



DESS
DESIGN DE JEUX

Journée du Design
20^e du DESS en design de jeux de l'UdeM

HORAIRE DU 6 NOVEMBRE 2026

9 h 30 à 10 h 30

David Duguay : La recherche en design hors des murs universitaires

David Duguay, chercheur/designer interactif & immersif XR (AR/VR/MR)/chargé de cours, nous parle de son travail chez Inédit, une entreprise qui oeuvre dans la recherche en design industriel et design de jeux.

11 h à 12 h

Stéphanie Harvey : Le modèle des « 4C »

Stéphanie Harvey, Chief Culture Officer & RED Director chez Flyquest présente sa philosophie de la cybercitoyenneté que l'on retrouve dans son livre : Missharvey : gameuse et fière de l'être.

13 h 30 à 14 h 30

Philippe Morin : Q&A sur le design narratif et l'aventure Red Barrels

Philippe Morin, cofondateur de Red Barrels, s'entretient avec Louis Martin Guay (DESS en design de jeux) sur sa carrière et sa passion pour le design narratif.

14 h 45 à 15 h 45

Sébastien Savard (professeur UQAT), Samuel Bourassa (COO Manavoid), Guillaume Lemée (DESS en design de jeux) : Le design de jeux de rôle sur table

Trois experts du design de jeux de rôle sur table s'entretiennent sur les enjeux et la complexité de la pratique de D&D.

16 h à 17 h

Nicola Godin : Innovation et pitch dans le jeu vidéo montréalais de demain

Nicola Godin (producteur chez Umanaia), designer de jeux et gestionnaire de projet (Ubisoft, Amazon, Thunder Lotus), nous parle de son expérience sur divers projets avec un regard prospectif sur l'avenir de la conception et de l'idéation.



École de design
Faculté de l'aménagement

Université  de Montréal et du monde.