

AUDITORIUM		DONJON		SALLE WORKSHOPS	
9:30 9:50	Mot d'accueil GAME IN & SNJV				
10:00 11:00	Créer un GaaS et l'ouvrir aux moddeurs Alyzée Arfel ASOBO STUDIO	10:00 10:40	The Last Spell : dans les brumes de l'early access Benjamin Coquelle ISHTAR GAMES	10:00 10:40	Fabrication d'une bande-annonce : bonnes pratiques et retours d'expérience Valentin Dornel & Sarah Guadagno MENHIR FX
11:10 12:10	"10 ans après", un trailer peut-il être toujours attractif ? Fabrice Bermudez & Benjamin Corbel NACON	10:50 11:30	L'animation de combat dans Sifu Kévin Roger & Maxime Blondeel SLOCLAP	10:50 11:30	Choose Your Own Misadventure: le Futur du Game Design assisté par l'Intelligence Artificielle Younès Rabii
		11:40 12:20	Faire un framework UI, tu sais c'est pas si facile ! Benjamin Calvot AMPLITUDE STUDIOS	11:40 12:30	Eco-responsabilité, quoi faire, par où commencer ? Exemple et modèle de la certification B Corp. Alexandre Houdent GLOBZ
12:10 13:30	DÉJEUNER RÉSEAU FORMATIONS				
13:30 14:10	Aventures au royaume des crashes impossibles à reproduire Jeremy Laumon GUERRILLA GAMES	13:30 14:30	Wartales: workflow et synergie des équipes artistiques Pierre-Etienne Travers & Florian Elie SHIRO GAMES	13:30 14:30	Protéger sa propriété intellectuelle dans le Jeu Vidéo – Les réflexes à avoir Gabriel Esteves AKEYA
14:20 15:00	« Wild Life » In Humankind, d'une idée créative à une réalisation dans Unity Timothée Raulin AMPLITUDE STUDIOS	14:40 15:20	Tout ça pour ça... Les montagnes russes émotionnelles du développement de Young Souls Jérôme Fait 1P2P STUDIO	14:40 15:20	Améliorer la qualité du jeu grâce à une meilleure relation dev-QA Amélie Perret HOMO LUDENS
15:10 16:10	Comment le mouvement manipule le regard et l'émotion ? Benjamin Diebling QUANTIC DREAM	15:30 16:10	Hybrid casual games : vers une (r)évolution de la monétisation des joueurs ? Jérôme Vuillemot 8SEC	15:30 16:10	Building a Modern Multiplayer Game Infrastructure Oskar Abulimit & Tudor Paul Toma TENCENT CLOUD
16:20 17:00	Équilibre entre fantaisie et gameplay, le combat de Sifu Jordan Layani & Théo Caselli SLOCLAP	16:20 17:20	Le jeu vidéo dans l'appel à projet France 2030 Vincent Florant, André Santelli & Arnaud Rolland CNC	16:20 17:00	Mettre le "Smart" dans "Smartphone" : chasse aux performances sur mobile Jérémy Nikaes DUAL CAT
17:10 18:10	Dune : Spice Wars - de l'usage mesuré de l'épice Nicolas Cannasse & Franck Delfortrie SHIRO GAMES			17:10 17:50	Cultures appropriées: pour des game designs à la mesure du monde Estéban Giner UBISOFT
18:10	BREAK				
19:30 01:00	SOIRÉE OFFICIELLE HOSTED BY				

AUDITORIUM		DONJON		SALLE WORKSHOPS	
10:00 11:00	DEATHLOOP's User Research User Experience Death Loop Dana E. Nightingale ARKANE STUDIOS	10:00 10:40	Bien architecturer votre projet pour minimiser la dette technique et accélérer le cycle de production Yakin Najahi OH BIBI	10:00 11:00	Retour d'Expériences sur les Premières réalisations de l'IP Box : des chiffres qui parlent d'eux-mêmes ! Valentin Lescroart & Pascale Farey Da Rin FIDAL
	11:10 12:10	Art of Lizardcube Ben Fiquet & Julian You LIZARDCUBE	10:50 11:30		Une expérience de jeu adaptative sur Just Dance à l'aide du Machine Learning : du design des algorithmes jusqu'aux tests utilisateurs Rémi Labory - UBISOFT ★
11:40 12:20		11:40 12:20	Comment j'ai couru un marathon au sprint: partage de 10 ans d'expérience d'entrepreneur Francis Ingrand PLUG IN DIGITAL ★		
12:10 13:30	DÉJEUNER				
13:30 14:30	Climate Game Toolkit for Content Creators Arnaud Fayolle UBISOFT POSITIVE PLAY ★	13:30 14:30	L'aventure Solasta : de la table à l'écran Xavier Penin TACTICAL ADVENTURES	13:30 15:30	Atelier confiance en soi Fanny Renard & Alexandra Luzin WOMEN IN GAMES
14:40 15:20	Dead Cells : les coulisses d'un rogue-lite incroyable Arthur Décamp EVIL EMPIRE	14:40 15:40	Sortir un jeu en 202X (et bien le vivre) Sébastien Benard DEEPNIGHT GAMES		★
15:30 16:30	La musique de Pharaoh: A New Era : marcher sur des œufs avec des bottes de plomb Louis Godart Freelance	15:50 16:50	L'usage des Game Analytics pour le jeu vidéo indépendant Thibault Coupart ETHERACTIVE STUDIOS		