



Téléfilm Canada par l'entremise du Fonds des nouveaux médias du Canada (FNMC)

présente

EN ROUTE POUR LA GDC 2008

En partenariat avec :

CI@IC,
Alliance numériQC,
Digital Media Association of Alberta,
Interactive Ontario, SODIMO,
et TechPEI.

Avec le soutien de :

Manitoba Interactive Digital
Media Association, New media BC,
Saskatchewan Interactive Media
Association, et les sections de Calgary,
Winnipeg, Vancouver,
Toronto et Montréal de l' IGDA.

En route pour la GDC est un programme de préparation au marché, offert gratuitement à **20** concepteurs de jeux canadiens, afin de les aider à maximiser leur présence à la *Game Developers' Conference* (GDC) et/ou à la *Game Connection*, qui se tiendront à San Francisco, du 18 au 22 février 2008.

L'objectif de ce programme est de développer les compétences en matière de commercialisation des concepteurs de jeux en début ou en milieu de carrière en les aidant à établir des objectifs clairs et à entretenir des attentes réalistes en prévision de la GDC et de la *Game Connection*, en développant une stratégie de marché bien ciblée et en s'assurant que les entreprises sont prêtes à faire face aux défis du marché.

Le programme sera présenté par les consultants Mike Summers et Josh Druckman et sera constitué des éléments suivants :

Un atelier d'une journée :

Voici le contenu de l'atelier d'une journée qui sera offert dans chacune des régions :

- ❖ Survol des tendances du marché ciblé
- ❖ Entretiens avec des spécialistes régionaux
- ❖ Meilleures pratiques et conseils dans le domaine
- ❖ Rencontres individuelles programmées avec les 2 consultants sous le sceau d'une entente de confidentialité.

Dates :

- Calgary (Alberta) 19 novembre - Toronto (Ontario) 21 novembre
- Charlottetown (IPE) 23 novembre - Montréal (Québec) 26 novembre

Si vous résidez à l'extérieur de ces 4 centres, notez que nous pouvons assumer une partie des coûts de déplacement d'un participant par entreprise de la façon suivante : 50 % des frais d'hébergement (une nuit seulement avec un maximum fixé à 100 \$) et 50 % des frais de voyage (en classe économique seulement). Veuillez vous référer au formulaire d'inscription.

Programme de mentorat individuel en vue de préparer les créateurs aux défis du marché

Les participants auront droit à des séances de mentorat et de formation individuelle d'une durée de 8 semaines. Les séances aborderont les aspects suivants :



- ❖ Plan d'action : définition des objectifs par rapport au marché, établissement des priorités et des résultats spécifiques attendus.
- ❖ Présentation : comment faire en sorte qu'elle soit encore plus percutante...
- ❖ Commercialisation : est-ce que votre matériel promotionnel est bien conçu et disponible ?
- ❖ Identification des clients potentiels, des conférences auxquelles assister et des activités de réseautage à ne pas manquer.

Soutien sur le site

Mike Summers et Josh Druckman seront présents à la GDC pour vous offrir leur soutien. De plus, une activité de réseautage sera organisée pour les concepteurs canadiens, dans le but d'augmenter les occasions d'affaires.

Critères d'admissibilité

Le programme est accessible à tous les créateurs de jeux canadiens qui répondent aux critères suivants :

- Les entreprises doivent appartenir à des intérêts canadiens et être contrôlées par des Canadiens, au sens de la *Loi sur l'investissement (Canada)*.
- Les entreprises doivent détenir la totalité (100 %) des droits d'auteur ou des droits de propriété intellectuelle (DPI) des projets qu'elles présenteront à la GDC ou à la Game Connection.
- Les concepteurs doivent être inscrits à la GDC ou à la Game Connection.
- Les entreprises ne doivent pas être en situation de défaut en regard de leurs obligations envers Téléfilm Canada.

Processus de sélection

Le nombre de participants étant limité, Téléfilm Canada se réserve le droit d'adopter un processus de sélection à travers ses bureaux régionaux qui tiendra compte :

- des avantages potentiels du programme pour le demandeur;
- du dossier du demandeur;
- d'une représentation régionale équilibrée.

De plus, la priorité sera donnée aux clients du Fonds des nouveaux médias du Canada et aux concepteurs qui possèdent déjà un prototype prêt pour l'exportation.

Les concepteurs sont fortement encouragés à présenter une demande au nom de leur responsable des affaires commerciales dans la mesure où ce dernier sera en mesure d'assister à l'atelier de préparation au marché et aussi être disponible pour les sessions de mentorat. Le concepteur demeurera cependant le contact principal et le responsable de toute la correspondance et des échanges avec les consultants.

Date limite d'inscription : 26 octobre 2007

Pour tout renseignement : Anne-Marie Charbonneau
Agente, Festivals et Marchés
Téléphone : 1 800-567-0890 poste 2024
Courriel : charboa@telefilm.gc.ca

Biographies



Michael S. Summers

Directeur, Centre de développement technologique, Lyles Center for Innovation and Entrepreneurship, California State University, Fresno.

