



Gwendolyn Garan

Future Doctorante & Facilitatrice
Leader associative engagée dans les ICC
Avocate de la Neurodiversité

EXPERIENCES

2026 - 2029 - France

Doctorante CIFRE - Sciences de l'Information et de la Communication

Sujet de thèse pressenti : « *Exister mondialement, se développer localement : Intermédiation et gouvernance des associations et des réseaux d'entreprises dans le financement des productions de jeux vidéo situées en France* »

- Université de Lorraine - CREM - Direction PU Stéphane Gorla,
- Université de Montpellier - MRM - Co-direction MCU Antoine Chollet,
- Entreprise d'accueil pour la CIFRE : GETSUGA - Dr. Aurélien Mahieu - Dirigeant.

2024 - Aujourd'hui (3 ans) - France

Facilitatrice du PEPR ICCARE-Lab pour le Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS)

Développement de journées d'accélération, relecture d'AMI & projets doctoraux, afin d'accompagner les industries culturelles et créatives dans leur transformation numérique et leur adaptation aux défis économiques et sociaux

2021- 2025 - (5 ans) - Montpellier

Présidente (avant Vice-Président 2021-2022) & Coordinatrice Stratégique - Push Start

L'association professionnelle régionale d'Occitanie de l'industrie du jeu vidéo

Coordinatrice & corédactrice de l'AMI CMA "HJVDiag Ambition Jeu Vidéo" dans le cadre du PIA4 France 2030, pour le Groupe Caisse des Dépôts

- *Dossier en cours* : Etat des lieux de l'industrie du jeu vidéo en Occitanie à l'occasion des 10 ans de Push Start (TBD)
- Elaboration et rédaction de l'étude concernant l'Appel à Manifestation d'Intérêt (AMI) de France 2030 et du groupe Caisse des Dépôts, portant sur les Compétences et Métiers d'Avenir (CMA) : HJV Diag Ambition Jeu Vidéo
- Sauvegarde du dispositif de Fonds d'Aide au Prototypage de jeux vidéo par la Région Occitanie ainsi que pour le Fonds d'Aide à la Création ICC
- Relectures tous les 2 mois de dizaine de dossiers FAJV au sein du consortium d'associations régionales
- "Jury Matchmaker" pour l'événement Paris Game Biz, organisation de la Délégation Occitanie de la Gamescom 2024 & 2025, et des sélections de jeux aux événements comme Games Made in France et Jeux Made in France
- Membre du COPIL pour la création de l'outil JYROS homologué par le CNC (calculateur d'empreinte carbone des studios nécessaire à l'obtention des aides CNC écoconditionnées)
- Programmation des formations de l'incubateur du Montpellier Game Lab en partenariat avec Frédéric Lopez depuis 2021 & organisation de Workshop "Knowledge Management en Entreprise"
- Animation de la filière (launch party de studios, cycles de conférences Push Yourself, repas d'affaires, séances de dédicaces, fête de la musique spécial sound design et métiers du son, ...)
- Acculturation d'institutionnels : Journées de rencontre & échanges autour de la filière jeu vidéo et ses dispositifs de soutien (CNC, SNJV, Ad'Occ, Métropoles de Montpellier & Toulouse, La Région Occitanie, le BIC de Montpellier, accueil de délégation étrangères, ...)
- Budgets, plans d'actions, adhésions, coordination stratégiques, rédactions légales pour l'association, ...

2020 - Aujourd'hui (6 ans) - Montpellier-Paris-Lyon

Professeure intervenante - Brassart Montpellier

à destination des étudiants en Bachelor GAME DESIGN (1ère, 2ème & 3ème années)

- Economie du Jeu Vidéo / ICC || Dossiers d'aide à la production (type CNC, FAJV) || Budget de production || Etude de rentabilité
- Communication & Pitches || Marketing & Positionnement || Etude sur la consommation et usages
- Management et Gestion de Projet || Management de Production || Knowledge Management
- Sémiologie & Game Design (orienté SHS, Player Fantasy, GDD, cohérence world building / mécaniques de gameplay, ...)
- UX Design || Méthodologie d'User Research et d'Audit || Atelier de Design Thinking || Accessibilité || Normes & RSE

Intervenante professionnelle en Ecoles Supérieures

- Knowledge Management & pratiques de management neuroinclusif : IAE Poitiers, IUT de Montpellier, Paris Sorbonne, CNAM ENJMIN
- Accessibilité des jeux vidéo & ergonomie du travail : IAE Poitiers, Université Paul Valéry, Enjmin, Paris Sorbonne
- Management Neuroinclusif & enjeux sociétaux de l'industrie du jeu vidéo : IIM, Isart Digital, Brassart Montpellier
- Industrie du jeu vidéo & employabilité : CNAM ENJMIN, Brassart Montpellier

Formatrice Qualiopi "Management Neuroinclusif" - Bertie Formation

Formation à destination des professionnels, aux enjeux d'inclusion et d'accessibilité pour les studios de production de jeu vidéo Français

2021 -2024 (3 ans) - France

Knowledge Manager - DON'T NOD Entertainment

Gerda | Harmony | Jusant | Banishers | Lost Records | Aphelion & autres projets sous NDA

En étroite collaboration avec le C-Level, et les pôles RH, Communications, Executifs, Head of, Leads et Producers, et auprès de +360 employés, répartis en +30 équipes, entre la France et le Canada.

Conférence GameCamp Juin 2023: Le rôle du KM dans la production de jeu vidéo

- **Stratégie** : création du département KM ; KM workflow & politique de changement alignée avec la roadmap de la stratégie générale d'entreprise ; initiation d'ERGs & formations continues internes à l'entreprise
- **Processus** : Knowledge capture : organisation de l'architecture du savoir (collecte, restitution, distribution) ; Veille Technologique ; conduite d'audits internes ; formation interne autour de l'on/off-boarding ; Business process improvement (goulots d'étranglements, silos, ...)
- **Management** : management d'équipes de producers et d'une product owner ; monitoring projet & facilitatrice (aide à la prise de décision, rédaction, ...)
- **Suivi de Production** : intervention aux étapes clés d'une production (préconception, production, post mortem) ; suivi sur la prise en main des outils & management des risques techniques

