

SOMMET INNOVATION JEU VIDÉO

SÉRIE #1

UNE CO-INITIATIVE PAR



PRÉSENTÉ PAR



PROGRAMMATION

PARTENAIRES INNOVATION



INNOPROFITS
SOLUTIONS



Keywords
STUDIOS

Québec 

COLLABORATEURS



Loto
Québec

SYNTHÈSE



Xsolla

ÉCOLE
NAD
UQAC



UNIVERSITÉ
Concordia
UNIVERSITY

30-01
SEPTEMBRE OCTOBRE

MONTREAL

BONUS 

SOMMET INNOVATION JEU VIDÉO

SÉRIE #1

PRÉ-SOMMET

MASTERCLASS

18H30-21H

Pratiques éthiques de l'IA Salle N7-208

Une session pratique pour intégrer l'IA de façon responsable en production. Fondements éthiques, cas réels et exercices appliqués pour repartir avec des outils concrets et des méthodes directement utilisables. *Prérequis: base en Python*

Dr. Stefania Pecore

Experte en IA et NLP, Stefania soutient entreprises et gouvernements dans l'intégration éthique de l'IA, tout en défendant diversité et inclusion à travers Women Techmakers, Women in AI et Women in Games.



30
SEPTEMBRE

ÉCOLE NAD-UQAC
1501 RUE DE BLEURY, 7E ÉTAGE

MONTREAL

BONUS 

SOMMET INNOVATION JEU VIDÉO

SÉRIE #1

PRÉ-SOMMET

MASTERCLASS

18H30-21H

Optimisation GPU Salle N7-207

Une session technique sur l'architecture GPU moderne, l'optimisation de shaders et l'analyse de performance avec outils de profilage pour renforcer l'efficacité des rendus et accélérer vos pipelines graphiques. *Prérequis: bases en shaders et rendu.*

Olivier Therrien, CDRIN

Programmeur R&D au CDRIN, Olivier est expert du rendu 3D et conférencier (SIGGRAPH, CG Spotlight). Il explore path tracing et illumination globale. Créateur de SSRT3 (Unity), il a travaillé pour l'industrie du jeu vidéo.



30
SEPTEMBRE

ÉCOLE NAD-UQAC
1501 RUE DE BLEURY, 7E ÉTAGE

MONTREAL

BONUS

SÉRIE #1

SOMMET INNOVATION JEU VIDÉO

AU PROGRAMME

Accueil et café ^{9h}

Mot d'ouverture 9h30

Conférence Innover pour réduire la friction ^{10h}

Game design ^{11h}

Tendances scientifiques ^{12h}

Pause diner et réseautage ^{13h}

Player Safety ^{14h}

Future of pipelines ^{15h}

Former pour innover^{16h}

Mot de clôture, cocktail et réseautage 17h

ATELIERS

Gestion en codéveloppement ^{14h}

Marque: Carte perceptuelle
(méthode MDS) ^{15h}

Marketing: From Audience to AI ^{16h}

01
OCTOBRE

AX.C
800 RUE DU SQUARE-
VICTORIA 3E ÉTAGE

MONTREAL

SOMMET INNOVATION JEU VIDÉO

SÉRIE #1

OUVERTURE

9H30

Allocutions et coup d'envoi du
Sommet

CONFÉRENCE

10H

Innover pour réduire la friction

Grande conférence réunissant Ubisoft (La Forge), Behaviour Interactif et Gearbox. Les conférencier·ères partageront leurs visions pour réduire la friction, contenir les coûts et libérer la créativité par l'innovation.



Yves Jacquier, directeur
exécutif (Ubisoft La Forge)

Chez Ubisoft depuis 2004, Yves Jacquier dirige d'abord les Services Online, puis les Studios de Services de Production dès 2008, développant capture de performance, biométrie et télémétrie. Il déploie la stratégie R&D académique, en fondant Ubisoft-La Forge en 2016. Il détient un doctorat en physique des hautes énergies.



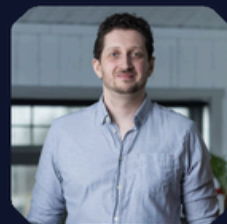
Stéphanie Marchand, Vice-
présidente senior,
production (Behaviour
Interactif)

Stéphanie Marchand a lancé sa carrière dans l'industrie du jeu vidéo il y a plus de 22 ans en tant que programmeuse et occupe aujourd'hui le poste de vice-présidente sénior de la production chez Behaviour. Elle a participé à plus de 45 cycles de développement de jeux avec des partenaires tels que Microsoft, 2K, EA, Ubisoft et Tencent.



