

MARDI

MERCREDI

CONFERENCE

Sébastien Bénard

Comment passer d'un jeu Jam à un produit fini ?

10H - 11H

TABLE RONDE

Gabrielle Lavenir - Claire Siegel

La recherche dans les jeux vidéo

9H30 - 10H30

WORKSHOPS (INSCRIPTION)

Grégoire Jandot dit Danjou | Laurianne Espinadel
Les IAs de Furi

Conception Sonore

11H30 - 12H30

CONFERENCE

Matthieu Blin

Les contraintes du JV en réseau

10H45 - 11H45

TABLE RONDE

Ache (Häïssam Razouk) -

Laurianne Espinadel - Jennifer Lufau

Inclusivité dans le jeu vidéo

15H15 - 16H

CONFERENCE

Alexandre Huyghe

Création d'un studio indé en sortie d'études

11H45 - 12H30

Présentation projets étudiants

15H15 - 16

Présentation projets étudiants

16H15 - 17H15

CONFERENCE

Thomas Altenburger

Faire des bons jeux avant de chercher à innover

16H15 - 17H

CONFERENCE

Ache (Haïssam Razouk)

Comment politiser le jeu vidéo ?

10H - 11H

CONFERENCE

Aline Krebs

La communication dans le monde du graphisme,

travailler avec des équipes externes

17H15 - 18H15



JEUDI

EGGC²⁰₂₄

CONFERENCE

Claire Siegel

Système discursif et poésie des mécaniques
à partir de la rhétorique procédurale de Ian
Bogost

11H - 12H

CONFERENCE

Thomas Luke Garcia - Alexandre Mijoule

La création des environnements de Jusant

14H - 15H

TABLE RONDE

Florent Maurin - Sarah Beaulieu

La narration dans le jeu vidéo

15H15 - 16H

CONFERENCE

Émilie Rinna

Workflow VR d'une concept artist

16H15 - 17H15

CONCLUSION

Axel Buendia

17H30 - 18H

PROGRAMME

27 AU 29 FEVRIER

