créative Yara Khoury Riot Games
15:00 -15:30	Break			
15:30 -16:10		Les liaisons pas dangereuses Laurent Grumiaux Fishing Cactus	Inclure l'accessibilité dans le développement d'Alt-Frequencies Helios Moreau UX Designer & User Researcher	Les challenges spécifiques du rendu d'UI Amandine Coget Programmeuse Freelance
17:15 -18:00			L'accessibilité, la difficulté et l'inclusion ou comment le Bon, la Brute et le Truand ont finalement fait un film à succès Jérôme Dupire et Florine Archambeaud - CNAM	Getting StARted with ARFoundation Liam Sorta Unity
17:00	Finish spécial feedback			