



Communiqué de presse 8.9.11

Conférence Jeu Vidéo & Marketing

1^{ère} édition

Vendredi 23 septembre 2011 – 08h30 à 17h00

Pôle Léonard de Vinci, Paris-La Défense

La première édition de la journée de conférences dédiée au jeu vidéo publicitaire est l'occasion pour tous les professionnels et observateurs du secteur de faire le point sur les récents développements et les différentes façons de communiquer avec l'Advergame, dans un objectif promotionnel pour une marque, un produit, un service.

Le jeu vidéo trouve une nouvelle fonction

À l'heure où le Web est devenue une pratique de masse et avec l'émergence de nouveaux supports comme les smartphones et les réseaux sociaux, de nombreuses marques ont pris la mesure du potentiel marketing de cette révolution numérique et utilisent aujourd'hui l'advergame comme nouvelle solution de communication interactive avec le consommateur.

Internet est devenu le media le plus influent, deux fois plus que la TV (source TNS Sofres octobre 2010). En 2009, le marché de l'advergame a généré 300 millions de dollars contre 84 millions en 2004 et les prévisions annoncent 2 milliards d'euros en 2015 (source Idate - Market and data report - juillet 2010). Le jeu vidéo enregistre, pour sa part, un CA record en 2011 avec 51,7 milliards d'euros (source cabinet Gartner- Juillet 2011).

L'Advergame connaît une montée en puissance. Quelle évolution traduit-elle ?

Au centre des conférences et débats organisés par ellefan : l'intérêt de l'advergame, ses supports, sa mécanique publicitaire, son marché, ses success stories, ses tendances et nouveautés seront présentées à un public cible de professionnels de la communication désireux de communiquer sur le terrain de jeu des consommateurs (annonceurs, directeurs marketing, agence de communication et régies publicitaires).

Cette journée est réalisée en partenariat avec : Orange, BulkyApps, e-marketing.fr, le Pôle Universitaire Léonard de Vinci, Péoléo et l'Institut de l'Internet et du Multimédia avec son réseau d'anciens étudiants* (en agence et chez l'annonceur) et ses intervenants professionnels. Elle réunit plus de 30 intervenants issus de différents secteurs et plus de 200 professionnels.

En outre la participation du CNC, de Capital Games et du Syndicat National du Jeu Vidéo, contribuera à mettre l'accent sur l'excellent savoir-faire du secteur jeu vidéo en France en laissant une tribune libre aux studios pour présenter leur offre advergaming.

En amont des conférences, L'Institut de l'Internet et du Multimédia organise une Soirée PORTES OUVERTES, pour plus d'information sur ses formations : mardi 13 septembre 2011 de 18h00 à 20h00. Lieu : Pôle Universitaire Léonard de Vinci 2 avenue Léonard de Vinci 92400 Courbevoie (RER A, La Défense). Tel IIM : 01 41 16 72 41 - e-mail : iim@devinci.fr

www.conferencejeuvideomarketing.com

Résumé du programme

(à retrouver sur : www.conferencejeuvideomarketing.com)

09h00 - Le marché du jeu vidéo et ses tendances / *SNJV - Syndicat National du Jeu Vidéo*
Qui sont les joueurs ? Les nouveaux comportements et modèles ? La publicité comme source de financement. Définitions: adverggame / serious game / pub in-game/ Gamification...

09h15 - Historique du marché de l'adverggame

09h30 - Résultats d'enquête: le jeu vidéo et le marketing / *BulkyApps*

09h45 - Table ronde – Un bon jeu publicitaire et le in game advertising bien ciblé, la recette ? / *Havas Event, Digiworks, KTM Advance, BeMyApp, Ubisoft (ad ingame), Sony Ericsson...*
Quel genre de jeu choisir ? Quels supports pour quelle cible : mobile, web, réseaux sociaux, jeux concours? Les facteurs clé de succès ? Les étapes de création et le coût d'un jeu. Quelques retours d'expérience.

11h00 - Table ronde - Le jeu vidéo est-il un outil marketing à lui seul? / *Supergazol, Kojobo, Mobile Event...*

Message fort, ciblé, ludique et original pour une marque mais dans quel contexte ? Quel couple "produit/marché" ? Quels sont les atouts et comment s'intègre t-il dans une campagne à 360° ?

11h30 – Pitch produits (15 présentations de 3 mn en deux sessions)

12h15 - Le jeu publicitaire : expérience attractive et immersive / *Agence Red*

14h30 - Les mesures de performances, les « users metrics » / *Médiamétrie*

14h45 - Le cadre réglementaires: les limites à fixer / *MMAF - Mobile Marketing Association France*

15h00 - Success Story : Quand les marques se prennent au jeu vidéo / *Marmiton (Bulkyapps)*

15h15 - Success Story / *KFC (Péoléo)*

15h30 – Success Story : L'Alternate Reality Game : exemple de jeu / *Eric Viennot de Lexis Numérique*

16h00 - Table ronde : Et demain ? Les modèles et adverggames du futur / *Péoléo, Orange, Mekensleep, Mimesis Republic...*

Réalité augmentée, réalité alternée, les mondes et créatures virtuels, TV Interactive, Jeu mobile, géolocalisé, le transmedia...

(*) En un mot, les étudiants de l'IIM qui travaillent aussi sur des jeux publicitaires sont : chef de projets, chargé de clientèle ou chef de produit en agence (Bulkyapps, Colicoba, Digiworks, Playsoft , Supergazol), dans des studios de production (Yamago, Tekneo) ou encore chez l'annonceur (Sony Ericsson).

L'Institut de l'Internet et du Multimédia www.iim.fr :

L'IIM forme des Chefs de Projets Multimédia (titre reconnu par l'Etat en Certification Professionnelle). La pédagogie orientée projet est l'un des axes majeurs de son développement et du succès de ses étudiants en entreprise.

Après le Bac : année préparatoire et cycle supérieur Bac+5 dans l'un des cinq axes : Communication Numérique, Animation 3D, Communication Graphique, Expert Web, Jeux vidéo.

Après un Bac + 4 : MBA spécialisé Vidéo Game Management (en part-time).

Pôle Universitaire Léonard de Vinci :

Créé en 1995, le Pôle Universitaire Léonard de Vinci est un établissement d'enseignement supérieur qui accueille + de 7000 étudiants : une école de management (EMLV), une école d'ingénieurs (ESILV), l' Institut de l'Internet et du Multimédia (IIM), un centre de formation des apprentis (CFA Léonard de Vinci), un Institut de Formation Continue (ILV) et des établissements partenaires.

Contact presse IIM :

Sylvie Samuel - Relations publiques & relations extérieures

Tél. : 01 40 71 04 44 / sylvie.samuel@devinci.fr

