



GAME DESIGNER

□ EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Level Designer – Dontnod Entertainment – Août 2016 à maintenant

*Conception et scripting de missions sur le jeu Vampyr
Level design d'un monde ouvert (PNJ, interactions, combats...)*

Game Designer – Sorbonne Universités – Janvier à Juillet 2016

*Création d'un Serious Game sur la recherche d'informations
Développement de gameplays et d'un scénario*

Testeur QA – Focus Home Interactive – Janvier à Mars 2015

Recensement et suivi de bugs

Level Designer – Cyanide Studio – Décembre 2013 à Mai 2014

Création et habillage de cartes sur Le Tour de France

Animateur de séjour de vacances – Telligo – Étés 2013-2016

*Encadrement et animation de jeunes (11-17 ans)
Initiation à la création de jeux (GameMaker, Unity...)*

Testeur QA – Wizarbox – Juin 2011

*Test de jeux et de Serious Game
Assistance à un Game Designer*

□ FORMATION

Diplôme de Game Designer – ISART Digital – 2013 à 2016

Bac Scientifique – Lycée Sainte Croix – 2013

BAFA – UFCV – 2013

Spécialisation Directeur Adjoint

□ COMPÉTENCES CLÉS

LOGICIELS

Unity, Unreal Engine 4
C#, C++, Blueprint...
Trello, GitHub, Perforce
Excel, Word, Powerpoint
Photoshop, Illustrator, Flash

LANGUES

Anglais : professionnel (TOEIC: 980/990)
Allemand : scolaire
Japonais : notions

COMPÉTENCES

Gestion de projet
Technical Level Design
Localisation

□ ACTIVITÉS EXTRAPROFESSIONNELLES

Jeux Vidéo : Principalement indés.
Jams, événements (AMaze,
Screenshake Festival...)

Lecture : La Horde du Contrevent,
Fondation, le Cycle d'Ender...