

## EXPÉRIENCES

2020 - 7 mois - **Game designer** à 1001 rues (Paris)  
2021

- Création d'un **city-builder** comme outil de concertation démocratique
- **System design** pour simuler la ville et ses interconnexions de ressources; **équilibre**
- **Documentation** (flowcharts, présentations de features gameplay)

2019 - 1 an - **Game designer** à Shiro Games (Northgard, Evoland) (Bordeaux) sur Darksburg  
2020

- **Content design** - Progression joueur (système de Talents et évolution des personnages, intégration)
- Responsable de l'**UX** (polish des interactions, streamline des informations données) et de l'**UI** (mock-ups)
- **Level design** pour l'update rogue-lite
- Game design sur 2 projets non-annoncés (définition de la **vision** et de la méthodologie de design adaptée, travail de la **core loop**, **3C**)

2018 - 1 mois - **Chercheuse** au CeDRIC (laboratoire d'informatique du CNAM)

- Mini-thèse sur la **confiance entre joueurs** dans les jeux vidéo

2017 - 4 mois - **Game designer** à Leavinroom (escape rooms-Paris)

- Design d'une **nouvelle salle**
- Réponse à des appels d'offre pour des salles évènements

## FORMATION

2019 - Master JMIN spécialité Game Design

CNAM-ENJMIN (Angoulême)

2017 - Licence professionnelle Métiers du Jeu Vidéo, spécialité **game/level design**-mention bien

IUT de Bobigny

2016 - DMA **Cinéma d'animation**, spécialité 2D

ESAAT (Roubaix)

2014 - Baccalauréat STD2A (**Design et Arts Appliqués**)-mention bien

Lycée Bréquigny (Rennes)

## PROJETS

### Darksburg



**Survival coopératif** où 4 joueurs font équipe en incarnant des Héros différents pour vaincre des hordes de zombies.

Game Designer, UX/UI designer

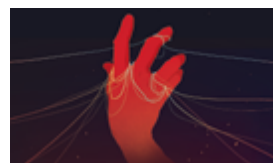
### Our Land



**Jeu de gestion au tour par tour** dans lequel le joueur doit prendre en compte et comprendre l'écosystème

Game/Level designer

### Ceux Qui Restent



**Jeu narratif** sur HoloLens qui a pour but de révéler le passé d'une salle de notre quotidien et de relier ses souvenirs.

Game/Level designer, Artiste 3D

### PYKT



**Jeu de puzzle-plateforme** en 2D : 3 personnages doivent combiner leur pouvoirs.

Sélectionné aux Hits Playtime

Game/Level designer, Artiste

## COMPÉTENCES

### Compétences principales :

- Overviews et descriptions techniques des features
- **Gameplay coopératif**
- Game feel pertinent par rapport au jeu
- Design Système et interactions de ressources
- Sensibilité à l'**UX** et à l'**accessibilité**
- UI design (mock-ups, séquences, navigation)

### Logiciels et moteurs :

- **Bonne connaissance** : Unreal Engine 4, Unity, Excel, 3DS Max
- **Maîtrise** : Suite Google, Illustrator, Powerpoint, InDesign, After Effects, Photoshop.

### Langues :

Français, Anglais (professionnel), Espagnol, Danois (notions)

## INTÉRÊTS

- Design pour le **multijoueur** et expériences vidéoludiques en lien avec la **sociologie**
- **Narration** par le gameplay
- **Politique** et jeux politiques
- **Apprentissage** par le gameplay
- **Science fiction** et fiction d'anticipation
- **Cinéma** (western et sf)
- **Musique** (pratique du violoncelle pendant 10 ans)