

le cnam
Enjmin

École nationale du jeu et des médias interactifs
numériques

Programme 2024

MARDI

EGGC 2024

CONFERENCE

Sébastien Bénard
Comment passer d'un
produit fini ?

WORKSHOPS (Inscription)

Grégoire Jandot dit Danjou
Les IAs de Furi

TABLE RONDE

Ache (H)
Laurianne Espinadel - Je
Inclusivité dans le jeu vidéo

Présentation projets étudiants

CONFERENCE

Ache (Haïssam Raz)
Comment politiser le

le **cnam**
enjamin


Université
de Poitiers

Pôle Image
Magells
Angoulême

MERCRE

EGGC 2024

TABLE RONDE

Gabrielle Lavenir - Claire
La recherche dans le jeu vidéo

CONFERENCE

Matthieu E
Les contraintes du JV en rése

CONFERENCE

Alexandre Huyghe
Création d'un studio indé en sortie d'étud

Présentation projets étud

CONFERENCE

Thomas Altenburger
Faire des bons jeux avant de chercher à innov

CONFERENCE

Aline Krebs
La communication dans le monde d
avec des équipes externes

le **cnam**
enjamin


Université
de Poitiers

Pôle Image
Magelis
Angoulême



JEUDI

EGC 2024

CONFERENCE

Claire Sie

Systeme discursif et poé
à partir de la rhétorique p
Bogost.

CONFERENCE

Thomas Luke Garcia -
Les environnements de

TABLE RONDE

Florent Maur

La narration dans le jeu vidéo

CONFERENCE

Émilie

Workflow VR d'une co
artist

CONCLUSION

Axel B

le cnam
enjmin

Université
de Poitiers

Pôle Image
Magelis
Angoulême

