

JOUR 1  
PROGRAMME  
Lundi 24 juin 2019

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	<b>Accueil SNJV &amp; Game IN</b>			
10:00 -10:40	<b>COMMENT JOUER LA NARRATION et non jouer avec la narration ?</b> Thomas Veauclin <i>BIG BAD WOLF Studio</i>	<b>Visual Effect Graph dans Unity : un aperçu des rouages du système</b> Paul Demeulenaere <i>Unity</i>	<b>Devs sous Influence(rs)</b> Mylène Lourdel <i>Consultant Marketing &amp; Communication</i>	<b>Produire un jeu sans produire : quelles conséquences sur les équipes ?</b> Laura Fournier <i>Wild Sheep Studio</i>
10:45 -11:25	<b>Dead Cells, le gameplay à la loupe</b> Sébastien Bénard <i>Motion Twin</i>	<b>Tools programming : la puissance du code à la portée des non-codeurs</b> Diane Landais <i>Accidental Queens</i>	<b>Comprendre et améliorer votre trafic steam</b> Johann Verbroucht <i>Goblinz Studio</i>	<b>Design ultra itératif : gérer 100 updates par an sans se casser les dents</b> Thomas Altenburger <i>Flying Oak Games</i>
11:30 -12:10	<b>Comment la personnalité permet d'anticiper les préférences des joueurs?</b> Emmanuelle Marévéry <i>UX Consultant</i>	<b>Petite équipe, gros projet !</b> Julien Galibert & Majoric Hablot <i>Midgar Studio</i>	<b>Le futur de la monétisation dans le gaming mobile</b> ★ Thierry Guiot <i>AppAnnie</i>	<b>Régime juridique du jeu vidéo: état du droit après l'arrêt Raynal</b> Florence Cottin-Perreau <i>FCP Avocat</i>
12:10 -13:30	<b>Déjeuner offert par Google Cloud</b>			
13:30 -14:10	<b>Environnement musical dans Mario + Rabbids Kingdom Battle</b> Romain Brillaud & Mathieu Pavageau <i>Ubisoft</i>	<b>Le droit à la déconnexion du salarié à l'heure du tout connecté</b> Laurent Klein <i>Avocat - Cabinet Klein</i>	<b>Le jeu vidéo peut-il changer les comportements ?</b> Nordine Ghachi <i>DOWINO</i>	<b>Créer un nouveau studio: ADN et stratégie</b> Mathieu Girard <i>Tactical Adventures</i>
14:15 -14:55	<b>'Making of' des cinématiques de Shadow of the Tomb Raider</b> David Hubert <i>Eidos-Montreal</i>	<b>Les relations employeurs et salariés dans le jeu vidéo</b> Michaël Hayat <i>Avocat</i>	<b>Jeu Vidéal : conjuguons le JV aux futurs préférables</b> Léa Lippera & Florent de Grissac <i>Casus Ludi</i>	<b>Grandeur et décadence de l'horizontalité : que se passe-t-il quand on décide de laisser ses équipes se démerder ?</b> Martial Valéry - <i>Oh Bibi</i>
15:00 -15:40	<b>Manager sa créativité</b> Delphine Fourneau <i>Art Director, Game Artist, Illustrator Freelance</i>	<b>Réforme de la formation professionnelle : quels enjeux pour les entreprises ?</b> Dominique Tissot <i>Cinov</i>		<b>Gérer un studio au fonctionnement horizontal</b> Sébastien Bénard <i>Motion Twin</i>
15:40 -16:10	<b>Break</b>			
16:10 -16:55		<b>Structure et croissance d'un studio indépendant, l'exemple de Shiro Games</b> Sébastien Vidal <i>Shiro Games</i>		<b>Comment les spécificités physiologiques humaines peuvent résoudre les problèmes réseau gameplay</b> Sébastien Clavaud <i>Ubisoft</i>
17:00 -17:45		<b>RedBricks : l'AMAP du jeu vidéo</b> Aline Bardou <i>OtterWays</i>		<b>Smart matchmaking</b> Siva Veloumougane <i>Ubisoft</i>
18:00 -19:30	<b>Break</b>			
19:30	<b>Soirée officielle Game Camp France, Hall d'Honneur, Hôtel de la Bourse</b>			

À RETROUVER DURANT LES DEUX JOURS DE L'ÉVÉNEMENT

CONSULTATIONS D'EXPERTS GRATUITES

JURIDIQUE ET SOCIAL  
FINANCEMENT  
RH  
ASSURANCE / SANTÉ  
PLAYTESTS / QA / DATA

Lieu : Sous-sol, Salles B & C

SHOWROOMS

- Showroom Réseau des Ecoles : SAS 1er étage
- Showroom Sponsors & Services : Sous-Sol



STAND PHOTO

Faites réaliser votre photo professionnelle gratuitement durant tout l'événement par notre photographe !  
Lieu : Mezzanine

MATCHMAKING

Téléchargez l'application de matchmaking Brella, définissez votre agenda et planifiez en amont vos rendez-vous avec les participants du Game Camp !

À NE PAS MANQUER

14:15-15:15 ATELIER GOOGLE CLOUD

**Hands-On : Enrichir votre jeu avec le serverless**

Stéphane Karagulmez, Google Cloud

Lieu : Sous-sol, Salle A

18:30-19:30 ACADÉMIE DES ARTS ET TECHNIQUES DU JEU VIDÉO

**1ere réunion des collègues métiers**

Première réunion des collègues métiers pour faire le point sur le fonctionnement de l'Académie.

