

A la recherche d'un poste de game design système

EXPÉRIENCES

- 2022 - 1 an - **Game designer** à Don't Nod Entertainment (Banishers) (Paris)
2023
- 3C - Prise en charge de sujets 3C, améliorations et polish gamefeel combat
 - Boss - Améliorations **attaques, rythme et mise en scène**
 - Intégration et blueprints sur UE5
- 2021 - 8 mois - **Game designer** à Tea for Two (Snowtopia) (Paris)
2022
- **System design** pour ajouter de la profondeur à la partie **gestion**
 - **Retours critiques** sur les **features existantes**
 - Focus sur les **signes et feedbacks** + mock-ups d'UI
 - IA et design de **pathfinding**
 - **Équilibrage**
- 2020 - 7 mois - **Game designer** à 1001 rues (Paris)
- Création d'un **city-builder** comme outil de concertation démocratique
 - **System design** pour simuler la ville et ses interconnexions de ressources; **équilibrage**
 - **Documentation** (flowcharts, présentations de features gameplay)
- 2019 - 1 an - **Game designer** à Shiro Games (Darksburg) (Bordeaux)
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 **vision** et de la méthodologie de design, **core loop, 3C**)
- 2018 - 1 mois - **Chercheuse** au CeDRIC (laboratoire d'informatique du CNAM)
- Mini-mémoire sur la **confiance entre joueurs** dans les jeux vidéo

FORMATION

- 2019 - Master JMIN spécialité Game Design
2017 - Licence professionnelle Métiers du Jeu Vidéo, spécialité **game/level design**
2016 - DMA **Cinéma d'animation**, spécialité 2D
2014 - Baccalauréat STD2A (**Design et Arts Appliqués**)

CNAM-ENJMIN (Angoulême)
IUT de Bobigny
ESAAT (Roubaix)
Lycée Bréquigny (Rennes)

PROJETS

Snowtopia



Jeu de gestion de station de ski

Game designer

Darksburg



Rogue-lite coopératif

Game designer, UX/UI designer

Our Land



Jeu de gestion au tour par tour

Game/Level designer

PYKT



Jeu de puzzle-plateforme 2D

Sélectionné aux Hits Playtime
Game/Level designer, Artiste

COMPÉTENCES

Compétences principales :

- Overviews et descriptions techniques des features
- 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)
- Gameplay coopératif

Logiciels et moteurs :

- **Usage quotidien** : Unity, UE5, Excel, Suite Google, Suite Adobe
- **Bonne connaissance** : Blender

Langues :

Français, Anglais (professionnel), Espagnol, Coréen, Mandarin (notions)

INTÉRÊTS

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