



Heather Kelley, 2008. Image tirée du jeu *Lapis*.

[English follows]

Ludologie Numérique: conférencière invitée Heather Kelley

Le samedi 14 février 2009 de 13h à 16h

Conceptrice pour la compagnie Moboid, Heather Kelley a pris part au développement de différents types de jeu vidéo : ceux s'adressant aux communautés Web composées de jeunes filles ainsi que ceux conçus pour consoles de jeu AAA de nouvelle génération, jouets intelligents et dispositifs mobiles. Elle a récemment été assistante professeur invitée Kraus et adjointe de faculté au centre Entertainment Technology de l'Université Carnegie Mellon. Elle était co-directrice du groupe de femmes IGDA (International Game Developers Association) de 2001 à 2008.

Kelley prône une conception de jeu expérimentale et non-traditionnelle de qualité, sachant déjouer la prévisibilité et rejoindre de nouveaux publics. L'histoire du personnage, la fluctuation des émotions du joueur, la création d'interface et d'affichage HUD (affichage à tête haute), le jeu destiné aux femmes et jeunes filles et celui pour dispositifs mobiles et contrôleurs non-standard l'intéressent particulièrement.

Elle a travaillé sur de nombreux jeux remarquables dont :

- *Splinter Cell: Chaos Theory*
- *Thief: Deadly Shadows*
- *Redbeard's Pirate Quest*
- *A.I. Puzzler*

En ce jour de la St-Valentin, celui qui attirera notre attention est *Lapis* : jeu primé dans la catégorie Conception lors du Montreal International Games Summit 2005...

Kelley explique ainsi ce qui l'a motivé à concevoir *Lapis* : «J'ai voulu créer un jeu qui améliorerait le sexe dans le monde réel et s'adresserait particulièrement à une population sous-représentée».

Le samedi 14 février, dans le cadre de sa série *Ludologie Numérique*, Studio XX est fier d'accueillir Heather Kelley, qui présentera alors son processus de création de jeu vidéo.

20\$ pour les membres

45\$ pour les non-membres

RSVP : 514 845 0289

courriel

Digital Ludology: Guest Speaker Heather Kelley

Saturday, February 14th 2009 from 1:00 to 4:00 PM

Moboid game designer Heather Kelley has been involved in everything from AAA next-gen console games, interactive smart toys and handheld games to web communities for girls. Most recently, she was the Kraus Visiting Assistant Professor of Art and Adjunct Faculty at the Entertainment Technology Centre at Carnegie Mellon University. Heather co-chaired the International Game Developers Association's (IGDA) Women's Group from 2001 to 2008.

Heather has a deep interest in experimental and non-traditional game design that breaks the mould of predictability to reach new audiences without sacrificing quality. She is interested in character narrative and player emotion design, interface and HUD design, game design for new audiences, design for women and girls, experimental design, design for handhelds and non-standard controllers.

She has worked on a number of outstanding games over the past eight years:

- *Splinter Cell: Chaos Theory*
- *Thief: Deadly Shadows*
- *Redbeard's Pirate Quest*
- *A.I. Puzzler*

The game that interest and intrigues us most this month is *Lapis*: winner of the Design Challenge at 2005 Game Summit...

"I wanted to design a game that would improve actual sex in the world, and for an underserved population" says Heather to explain her motivations in creating this game.

Studio XX is proud to welcome Lapis game designer Heather Kelley as Guest Speaker to talk about her gaming methodologies as part of our Digital Ludology Workshop Series on Saturday, February 14th for Valentine's Day!

\$ 20 for members

\$ 45 for non-members

RSVP by phone at 514-845-0289

email

StudioXX



4001 rue Berri, espace 201 . Montréal . Québec . H2L 4H2 . tél: 514-845-7934
ateliers : (514) 845-0289 / <http://www.studioxx.org>

Le Studio XX est un centre d'artistes féministe bilingue engagé dans l'exploration, la création et la critique en art technologique. Fondé à Montréal en 1996, il vise à mettre de l'avant la multiplicité des territoires, voix et actions créatives des femmes dans le cyberspace. / Founded in 1996, Studio XX is Montreal's foremost bilingual feminist digital resource centre. Through a variety of creative activities and initiatives, the Studio works with women to demystify digital technologies, critically examining their social aspects, facilitating women's access to technology and creating and exhibiting women's digital art.

Le Studio XX remercie ses membres et ses partenaires pour leur soutien : Le Conseil des arts du Canada, Le Conseil des arts et des lettres du Québec, Patrimoine canadien, le Conseil des arts de Montréal, la Ville de Montréal, Emploi Québec et le Conseil québécois des ressources humaines en culture. / Studio XX thanks its members and Partners for their generous support: The Canada Council for the Arts, The Conseil des arts et des lettres du Québec, Canadian Heritage, the Conseil des arts de Montréal, The City of Montréal, Emploi Québec and The Conseil québécois des ressources humaines en culture.



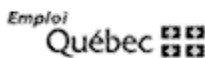
Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts



Patrimoine
canadien

Canadian
Heritage



CONSEIL DES ARTS
DE MONTRÉAL



Montréal