Frédéric Robichaud,
Directeur studio de la
technologie (Gearbox
Software)

Titulaire d'un baccalauréat en génie et d'un MBA, Frédéric Robichaud est directeur de la technologie chez Gearbox depuis 2021, où il pilote les architectures logicielles, dirige les équipes techniques et impulse l'innovation. Il a contribué à bâtir le studio de Montréal. Il a travaillé chez Reflector, Eidos Montreal, Behaviour et Ubisoft, alliant expertise technique et leadership stratégique.



Modérateur

Julien Coll, codirection
générale et opérations
(CDRIN)

Julien Coll porte une vision stratégique axée sur la R&D et l'innovation. Après plus de 10 ans à conjuguer expertise artistique et développement d'affaires au CDRIN, il en assure aujourd'hui la codirection. Il est officier au conseil du Chapitre du SIGGRAPH de Montréal et contribue à façonner l'avenir de l'innovation en divertissement numérique au Québec.

01
OCTOBRE

MONTREAL

SOMMET INNOVATION JEU VIDÉO

SÉRIE #1

PANEL

11H

Nouvelles frontières du game design

Au cœur du game design, méthodes systémiques, génération de design et prototypage accéléré s'entrelacent. Ce panel explore l'impact des technologies émergentes sur la création et l'innovation dans les jeux.



Alexis Jolis Desautels, Directeur créatif (NBC Universal Montréal)

Avec 20 ans d'expérience dans le jeu vidéo, Alexis est Directeur Créatif et co-fondateur d'une nouvelle initiative NBC Universal. Son parcours mêle AAA, VR et expérimentation, l'amenant à explorer créativité, modèles de création et expérience joueur. Il s'intéresse à l'apport interdisciplinaire et cherche la formule magique qui fera vibrer les utilisateurs du plus puissant média de l'histoire humaine.



Guillaume Perreault Roy, Directeur créatif/concepteur de jeu (TREBUCHET)

Concepteur de jeu spécialisé en technologies immersives depuis plus de 10 ans, il explore des formats atypiques. Directeur créatif de *Broken Edge* (TREBUCHET), il a été chercheur, artiste numérique, consultant, enseignant et concepteur. En 2025, il a partagé son expertise au GDC, au colloque 1p1 et publié dans l'ouvrage *States of Immersion Across Media*.



Jonathan Lessard, Professeur (Université Concordia)

Jonathan est designer, chercheur et professeur à l'Université Concordia ainsi que titulaire de la chaire de recherche Behaviour Interactive en conception de jeu. Il dirige le groupe de recherche LabLabLab, explorant le potentiel ludique des technologies comme le traitement du langage naturel, l'IA générative et les simulations sociales. Ses recherches portent également sur l'histoire des jeux sous l'angle de leur design.



Modératrice

Laureline Chiapello, Professeure en design de jeux (UQAC, École NAD)

Laureline Chiapello dirige l'axe de recherche « Créativité numérique » à la Chaire en économie créative et bien-être. Ses jeux expérimentaux ont été présentés à MUTEK, ISEA et au Festival du Nouveau Cinéma, entre autres. Depuis 2010, elle enseigne la création vidéoludique, collabore avec studios et étudiant·es, et explore l'inclusivité et le féminisme dans le design de jeux.

01
OCTOBRE

MONTREAL

SOMMET INNOVATION JEU VIDÉO

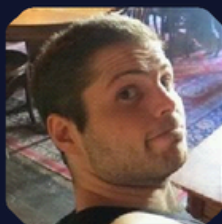
SÉRIE #1

PANEL

12H

Tendances scientifiques: méthodes, outils et impacts

Entre théorie et pratique, une sélection rigoureuse des recherches les plus avancées et utiles pour l'industrie. Les experts partageront résultats récents, méthodes et applications capables de transformer les pratiques de production. Un moment privilégié pour connecter science et réalités des studios.



Jonathan Dupuy, Research Scientist (Intel Corporation)

Jonathan Dupuy est chercheur scientifique principal chez Intel Corporation. Ses travaux portent principalement sur le rendu temps réel de haute qualité, englobant un large éventail de thématiques telles que l'anticrénelage, le level-of-detail, les modèles analytiques pour les matériaux et l'éclairage, ainsi que la programmation GPU et parallèle.



Guillaume Gilet, Professeur (Université de Sherbrooke)

Guillaume Gilet est aussi directeur de la CIRIF «Informatique et sciences des univers virtuels». Ses recherches se situent dans le domaine de l'informatique graphique et portent sur les textures procédurales, le rendu temps réel, la génération automatique de contenu graphique et les phénomènes naturels.



