



# Corentin Job - Game Designer

COMBATDESIGN

NARRATIVEDESIGN

LEVELDESIGN

SYSTEMDESIGN

+33781379711 - job.corentin.pro@gmail.com - Portfolio: <https://jobcorentin89.github.io/>

Game Designer professionnel depuis 3 ans, je conçois des expériences de jeu créatives en collaboration avec des équipes professionnelles. Spécialisé en system design, level design et itérations de gameplay, j'ai travaillé sur plusieurs projets, du prototypage à l'implémentation finale. J'accorde une grande importance à l'optimisation des mécaniques de jeu et à la création d'expériences immersives. J'aime travailler en équipe, tester et itérer des idées, affiner les concepts grâce aux playtests, tout en gardant un objectif en tête : concevoir un gameplay qui ne se contente pas d'être bien pensé, mais qui est avant tout fun à jouer.

## Expériences professionnelles

### @ Rogueside

#### Projet non annoncé

##### - Game designer

D'Août 2023 à Décembre 2024

- **Conception** et documentation de **systèmes et mécaniques de jeu**.
- **Prototypage** et itération sur des concepts pour des **cycles de production** courts sous **Unity**
- **Organisation** et planification du **cycle de production** selon les délais.
- Responsable de la **vision de game design** du projet.
- Travail effectué à l'étranger **exclusivement en anglais (oral et écrit)**

### @ Hibernian Workshop

#### Astral Ascent

##### - Game designer et QA

D'Août 2021 à Juin 2023

- **Conception et équilibrage** de mécaniques et systèmes de jeu en accord avec **la vision du Game Director**.
- **Organisation de sessions de playtest** avec la communauté pour recueillir des feedbacks constructifs.
- **Collaboration** avec l'équipe pour **peaufiner l'expérience utilisateur** à travers des **itérations** basées sur les **tests QA**.

## Projets étudiants

### @ Rubika

#### Fall Garden

##### - Lead Game designer

De Février 2021 à Mai 2021

- **Conception** du character controller, des ennemis (IA & patterns) et du level design.
- **Intégration** des effets visuels (VFX) et du post-process sous **Unity**.
- **Organiser** les plannings de productions et les tâches de chacun.
- **Collaboration** avec une **équipe de 8 game designers et artistes**.

### @ Rubika

#### Pirate Academy

##### - Lead Game designer

De Novembre 2020 à Janvier 2021

- **Création et documentation** des systèmes et mécaniques de jeu.
- **Garant de la vision** du projet avec **2 autres game designers**.
- **Collaboration avec 45 membres** (game designers, artistes, programmeurs)
- **Conception** et réalisation complète d'un **mini-jeu sous Unity** (Programmation, SFX, VFX)
- Projet réalisé en grande partie à **distance. (Période Covid)**

### @ Stage d'été

#### Akuma: wrath of the fallen

##### - Lead Game Designer

De Juin 2020 à Août 2020

- **Conception** et documentation des systèmes principaux du jeu.
- Responsable de la **vision du projet**.
- **Collaboration** avec une équipe de **8 game designer et artistes**.

## Diplôme

### Bachelor Game Design

#### @Rubika - Valenciennes

De Septembre 2018 à Mai 2021

- **Étudier** tout les **domaines du game design** à un niveau fondamental
- **Réalisations** de plusieurs projets de jeu (jeux de plateau / jeux vidéo)
- **Spécialisation** dans des **domaines de design** choisis (System design, Combat design)

### MANAA

#### @LISAA - Rennes

De Septembre 2017 à Mai 2018

- **Apprentissage** du dessin sur **différents mediums ainsi que des techniques de dessin**
- Projet de fin d'année tourné vers le jeu vidéo
- **Étudier** l'histoire de l'art de l'antiquité au XXe siècle

### Baccalauréat Scientifique

#### @Lycée Ernest Renan

De Septembre 2016 à Juin 2017

- Spécialité Science et vie de la terre
- En parallèle des études, j'ai **étudié le dessin** avec des cours du soir

## Compétences et outils

- Anglais: courant (C1)
- Unity (Prototypage, intégration asset et SFX)
- Construct 3 (Prototypage, intégration asset et SFX)
- Godot
- Blender (Modélisation 3D, Rigging, Animation)
- GitHub/GitKraken (Versioning)
- Suite Adobe (Photoshop, Illustrator, Indesign)
- Documentation (Miro, Google doc / sites)
- Méthodes de playtest (fiche de test, lead playtest, feedback)
- Scope (planification, gestion des ressources)
- Travail d'équipe/organisation
- Méthode Agile