

LAFONT JORDAN

Unity Gameplay Developer

Contact : 📍 Meaux, 77100, France – ☎ (+33)06 16 61 51 59 – ✉ lafont_jordan@hotmail.fr

Portfolio : gnphoque.github.io

Langues : Français, anglais



EXPÉRIENCE

Lead developer, Belette Team, 01/2022 - 11/2023

- Développeur Gameplay pour "[They're not Monsters](#)" un Roguelite AutoBattler 2D (core loop, character behavior, pathfinding, fight logic, meta-progression, lobby upgrades ...)
- Présentation de "They're not Monsters" lors des salons [Indie Game Nation \(prix du jury\)](#) et Stunfest et à des éditeurs durant la Gamescom
- Système de compétences modulaires à base de Scriptable Objects
- Création de niveaux selon les directives du Game Designer
- Organisation de l'architecture du projet
- Supervision d'un développeur alternant
- Intégration d'assets visuels, animations et audio
- Prototypes de jeux mobiles

Game Jams, formats 48h-72h, team & solo

- 7 jeux publiés, 3 en top 50% votes, 3 en top 10% votes

C# developer, MX DATA, 02/2018 - 12/2020

- Création de plugins pour Retail Pro en console, DLL et WPF
- Interfaces ERP-CRM, plugins manager
- Outil de conversions de fichiers(csv, xml, xlsx, pdf)

SKILLS

- 2 ans d'expérience professionnelle avec Unity
- 5 ans d'expérience professionnelle en C#
- Grande autonomie, majoritairement autodidacte
- Expérience sur des jeux 2D
- Leaderboard en ligne avec Playfab
- Database (SQL, MySQL, Oracle)

ÉDUCATION



- Unity Certified Associate : Game Programmer, 2022
- Formation Unity de 3 mois, 2021 - 2022
- Formation professionnelle de 3 mois en C#, 2017
- Baccalauréat STI Génie Electronique, 2011