

Manifestation "Yes, oui game - un événement autour du jeu vidéo" du 14 octobre au 30 novembre 2010, IUT de Bobigny

Pré-programme

Journée d'études: "Les nouvelles frontières du jeu vidéo", 14 octobre 2010

Ouverture du colloque par Daniel Verba, directeur de l'IUT / Abdelhamid Limani, chef de département SRC				
Séance présidée par Frédéric Dajez, laboratoire de recherche EXPERICE, Université Paris 13				
"Le jeu vidéo, entre culture, industrie et divertissement"				
Horaires	Intervenant	Institution	Fonction	Thème de l'intervention
9h30-9h50	David Guez	MO5	Vice-Président	La patrimonialisation du jeu vidéo
9h50-10h10	Vincent Berry	Université Paris 13	Maître de conférences	Pour une sociologie des pratiques vidéoludiques
10h10-10h30	Alexis Blanchet	Université Paris 10	Docteur en études cinématographiques	Jeux t'aime, moi non plus ! Cinéma et jeu vidéo, une relation contrariée dans l'industrie du divertissement
10h30-10h50	Françoise Benhamou	Université Paris 13	Professeur des universités / Economiste	Mondialisation et créativité. Les spécificités de l'économie des jeux vidéos.
10h50-11h10	Echanges avec le public			
11h10-11h30	Pause café			
Table ronde : "Industrie et marketing vidéoludiques"				
Animée par Olivier Rampnoux, enseignant-chercheur / Centre européen des produits de l'enfance				
11h30-12h45	Denis Bourdain, Gérant, LOAD.INC			
Participants	Maxime Montasheri, Game Producer, Freelance			
	Jean-Baptiste Janson, Responsable de la communication stratégique, Ankama (sous réserve)			
12h45-13h	Echanges avec le public			
13h-14h30	Pause déjeuner / Présentation des travaux des étudiants en licence professionnelle "Level Design, Jeux vidéo": Casual Game 2D, Jeu d'aventure décors 3D...			
Séance présidée par Gilles Brougère, directeur du laboratoire de recherche EXPERICE				
"Le jeu vidéo à l'épreuve de la théorie"				
14h30-14h50	Olivier Mauco	MSH Paris Nord	Ingénieur d'études en InfoCom	Jeu vidéo et sciences politiques. No! we game : quand les politiques de contrôle dépolitisent les contenus des jeux vidéo.
14h50-15h10	Frédéric Dajez	Université Paris 13	Maître de conférences	Gestes, images et rythme: vers une analyse phénoménologique du jeu vidéo
15h10-15h30	Hervé Zenouda	Université de Toulon	Maître de conférences	Jeu vidéo, une nouvelle interface pour le son
14h50-15h10	Etienne Armand Amato	Université Paris 8	Docteur en InfoCom	Modèles corporels d'existence dans le jeu vidéo
15h50-16h10	Echanges avec le public			
16h10-16h30	Pause Café			
Table ronde: "Enseigner les jeux vidéo"				
Animée par David Téné, journaliste / Auteur du guide "Métiers et formations du jeu vidéo"				
16h30-18h	Frédéric Dajez, Maître de conférences, Université Paris 13			
Participants	Etienne Armand Amato, Responsable pédagogique de la formation "Design Numérique option game Design", ICAN			
	ISART (sous réserve)			
	Clothilde Mayer, Responsable de l'information internationale, UBISOFT (sous réserve)			
Alice Herniaux, Responsable de formation, licence professionnelle "Level Design, Jeux vidéo", IUT de Bobigny				
18h-18h30	Inauguration de l'exposition "Retrogaming - l'exposition de jeux vidéo de collection : à toi de jouer			
18h30	Cocktail de clôture			

Un événement organisé par l'IUT de Bobigny, co-organisé par les laboratoires de recherche: CRESC, Experice, Labsic et soutenu par l'académie de Créteil, le Conseil Général 93, la ville de Bobigny

