

EXPÉRIENCES

- 2023 **Game designer** à **Darjeeling** (The Merlies)
2024
 - **System Design** de la Construction du Village
 - **Level Design** et **Intégration** dans Unity
- 2022 **Game designer** à **Don't Nod Entertainment** (Banishers: Ghosts of New Eden)
2023
 - 3C - Améliorations et **polish gamefeel** combat
 - Boss - Améliorations **attaques, rythme et mise en scène**
 - **Intégration et blueprints** sur UE5
- 2021 **Game designer** à **Tea for Two** (Snowtopia)
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 **Game designer** à **1001 rues**
 - 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 **Game designer** à **Shiro Games** (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 **vision** et de la méthodologie de design, **core loop, 3C**)
- Été 2018 **Chercheuse stagiaire** 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

The Merlies



Platformer mêlant **exploration** et **village-building**
Game/Level designer

Snowtopia



Jeu de gestion de station de ski
Game 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 :

- Design Système et interactions de ressources
- Overviews et descriptions techniques des features
- Sensibilité à l'UX et à l'accessibilité
- UI design (mock-ups, séquences, navigation)
- Game feel pertinent par rapport au jeu
- 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 d'économies
- Design **multijoueur** et influences des systèmes sur les comportements inter-joueurs et joueuses
- **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)