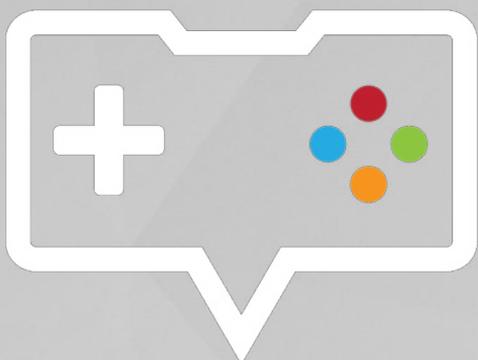




LIVRET D'ACTIVITÉS



**G I V**  
Association



GIV est une association dont l'objet est le développement des initiatives et des compétences des jeunes au travers de l'évènementiel vidéoludique.

Forte d'une expérience de dix ans, l'association GIV propose aux structures, publiques comme privées, un accompagnement et une expertise dans ce domaine.

Tout au long de ces années, les bénévoles ont su adapter leur offre en proposant aussi bien des solutions d'animation clé en main, qu'un accompagnement au projet, dans une démarche de co-construction.

Ce document vous présente un éventail des savoir-faire de l'association. À destination de différents publics (enfants, ados, adultes) et utilisant divers médias, l'association a à cœur de proposer des projets innovants dans une ambiance conviviale.

## SOMMAIRE

### **ANIMATION 04**

Jeux vidéo et création **06**

Réalité virtuelle **08**

Simulation automobile **10**

Rétrogaming **12**

Jeux musicaux **14**

### **LIVE 16**

Diffusion en direct **18**

Captation et VOD **20**

Gestion technique et scénique **22**

Gestion réseau **24**

### **E-SPORT 26**

LAN-Party **28**

Compétition E-SPORT **30**

### **REFERENCES 32**

Ils nous font confiance **33**

Ils sont nos partenaires **34**



# Animation

Exposition esport - Réalité virtuelle - Simulation automobile  
Retro-gaming - Jeux musicaux



# Exposition sur l'esport

Dans le cadre du festival NUMOK (festival numérique du réseau des médiathèques de Paris), l'association GIV a réalisé une exposition sur les différentes thématiques qui structurent l'esport.

## Voici les thèmes abordés :

- Qu'est-ce que l'esport et quelle est la différence avec le jeu-vidéo ?
- Quelle est son histoire ?
- Quelle est la journée type d'un joueur professionnel ?
- Quel est l'écosystème de l'esport ?
- Quels sont les enjeux du secteur ?





## Réalité virtuelle

Expérience à la fois unique et incontournable à l'heure actuelle, nous proposons de rendre la réalité virtuelle accessible aux jeunes comme aux personnes âgées.

La réalité virtuelle permet de vivre une expérience sensorielle complète. C'est un outil de voyage, d'évasion à 360 degrés, où le public est plongé au cœur d'un cadeau visuel proposé par le créateur.

Elle s'avère également être un outil pertinent pour l'apprentissage de la coopération.



## Simulation automobile

Atelier intergénérationnel, la simulation automobile attire les habitués de la route comme les novices.

Nous proposons des compétitions conviviales, des ateliers d'initiation et de sensibilisation, comme des redécouvertes de circuits de course historiques, par exemple l'autodrome de Linas-Monthléry.





Vectrex  
1982



Nintendo 64  
1996



Wii U  
2012



Playstation 4  
2014

# Retrogaming



Retraçant la longue histoire du jeu vidéo, notre collection de consoles rétro rencontre régulièrement un public intergénérationnel.

Les consoles sont toutes jouables et accompagnées d'une affiche de médiation.



## Jeux musicaux

Jeux collectifs par excellence, les jeux musicaux sont synonymes d'une ambiance festive et joyeuse.

Nous organisons des compétitions et des ateliers. Notre expertise technique nous permet de proposer une scénographie complète sons et lumières.

Les jeux musicaux permettent une pratique douce du sport ainsi que le développement de la motricité.





**Live**  
Diffusion en direct - Captation  
Gestion technique et scénique - Gestion réseau



## Diffusion en direct

La diffusion en direct des événements sur internet via les plateformes de streaming (Twitch, Youtube ou Facebook) est devenue un incontournable.

Nous vous proposons de gérer le montage vidéo, les caméras ainsi que l'inscrutation sur fond vert des commentateurs.

Il est ainsi possible d'offrir un contenu de qualité à votre audience !