Sheldon Andrews, Professeur (École de technologie supérieure - ÉTS)

Sheldon explore l'animation basée sur la physique et de personnages 3D, la capture de mouvement, la modélisation à partir de mesures pour environnements virtuels et l'apprentissage automatique. Il a obtenu son doctorat à McGill et il a été chercheur chez Disney Research, CM Labs Simulations et Roblox Research.



Présentation du panel

CDRIN (Centre de développement et de recherche en intelligence numérique)

Le CDRIN fait collaborer recherche et arts numériques pour offrir des solutions innovantes aux entreprises d'ici. L'OBNL contribue par ses activités de recherche appliquée, de développement expérimental et de transfert de compétences à la santé économique du Québec.

PAUSE DÎNER (LUNCH INCLUS)

13H

01
OCTOBRE

MONTRÉAL

SOMMET INNOVATION JEU VIDÉO

SÉRIE #1

PANEL

14H

Player Safety: Respect, Inclusion, and Online Well-Being

Player safety touches on community well-being, player behavior, and chat interactions. This panel explores the topic's urgency, how emerging technologies shape supportive approaches, and the tools that foster inclusive, respectful, and positive play environments across the industry.



Domenico Tullo, Research and Development Scientist (Ubisoft La Forge)

He advances player safety by developing prototypes to detect and mitigate toxicity. Drawing on expertise in data science and applied research, he collaborates with multidisciplinary teams to design practical solutions that foster inclusive communities.



Anne-Marie Thérien-Daniel, Senior Data Scientist (Microsoft Canada)

Specialized in AI for preventing abuse and toxicity online and a passionate gamer, she combines technical expertise and hands-on knowledge to develop adaptive systems that address harmful behaviours across diverse linguistic and cultural contexts in digital communities.



Mia Consalvo, Professor of Communication Studies (Concordia University)

Professor and Canada Research Chair in Game Studies and Design at Concordia University, she directs the Centre for Technoculture, Art & Games (TAG) and the mLab research space. She is author and co-founder of DiGRA.



William Dubé, Founder, President and CEO (Thunder Lotus Games)

Moderator

After working as a mobile game designer, he founded Thunder Lotus Games, a studio now recognized for its hand-crafted artistry and emotionally resonant titles such as *Spiritfarer*, *33 Immortals* and the upcoming *At Fate's End*. He holds a Bachelor's degree in Computer Science and Computation Arts (Double Major) from Concordia University.



Rachel Kowert, Ph.D., Founder (Psychgeist)

Rachel is a research psychologist, award-winning author, and global leader in developing policy on mental health and trust in digital games through data-driven research. Founder of Psychgeist, she creates multimedia content bridging science and games.

01
OCTOBRE

MONTRÉAL

SOMMET INNOVATION JEU VIDÉO

SÉRIE #1

PANEL

15H

Future of Pipelines

Production pipelines now incorporate automation, intelligent agents, and resource optimization. This panel explores how new architectures and frameworks are transforming game production and quality.

PRESENTED BY



Tanya Short, Captain (Kitfox Games)

Captain, game designer (*Streets of Fortuna*, *Boyfriend Dungeon*, *Moon Hunters*) and head of publishing at Kitfox Games, she oversees titles like *Dwarf Fortress* and *Caves of Qud*. She's the co-founder and co-director of Pixelles, a feminist non-profit aiming to change games culture, and co-founded the Polaris Game Design Retreat. She edited two textbooks with CRC Press, *Procedural Generation in Game Design* and *Procedural Storytelling in Game Design*.



Julien Bouvrais, Technology Leader and Innovation Strategist

Julien Bouvrais has over 25 years in the video game industry. Former CTO of Eidos-Montréal, he led large engineering teams and flagship franchises like *Deus Ex*, *Tomb Raider*, and *Guardians of the Galaxy*. He spearheaded R&D initiatives, pioneering AI integration in production pipelines. At The Believer Company, he developed reinforcement-learning systems and integrated LLMs, showcasing expertise in cutting-edge AI for game development.



Frédéric Robichaud, Studio Technology Director (Gearbox Software)

Holding a Bachelor's degree in Engineering and an MBA, Frédéric has been CTO at Gearbox since 2021, where he oversees software architectures, leads technical teams, and drives innovation. He helped establish the Montreal studio. He has previously worked at Reflector, Eidos Montreal, Behaviour, and Ubisoft, combining technical expertise with strategic leadership.



Moderator

Graeme Fotheringham, Producer (Snowed In Studios)

Producer at Snowed In Studios with industry experience spanning AAA to Indie to Tabletop. Passionate about all aspects of game development, he started in the industry as a 3D generalist, has worked in game design and is currently pursuing his Advanced Diploma in Computer Programming.

