

PLANNING DES CONFÉRENCES

CATÉGORIES DE CONFÉRENCES

- Game Art
- Game Design
- Business / Marketing
- Audio
- Dev / Tech
- Inspirations
- Production / RH
- Diversité / Inclusion
- Eco-responsabilité
- Workshops sur inscription
- ★ Conférences partenaires

	AUDITORIUM		SALLE 1	SALLE 2	SALLE WORKSHOP
9:15 10:00	Accueil SNJV & Game IN				
10:00 11:00	Early Conception : construire une vision solide à partir d'une idée simple Emeric Thoa <i>The Game Bakers</i>	10:00 10:40	Agir en matière de sobriété numérique du jeu vidéo : les enjeux, les pistes Pierre Forest <i>Métaboli</i>		La médiation, un atout novateur et pertinent, méconnu de l'entreprise Marion Halley <i>Médiation</i>
11:00 12:00	Great Level Design is a Studio Wide Effort Dana Nightingale <i>Arkane Studios</i>	10:45 11:25	PEGI, la signalétique européenne des jeux vidéo : une auto-régulation, son application et son évolution Jennifer Wacrenier <i>PEGI</i>	Unreal Engine 5: Hands-on Joseph Azzam <i>Epic Games</i> ★	Financer son studio indé, mode d'emploi Stéphane Rappeneau & Aurélien Mahieu <i>Société Générale - Big Whoop</i>
		11:30 12:10	Stratégie de négociation dans le secteur du jeu vidéo : contrats commerciaux et contrats de travail Julie Prost & Kévin Bouleau <i>Impala Avocats - Ekipe Avocats</i>	Retours d'expériences accélérateur <i>BPI France - CNC</i>	
12:10 13:30	Déjeuner réseau des Formations				
13:30 14:30	Post Launch: Dynamique Produit et Stratégie Marketing Adrien Briatta <i>Shiro Games</i>	13:30 14:10	Créer et designer des jeux mobiles : notre exploration collective chez Madbox ! Hugues Barlet <i>MadBox</i>	Du prototype étudiant au financement de projet : Comment réaliser une démo convaincante ? Anaïs Simonnet <i>Fireplace Games</i>	Leveraging AWS to build a game service for players: the story behind Wolcen's Lords of Mayhem Olivier Chappe & Charly Bertrand <i>AWS Game Tech - Wolcen</i>
		14:15 14:55		La diversité en studio de jeux vidéo Judith Tripard <i>Oh Bibi</i>	
14:30 15:30	Financer un studio de jeu vidéo : les meilleures options, cas concrets et réponses pratiques Alain Falc & Jean Zeid <i>Nacon</i> ★	15:00 15:40	Les nouveaux développeurs mobile Jonathan Romero Cueva <i>MadBox</i>	Etude quantitative : "Attentes, frustrations et difficultés des joueurs à besoins spécifiques" Olivier Nourry <i>Be Player One</i>	La fiscalité au service de la filière « jeux vidéo » : un avantage compétitif à saisir ! Pascale Farey Da Rin et Valentin Lescroart <i>Fidal</i>
15:40 16:00	BREAK				
16:00 17:00	Tips & Tricks pour améliorer l'audio de votre projet Vincent Percevault <i>G4F</i>	16:00 16:40	Narration Emotion Son (NES) Yoan Fanise <i>DigixArt</i>	Y a-t-il encore une place pour le jeu payant sur mobile ? Axel Dauvergne <i>Playdigious</i>	
		16:45 17:25	Du storytelling à l'adaptive narrative : quand le joueur devient co-auteur de son propre récit Erwan Le Breton	Autoédition mobile : comment atteindre son premier million de CA Hervé Sohm <i>Old Skull Games</i>	
17:00 18:00	Créer Wartales Nicolas Cannasse <i>Shiro Games</i>	17:30 18:10	Et si le héros principal était une femme noire ? Jennifer Lufau <i>Afrogameuses</i>		
18:10	BREAK				
19:30	Soirée officielle hosted by NACON				



PLANNING DES CONFÉRENCES

CATÉGORIES DE CONFÉRENCES

- Game Art
- Game Design
- Business / Marketing
- Audio
- Dev / Tech
- Inspirations
- Production / RH
- Diversité / Inclusion
- Eco-responsabilité
- Workshops sur inscription
- Conférences partenaires

	AUDITORIUM		SALLE 1	SALLE 2	SALLE WORKSHOP
9:00 10:00					Pro tips pour réagir aux propos discriminants Audrey Faure, Compagnie Les Impromises <i>Women In Games France</i>
10:00 10:40	Creation of Environment Modular Kits at Arkane studios Vivien-Laur Bergez <i>Arkane Studios</i>	10:00 11:00	Pourquoi vous devriez auto éditer vos jeux...ou pas... François Masciopinto <i>ISM</i>	De l'Hyper Casual au Super Casual Louis Giraud & Louis Croquet <i>8SEC</i>	Les dispositifs publics de financement de l'innovation Laura Gouthez & Charlie Grosman <i>Fi Group</i>
10:45 11:25	La direction artistique d'Inua - A Story in Ice and Time Delphine Fourneau <i>Indépendante</i>	11:00 12:00	Prototypage sur mobile : comment délivrer une vision innovante sous la contrainte de temps ? Florent Juchniewicz <i>Gameloft</i>		
11:30 12:10	Passer pro dans l'industrie du jeu vidéo, échange sur la réalité des entreprises qui recrutent <i>Old Skull Games, Ishtar Games & Ankama</i>		Audiens fortement engagé pour la diversité dans la culture Frédéric Olivennes & Carla Ballivian <i>Audiens</i> ★		
12:10 13:30	Déjeuner offert par AWS Game Tech				
13:30 14:30	Developer & publisher relation: Pitching Your Process Lucas Johnston <i>Plug In Digital</i> ★	13:30 14:10	Produire en MVP: limiter le die & retry pour un studio AA Eléonore Ronneau <i>Tactical Adventures</i>	Sustainability in the cloud – make your games greener Alexis Dahan <i>AWS Game Tech</i> ★	How Powder leverage AWS for Analytics and Machine Learning Frédéric Nowak & Christian Navelot <i>AWS Game Tech - Powder</i>
14:30 15:30	Le positionnement de marque comme facteur clé de succès de votre jeu vidéo. L'Exemple d'Assassin's Creed Valhalla Roxane Domalain <i>Ubisoft</i> ★	14:15 14:55	Comment organiser l'inclusivité et la diversité dans son entreprise ? Laura Driancourt &Thalia Mambu <i>Projet Adelphité</i>	Bâtir un CRPG AA avec Unity : le cas de Solasta: Crown of the Magister Karim Kadar <i>Tactical Adventures</i>	
		15:00 15:40		De la start-up au grand groupe, la bourse comme solution de financement de la croissance des entreprises du jeu vidéo Jérôme Hervé <i>Euronext</i>	
15:40 15:45	BREAK				
15:45 16:45	Faire de l'art pour du jeu casual au sein d'une entreprise hypercasual Aline Krebs <i>Voodoo Berlin</i>	15:45 16:25	Comment protéger les données personnelles des enfants dans les jeux classés kids ou à audience mixte ? Isabelle Le Vot <i>Gameloft</i>	Intégrer le marché chinois à sa stratégie dès le développement de son jeu Benjamin Bonnin <i>Tencent Cloud International</i> ★	
16:45 17:45	FINISH Spécial Feedback				