



# PROGRAMME JOUR 1

ÉCOLE BRASSART

1 bis Rue de Tenremonde

AUDITORIUM

DONJON

DRAGON

LORULE

HYRULE

## MOT D'ACCUEIL

9:30

10:00  
10:40

L'épopée Mobius Digital: Vue par un producer accidentel  
**Loan Verneau**  
MOBIUS DIGITAL

10:50  
11:30

Photos, Plants and Cats: Behind the Art of Viewfinder  
**Sophie Knowles**  
SAD OWL STUDIOS

11:40  
12:40

Wartales : les 12 Commandements  
**Quentin Lapeyre**  
SHIRO GAMES

10:00  
11:00

The Playable Series: Writing Seasonal Narratives for Live Games  
**Valentina Tamer**  
UBISOFT PARIS

11:10  
12:10

A Ticket to Redemption: How CD PROJEKT RED Utilized Technical Support Data and Insights to Improve 'Cyberpunk 2077'  
**Karolina Nieweglowska**  
CD PROJEKT RED

10:20  
11:00

Quels sont les impacts environnementaux du jeu vidéo ?  
**Alexis Perez & Vivien Gueant**  
ADEME & l'ARCEP

11:10  
12:10

Level Up Your Career: Comment se démarquer dans le recrutement et élargir son réseau dans le jeu vidéo  
**Jennifer Merlino**  
OLD SKULL GAMES

10:10  
10:50

TactiCon : de zéro à héros, retour sur la création d'un événement Steam  
**Louise Le Guen & Simon Bachelier**  
FIRESQUID

11:00  
11:40

Les enseignements après avoir monté un publisher indé  
**David Elahee**  
HEADBANG CLUB

11:50  
12:30

Les rouages de la répartition dans En Garde!  
**Simon Gigant**  
FREELANCE

11:20  
12:20

Player Perception : Is telling the truth always the right choice?  
**Emile Zhang**  
TACTICAL ADVENTURES

## PAUSE DÉJEUNER

13:30  
14:30

Dave The Diver Postmortem Making A Game with Community  
**Jaeho Hwang**  
MINTROCKET

14:40  
15:40

Le rendu de Chants of Sennaar : faire un jeu 3D sans textures  
**Julien Moya & Thomas Panuel**  
RUNDISC

15:50  
16:30

Weaving the Open World Mystery of Outer Wilds  
**Alex Beachum**  
MOBIUS DIGITAL

16:40  
17:40

Donner vie aux environnements de Prince of Persia : The Lost Crown  
**Jean-Baptiste Rollin & Loïc Anquetil**  
UBISOFT MONTPELLIER

13:30  
14:30

La tech derrière les hordes de rats de A Plague Tale : Requiem  
**Méluéline Wagner & César Creutz**  
ASOBO STUDIO

14:40  
15:20

Créer The Triple-i Initiative en 6 mois : post-mortem d'une idée à la c\*n  
**Benjamin Laulan & Bérenger Dupré**  
EVIL EMPIRE

15:30  
16:30

Anatomy of a Frame in 'Cyberpunk 2077: Phantom Liberty'  
**Charles Tremblay**  
CD PROJEKT RED

16:40  
17:40

Cultural Specific Design of Thirsty Suitors  
**Chandana Ekanayake**  
OUTERLOOP GAMES

13:30  
14:10

Jeux vidéo et intelligence artificielle : quels impacts juridiques en matière de propriété intellectuelle ?  
**Laetitia Nicolazzi**  
LINKLATERS

14:20  
15:20

Objectifs et bonnes pratiques du Fonds de soutien au jeu vidéo  
**Laurent Mahuteau & Alexandra Cola**  
CNC

16:30  
17:10

Démystifier le sensitivity reading pour des jeux plus inclusifs  
**Jennifer Lufau**  
FREELANCE

13:30  
14:30

Les 9 étapes pour une stratégie DEI réussie  
**Laura Driancourt**  
PROJET ADELPHITÉ

14:40  
15:40

Game economy design et expérience joueur  
**Natacha Leonard**  
GAMELOFT PARIS

15:50  
16:50

Les cinématiques de A Plague Tale Innocence & Requiem : secrets de fabrication  
**Pascal le Guinio**  
ASOBO STUDIO

17:00  
17:40

Design Challenges in Dune: Spice Wars  
**Sylvain Legay**  
SHIRO GAMES

13:30  
14:30

Concevoir des jeux vidéo pour changer le monde  
**Marianne Tostivint**  
MOON VALLEY