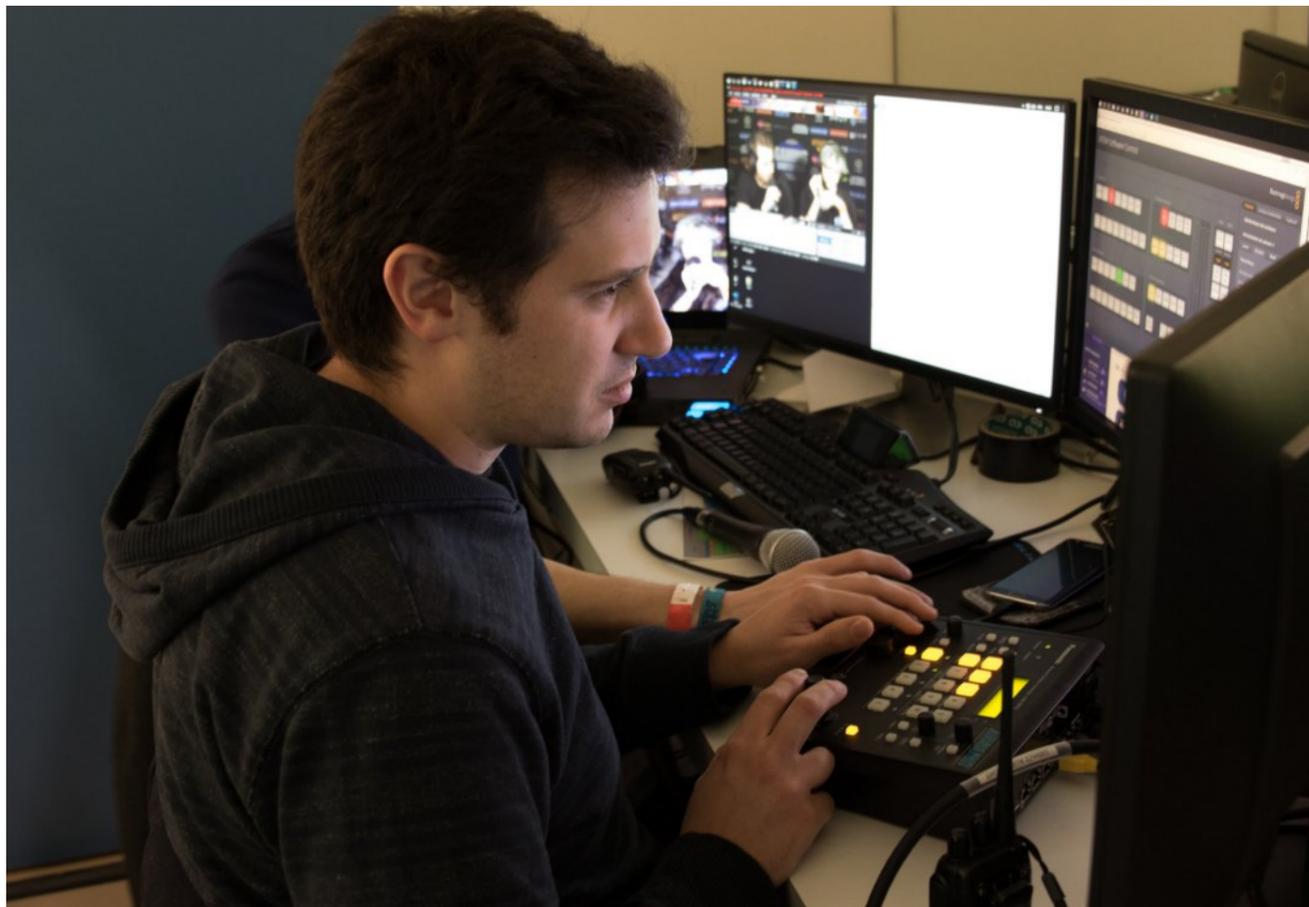




## Captation et VOD

En complément de la diffusion en direct, il est possible d'enregistrer et mettre à disposition, en replay, les moments forts.

Ainsi, cette diffusion permet d'atteindre un public plus large et d'archiver les différents ateliers et conférences.





## Gestion technique et scénique

L'association propose de gérer et de mettre à disposition ses compétences et l'ensemble du matériel vidéo et son pour vos événements avec scène.

À titre d'exemple, lors de la conférence : "Les techniques de communication non verbale", nous avons rempli ces missions :

- gestion de l'écran géant et des panneaux LED;
- gestion du support de présentation PowerPoint;
- gestion de plusieurs micros dont ceux du public;
- diffusion du son dans la salle;
- enregistrement pour le replay.

