

## Coordonnées

benoit.magnan@gmail.com

[www.linkedin.com/in/benoitmagnan](https://www.linkedin.com/in/benoitmagnan)  
(LinkedIn)

## Principales compétences

Créativité

Intégration

Conception de jeux

# Benoît Magnan

Étudiant(e) à OpenClassrooms  
75014

## Résumé

Issu d'une formation de Gestion de projet Spécialisé Jeux-Vidéo, je me suis intéressé en particulier à la conception de jeux dans un ensemble plus large. Allant des jeux-vidéo traditionnels, aux jeux papiers en passant par les escapes game, j'élargis au jour le jour mon champ de compétences dans le milieu du divertissement. En reconversion professionnelle, je suis aujourd'hui une formation de développeur Web.

---

## Expérience

### MarbleOak

#### Game Designer

mars 2016 - Present (4 ans 9 mois)

Montpellier, Occitanie, France

Projet personnel que je réalise avec des amis, "Dunst - Le manuscrit de l'aube" est un d'aventure en topview mettant en scène un groupe d'orphelin qui cherche à fuir la ville de Londres pendant le blitz de 1940.

J'occupe sur ce projet les postes de Game Designer, Level Designer, Co-Auteur, dialoguiste et intégrateur (logiciel Unity).

### LIVE Corp. Escape Game Montpellier

#### Concepteur de jeux

janvier 2019 - juillet 2019 (7 mois)

Montpellier, Occitanie, France

Dans le cadre d'un projet de création d'entreprise centrée sur l'évènementielle, j'ai participé à la création de deux projets au sein de l'entreprise LIVE Corp. Dans un premier temps, j'ai créé une "murder party" (soirée enquête) pour la soirée de lancement de la nouvelle salle Dollmaker. L'évènement a été organisé dans un bar et a attiré plus de 70 personnes, triplant le chiffre d'affaire du lieu d'accueil. Pour ce projet, j'ai réalisé (en partenariat avec Myriam Sibaï) un jeu d'énigme et d'enquête sur papier et dans le bar. J'ai également géré l'organisation de la soirée.

En second projet, j'ai créé un jeu de piste à réaliser dans la ville de Montpellier, dans le cadre d'un EVG/EVJF.

## One Hour

### Game Master

novembre 2017 - décembre 2018 (1 an 2 mois)

Ville de Paris, Île-de-France, France

Suite à mes études dans le milieu du jeu-vidéo, j'ai souhaité m'orienter dans un milieu à ce moment en plein essor, à savoir l'Escape Game. Très inspiré des jeux-vidéo de type point'n'clik, ce domaine été pour moi une nouvelle aventure me permettant d'élargir mon champs de compétences en participant à la création de salle grandeur nature.

J'ai occupé le poste de Game Master, métier fourre-tout dans lequel j'ai pu m'épanouir aussi bien dans la gestion de partie, que de l'accueil client, en passant par l'amélioration des salles.

Ce poste m'a permis d'améliorer mes compétences de Game Designer et de Level Designer, dans un cadre différent du jeu-vidéo. J'y ai également perfectionné mes compétences de commercial, de communication inter-personnelle et de gestion.

## LE CORTEX.

### Assistant Game Designer

février 2015 - janvier 2016 (1 an)

Ville de Paris, Île-de-France, France

Dans le cadre des mes études, j'ai réalisé au sein de LE CORTEX, deux stages de 6 mois au poste d'assistant Game Designer / Level Designer. Après l'obtention de mon diplôme, l'entreprise m'a embauché pour un CDD de 11 mois.

J'ai participer à la conception de nombreux jeux-vidéo au sein de cette entreprise :

- Crouching Pony Hidden Dragon : création du comportement d'ennemis, level design et intégration des niveaux.
- Les délices de Nina : Level Design sous XML, création des boss (niveau 25 / 50 / 75 / 100), gestion de la difficultés et de la progression.
- Le petit Nicolas joue au Football : Assistant Game Designer et testeur
- Nombreux jeux de karaoké pour le compte de la société WIRED Productions, dans la série des WeSing

---

## Formation

OpenClassrooms

Développeur Web, HTML 5 / CSS 3 / Javascript · (2020 - 2021)

IIM - Institut de l'internet et du multimédia

Réalisateur Numérique, Conception de jeux et médias  
interactifs · (2009 - 2014)