M. Summers dirige les programmes de développement technologique, les équipes de commercialisation et l'équipe d'élite de développement de la boîte noire DogWorks™.

L'industrie du jeu vidéo : pendant 3 ans, M. Summers a été à l'emploi de Bizdev Inc, une entreprise de gestion des affaires de l'industrie du jeu vidéo. Les responsabilités de M. Summers comprenaient l'expansion des affaires, la gestion de projets/PI et l'obtention de contrats d'édition pour ses clients. Activision, Electronic Arts, Disney, Take2 Interactive, THQ et Warner Bros ont été les partenaires d'édition de Bizdev. Ses clients des services de studio incluaient les sociétés suivantes : Breakaway Games, Steel Monkeys Studios, Sarbakan, Beenox, Vicious Cycle Studios et Hyperspace Cowgirls. M. Summers est un entrepreneur prospère et il détient plusieurs brevets d'invention pour de l'équipement de sauvetage nautique et de survie en milieu aquatique utilisé à travers le monde. M. Summers et son épouse, Carolyn, ont trois enfants et résident dans la région de Yosemite depuis 1993.



Josh Druckman

Josh est un vétéran de l'industrie avec plus de onze ans d'expérience en production de jeux et en gestion de studio. Pendant 5 ans, il a contribué à la croissance de Gametronics et de la société sœur Internet Gaming Software Solutions pour la faire passer d'entreprise en démarrage à un studio de plus de 60 créateurs de jeux et qui ont produit plus de 150 jeux informels diffusés sur le Web et de jeux pour des terminaux de loterie vidéo. À titre de chef de production des services interactifs de Bell Canada, il a dirigé le lancement à succès de Gamesmania.com, un service de distribution numérique de jeux pour ordinateur personnel. Il a fondé Northlogic, une société d'experts-conseils en systèmes interactifs et a utilisé les revenus gagnés pour lancer Dark Matter Entertainment ainsi que pour financer le prototype d'un jeu appelé « Circles of Power ». En 2003, il a transféré l'équipe de Dark Matter à Brainbox Games, une filiale de Digital Extremes et a complété avec succès Land of the Dead: (Xbox, PC), Marine Heavy Gunner (PC) et Desert Thunder (PC), en plus de travailler sur Pariah (Xbox, PC) et Warpath (Xbox, PC). Lors de son dernier emploi à titre de vice-président du développement chez Digital Extremes, il a supervisé la production de Dark Sector, un jeu de la prochaine génération PS3, Xbox 360 qui doit être lancé au début de 2008. Josh a fondé la section de Toronto de l'IGDA et il est cofondateur de la Game Developers Association of Ontario. Il est membre du comité des jeux de l'organisme Interactive Ontario et il a fait partie du conseil consultatif de l'industrie de Seneca College, Sheridan College, Humber College, Centennial College, Algoma University, FuturePlay.org et des épreuves de jeu Vortex.



Plus d'information au sujet de la GDC et de la *Game Connection*

La *Game Developers Conference (GDC)* est l'événement commercial officiel des créateurs de jeux pour l'ordinateur, les consoles de jeux, les téléphones portables, les jeux électroniques et les jeux en ligne. Il est mis sur pied par des concepteurs à l'intention des concepteurs. La GDC est le plus important rassemblement annuel de concepteurs de jeux vidéo professionnels et met l'accent sur la formation, l'inspiration et le réseautage. L'événement inclut une exposition, des activités de réseautage, des remises de prix tels que le *Independent Games Festival* et le *Game Developers Choice Awards*, ainsi qu'un grand nombre de débats dirigés, de conférences et de tables rondes donnés par des professionnels de l'industrie sur des sujets liés aux jeux : la programmation, le design, les aspects audio, la production, la gestion et l'aspect commercial ainsi que les arts visuels.

La *Game Connection* est un événement de réseautage d'affaires créé pour les professionnels de l'industrie des jeux vidéos. Il se démarque des autres événements de l'industrie en ce qu'il met l'accent sur l'aspect commercial, l'identification des bons partenaires et la signature de contrats. Le centre d'intérêt de l'événement porte sur les rencontres individuelles programmées entre les acheteurs et les vendeurs de jeux et/ou de services grâce à un système de rencontres en ligne. Les rencontres sont confirmées uniquement quand les deux parties donnent leur accord, garantissant ainsi leur efficacité. La durée prévue des rencontres est de 30 minutes et les acheteurs ont l'occasion de naviguer du kiosque d'un concepteur à un autre.

Téléfilm Canada, par l'entremise du Fonds des nouveaux médias du Canada (FNMC), offre un soutien financier aux concepteurs désirant participer à la Game Connection. Les détails et les modalités du programme seront connus sous peu.