



PROGRAMME JOUR 1

ÉCOLE BRASSART

1 bis Rue de Tenremonde

AUDITORIUM

DONJON

DRAGON

HYRULE

LORULE

MOT D'ACCUEIL

9:30

10:00
11:00

Renforcer l'expérience de jeu en (ré)conciliant mécaniques et narration

Sarah Beaulieu
UBISOFT

10:00
11:00

Transformer la vision d'un jeu en une promesse engageante pour les joueurs

Dessil Basmadjian
FOCUS ENTERTAINMENT ★

10:00
10:40

De l'écriture à Unity

Farhanaz "Joy" Elahee
PURPLE MEADOWS

10:10
11:10

Le recrutement avec un grand H - Comment accompagner des humaines pleines de ressources

Célia Vesco
CASUS LUDI

10:10
11:10

Implementing an RPG ruleset with Unreal's Gameplay Ability System

Mathieu Girard
TACTICAL ADVENTURES

11:10
12:10

The pursuit of meaningful narrative in "Frostpunk: The Last Autumn"

Alexandre Boiret
11 BIT STUDIOS

11:10
12:10

Outcast 2 : les défis techniques de la création sonore d'un open world

Anthony Deneuer
DEMUTE

10:50
11:30

Dolby Atmos 101

Alistair Hirst
DOLBY ★

11:20
12:00

Le marketing, une histoire de budget ?

Mylène Lourdel
RACCOON BUSINESS

11:20
12:20

Pourquoi (toujours) réinventer la roue ? Rôles du Knowledge Management dans une production

Gwendolyn Garan
DON'T NOD

11:40
12:20

République Open Source : comment Godot nous libère des géants par la mise en commun

Nathan Lovato
GDQUEST

PAUSE DÉJEUNER

13:30
14:10

Live Ops – Stratégie 360°

Christophe Zerathe
NACON ★

13:30
14:30

Play Green : la stratégie d'Ubisoft pour contribuer à la neutralité carbone

Nicolas Hunsinger
UBISOFT

13:30
14:30

Présentation de la nouvelle aide aux moyens techniques du CNC

Thomas Groperrin
CNC

13:30
14:10

Une méthode de programmation déclarative pour simplifier votre logique UI

Julien Berthou
HOMO LUDENS

13:30
14:10

Les partenariats créatifs, une alternative aux vidéos de Gameplay pour vos campagnes de marketing d'influence

Fanny Moreaux
ICO PARTNERS

14:20
15:20

Bringing Blasphemous to Life - Animations Fundamentals

Raúl Vivar Cano & Marti Pinós Melo
THE GAME KITCHEN

14:40
15:20

Battle Brothers: POST MORTEM

Paul Taaks
OVERHYPE STUDIOS

14:40
15:20

De Unity à Unreal Engine : enjeux techniques pour un studio indépendant

Karim Kadar
TACTICAL ADVENTURES ★

14:20
15:00

Faire du Merge-2 le nouveau Match-3

Aude Mazereau
GAMELOFT

14:20
15:00

Stratégie « zéro erreur » : gestion des erreurs pendant le développement sur Mario + Rabbids Sparks of Hope

Sylvain Claize
UBISOFT

15:30
16:30

Growing an Internet Cult - Cult of the Lamb's Social Strategy

Jared J. Tan
DEVOLVER DIGITAL

15:40
16:20

Faire de grandes choses en petite équipe : l'environnement-art 3D à Passtech Games

Romane Govin
PASSTECH GAMES

15:30
16:30

Générer Arrakis - Terrain procédural dans DUNE: Spice Wars

Tom Rethaller
SHIRO GAMES

15:10
15:50

Du gameplay narratif dans un jeu systémique ?!

