

PROGRAMMATION  
PROGRAMMATION  
PROGRAMMATION  
PROGRAMMATION  
PROGRAMMATION

ERGONOMIE  
ERGONOMIE  
ERGONOMIE

MANAGEMENT  
MANAGEMENT  
MANAGEMENT

CONCEPTION VISUELLE  
CONCEPTION VISUELLE

PROGRAMME

EGGO

2025

GAME DESIGN  
GAME DESIGN

CONCEPTION SONORE  
CONCEPTION SONORE  
CONCEPTION SONORE  
CONCEPTION SONORE  
CONCEPTION SONORE  
CONCEPTION SONORE

MANAGEMENT ERGONOMIE  
ERGONOMIE MANAGEMENT

MERCREDI  
26/02

CONCEPTION VISUELLE  
CONCEPTION SONORE  
CONCEPTION VISUELLE  
CONCEPTION SONORE  
CONCEPTION VISUELLE  
CONCEPTION SONORE

COMMUNICATION  
MANAGEMENT  
COMMUNICATION  
MANAGEMENT

ERGONOMIE  
GAME DESIGN  
ERGONOMIE  
GAME DESIGN  
ERGONOMIE  
GAME DESIGN

9H

Discours d'**Axel BUENDIA** (directeur de l'ENJMIN)

9H15  
10H15

**Shanice MASSOULLIÉ-LAÏDA**

**CONFÉRENCE**

La Traversée du Désert : L'Environnement Art de Caravan SandWitch

10H30  
11H30

**Zelda RICHEL**

**CONFÉRENCE**

Les 8 règles de programmation de Zelda (ou comment éviter les bugs)

13H  
14H

**Rémy DEVAUX**

**CONFÉRENCE**

Gotta go fast: why and how are we making games in short amounts of time at PUNKCAKE Délicieux

EN

14H15  
15H15

**Guerric CHABROUILLAUD**

**CONFÉRENCE**

Automotive Audio : an Introduction

EN

15H30  
16H30

**Damien LE GUEN**

**CONFÉRENCE**

L'art de la maintenance de code

16H45  
17H45

**Jules FOUCHY**

**CONFÉRENCE**

Faire de l'Art avec des maths

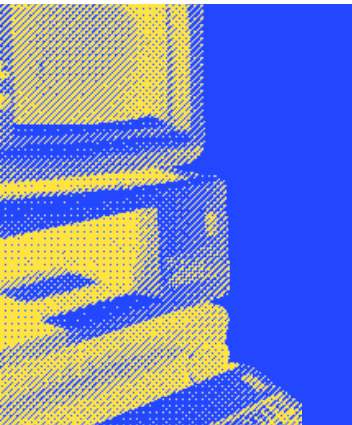
18H  
19H

**Damien LE GUEN,**  
**Zelda RICHEL, Jérémy GUÉRY**

**TABLE RONDE**

Être plusieurs programmeurs sur un même projet

JEUDI  
27/02



9H30  
10H30

**Dorian SIGNARGOUT**

**CONFÉRENCE**

L'histoire de Minami Lane, ou pourquoi tout le monde devrait faire des petits jeux

10H45  
11H45

**CONFÉRENCE & WORKSHOP**

**Mélanie KALADGEW** *conférence*

Parcours + Q&A

**Jules FOUCHY** *workshop*

Démoscène

13H15  
14H

**PRÉSENTATION**

**Masters (2e année)**

Présentation des projets de fin d'année

14H15  
15H15

**CONFÉRENCE & WORKSHOP**

**Vincent DUPONT** *conférence*

Inclure la QA tout au long de la production

**EN**

**Ward D'HEER** *workshop*

Paper Level Design

15H30  
16H30

**CONFÉRENCE**

**Jérémy GUÉRY**

Les outils pour garder un projet Unity extensible

16H45  
17H45

**CONFÉRENCE**

**Ward D'HEER**

Level Design for Baldur's Gate 3

**EN**

18H  
19H

**TABLE RONDE**

**Mélanie KALADGEW,  
Gwendolyn GARAN**

Le transfert de compétences en dehors du jeu vidéo

VENREDI  
28/02



9H30  
10H30

**Dorian SIGNARGOUT,**  
**Remy DEVAUX, Valentin SERRI**  
Création de petits jeux

**TABLE RONDE**

10H45  
11H45

**Jeanne PRIGENT** *conférence*  
Creature design : Comment je crée des monstres  
pour les jeux indés

**EN**

**Ward D'HEER** *workshop*  
Paper Level Design

**CONFÉRENCE & WORKSHOP**

13H30  
14H30

**Gwendolyn GARAN**  
Approche Neuroinclusive des jeux vidéo

**CONFÉRENCE**

14H15  
15H15

**Valentin SERRI**  
Le thème comme élément fondateur du world  
building (et du reste)

**CONFÉRENCE**

16H  
17H

**Charlotte GAILLEDREAU**  
Sorcière, Paris, Boulangerie : La Magie de  
300k sur Kickstarter !

**CONFÉRENCE**

17H15  
18H15

**Gwen TERRIEN**  
Rendre la ville vivante

**CONFÉRENCE**

18H30  
19H30

**Celia HODENT**  
Design éthique et jeux vidéo

**CONFÉRENCE**