

Conférence 23 février

10h-13h - L'impact des data sur les festivals



Festival, culture, cible, financement, organisation, déroulement, retombées... Comment les données numériques peuvent optimiser, simplifier, dynamiser ?

Les festivals sont en vogue, se multiplient, c'est une pratique vivante. Musiques actuelles ou classiques, BD, théâtre, cinéma ou encore numérique, tout le monde peut trouver festival à son goût. Cette vivacité du spectacle vivant s'accompagne de réflexions sur les conditions d'organisation des festivals : les questions de logistique, de sécurité ou de qualité s'avèrent complexes. C'est là qu'interviennent les données.

Si le rôle des données dans nos sociétés fait la Une de la presse depuis plusieurs années, leur fonction dans les festivals est récente. Présentes dans toutes les facettes de nos vies, elles interviennent massivement dans les festivals. Pour mieux préparer l'événement, pour mieux gérer les flux, pour permettre à chacun de vivre son propre festival, les données sont un gisement d'opportunités et de renouvellement des pratiques festivalières.

Données bancaires, données de profils, données d'hébergements, données de transports..., tout peut être enregistré et permettre une meilleure gestion, diffusion, valorisation d'un festival revisité par le big data !

Intervenants :

- Romain LANGE co-fondateur d'Openagenda
- Julien DEMENGEL, responsable de communication pour Rock en Seine
- Cécile MARTIN chargée du business development pour Playpass

14h-17h - L'e-sport une nouvelle pratique



Aujourd'hui plus de 850 000 joueurs amateurs et professionnels dans le pays et plus de 4 millions de téléspectateurs en France !

Mais de quoi parle-t-on ? Du e-sport !

Une pratique qui suscite l'intérêt de grands acteurs de la société. Cet engouement amène des entreprises à repenser leurs stratégies en intégrant l'e-sport dans leur fonctionnement. Ce développement a aussi attiré l'attention du gouvernement qui a décidé d'encadrer la pratique en promulguant un article de loi (Loi République Numérique promulguée en octobre).

Mais qu'est ce que l'e-sport ?

L'e-sport désigne la pratique en compétition individuelle ou en équipe de jeux vidéo en ligne. Ce phénomène amène à se poser des questions : Pourquoi cet intérêt soudain ? Est-ce une question d'image de marque ? Un enjeu financier ? Un positionnement au sein de la première des industries culturelles ?

Intervenants :

- Matthieu DALLON fondateur, directeur général d'OXENT et responsable de l'Electronic Sport World Cup (ESWC),
- Laurent DE CAMAS, directeur marketing et business développeur BeIN Sports
- Florent HOUZOT, directeur de la rédaction de BeIN Sports
- Alix DULAC journaliste e-sport et jeux vidéo chez NextRadio
- Olivier MAUCO consultant et concepteur de médias ludiques