## Technical Level Designer



+33 6 26 41 40 99



val.isautier@gmail.com



Level Designer technique, je recherche une opportunité d'emploi à Montpellier à partir d'Octobre 2019.

# COMPÉTENCES

#### DESIGN



Mécaniques et gameplay





Expérience du joueur

Niveaux et

Documents de design

### **OUTILS**





Agilité (SCRUM)

#### PROGRAMMATION





Processing

Phaser







CSS3

JavaScript







Fantasy

## **FORMATION**

### **MASTER JEUX ET MÉDIAS INTERACTIFS** 2017-2019

CNAM-ENJMIN, Angouême Section: Game Design

#### DIPLÔME D'INGÉNIEUR INFORMATIQUE 2011-2016

ECE Paris, Paris

Section: Systèmes d'Informations (International)

# **EXPÉRIENCE**

#### LEVEL DESIGN & DÉVELOPPEMENT MAR - AUG 2019 GearProd - Montpellier

- Stage en Level Design et Programmation Gameplay sur Echo Squad, une aventure épique et immersive dans un sous-marin grandeur nature.
- · Design et intégration dans Unity du niveau de la nouvelle mission multijoueurs.
- · Programmation de diverses fonctionnalités et d'outils pour le sous-marin et les missions (C# avec Unity, C++, C pour logiciel embarqué, réseau).

#### **GAME ET LEVEL DESIGN**

OCT 2018 - MAR 2019

Peak - Projet de Master 2 à l'ENJMIN

- Création d'une vertical slice d'un jeu arcade mêlant glisse et combat de boss.
- Design des **mécaniques** et des **interactions**, design du niveau, du monde et de la narration.
- Création du level design sur Unity avec ProBuilder, Gaia et Polybrush.

#### **GAME ET LEVEL DESIGN**

FEV - JUL 2018

Every System Down - Projet de Master 1 à l'ENJMIN

- Création d'une expérience unique entre le jeu vidéo et l'escape game
- Programmation Arduino et Unity, construction
- Design des **mécaniques** et des **mécanismes**, des niveaux, de la narration et de l'expérience du joueur

### **DÉVELOPPEMENT FRONT-END** MAR 2016 – SEP 2017 Smile Open-Source Solutions - Asnières-sur-Seine

- Développement de **sites web** (Total, Dior, Engie...)
- Développement front-end en HTML5, CSS3, JavaScript (Angular, React, jQuery) et back-end en PHP (Drupal) et NodeJS

# **LANGUES**







Courant