



REGROUPEMENT DES
PRODUCTEURS
MULTIMÉDIA

Communiqué
Pour diffusion immédiate

Prochain Rendez-vous d'affaires du numérique : Femmes et Jeux

Le RPM a le plaisir de vous inviter à son prochain Rendez-vous d'affaires du numérique, qui se déroule le 25 février prochain, dans le cadre du Festival Montréal Joue.

Cette demi-journée ludique et instructive se déploie en quatre temps: un lunch Pecha-Kucha, une table ronde, une activité de co-création avec Lance Weiler, un 5@7 de réseautage.

Midi-13h30 - Lunch

Jeux tous azimuts : des femmes aux commandes

Joignez l'utile à l'agréable : Venez sur votre heure de lunch découvrir des femmes créatives et inspirantes qui présenteront leurs projets innovateurs sous la forme dynamique d'un Pecha Kucha¹

L'industrie des jeux à Montréal génère plus de 10 000 emplois et regroupe plus d'une centaine d'entreprises florissantes. Les femmes y ont trouvé leur place, que ce soit dans les grands studios spécialisés en jeux AAA, ou chez les petits indépendants où l'on voit naître une riche variété de jeux en tous genres comme les jeux occasionnels, les jeux ludo-éducatifs, les applications mobiles, les ARG, les jeux sérieux ou sociétaux, etc. Les femmes ont saisi la balle au bond et participent au dynamisme de cette industrie en créant des produits innovants et des entreprises originales et uniques.

Au menu : Florence Roche et Judith Beaugard (TOBO); Kim Berthiaume (Affordance Studio); Marie-Dominique Michaud (Zone 3); Alexia Bhéreur-Lagouanaris (ABLBLALAB); Prune Lieutier (La Boîte à pitons); Vali Fugulin (J'aime les patates); Marie-Ève Boivin (We_ARE).

Animation : Isabelle Marazzani (Campus ADN)

Sur inscription (30,00\$)* Obtenir des billets

<https://rpmfemmesetjeux.eventbrite.fr>

*L'achat d'un billet vous donne accès à l'atelier de co-création de 15h30. Voir description ci-dessous // Place limitée

14h - Table ronde

À la rencontre de grands noms féminins

Allumées, brillantes, visionnaires et déterminées, les créatrices de jeux vidéo occupent une place majeure dans l'industrie florissante du numérique. Mais qui sont-elles? Comment travaillent-elles? Venez partager leur expérience lors d'une table ronde et découvrir des œuvres avec lesquelles vous pourrez jouer sur place.

Vous aurez le privilège d'entendre, entre autres, Alice Bernier (Directrice audio chez WB Games Montréal), Rebecca Cohen-Palacios (co-fondatrice de Pixelles), Suzanne Guèvremont (Directrice générale du Centre Nad), Jing Cheng (artiste de concept chez Ludia) et la productrice senior Nathalie Jasmin.

Animation : Mathieu Dugal, de l'émission La Sphère.

Sur inscription, admission générale

<http://www.eventbrite.ca/e/billets-femmes-et-jeux-au-conseil-des-arts-de-montreal-20996111936>

15h30 - Atelier de co-création animé par le spécialiste du transmédia Lance Weiler

Laissez-vous vivre une expérience hors du commun!

Utilisant le «Learn/Do/Share», une méthodologie qui permet d'expérimenter la collaboration à travers la narration, le jeu et le Design Thinking, le cinéaste et expert en transmédia Lance Weiler animera un atelier de co-création spécialement conçu pour l'occasion.

Lance Weiler est le co-réalisateur de La Dernière émission (*The Last Broadcast*), un faux documentaire souvent cité comme source d'inspiration du Projet Blair (*The Blair Witch Project*) et créateur du projet transmédia Lyka's Adventure. Il enseigne l'art du storytelling à l'université Columbia, à New York, où il a co-fondé et dirige le Digital Storytelling Lab. Il est également partenaire de l'agence numérique montréalaise WE_ARE.

La journée se terminera par un joyeux 5@7.

Quand : le jeudi 25 février 2016, de midi à 19h

Où : Édifice Gaston-Miron (1210 rue Sherbrooke Est)

À PROPOS DES RENDEZ-VOUS D'AFFAIRES DU NUMÉRIQUE

Les Rendez-vous d'affaires du numérique sont rendus possible grâce au soutien financier du Fonds Bell, du Fonds des médias du Canada et de la Ville de Montréal. Les Rendez-vous s'appuient sur la participation de partenaires médias de premier plan tels que Convergence, CIBL, CTVM.info, Grenier aux nouvelles, Lien Multimédia, Qui Fait Quoi et la Gazette numérique. Le Rendez-vous FEMMES ET JEUX est réalisé en collaboration avec l'association des Femmes du cinéma, de la télévision et des médias numériques (FCTMN).

À PROPOS DU RPM

Production web, applications pour mobiles, réalité virtuelle, webséries, jeu vidéo, créations transmédia ou diffusion multiplateformes, les membres du RPM couvrent l'ensemble des possibilités nouvelles offertes par le numérique. Depuis 2000, le Regroupement des producteurs multimédia est la voix des nombreux créateurs qui façonnent cette industrie. Le RPM propose également chaque année le gala des Prix NUMIX, exclusivement dédié à l'excellence des contenus pour les médias numériques du Québec.

À PROPOS DU FESTIVAL MONTRÉAL JOUE

Le festival Montréal joue, présenté par les Bibliothèques de Montréal en collaboration avec le Groupe Banque TD, est une grande célébration de la culture ludique! Avec la collaboration de ses 100 partenaires et exposants, soixante lieux à travers Montréal décident de valoriser, d'initier et de donner accès à l'univers du jeu. Avec des jeux vidéo, des jeux de société et des activités ludiques, le festival Montréal joue est un moment idéal pour se rassembler en famille et entre amis.

En 2016, le festival Montréal joue célèbre sa quatrième édition en offrant des centaines d'activités gratuites partout à travers la Ville de Montréal durant la semaine de relâche et au-delà. Il s'agit désormais du plus grand festival de jeux à Montréal et le plus important festival de jeux organisé par un réseau de bibliothèques au monde. Montréal joue symbolise l'union des forces culturelles – Montréal métropole culturelle – et ludiques à Montréal – Montréal, plaque tournante du jeu. Avec une approche valorisant les aspects culturel, divertissant, éducatif et social du jeu, le festival veut faire progresser la cause du jeu et sa reconnaissance auprès du grand public.

À PROPOS DU CONSEIL DES ARTS DE MONTRÉAL

Partenaire dynamique de la création artistique montréalaise, le Conseil des arts de Montréal repère, accompagne, soutient et reconnaît l'excellence et l'innovation dans la création, la production et la diffusion artistiques professionnelles. Il encourage l'expérimentation, la découverte et l'audace au cœur de la métropole tout en appuyant la relève et la diversité. Depuis 1956, le Conseil des arts de Montréal contribue par ses actions structurantes au développement de « Montréal, métropole culturelle ».

—

¹ Pecha Kucha : du japonais ペチャクチャ : « bavardage », « son de la conversation », est un format de présentation orale associée à la projection de 20 diapositives se succédant toutes les 20 secondes (la présentation dure 6 minutes et 40 secondes au total). Source : https://fr.wikipedia.org/wiki/Pecha_Kucha