



SOMMET INTERNATIONAL DU JEU DE MONTRÉAL 08

Communiqué

Pour diffusion immédiate

5^e Sommet international du jeu de Montréal : plusieurs gros noms s'ajoutent à la programmation 2008

Montréal, 16 septembre 2008 – Le Sommet international du jeu de Montréal (SIJM), organisé par Alliance numérique, dévoile l'essentiel de la programmation de sa cinquième édition, qui aura lieu les **18 et 19 novembre prochains** au Palais des congrès de Montréal. Une nouvelle fois, le Sommet bonifie son contenu pour présenter des conférences, panels et tables rondes de haut niveau, uniques et novateurs, qui retiendront l'attention des professionnels de l'industrie du jeu vidéo.

Plus de **80 conférenciers** provenant d'un peu partout en Amérique du Nord et en Europe, sont attendus cette année. Les participants auront droit à plus de **80 conférences et tables rondes** de qualité dans **six thématiques différentes** (affaires, arts, design, jeu sérieux, production, technique). En plus des quatre conférenciers principaux annoncés précédemment, on retrouve notamment :

Thématique Affaires :

- **Brett Close**, président et chef de la direction, **38 Studios**, États-Unis
- **Steve Schnur**, directeur mondial, Musique et marketing, **EA**, États-Unis
- Un panel composé d'**Adam Boyes (Capcom)**, **Tom Buscaglia (Dev-Biz)**, **Brian Christian (Konami Digital Entertainment)** et **Denis Lacasse (A2M)** au titre évocateur : ***Comment séduire un éditeur?***

Thématique Art :

- **Oleg Alexander**, artiste technique principal, **Image Metrics**, États-Unis
- **Jason Mitchell**, développeur de logiciels, **Valve**, États-Unis
- L'équipe de *Prince of Persia*, **Ubisoft Montréal**, Québec - Canada
- Le duo **Sébastien Caisse**, directeur du développement des affaires, et **Jean-Sébastien Duberger**, directeur artistique 2D/Artiste principal, **Volta**, Québec - Canada

Thématique Design :

- **Rafael Chandler**, rédacteur indépendant, **Media Sunshine**, États-Unis
- **Randy Smith**, directeur créatif, **EA**, États-Unis
- Un panel intitulé "**Games and Meaning Designing for Social Impact**" regroupant **Thomas J. Anderson (A2M)**, **Vander Caballerro (EA Montréal)**, **Chris Crowell (A2M)** et **Geneviève Lord (Montréal Campus, Burlington Champlain College)**

Thématique Production :

- **Clinton Keith**, président, **Clinton Keith Consulting**, États-Unis
- **Reid Schneider**, producteur délégué, **EA Montréal**, Québec - Canada

Thématique Tech :

- **George Dolbier**, directeur technique, Jeux, **IBM**, États-Unis
- **Quinn Dunki**, ingénieure principale, **Pandemic Studios**, États-Unis
- Le duo **Dean Giberson**, ingénieur de logiciels principal, et **Paul Martin**, directeur technique, **Slant Six Games**, Colombie-Britannique - Canada

Vous retrouverez l'ensemble de la programmation sur le site Internet du Sommet international du jeu de Montréal : www.sijm.ca.

Des partenaires importants

Le SIJM peut, à nouveau, compter sur l'appui de ses partenaires du secteur public que sont Développement économique Canada, Patrimoine Canada, le ministère du Développement économique, de l'Innovation et de l'Exportation (MDEIE), et le ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine du Québec ainsi que sur High Road Communications pour ses relations publiques.

À propos du SIJM

Le SIJM a été créé en 2004 afin de répondre aux besoins de l'industrie du jeu vidéo qui représente présentement plus de 6 200 travailleurs au Québec. Il vise à développer le transfert des connaissances et des expertises, à accroître le rayonnement de l'industrie québécoise à l'étranger, et à favoriser les échanges et la communication entre l'ensemble des intervenants du secteur. Spécialisé et de haut niveau, le SIJM touche de nombreux domaines allant de la création artistique et de la technique, au design, en passant par la production, la programmation et le jeu sérieux.

À propos d'Alliance numérique

Alliance numérique, le réseau de l'industrie numérique du Québec, vise à soutenir et à accélérer la croissance et la compétitivité de son industrie. Tournée notamment vers les entreprises privées et les PME, elle compte près de 200 membres provenant des secteurs du jeu, du eLearning, de l'éducation et des services et applications Internet. Elle est la porte d'entrée pour quiconque désire travailler avec les professionnels du milieu des contenus numériques interactifs.

– 30 –

Source :

Wendie Godbout - High Road Communication
514 908-0110, poste 311
wgodbout@highroad.com

Olivier Champion - Directeur des communications
Alliance numérique
514 848-7177, poste 226
ochampion@alliancenumerique.com