01
OCTOBRE

MONTRÉAL

SOMMET INNOVATION JEU VIDÉO

SÉRIE #1

PANEL

16H

Former pour innover: studios, universités et LMS

Comment repenser la formation professionnelle dans le jeu vidéo? Plutôt que de présenter des programmes, ce panel ouvre la discussion sur de nouvelles pistes de formation: outils d'apprentissages numériques, partenariats universitaires et adaptation aux studios de toutes tailles nourrissent une réflexion commune sur l'avenir des talents.



Audrey Bélanger, Gestionnaire apprentissage & développement (Behaviour Interactif)

Audrey Bélanger est une experte chevronnée en développement des talents et en transformation organisationnelle durable, cumulant plus de 13 ans d'expérience dans des environnements innovants tels que Behaviour Interactif, Ubisoft et Solertia. Son expertise couvre notamment programmes sur mesure, ateliers stratégiques et communautés de pratique.



Pascal Nataf, Président/ Développeur de jeux (Indie Asylum)

Pascal Nataf enseigne le développement de jeu vidéo depuis une dizaine d'années à l'Université de Montréal, à l'UQAT et à la Sorbonne-Nouvelle, entre autres. Cofondateur d'Affordance Studio, de la Coop La Guilde et de l'Asylum, il soutient le jeu indépendant, incubateurs et studios, agissant comme mentor et investisseur.



Christian Beauchesne, Chargé de gestion (UQAC, École NAD)

Titulaire d'un baccalauréat en économie, il a dirigé le pôle audiovisuel du BCTQ et contribué au développement des effets visuels et de l'animation. À l'UQAC, il supervise la formation continue et les relations entreprises. Actif dans le milieu associatif, il a fondé et soutenu des initiatives structurantes pour l'industrie.



Modératrice

Anne Le Bouyonnec, Codirectrice générale par intérim (SYNTHÈSE)

Codirectrice générale par intérim chez SYNTHÈSE, Anne œuvre à la valorisation des programmes de formation et à la veille en R&D. Avec plus de 30 ans d'expérience en création numérique, elle a dirigé des équipes et participé à d'importantes productions en effets visuels, 3D, jeux vidéo et expositions numériques.

01
OCTOBRE

MONTRÉAL

SOMMET INNOVATION JEU VIDÉO

SÉRIE #1

ATELIERS

14H GESTION

Du soutien à la cocréation: l'évolution stratégique du codév en jeu vidéo

L'industrie du jeu vidéo évolue vers des modèles de codéveloppement plus intégrés, innovants et distribués. Cet atelier interactif propose d'explorer les nouvelles dynamiques, les opportunités stratégiques et les enjeux de gestion liés à cette transformation.



Isabelle Bismuth, Directrice
Codev & Outsourcing, *Assassin's
Creed* Franchise (Ubisoft)

Isabelle Bismuth évolue chez Ubisoft depuis plus de 20 ans et est maintenant directrice des partenariats studios pour *Assassin's Creed*, façonnant les pratiques de production et entretenant des relations durables avec des partenaires mondiaux. Elle est membre active du comité consultatif de XDS depuis 2016.

15H MARQUE

Cartographie perceptuelle: maîtriser la méthode MDS

La méthode MDS, outil puissant d'analyse et de prospective, à votre portée grâce à l'appui de l'IA. Apprenez à cartographier les matrices de perception associées à vos marques (studios, franchises, univers narratifs), à situer votre position, celles de vos concurrents et à visualiser les espaces de développement.



Pierre Balloffet, Professeur
agrégé (HEC Montréal - Pôle
Mosaic en gestion de l'innovation
et de la création)

Pierre Balloffet s'intéresse à la gestion de marque et à ses pratiques créatives. Responsable pédagogique du D.E.S.S. en innovation et entrepreneuriat de HEC Montréal, il collabore aux pôles Mosaic et IDEOS, valorisant originalité, pertinence et responsabilité.

16H MARKETING

Video Game Marketing: From Audience to AI

Learn how to align your game type with its audience, leverage metadata insights, and create grassroots campaigns that truly resonate with players.



Alessandro Canossa, Associate
Professor (Royal Danish
Academy)

He held positions at the IT University of Copenhagen, Northeastern University and Massive Entertainment. He consults for Activision, Ubisoft, and is Czar of Player Experience at mod.ai. His research advances predictive behavioural analytics and data visualization. Author of 100+ publications and 2 books.

SOMMET INNOVATION JEU VIDÉO

MOT DE CLÔTURE COCKTAIL ET RÉSEAUTAGE



CORIN



INNOPROFITS
SOLUTIONS

 **Keywords**
STUDIOS



Québec

SYNTHÈSE



ÉCOLE
NAD
UQAC



UNIVERSITÉ
Concordia
UNIVERSITY

MERCI À TOUS NOS PARTENAIRES

MONTREAL