

PROGRAMME DU MATIN

SAM 29 NOV
À L'ÉCOLE 42 PARIS

S1 SALLE 1:
GRANDE SALLE

S2 SALLE 2:
PETITE SALLE



9H30

LANCEMENT | AFROGAMEUSES ET ÉCOLE 42

S1

10H45

CONFÉRENCE | REPRÉSENTATIONS QUEER
ET ALTERNATIVES

S1

10H00

TABLE RONDE | TRAITEMENT DE L'ACTUALITÉ
JEUX VIDÉO SOUS TRUMP : ÉTAT DES LIEUX

S1

11H10

ATELIER | CONCEVOIR UN JEU À IMPACT

S1

10H00

ATELIER | UI/UX : PENSER L'INCLUSION
DÈS LE PROTOTYPAGE

S2

11H20

TABLE RONDE | COMPOSITEURS ET
MUSICIENS RACISÉ-E-S : QUELLE EXPÉRIENCE ?

S2

10H35

CONFÉRENCE | ÉCO-RESPONSABILITÉ
DANS LA PRODUCTION ET LE GAME DESIGN

S2

12H - 13H30

PAUSE-DÉJEUNER

PROGRAMME DE L'APRÈS-MIDI

SAM 29 NOV
À L'ÉCOLE 42 PARIS

S1 SALLE 1:
GRANDE SALLE

S2 SALLE 2:
PETITE SALLE



13H45

TABLE RONDE | TOUR D'HORIZON
SUR L'ACCÈS À L'EMPLOI POUR LES JUNIOR

S1

15H50

CARTE BLANCHE | GAME IMPACT

S1

13H45

POST MORTEM | LE CHARADESIGN
DANS BLUE BIRD'S SONG

S2

16H - 16H20

PAUSE-CAFÉ

14H20

Q&A | TROUVER UN ÉDITEUR ET FINANCER
SON JEU VIDÉO EN 2026

S2

16H20

TABLE RONDE | CONCEVOIR DES JEUX
À FORTE PORTÉE CULTURELLE

S1

14H30

TABLE RONDE | SE LANCER EN SOLO
OU MONTER SON STUDIO ?

S1

17H05

POST MORTEM | L'ACCESSIBILITÉ
DANS WORDATRO

S1

15H - 18H

SESSION PITCH | ÉDITEURS DISPONIBLES
POUR VOUS ÉCOUTER

S1

17H40

TABLE RONDE | ÉVEILLER LES CONSCIENCES
OU RÉJOUIR NOS ADELPHES ?

S1

15H15

POST MORTEM | WEDNESDAYS : COMMENT
TRANSFORMER LE TRAUMA EN JEU VIDÉO

S1

18H20

CONCLUSION & AFTERWORK