



ALEXIS JOUANNEAU

Interaction Designer
Disponible de Juillet à Septembre 2020
Dispose du permis B

✓ Contact

Mail: a.jouanneaupro@gmail.com
Téléphone: +33 687 384 511
Portfolio: <https://dartictheunic.github.io/>

✓ Logiciels

Unity
*Scripting
VR
Materials & shaders*



After Effects
*Montage & retouches
video
Motion Design*

Photoshop
*Retouche d'image
Montages d'images*



InDesign
*Création de documents
(game concepts,
livrables...)*

Unreal
*Blueprints
Level design*



Suite office
*Emplois du temps
Présentations PPT*

✓ Langues

French - Langue maternelle
English - Avancé
German - Bases

✓ Hobbies

Jeux vidéos - Jeux «arcade» et à fort univers
Séries - Distopie, forte ambiance
Musique - Metal, rap & variété française
Voyages - Allemagne, Grèce, Jamaïque...
Autres - Bière, chats et philosophie

✓ Education

2016 - 2019
Interaction Design & Management Master
ISD Rubika (France)

2016 - 2019
Game Design & Management Bachelor
Supinfogame Rubika (France)

2016
Baccalauréat SSI - Mention bien
Lycée baudimont (France)

✈ Projets

2018 - 2019

Designer **Dump'N'Bump**

Dump'N'Bump est une revisite du jeu de bar. Notre objectif était de créer un objet avec lequel les gens pourraient interagir mais également interagir entre eux. Nous avons donc créé un mix entre Hippo Glouton et le flipper, entièrement fait main.

2018

Lead project & Game Designer **Projet General Electrics Healthcare**

Project Heaven est un jeu en réalité virtuelle conçu pour les opérations de biopsie mammaire. Nous avons également revu le casque et la table d'opération pour les rendre moins envahissants. Mon travail fut de gérer une équipe pluridisciplinaire, de créer l'expérience de jeu et de l'adapter à la salle d'opération.

2016-2017

Lead project & Game Designer **Time Trouble**

Time Trouble est un jeu de plateau à propos de voyage dans le temps. Nous avons utilisé la hauteur du plateau pour représenter le temps qui passe. Mon travail fut le Game Design du jeu, mais aussi sa production (trouver les imprimeurs, les jetons, faire les tests d'impression...) en respectant notre budget.

✈ Expérience professionnelle

2019

Programmeur VR & Designer **Numero Design**

Pendant 2 mois j'étais en charge d'explorer les possibilités de Unity en termes de réalité virtuelle pour une entreprise de Design spécialisée dans les maquettes virtuelles et physiques.

2018

Game Designer & Programmeur **Altimance**

Nous avons été embauchés afin de créer un espace de travail «gamifié». Pour ce faire nous avons développé une application Unity permettant de débloquent des récompenses virtuelles et réelles en travaillant.