

Expérience Pro

2022 Développement indépendant d'un jeu commercial auto édité

Food Maze, un sokoban mignon et coloré avec de la nourriture, sur PC et mobile

Tâches réalisées : **Game** et **Level Design**, **Développement** et **marketing**

2019 - 2020 Stage de 6 mois suivi de deux CDD de 6 mois chez Ankama (Roubaix, France)

Sur le projet en développement Waven, un tactical MMORPG au tour par tour

Tâches réalisées : **Design** et **Intégration de contenus** (bestiaire, sorts, donjons et quêtes)

2018 Stage de 3 mois chez Ys Interactive (Valenciennes, France)

Sur un jeu d'aventure à la première personne et un rail shooter prévu sur mobile

Tâches réalisées : **Conception** et **Level Design**

Formations

2019 **Management et Game Design** à Supinfogame Rubika (Valenciennes, France)

2017 **Licence informatique** à l'UPJV (Amiens, France)

2014 **Baccalauréat scientifique**, spécialité ISN au Sacré Coeur (Amiens, France)

Projets

Diverses Game Jams et Fan Game (En équipe de 2 à 5, toujours développé avec **Unity**)

Cuphead Game & Watch, fan game de Megaman/NieR Automata et plusieurs games jams

Tâches réalisées : **Game Design**, **Level Design**, **Développement** et **Gestion d'équipe**

Make The Hero (projet scolaire de fin d'étude, développé avec 5 autre étudiants et **Unity**)

Un jeu de craft et RPG avec une composante God Game, jouable en VR avec le HTC-Vive

Tâches réalisées : **Game Design**, **Level Design** et **Technical Design**

Compétences

Développement

Unity : avancé

C# : intermédiaire

Git : intermédiaire

Développement web

HTML5, **CSS3**, **PHP** et

MySQL : intermédiaire

Anglais : intermédiaire

Cuisine de bonnes meringues

Centres d'intérêts

Jeu vidéo : Nintendo, Yoko Taro, Tetsuya Takahashi, etc

Manga : Naoki Urasawa, Jiro Taniguchi, etc

Animation : Ghibli, Satoshi Kon, Shaft, Trigger, Steven Universe, etc

Musique : 2 ans de solfège et 6 ans de piano

Sport : En club : 6 mois de cirque, 2 ans de tennis, 3 ans de football. En loisir : vélo