

# Samedi 29 avril

## **Les Game Jams comme outil de Game Design**

Avec **Elias Farhan**

En collaboration avec la SAE Institute

13h

Elias Farhan, enseignant et responsable de la formation Games Programming à SAE Institute Genève, vous présentera l'univers des Game Jams, événements très populaires qui consistent à créer un jeu en un maximum de 48 heures. Elias partagera avec vous ses nombreuses expériences de Game Jam et expliquera en quoi ce format de création est devenu un outil formidable et incontournable dans le développement des jeux vidéo.

## **Comment fabriquer sa borne d'arcade ?**

Par **Post Tenebras Lab**

14h

Vous êtes nostalgiques des jeux de votre enfance? Vous voulez partager ces souvenirs avec vos enfants? Après cette présentation, vous saurez comment construire une borne d'arcade vous-même, avec des émulateurs d'anciens jeux (NES, Mega Drive, NEO-GEO, etc.)

## **Concepts et outils fondamentaux du Game Design**

Avec **Melissa Klaus**

En collaboration avec la SAE Institute

15h

Melissa Klaus, enseignante en Game Design et production de jeux vidéo à SAE Institute Genève, présentera les notions de base et les outils indispensables du Game Design, discipline de la création de jeux du point de vue conceptuel et structurel. Melissa partagera son expérience de Game Designer et vous aidera à poser les bases de ce qui fait l'essence d'un jeu cohérent et engageant.

## **Laissez libre cours à votre imagination !**

Présentation d'un nouveau logiciel de modélisation 3D intuitif par **AB3D Labs**

16h

Jeune entreprise suisse en plein essor, AB3D Labs a développé un logiciel de conception 3D sur Windows, qui nécessite cinq minutes pour s'y familiariser et à peine une journée pour le maîtriser vraiment. La transformation du 2D vers la 3D n'aura plus de secret pour vous!

## **La coopération entre organisateurs et clubs e-sportifs**

Conférence-débat avec **Boris Mayencourt** & **Geneva Gaming Convention**

17h

Après une brève introduction au monde du E-sport et de sa situation actuelle en Suisse, Boris Mayencourt, président de E-LVETS, s'attardera sur les principaux acteurs et enjeux sociaux, éducatifs et politiques du E-sport. La conférence sera suivie par une discussion entre différents acteurs de la Geneva Gaming Convention sur la nécessité des entités du milieu à coopérer pour assurer un futur au E-sport.

# Dimanche 30 avril

## **Création de modèle 3D optimisé pour le jeu vidéo**

Avec **Gabriel Fidalgo**

En collaboration avec la SAE Institute

13h

Gabriel Fidalgo, enseignant et superviseur de la formation Game Art & 3D Animation à SAE Institute Genève, vous proposera de découvrir les techniques fondamentales de création d'objets 3D pour le jeu vidéo. Gabriel créera un objet très simple, qui donnera l'illusion d'être très détaillé, comme c'est couramment le cas dans les jeux vidéo modernes.

## **Laissez libre cours à votre imagination !**

Présentation d'un nouveau logiciel de modélisation 3D intuitif par **AB3D Labs**

16h

Jeune entreprise suisse en plein essor, AB3D Labs a développé un logiciel de conception 3D sur Windows, qui nécessite cinq minutes pour s'y familiariser et à peine une journée pour le maîtriser vraiment. La transformation du 2D vers la 3D n'aura plus de secret pour vous!

## **Parler par le Game Design**

Avec **Luca Giarrizzo**

En collaboration avec la SAE Institute

15h

Responsable de la formation Game Art & 3D Animation à SAE Institute Genève, Luca Giarrizzo tentera de donner des clés d'analyse pour comprendre le discours que tiennent les jeux à travers leurs mécaniques, et pas uniquement à travers leur scénario ou leur mise en scène. Pour corroborer cette approche, Luca prendra à l'appui une sélection de jeux offrant de nouveaux angles de discussion, peu souvent développés dans la presse grand public.

## **Un nouvel espoir : anecdotes sur l'adaptation de Star Wars IV**

Par **Martin Pinchaud**

16h

Présentation par l'artiste de plusieurs anecdotes croustillantes sur sa magnifique adaptation de Star Wars IV en une infographie de 123 mètres de long.

## **Du sport électronique à « Pokémon Go »: le jeu vidéo social**

Conférence de **Nicolas Pidancet**

17h

Le jeu vidéo évolue! Loin de ses prémices casanières, la pratique du jeu vidéo est de plus en plus sociale. Quels sont les facteurs à l'aube de cette transformation massive? Comment aujourd'hui le jeu vidéo vient-il bousculer les codes de la culture et du sport? À quoi ressemblera le jeu vidéo de demain? Autant de questions dont nous explorerons les réponses ensemble!

# Exposition

**Samedi 29 & dimanche 30 avril**  
**De 11h à 18h**

## Martin Panchaud

Bédéiste et graphiste suisse, Martin Panchaud exposera son œuvre à ACT durant tout le week-end et partagera avec le public, dimanche à 16h, plusieurs anecdotes croustillantes sur sa magnifique adaptation de Star Wars IV, Un nouvel Espoir, en une infographie de 123 mètres de long.

## Michael Granja

Artiste contemporain au talent inné et au style dynamique, Michael Granja nous fera l'honneur d'exposer ses œuvres sur le thème du jeu-vidéo.

## Old Computers and Console Club

Vintage Gaming en perspective! L'association OCCC, qui réunit des passionnés de machines électroniques anciennes, dépoussièrera pour vous de magnifiques consoles collectors. De quoi faire revivre chez certains leurs premiers coups de cœur Gaming!

## Geneva E-sport

Acteur de la scène Gaming genevoise, l'association Geneva E-sport offrira au public la possibilité de s'essayer à la réalité virtuelle et aux consoles dernier cri, ainsi que de découvrir de superbes jeux indépendants. Geneva E-sport assurera également d'autres animations durant tout le week-end. A ne manquer sous aucun prétexte!

# Infos

## Gaming & Technologie Week-end

**28-29 avril 2017**  
**11h-18h**

**ACT**  
*le commun*  
*rue des bains 28*  
*1205 Genève*

[act-espace.ch](http://act-espace.ch)

**Electron**

**HEADFUN**



**AB Labs**



**SCIE**  
INSTITUTE

AVEC LE SOUTIEN  
DE LA  
VILLE DE GENEVE