

JOUR 1

Lundi 27 Sept. 2021

CATÉGORIES DE CONFÉRENCES

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



PLANNING DES CONFÉRENCES

	AUDITORIUM		SALLE QUÉBEC	SALLE 2	WORKSHOPS
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>		Early Conception : construire une vision solide à partir d'une idée simple Marion Halley <i>Médiation</i>
11:00 12:00	Great Level Design is a Studio Wide Effort Dana Nightingale <i>Arkane Studio</i>	10:45 11:25	En cours Jennifer Wacrenier <i>PEGI</i>		Financer son studio indé, mode d'emploi Stéphane Rappeneau & Aurélien Mahieu <i>Société Générale - Big Whoop</i>
12:10 13:30		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 - Ekipa Avocats</i>	Retours d'expériences accélérateur BPI France x CNC	
	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>	Produire une démo de qualité quand on a peu de temps, d'expérience et de moyens Anaïs Simonnet <i>Fireplace Games</i>	How Powder leverage AWS for Analytics and Machine Learning Frédéric Nowak & Christian Navelot <i>AWS Game Tech & Powder</i>
14:30 15:30	Financer un studio de jeu vidéo : les meilleures options, cas concrets et réponses pratiques Alain Falc <i>Naccon</i>	14:15 14:55	Les nouveaux développeurs mobile Jonathan Romero <i>MadBox</i>	En cours Judith Tripard <i>Oh Bibi</i>	En cours 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>	
17:00 18:00	Créer Wartales Nicolas Cannasse <i>Shiro Games</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>	
18:10 19:30		17:30 18:10	Et si le héros principal était une femme noire ? Jennifer Lufau <i>Afrogameuses</i>	Etude quantitative : "Attentes, frustrations et difficultés des joueurs à besoins spécifiques" Olivier Nourry <i>Be Player One</i>	
	BREAK				
	Soirée officielle hosted by				

JOUR 2

Mardi 28 Sept. 2021

CATÉGORIES DE CONFÉRENCES

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



PLANNING DES CONFÉRENCES

AUDITORIUM	SALLE QUÉBEC	SALLE 2	WORKSHOPS
9:30 10:00			
10:00 11:00 En cours François Maschiopinto <i>ISM</i>	10:00 10:40 En cours Vivien-Laur Bergez <i>Arkane Studio</i>	De l'Hyper Casual au Super Casual Louis Giraud & Louis Croquet <i>8SEC</i>	
11:00 12:00 En cours Sébastien Tasserie <i>NetEase</i>	10:45 11:25 La direction artistique d'Inua - A Story in Ice and Time Delphine Fourneau <i>Indépendante</i>	11:30 12:10 Passer pro dans l'industrie du jeu vidéo, échange sur la réalité des entreprises qui recrutent Jennifer Merlino <i>Old Skull Games, Ishtar Games & Ankama</i>	Prototypage sur mobile : comment délivrer une vision innovante sous la contrainte de temps ? Florent Juchniewicz <i>Gameloft</i> Les dispositifs publics de financement de l'innovation Laura Gouzez & Charlie Grosman <i>Fi Group</i>
12:10 13:30	Déjeuner offert par AWS Game Tech		
13:30 14:30 Developer & publisher relation: Pitching Your Process Lucas Johnson <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>	14:15 14:55 Bâtir un CRPG AA avec Unity : le cas de Solasta: Crown of the Magister Karim Kadar <i>Tactical Adventures</i>	Sustainability in the cloud – make your games greener Alexis Dahan <i>AWS Game Tech</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>
14:30 15:30 Le positionnement de marque comme facteur clé de succès de votre jeu vidéo Roxane Domain <i>Ubisoft</i>	15:00 15:40 Comment organiser l'inclusivité et la diversité dans son entreprise ? Laura Driancourt & Thalia Mambu <i>Projet Adelphité</i>	15:40 15:45 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>	En cours 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>	
18:10	FINISH Spécial Feedback		