

Communiqué de Presse – Future Game On !

Imaginove – Pôle de compétitivité de la filière Images en mouvement en Rhône-Alpes, annonce en partenariat avec le pôle de compétitivité Cap Digital **le premier évènement européen sur la recherche et développement dans le domaine du jeu vidéo : Future Game On !**

Les 9 et 10 Septembre prochains au parc des Expositions de Paris – Porte de Versailles

Future Game On

Evènement annuel à vocation scientifique et internationale destiné à servir et rassembler la communauté européenne du jeu vidéo autour de la problématique de l'innovation. L'industrie du jeu vidéo est liée à 100% à l'industrie de l'innovation, il s'agit en effet à chaque fois d'inventer les solutions techniques qui vont permettre aux idées de prendre forme. L'innovation technologique mais aussi désormais l'innovation d'usage sont primordiales pour la compétitivité des entreprises du secteur. **Compréhension, anticipation et maîtrise de ces innovations représentent tout l'enjeu de cet évènement** qui fera par ailleurs l'objet d'une publication Internationale en partenariat avec ACM SIGGRAPH, véritable vitrine du savoir-faire européen en matière de contenus interactifs.

A propos d'Imaginove

Imaginove pôle de compétitivité dans les métiers de l'image en mouvement, accompagne depuis sa création les entreprises du secteur sur ces problèmes de compétitivité et s'attache dans sa politique Cross-media à développer les synergies entre filière. Le champ des possible, que se soit au niveau technologique mais aussi sur les nouveaux usages reste une priorité pour Imaginove qui soutient depuis 4 ans les acteurs du territoire sur 3 axes de compétitivité essentiels : Commercialisation, Compétences et Innovation.

Retrouvez des intervenants « keynotes » tels que

- **Jason Della Rocca** « The innovation Dilemma : Surviving on the Bleeding Edge »
- **Scott Easley** " New Devices, New Gameplay"
- **Jos Stam** " How to make Computational Fluid Dynamics fun for the masses"

De nombreuses présentations de projets rythmeront aussi les deux jours, entre autres

Stéphane Natkin (CEDRIC/CNAM, France) : a quantitative approach of the definition and measurement of difficulty in single player's game

Cyril Soler, INRIA Grenoble. A deferred shading algorithm for real-time indirect illumination.

Yann Richard, Eden Games. Garden project, ressource workflow management.

Pradeepa Thomas Benjamin (LIP6/ Université Paris VI, France): Le suivi de l'apprenant dans le Serious Game

Cédric Guiard (Agence de Doublures Numériques, France) : Création, Gestion et Exploitation de Doublures Numériques...

Pejman Mirza-Babei (Interact Lab, Informatics Department, Sussex University, UK) : Using Biometrics to better understand the player's gameplay experience

Sites web: www.futuregamon.com, www.imaginove.com

Contact RP: Laure Gudgel lgudgel@imaginove.fr

Ils nous soutiennent