



Swiss Game Academy 2016

« Programme 2016 »

Fribourg, 13 septembre 2016

Programme

Swiss Game Academy 2016

L'événement a proposé deux programmes : le *short track* a été conçu spécialement pour les plus jeunes qui ont suivi l'académie pendant **3 journées entières**, tandis que le *long track* a occupé les participants les plus âgés pendant **5 journées entières**. Le programme complet est montré dans le tableau suivant :

22.08	0830-0900	Tous	Qui Cung	Accueil et Information pratiques
	0900-1050	Long track Short track	Maurizio Rigamonti Qui Cung	Introduction au Game Design Visual Scripting et Game Design
	1100-1200	Tous	Osef Wuthrer	Premiers pas dans la création ludique, s'épargner les erreurs du débutant
	1300-1800	Long track Short track	Yann Piller	Développement avec Unity Création
23.08	0830-1200	Tous	GDQuest	Game Art with Krita
	1300-1800	Tous	Création	
24.08	0830-1030	Tous	Julien Matthey	Sound design
	1030-1200	Long Track Short Track	John Williman	Animation 3D Création
	1300-1800	Tous		Création
25.08	0830-1000	Long Track	Elias Farhan	Pratiques du Game Design
	1030-1130	Long Track	David Javet	Communication
	1130-1300	Long Track	Sandrine Pilloud et Mathieu Bonvin	Se former aux métiers du jeu vidéo
	1300-1800	Long Track		Création
26.08	0830-1400	Long Track		Création
	1400-1600	Tous		Démonstration publique des jeux
	1600-17h30	Tous		Cérémonie de clôture et remise des prix