

# JOUR 01

## PROGRAMME

	SALLE 524A	SALLE 524B	SALLE 524C	SALLE 525A	SALLE 523A	SALLE 518B
8:00	ARRIVÉE DES PARTICIPANTS — INSCRIPTIONS					
8:30	<p>CONFÉRENCIER PRINCIPAL</p> <p>TETSUYA MIZUGUCHI COFONDATEUR ET PRODUCTEUR — Q ENTERTAINMENT La création guidée par l'inspiration</p> <p>PRÉSENTÉE PAR <b>SALLE 520</b> <b>Autodesk</b></p>					
10:00						
10:15	<p>KEES RIJNEN BIOWARE L'effet de glissement de la peau en temps réel PRÉSENTÉE PAR <b>Autodesk</b></p>	<p>JASON COLEMAN BIG HUGE GAMES ... autopsie de Rise of Legends PRÉSENTÉE PAR <b>PhysX by ageia</b></p>	<p>NICOLE LAZZARO XEO DESIGNS, INC. Les quatre émotions les plus importantes en conception de jeux</p>	<p>VO PANEL La touche humaine : donner vie à un scénario</p>	<p>DAVID GOSEN I-PLAY Jeux mobiles — le véritable marché de masse <b>I-play™</b></p>	<p>GREG COSTIKYAN MANIFESTO GAMES Les genres de jeux et l'importance des jeux indépendants</p>
11:15						
11:30	<p>TOM SALTA PERSIST MUSIC Les secrets du déploiement de jeux sur mobile</p>	<p>DR ALEXANDER NAREYEK NATIONAL UNIVERSITY OF SINGAPORE Mort de l'IA dans les jeux vidéo. Vive l'IA dans les jeux vidéo! PRÉSENTÉE PAR <b>A2M</b></p>	<p>GERARD JONES KILLING MONSTERS Contrôle et relâchement du contrôle : les jeux vidéo, une arène où se déploie l'émotivité du monde moderne</p>	<p>ALEXANDER MENDELEV AIRBORNE ENTERTAINMENT Les secrets du déploiement de jeux sur mobile</p>	<p>JEAN-SÉBASTIEN CAMPAGNA AUTODESK Tom Clancy's Rainbow Six Vegas : modélisation de personnages et édition du mouvement ... <b>Autodesk</b></p>	<p>TRACY ROSENTHAL-NEWSON HARMONIX MUSIC SYSTEMS Innovation, accessibilité et diversité : la conception de jeux pour un public élargi</p>
12:30						
13:30	<p>CONFÉRENCIER PRINCIPAL</p> <p>KEN PERLIN NYU MEDIA RESEARCH LAB <b>SALLE 520</b></p> <p>PRÉSENTÉE PAR <b>A2M</b></p>					
14:30						
14:45	<p>SUSAN O'CONNOR SUSAN O'CONNOR WRITING STUDIO Pratiques d'excellence en script de jeux</p>	<p>ALLEN LAU/ OLIVER TABAY TIRA WIRELESS Pratiques exemplaires en matière de développement de contenu mobile à l'aide de la programmation par aspect</p>	<p>MICHELLE HINN UNIVERSITY OF ILLINOIS, URBANA-CHAMPAIGN Joueurs ayant une incapacité : élargir le marché avec des conceptions accessibles</p>	<p>TOBI SAULNIER 1ST PLAYABLE PRODUCTIONS Les processus de production formels au service du développement de jeux</p>	<p>STEVEN ROSELLE AUTODESK Maya, conseils, astuces et méthodes pour les développeurs de jeu <b>Autodesk</b></p>	<p>STEPHAN MARTINIÈRE MIDWAY GAMES Rôle et influence du directeur des arts visuels dans l'élaboration des jeux de prochaine génération</p>
15:45						
16:00	<p>LUIS ALONSO DC STUDIOS Des outils universels : lorsque artistes et programmeurs parlent le même langage...</p>	<p>JOHN BUCHANAN CMU Une étrange cohabitation : tirer parti des innovations... PRÉSENTÉE PAR <b>LES AFFAIRES</b></p>	<p>ELAN LEE 42 ENTERTAINMENT Le jeu en réalité alternée : les commandes sont à votre portée</p>	<p>NOEL LLOPIS HIGH MOON STUDIOS Le développement logiciel agile vu de l'intérieur</p>	<p>JEFF YATES HAVOK Animation comportementale pour les personnages de prochaine génération <b>havok™</b></p>	<p>REID SCHNEIDER/ VANDERLEI CABALLERO ELECTRONIC ARTS Élaborer de nouvelles PI et faire preuve d'innovation dans les jeux vidéo...</p>
17:00						
17:15	<p>CONFÉRENCIER PRINCIPAL</p> <p>CHAIM GINGOLD, CONCEPTEUR DE JEU / CHRIS HECKER, EXPERT TECHNOLOGIQUE MAXIS/EA Le prototypage avancé <b>SALLE 520</b></p>					
18:15						
20:00	<p><b>TELEFILM CANADA</b></p> <p>PARTY DES DÉVELOPPEURS TIME SUPPER CLUB — 997, RUE ST-JACQUES OUEST</p> <p><b>INGENIO</b> FILIALE DE LOTO-QUÉBEC</p>					

Les conférences seront présentées en anglais.

