

# Compte-rendu du stand EPITA

## Festival du Jeu Vidéo

27 et 28 Septembre 2008 à Paris, Parc des expositions  
Hall 6, Porte de Versailles



## EPITA 2012

**Christopher Chedeau**  
*chedea\_c@epita.fr*

**Alban Perillat-Merceroz**  
*perill\_a@epita.fr*

# Table des matières

<b>1. Introduction</b>	<b>3</b>
1.1 Organiseurs du Stand . . . . .	3
1.2 Déroulement . . . . .	3
1.3 Organiseurs du Festival . . . . .	4
<b>2. Le Festival</b>	<b>5</b>
2.1 Edition 2008 . . . . .	5
2.2 Problèmes d'accès . . . . .	5
2.3 Positionnement . . . . .	6
2.4 Jeux Présentés . . . . .	7
<b>3. Bénéfices</b>	<b>8</b>
3.1 Etudiants . . . . .	8
3.2 Entreprises . . . . .	8
<b>4. Conclusion</b>	<b>9</b>
<b>5. Annexes</b>	<b>10</b>

# 1. Introduction

Ce document a pour but de l'organisation du stand EPITA mis en place au Festival du Jeu Vidéo les 27 et 28 Septembre au Parc des expositions de Paris, Porte de Versailles.

Le stand a été mis en place dans le Pavillon Professionnel, un espace en marge du festival, réservée aux demandeurs d'emploi, de stages et de formations.

## 1.1 Organismes du Stand

Le stand a été organisé par deux membres du groupe de projet *Foo Team* : Christopher CHEDEAU et Alban PERILLAT-MERCEROZ, rejoints par les deux autres membres de ce même groupe pour l'animation du stand en lui-même : Félix ABECASSIS et Vladimir NACHBAUR.

## 1.2 Déroulement

Dans un premier temps nous nous sommes renseignés auprès de Christophe BOULLAY quand à la faisabilité d'un tel projet exploitant les projets de première année d'EPITA. Celui-ci nous a tout de suite soutenu, et nous a conseillé de développer notre projet pour le présenter à Joël COURTOIS.

Nous avons donc rédigé un rapport dossier<sup>1</sup> présentant notre projet en détails.

Joël COURTOIS a accepté le projet et nous a redirigé vers Isabelle DUPREZ pour organiser en détail cet évènement.

---

1. Disponible à l'adresse [http://www.epitech.eu/v4/perso/~perill\\_a/dossier\\_fjv.pdf](http://www.epitech.eu/v4/perso/~perill_a/dossier_fjv.pdf)

### 1.3 Organisateurs du Festival

C'est la société Games-Fed<sup>2</sup> qui organise le festival. Le pavillon professionnel est cependant sous-traité par l'AFJV<sup>3</sup>.

Le pavillon professionnel n'était pas ouvert le vendredi et ne durait donc que deux jours. L'entrée était de plus filtrée : seules les personnes recherchant un emploi, un stage ou une formation étaient autorisés à entrer, ce qui réduisait considérablement notre public.

Nous avons eu pour interlocuteurs Marc GUERRIER, de Games-Fed, puis Jean-Baptiste FRANJEULLE, de l'AFJV. L'organisation fût un peu difficile : nous n'avons pas eu de problèmes majeurs, mais quelques difficultés que nous évoquerons par la suite.

---

2. <http://www.games-fed.fr/>

3. <http://www.afjv.fr/>

## 2. Le Festival

### 2.1 Edition 2008

*En permettant à 48 000 festivaliers d'aller à la rencontre des 130 exposants rassemblés Porte de Versailles, le Festival du Jeu Vidéo franchit une nouvelle étape dans son évolution. Il confirme son statut de deuxième événement européen et pose les bases nécessaires à un rayonnement international.*

### 2.2 Problèmes d'accès

Nous avons eu de nombreux problèmes pour accéder au festival et installer le stand.

Tout d'abord, à cause de problèmes de communication nous n'avons pas eu de place de parking réservée. Heureusement que l'un de nos amis, Gauthier LEMOINE habitant à une station du parc des expositions disposait d'une place libre pour le week-end.

Nous avons eu confirmation de la possibilité d'installer le stand le vendredi dans l'après-midi. Cependant, arrivés sur place il était trop tard : il aurait fallu venir le matin, avant l'ouverture du Festival au public.

Il a fallu jouer des coudes avec les divers organes de sécurité afin de pouvoir rentrer dans le festival pour récupérer les badges. Encore une surprise lorsque nous apprirent que seulement trois badges étaient disponibles, le dernier membre devait rentrer avec des invitations normales. Félix n'a donc pas pu nous aider à installer le stand le Samedi matin, faute de pouvoir rentrer avant l'ouverture au public... Il a finalement obtenu un badge VIP dans la journée du Samedi.