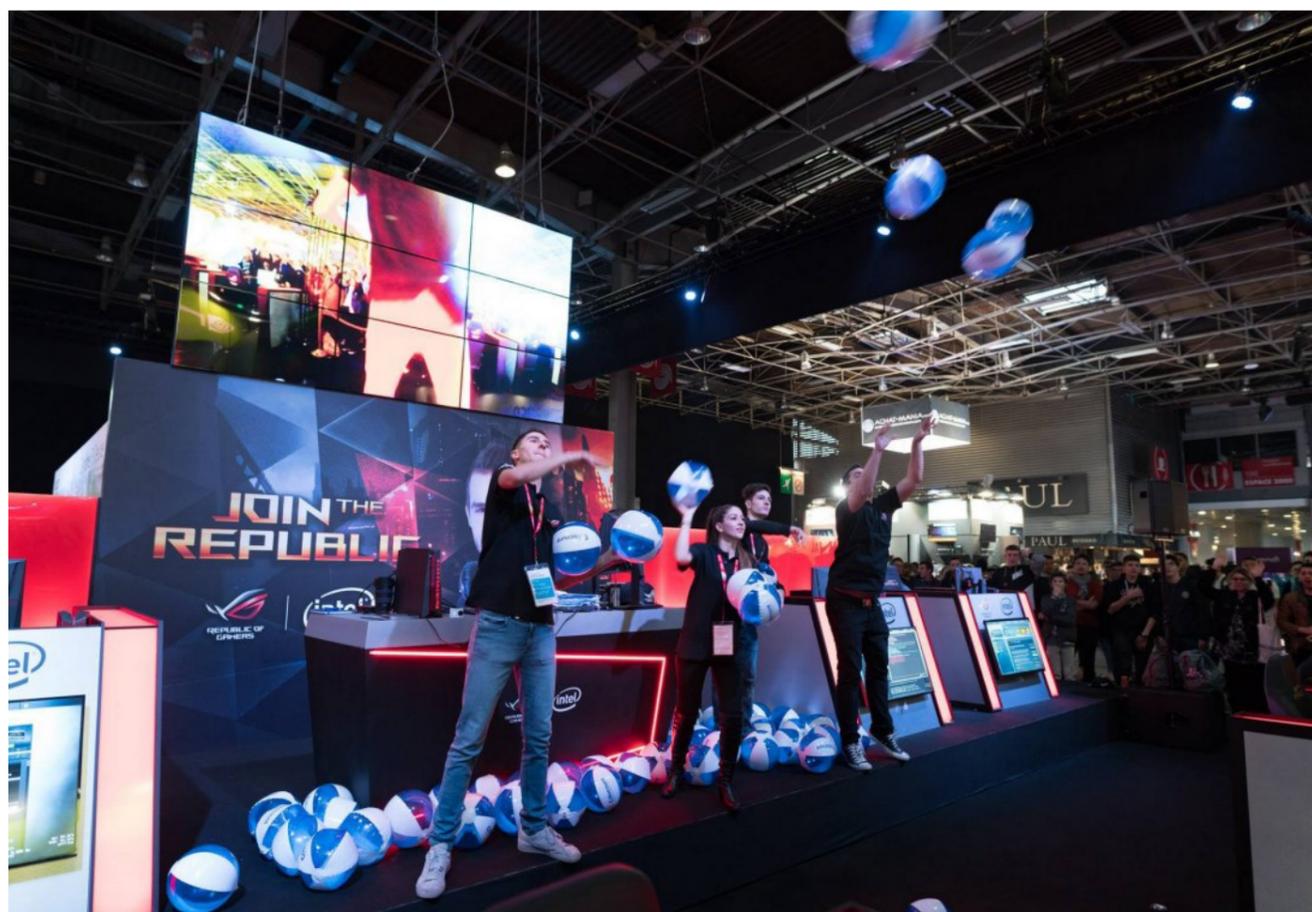




## Gestion réseau

L'association propose de prendre en charge le déploiement et l'exploitation de réseaux informatiques pour des événements de toutes tailles.

- évaluation de la connexion internet mise à disposition;
- réalisation de plans de connexion propres à la salle électrique et internet;
- configuration des serveurs et routeurs;
- fourniture du matériel réseau (serveurs, routeurs, switches; bornes WI-FI et câbles réseaux);
- supervision du réseau pendant l'évènement (gestion des problèmes techniques, surveillance des équipements et intervention de rétablissement).





**eSport**  
**LAN-Party - Compétitions esport**



## LAN-Party

Cœur de projet historique de l'association, les LAN-Party sont des événements où les joueurs se retrouvent pour jouer tous ensemble le temps d'un weekend.

Ces temps permettent d'animer les communautés, de créer de la rencontre et du lien social.

Le public cible de ces événements se situe entre 16 et 35 ans.





## Compétition E-SPORT

Souvent organisées en collaboration avec d'autres structures du domaine, les compétitions d'e-sport sont organisées pour plus d'une centaine de joueurs.

L'association s'inscrit dans les circuits de compétitions amateurs et semi-professionnels.

Gestion logistique, prise en compte du cadre légal, administration de tournois, animation de la scène, régie son et lumière, font partie de nos savoir-faire.

Comme dans toutes rencontres sportives, les joueurs développent leur sens du collectif ainsi que leurs capacités de stratégie et de créativité.





**Nos références**



Ils nous ont fait confiance

Ils sont nos partenaires



**Alexandre RODRIGUEZ**

Président

**Téléphone:** +33 6 87 45 17 90

**E-mail:** alexandre.rodriquez@giv-lan.fr

**Site web :** <https://giv-lan.fr>

**Mail :** [contact@giv-lan.fr](mailto:contact@giv-lan.fr)

**Facebook :** Assogiv

**Twitter :** @Assogiv

