

Planning Conférences

PLANNING DES CONFÉRENCES			Conférences professionnelles
			Conférences tout public
Horaires	VENDREDI 10 SEPTEMBRE	Horaires	SAMEDI 11 SEPTEMBRE
<b>10h00</b>		<b>10h00</b>	
10h15 – 10h30		10h15 – 10h30	
<b>10h30 – 10h45</b>	La chaîne de valeur et ses nouveaux business models	<b>10h30 – 10h45</b>	
10h45 – 11h00		10h45 – 11h00	
<b>11h00</b>		<b>11h00</b>	Comment bien choisir sa formation
11h15 – 11h30	11h15 – 11h30		
<b>11h30 – 11h45</b>	Comment passer du statut de studio à celui d'éditeur	<b>11h30 – 11h45</b>	
11h45 – 12h00		11h45 – 12h00	
<b>12h00</b>		<b>12h00</b>	Les nouveaux métiers du jeu vidéo
12h15 – 12h30	12h15 – 12h30		
<b>12h30 – 12h45</b>		<b>12h30 – 12h45</b>	
12h45 – 13h00		12h45 – 13h00	
<b>13h00</b>		<b>13h00</b>	Créer son entreprise dans le secteur du jeu vidéo
13h15 – 13h30		13h15 – 13h30	
<b>13h30 – 13h45</b>		<b>13h30 – 13h45</b>	
13h45 – 14h00		13h45 – 14h00	
<b>14h00</b>	Comment émerger sur l'App Store	<b>14h00</b>	L'Histoire du Jeu Vidéo
14h15 – 14h30		14h15 – 14h30	
<b>14h30 – 14h45</b>		<b>14h30 – 14h45</b>	
14h45 – 15h00		14h45 – 15h00	
<b>15h00</b>	Les aides et subventions publiques	<b>15h00</b>	Entretien avec un créateur
15h15 – 15h30		15h15 – 15h30	
<b>15h30 – 15h45</b>		<b>15h30 – 15h45</b>	
15h45 – 16h00		15h45 – 16h00	
<b>16h00</b>	Martyn BROWN - Team17 Créateur de Worms	<b>16h00</b>	Indie Gaming le retour à la créativité ?
16h15 – 16h30		16h15 – 16h30	
<b>16h30 – 16h45</b>		<b>16h30 – 16h45</b>	
16h45 – 17h00		16h45 – 17h00	
<b>17h00</b>	Le Serious Game en question	<b>17h00</b>	Regards croisés d'auteurs sur la création de jeu vidéo
17h15 – 17h30		17h15 – 17h30	
<b>17h30 – 17h45</b>		<b>17h30 – 17h45</b>	
17h45 – 18h00		17h45 – 18h00	
<b>18h00</b>		<b>18h00</b>	Le jeu et les joueurs, réponses aux questions des parents
18h15 – 18h30		18h15 – 18h30	
<b>18h30 – 18h45</b>		<b>18h30 – 18h45</b>	
18h45 – 19h00		18h45 – 19h00	