



Programmation _ Saison 2 (2011)

Heure: 19h30 présentateurs/trices: 19h ; Entrée à partir de 18h30

Lieu: L'amère à boire, 3e étage 2049 Saint-Denis, Montreal H2X 3K8, www.amereaboire.com

Entrée: 5\$ pour couvrir les frais de location de la salle et de l'équipement

Mardi 1^{er} février 2011 _ Design narratif et scénarisation interactive

- **Vincent Mauger (Ph.D. Design et cyberculture: ULaval)** : Élaboration et gestion des matières narratives et fictionnelles pendant la création de jeu
- **Dominic Arsenault (Ph.D. Études Cinématographiques: UdeM)** : Le faux rapport narratif entre jeux vidéo et cinéma
- **Véronique Bussière (M.Sc.A. Design et Complexité: UdeM)** : La représentation visuelle de la narration dans le jeu
- **Maxime Archetto (Concepteur narratif de jeux: Eidos Mtl)** : Design narratif appliqué et narration systémique

Mardi 22 février 2011 _ Les récompenses dans les jeux

- **Louis-Martin Guay (Professeur adjoint: UdeM)**
- **Dominic Arsenault (Ph.D. Études Cinématographiques: UdeM)**

Mardi 15 mars 2011 _ Le son dans le jeu

- **Guillaume Roux-Girard (Ph.D. Études Cinématographiques: UdeM)** : Esthétique du son dans les jeux vidéo
- **Mathieu Vachon (Directeur du design de son: Gameloff)**
- **Yan Doiron (Concepteur sonore: Gameloff)**

Lundi 28 mars 2011* _ Design hollistique et Design Rationnel

- **Marie-Andrée Forest (Conceptrice de jeux: Gameloff)** : Design hollistique de jeux
- **Danny Godin (M.Sc.A. Design et Complexité: UdeM)** : Rational game design et systèmes intelligents
- **Alexandre Béland-Bernard (Concepteur de jeux: Ubisoft Mtl)** : Adaptabilité et la lisibilité de l'AI

Mardi 19 avril 2011* _ Les jeux vidéo dans le 'vrai' monde.

- **Geneviève Lord (Directrice: Collège Champlain du Vermont)** : Impacts positifs des jeux vidéo
- **Jérémy Pelletier Gagnon (M.A. Études Est-Asiatiques, UMcGill)** : Les jeux vidéos japonais en Amérique du Nord : circulation et transfiguration
- **Laureline Chiapello (M.Sc.A. Design et Complexité: UdeM)** : Les jeux casual

Mardi 10 mai 2011* _ Design de personnages

- **Osama Dorias (Concepteur de jeux: Gameloff)**
- **Vincent Mauger (Ph.D. Design et cyberculture: ULaval)**

Lundi 30 mai 2011 _ L'interface humain-jeux vidéo

- **Stéphanie Bouchard (Conceptrice de jeux: TAG)** : Réalité augmentée et UI alternatifs
- **Danny Godin (M.Sc.A. Design et Complexité: UdeM)** : Design de UI 101

Mardi 14 juin 2011 _ Les plateformes

- **Jonathan Lessard (Ph.D. Études cinématographiques: UdeM, Développeur: Absurdus)**: le PC
- **Carl Therrien (Ph.D. Sémiologie: UQAM. Postdoc: Stanford Libraries)**: la Turbogرافx-16
- **Dominic Arsenault (Ph.D. Études Cinématographiques: UdeM)** : La NES

* Seulement deux semaines depuis la dernière rencontre