CONTENU

TECH

DESIGN

PRODUCTION /  
AFFAIRES

SÉMINAIRE DES  
COMMANDITAIRES

PAGES 18-22






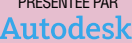




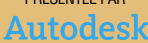

PAGES 25-29

PAGES 35-40

PAGES 43-47

PAGES 49-52

# JOUR 02

SALLE 524A	SALLE 524B	SALLE 524C	SALLE 525A	SALLE 523A	SALLE 518B	
						8:00
<b>CONFÉRENCIER PRINCIPAL</b> REGGIE FILS-AIMÉ NINTENDO OF AMERICA <b>SALLE 520</b> PRÉSENTÉE PAR 						9:00
						10:00
<b>LESLIE BISHKO</b> EMILY CARR INSTITUTE OF ART+DESIGN+MEDIA L'animation selon Laban	<b>JOS STAM</b> AUTODESK, INC., Un solutionneur dynamique en infographie	<b>MIKE MACE</b> MICROSOFT Rendre les bons jeux encore meilleurs : accroître la jouabilité des jeux de prochaine génération	<b>NEIL TREVETT</b> NVIDIA Khronos : créer un écosystème autour du développement de contenu embarqué	AUDIOKINETIC- DOLBY L'importance de l'audio dans les jeux ...  	<b>JONATHAN SMITH</b> TT GAMES PUBLISHING Pour s'amuser avec les licences	10:15
						11:15
<b>MATT COSTELLO</b> POLAR PRODUCTIONS Narration, interactivité et processus de création	<b>JEAN-FRANÇOIS ST-AMOUR</b> UBISOFT MONTRÉAL L'architecture du matériel graphique moderne mise à nue	<b>CHRIS BATEMAN</b> INTERNATIONAL HOBO Styles de jeu et besoins des joueurs : de quelle manière la typologie des joueurs influence t-elle la conception des jeux?	<b>KIM PALLISTER</b> MICROSOFT Occasions et défis à l'ère de la distribution numérique	<b>LOUIS MARCOUX</b> AUTODESK 3ds Max 9 d'Autodesk : conseils, astuces et méthodes. 	<b>BRENDA BRATHWAITE</b> SAVANNAH COLLEGE OF ART & DESIGN Le sexe dans les jeux vidéo : l'évolution d'une industrie	11:30
						12:30
<b>CONFÉRENCIER PRINCIPAL</b> GLENN ENTIS CTO VICE-PRÉSIDENT ET DIRECTEUR VISUEL PRINCIPAL — ELECTRONIC ARTS <b>SALLE 520</b> PRÉSENTÉE PAR 						13:30
						14:30
<b>BORISLAV PETROV</b> FRANTIC FILMS Le développement rapide d'outils au moyen de MAXScript PRÉSENTÉE PAR 	<b>MARSEL KHADIYEV</b> EPHERE PRODUCTIONS INC. Chevelures pratiques en temps réel pour les jeux et les applications interactives	<b>JAMES EVERETT</b> ARTIFICIAL MIND AND MOVEMENT Des outils de communi- cation hors du commun en conception de jeux	<b>ANDREW EADES</b> RELENTLESS SOFTWARE Comment garder son équipe motivée; ou pourquoi c'est inutile	<b>TOM LASSANSKE</b> AGEIA Ageia PhysX SDK pour la simulation multiprocesseur avancée 	<b>TOM ARUNDEL</b> INTROVERSION SOFTWARE Comment les entreprises indépendantes favori- sent-elles l'innovation... PRÉSENTÉE PAR 	14:45
						15:45
<b>RICHARD ROUSE III/ MARTY STOLTZ</b> MIDWAY GAMES Conception de jeux cinématiques	<b>BRUCE DAWSON</b> MICROSOFT La conception et la mise en oeuvre de jeux conçus pour traitement multiprocesseurs	<b>MICHAEL MATEAS</b> UNIVERSITY OF CALIFORNIA La dramatique interactive: une solution au dilemme du récit interactif	<b>RAPHAEL COLANTONIO</b> ARKANE STUDIOS Pour créer un petit studio de création (dans un monde de gros éditeurs)... PRÉSENTÉE PAR 		<b>TOBY SCHATZ</b> TOYS FOR BOB Tony Hawk pour Nintendo Wii : le défi d'adapter une franchise réputée PRÉSENTÉE PAR 	16:00
						17:00
<b>PANEL DE CLÔTURE</b> DIRIGEANTS DE STUDIOS YANNIS MALLAT, ANDREW EADES, GREG COSTIKYAN, RAPHAEL COLANTONIO, RÉMI RACINE, JASON DELLA ROCCA Sur la sellette : des leaders de l'industrie du jeu parlent de sujets difficiles et d'idées inspirantes <b>SALLE 520</b> PRÉSENTÉE PAR 						17:15
						18:15
 <b>GAMMA 01 : AUDIO FEED</b> SOCIÉTÉ DES ARTS TECHNOLOGIQUES [SAT] — 1195, BOUL. ST-LAURENT						18:30

PROGRAMME

Les conférences seront présentées en anglais.