14:40  
15:20

Produire rapidement des jeux qui ont de l'allure  
**Alain Puget**  
ALKEMI

15:30  
16:50

Quand commencer à communiquer sur son jeu, et comment faire... concrètement ?  
**Caroline Imbert & Victoria Cribier**  
THE CROWDFUNDING AGENCY

17:00  
17:40

Composer et enregistrer l'OST d'un jeu indépendant  
**Thomas Brunet**  
FREELANCE

SOIRÉE OFFICIELLE nacoN



BIZ/MARKETING



GAME DESIGN



IMAGE/SON



PROD/RH



TECNOLOGIE



CONFÉRENCES PARTENAIRES



CONFÉRENCES JYROS



# PROGRAMME JOUR 2

ÉCOLE BRASSART

1 bis Rue de Tenremonde

## AUDITORIUM

10:00  
10:40

Optimisez vos pages sur les stores, décuplez vos ventes  
Grégoire Charlier & Andres Ramirez  
**NACON**

10:50  
11:30

Building a Universe in a Bottle: The Tools of Outer Wilds  
Logan Ver Hoef  
**MOBIUS DIGITAL**

11:40  
12:20

The Art of Terra Nil  
Jonathan Hau-Yoon  
**FREE LIVES**

## DONJON

10:00  
11:00

Produire Prince of Persia : The Lost Crown « C'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures confitures »  
Hermine Fontaine  
**UBISOFT MONTPELLIER**

11:10  
12:10

L'Early Access de Ravenswatch : Un bras de fer contre le Review Score de Steam  
Margaux Saly  
**PASSTECH GAMES**

## DRAGON

10:00  
11:00

Video games and sustainability : what's happening across the world?  
Manuel Mendes, Sam Barratt, Pierre Forest et Geoffrey Marmonier  
**VIDEO GAMES EUROPE, UN ENVIRONNEMENT PROGRAMME, METABOLLI & CONSORTIUM NATIONAL DU JEU VIDÉO POUR L'ENVIRONNEMENT**

11:10  
12:10

Eco conditionnalité des soutiens  
Leslie Thomas  
**CNC**

## LORULE

10:00  
10:40

Designer les personnages de Goodbye Volcano High  
Lucie Viatge  
**FREELANCE**

10:50  
11:30

Comment écrire de l'histoire dans un jeu historique ?  
Bridget Behrmann  
**AMPLITUDE STUDIOS**

11:40  
12:20

Mise en place d'un congé menstruel pour un studio indé, retour d'expérience après deux ans  
David Rabineau  
**HOMO LUDENS**

## HYRULE

10:00  
11:00

De la 2D à la 3D par des indés  
Ralph Nicolas & Tiavina Ramanantoanina  
**MILLION VICTORIES**

11:10  
11:50

Riders Republic : inspiré par la nature  
Thomas Metral  
**UBISOFT ANNECY**

## PAUSE DÉJEUNER

13:30  
14:30

The Secret Sauce Behind Character Creation in Baldur's Gate 3  
Alena Dubrovina  
**LARIAN STUDIOS**

14:40  
15:40

Brace for Impact: The road to live for Helldivers 2  
Ian McEachern  
**ARROWHEAD**

15:50  
16:50

Importance of Worldbuilding  
Robert Kurvitz  
**RED INFO**

13:30  
14:30

Procedural Content Generation: The First Steps to Advanced Development  
Chris Murphuy  
**EPIC GAMES**

14:40  
15:40

Publisher Panel: You Can't Control the Wind, But You Can Adjust Your Sail  
Meg Clarke, Caoimhe Roddy, Trisha Lee & Laura Fournier  
**TEAM 17, CHUCKLEFISH, PRESS A TO INTERACT & DEVOLVER DIGITAL**

15:50  
16:50

Programmeur Audio : Game Audio Programming : Qu'est-ce et pourquoi en avez-vous besoin?  
Pablo Schwilden Diaz  
**DEMUTE**

13:30  
16:30

Oser passer à l'action  
Alexandra Luzin  
**ATELIER WOMEN IN GAMES FRANCE**

13:30  
14:10

Des jeux à fort impact et à faible empreinte  
Mathias Gimeno  
**GAMAN GAMES**

14:20  
15:20

Les IAs sont-elles vraiment intelligentes ?  
Zelda Richet  
**DON'T NOD**

13:30  
15:00

Comment négocier un contrat d'édition - point de vue juridique  
Gabriel Esteves  
**AKEYA**



BIZ/MARKETING



GAME DESIGN



IMAGE/SON



PROD/RH



TECHNOLOGIE



CONFÉRENCES PARTENAIRES



CONFÉRENCES JYROS