Lieu : Hôtel de la Bourse (CCI) au 1er étage



CATÉGORIES DE CONFÉRENCES

- Game Art
- Game Design
- Business / Production
- Com / Marketing
- Dev / Tech
- Inspirations
- RH / Social

★ Conférences partenaires

CONFÉRENCES

	AUDITORIUM	SALLE 1	SALLE 2	SALLE 3
9:30 -10:00	<b>Petit-déjeuner Game Camp</b>			
10:00 -10:40		<b>Dead In Numbers : avalanche de chiffres et analyse</b> Matthieu Richez <i>CCCP</i>	<b>Caméra multijoueur : une pour tous, tous contre une</b> Jean Nicolas <i>Seed by Seed</i>	<b>The Unreal Way of Empowering Team Work</b> ★ Mario Palmero <i>Epic Games</i>
10:45 -11:25	<b>Winnie, squelettes et autres chinoïseries: comment accéder au 1er marché mondial ?</b> ★ Francis Ingrand <i>Plug In Digital</i>	<b>L'auto-édition ? Oui ! Mais à quel prix ?</b> David Rabineau <i>Nolaroads</i>	<b>Le Design d'Echo Squad : comment faire pour réaliser une expérience singulière en terra incognita</b> Adrien Vert <i>Gear Prod</i>	<b>Getting StARted with ARFoundation</b> Liam Sorta <i>Unity</i>
11:30 -12:10	<b>Sigma Theory : débrief de la guerre froide</b> Michael Peiffert <i>Mi-Clos Studio</i>	<b>Savoir dire stop, la grande aventure de la liquidation</b> Benjamin Anseume <i>TA Publishing</i>	<b>Construire l'économie d'un jeu massivement multijoueur</b> Mathieu Bourgain <i>Ankama</i>	<b>Les spécificités des jeux de société numériques</b> Yann Corno <i>Asmodee Digital</i>
12:10 -13:30	<b>Déjeuner offert par  game tech</b>			
13:30 -14:10	<b>The UX of Fortnite</b> Célia Hodent <i>Game UX Consultant</i>	<b>Comment faire un million-seller avec (presque) un seul graphiste ?</b> Etienne Makowski <i>Shiro Games</i>	<b>Comprendre vos joueurs grâce au machine learning</b> ★ Stéphane Karagulmez <i>Google Cloud</i>	<b>De 400 à 30 : adapter ses méthodes de production selon l'échelle de son jeu</b> Morgane Berthou <i>Guerrilla Games</i>
14:15 -15:00	<b>Art &amp; Code, la synergie de Detroit : Become Human</b> Aymeric Montouchet et Anthony Coltel <i>Quantic Dream</i>	<b>Créer un jeu mobile en 3 mois avec une équipe de 3 personnes</b> Romain Pergod <i>Ankama</i>	<b>Construire un jeu multi-joueur haute performance avec Amazon Game Tech</b> ★ Alexis Dahan <i>Game Tech (AWS)</i>	<b>Déléguer sans perdre le contrôle de la vision créative</b> Yara Khoury <i>Riot Games</i>
15:00 -15:30	<b>Break</b>			
15:30 -16:10	<b>Temps virtuels</b> Laurene Hurlin <i>Darewise Entertainment</i>	<b>Les liaisons pas dangereuses - Tax Shelter belge</b> Laurent Grumiaux <i>Fishing Cactus</i>	<b>Inclure l'accessibilité dans le développement d'Alt-Frequencies</b> Helios Moreau <i>UX Designer &amp; User Researcher</i>	<b>Les challenges spécifiques du rendu d'UI</b> Amandine Coget <i>Programmeuse Freelance</i>
16:15 -17:00	<b>Si Super Mario était africain ?</b> Mickaël Newton <i>Asso Loisirs Numériques</i>		<b>L'accessibilité, la difficulté et l'inclusion ou comment le Bon, la Brute et le Truand ont finalement fait un film à succès</b> Jérôme Dupire et Florine Archambeaud - <i>CapGame</i>	
17:00	<b>Finish spécial feedback</b>			

À RETROUVER DURANT LES DEUX JOURS DE L'ÉVÉNEMENT

CONSULTATIONS D'EXPERTS GRATUITES

JURIDIQUE ET SOCIAL  
FINANCEMENT  
RH  
ASSURANCE / SANTÉ  
PLAYTESTS / QA / DATA

Lieux : Sous-sol, Salles B & C

SHOWROOMS

- Showroom Réseau des Ecoles : SAS 1er étage
- Showroom Sponsors & Services : Sous-Sol



STAND PHOTO

Faites réaliser votre photo professionnelle gratuitement durant tout l'événement par notre photographe !

Lieu : Mezzanine

MATCHMAKING

Téléchargez l'application de matchmaking Brella, définissez votre agenda et planifiez en amont vos rendez-vous avec les participants du Game Camp !

À NE PAS MANQUER

8:30-10:00 PETIT DEJ NETWORKING WIG

Petit Déjeuner networking Women in Games & GameCamp

Mixte et ouvert à tous les participants du Game Camp

Lieu : Dernier bar avant la fin du monde

Inscriptions sur Eventbrite

10:45-11:45 ATELIER GOOGLE CLOUD

Comprendre vos joueurs grâce au machine learning

Stéphane Karagulmez, Google Cloud

Lieu : Sous-sol, Salle A

14:15-16:00 ATELIER UBISOFT ET WIG

Atelier d'Ubisoft en collaboration avec WiG

« Challengez la puissance de vos préjugés »

Atelier autour des thèmes de la sensibilisation et de la formation sur les sujets de la diversité.

Lieu : Sous-sol, Salle A

Inscriptions sur Eventbrite