Nitya Abdoul Carime
AMPLITUDE STUDIOS

15:10
15:50

L'automatisation au service de la croissance d'un jeu mobile

S. Deloos & O. Chancé
OH BIBI

16:40
17:40

Créer des graphismes AAA avec une équipe de 20 Artists

Grégoire Binetruy
ASOBO STUDIO

16:30
17:30

Décisions stratégiques pour shipper vite et bien : l'expérience Planet Crafter

Amélie Bernardi & Brice Cavallini
MIJU GAMES

16:40
17:20

Adapter un jeu au mobile, contraintes et bonnes pratiques

F. Boeuf & L. Saada
PLAYDIGIOUS

16:00
17:00

Calculer l'impact environnemental d'un studio de jeu vidéo : retour d'expérience sur la création de Jyros, le calculateur dédié à l'industrie du jeu vidéo français

Geoffrey Marmonier
GAME ONLY

16:00
17:00

Identifier et réagir face aux micro-agressions

Laura Driancourt & Thalia Mambu
PROJET ADELPHITÉ

SOIRÉE OFFICIELLE NACON



BIZ/MARKETING



GAME DESIGN



IMAGE/SON



PROD/RH



TECNOLOGIE



CONFÉRENCES PARTENAIRES



PROGRAMME JOUR 2

ÉCOLE BRASSART

1 bis Rue de Tenremonde

AUDITORIUM

10:00
11:00

From Dreams to Reality:
The development of Deste:
The Memories Between

Michael Anderson
US TWO

11:10
12:10

The Beat vs Shooting
Milla Isaksson & Adam
Wrangle

THE OUTSIDERS - FUNCOM

DONJON

10:00
10:40

Tout le code dans un seul fichier ? Peut-on faire mieux ? Les bénéfices d'une architecture physique

Igor Ćesi & Robin Le Bihan
UBISOFT

10:50
11:30

Being Seen as an Indie: Lessons from The Wagadu Chronicles

Allan Cudicio
TWIN DRUMS

11:40
12:20

Éteindre le feu mais garder la passion: méthodes de production pour studios durables

Laura Fournier
NERIAL / DEVOLVER DIGITAL

DRAGON

10:00
11:00

France 2030 : une nouvelle ambition pour le jeu vidéo

CNC FRANCE

11:10
12:10

Du WebAssembly dans Microsoft Flight Simulator – mais pourquoi ?

E. Pellissier & M. Lacombe
ASOBO STUDIO

LORULE

10:00
10:40

Passer un jeu physique en numérique

Sandrine Dubois
LIGHTBULB CREW

10:50
11:30

Rattraper la trend : les bases de Tiktok pour les game dev dépassés

Margaux Courtois
FREELANCE

11:40
12:20

Livin' la vida localisée correctement : bien localiser votre jeu sans (trop) souffrir

Camille Dombrowski
AMPLITUDE STUDIOS

PAUSE DÉJEUNER

13:30
14:30

Retour d'expérience :
Inside The Wall

Mathieu Audrain
BLUE TWELVE

14:40
15:40

Code tricks and practical
hacks

Jérémy Laumon
GUERRILLA GAMES

15:50
16:30

Les contraintes de l'Immersive
Sim pour le Sound Design

Grégory Desmurs
ARKANE STUDIOS

16:40
17:20

Hundred Days - Winemaking Simulator:
post mortem on its self publishing strategy
and what the game brought to the studio

Elisa Farinetti
BROKEN ARMS

13:30
14:30

Établir une direction artistique
et transmettre des intentions
créatives par delà l'expérience
joueur

C. Tahmassebi & M. Macq
SPIDERS

14:40
15:40

Panel Narrative Design

Sarah Beaulieu, Alexandre
Boiret & Caroline Marchal
UBISOFT / 11 BIT STUDIOS /
INTERIOR NIGHT

15:50
16:50

Panel Publishing/Sourcing

Andreea Chifu, Marina
Barthelemy & Mea Nilimaa
ID@XBOX, PIXCAPITAL
& NON ANNONCÉ

13:30
14:30

Le Fonds d'aide au jeu
vidéo : un soutien dès la
conception

Alexandra Cola
CNC

14:40
15:20

L'IA Générative dans le jeu vidéo
avec AWS Game Tech

O. Chappe et S. Alter
AWS GAME TECH ★

15:50
16:30

Retour d'expérience sur
l'Accessibilité : les clés d'un
Souls-like pour tous

Yoann Thiébaud-George
SPIDERS

13:30
16:00

Reprenez confiance en vos
capacités

Alexandra Luzin
ATELIER WOMEN IN
GAMES FRANCE



BIZ/MARKETING



GAME DESIGN



IMAGE/SON



PROD/RH



TECHNOLOGIE



CONFÉRENCES PARTENAIRES



CONFÉRENCE SPONSORISÉE
PLAINE IMAGES