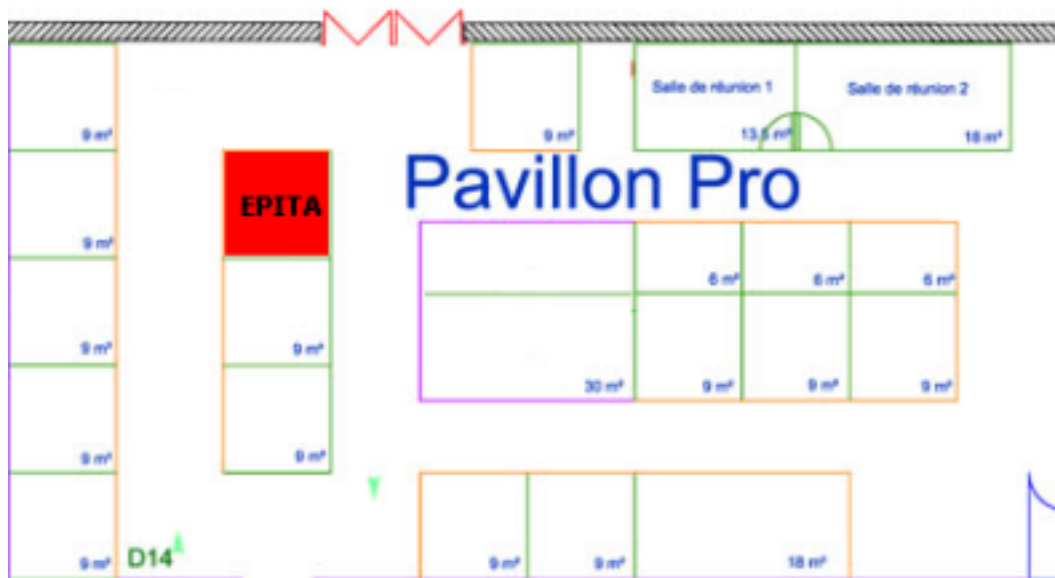
## 2.3 Positionnement

Notre stand était situé dans le *Forum Pro*. Un endroit réservé pour les professionnels du jeu vidéo qui recherchaient des employés et stagiaires ainsi que quelques écoles en quête de futurs étudiants. Nous étions également très mal situé à l'intérieur de ce même espace. La cloison sur la droite nous empêchait l'accès au couloir principal. Et manque de chance, tous les stands autour étaient des professionnels avec très peu de décoration destinés uniquement à des entretiens d'embauche.

Il y avait également deux personnes à l'entrée qui filtraient les personnes selon deux critères. Tout d'abord selon une liste de personnes accréditées (formulaire à remplir sur internet avant le salon) mais également si elle était intéressée par un emploi ou une école.

De fait, le filtrage a rebuté de nombreuses personnes potentiellement intéressées. Cependant, il a été très bénéfique pour la qualité des personnes dans les allées. Toutes étaient soit des élèves à la recherche d'informations sur des écoles, soit des personnes à la recherche d'un emploi ou d'un stage, soit des professionnels qui étaient là pour s'informer.

A notre demande, le filtrage a été assoupli lors de la seconde journée afin de laisser entrer plus d'étudiants. Cela nous a été très bénéfique : nous avons en effet doublé la fréquentation de notre stand.



## 2.4 Jeux Présentés

Nous avons choisi avec l'accord de Christophe BOULLAY cinq jeux parmi les meilleurs projets de Sup 2012, chaque jeu ayant des attraits particuliers. En effet, pour un public étudiant des gens comme *Eredia* ou *JBall* permettaient d'avoir un beau rendu, des parties rapides et amusantes à jouer. Alors que les professionnels étaient beaucoup plus attirés par la complexité du *Project : HGF* et impressionnés que l'on puisse arriver à un tel résultat dans le courant d'une première année d'études.

Dans l'ensemble, les projets d'EPITA n'avaient pas à pâlir devant les autres jeux présentés, bien au contraire.



FIGURE 2.1 – Project : HGF - Foo Team



FIGURE 2.2 – Eredia

## 3. Bénéfices

Malgré tous les problèmes qui ont pu survenir, ce salon fut une très bonne expérience et très enrichissante aussi bien pour nous que pour EPITA. Notre mission principale était de communiquer à propos de notre école et donner aux gens l'envie d'en savoir plus.

### 3.1 Etudiants

Au niveau étudiant, nous avons fait remplir 36 fiches de suivi dont plus de vingt le second jour. Ce qui est un bon résultat étant donné que les gens qui venaient au festival n'étaient pas présents dans l'optique de recherche d'école. Le filtrage nous a permis d'avoir en moyenne 10 minutes de dialogue avec chaque personne, ce qui est en fort contraste avec les salons traditionnels où il y a une optique d'efficacité pour ne pas rater des gens potentiellement intéressés.

### 3.2 Entreprises

Mais le plus important restent les contacts professionnels. C'est un lieu unique pour rencontrer des gens du métier qui sont à la recherche soit de stagiaires soit de s'impliquer dans l'école par le biais de conférences par exemple. Nous avons dialogué avec une trentaine de professionnels au cours de ces deux jours : une partie nous a laissé ses coordonnées tandis que d'autres ont pris la brochure dans l'optique de contacter le service *Relation Entreprises* de l'EPITA.

Au final nous avons distribué environs une centaine de documentations papier aux personnes intéressées.

Que ce soient étudiants ou professionnels, tous ont été impressionnés par la qualité des jeux exposés.



## *4. Conclusion*

Au final, malgré les divers problèmes, tout a été parfaitement invisible pour le public qui a pu découvrir ou redécouvrir EPITA.

Dans l'optique d'une réédition du stand EPITA au Festival du Jeu Vidéo, il serait primordial de négocier un meilleur emplacement : l'idéal serait d'exposer à même titre que les éditeurs et les développeurs de jeux, sans être mis à l'écart dans un espace professionnel.

# Annexes

