



Swiss Game Academy 2015

« Programme 2015 »

Fribourg, 1 septembre 2015

Programme

Swiss Game Academy 2015

L'événement a eu lieu pendant **5 journées entières**, plus deux nuits sur demande de certains participants. Le programme complet est montré dans le tableau suivant :

17.08.2015	0830-0845 Information pratiques (Qui Cung) 0845-0910 Création des groupes (Charly Pache et Qui Cung) 0910-1040 Introduction au Game Design (Maurizio Rigamonti) 1100-1200 Introduction à l'Unreal Engine 4 (Frédéric Dubouchet)
18.08.2015	1300-1800 Atelier Unity 5 (Yann Piller, Romane Donnet et Stéphane Donnet) 0830-1000 Introduction au Game Art (John Williman) 1000-1100 Animation 2D Création (Benjamin Vurlod) 1100-1200 Création des jeux 1315-1800 Création des jeux
19.08.2015	0830-1000 Sound Design (Antoine Tuloup) 1030-1100 Présentation de la Swiss Game Developer Association (Philomena Schwab) 1100-1200 Création des jeux 1315-1800 Création des jeux 1315-1800 Démonstration des robots Thymio (Stéphane Magnenat)
20.08.2015	0830-1000 Game Design (Alexandre Renevey) 1000-1100 GameDesign pour Mobiles (Loïc Duboux) 1100-1200 Ultimate Survival Kit (Jérémy Cuany, alias Osef Wuthrer) 1315-1800 Création des jeux
21.08.2015	0800-0930 Création des jeux 0930-1000 Livraison des jeux 1000-1200 Préparation des démonstrateurs et présentations aux jurys 1300-1445 Démonstrations de jeux au public 1500-1600 Cérémonie de clôture et remise des prix