Louis Gaillard

13/05/1996 | Anglais, Espagnol

Contact

LinkedIn :
/in/gaillardlouis

Site web :
louisgaillard.fr

E-mail :
louis.gaillard@live.fr

Téléphone :
06 41 68 70 31

18 rue Monte Cristo
75020 PARIS

2 rue Grandclement
69330 MEYZIEU

Intérêts

Littérature
Science-Fiction, Fantasy, ...

Musique
Electro, Pop, Rock, ...

Jeux vidéo
Jeux indépendants, stratégie, ...

Sports
Natation, escalade, cyclisme, ...

Compétences

Game Dev
Unity 3D, Unreal Engine, MonoGame

Programming
C#, C++, Java, LUA, AS3

UX Design
Articulate Storyline, Microsoft Visio

Web Dev
WordPress, HTML/CSS, JS

2D
Illustrator, InDesign, Photoshop

3D
Autodesk 3DS MAX & Maya

Expériences

Concepteur Junior @ITycom

08/2015-08/2016 – Lyon (69)

Réalisation d'e-learning sous Articulate Storyline, conception de Serious Games, scénarisation, design d'interface, test QA, etc.

Concepteur Junior @Daesign

10/2014-06/2015 – Annecy (74)

Conception de Serious Games, écriture de dialogues interactifs, design d'interface, prototypage, test QA, etc.

Formations

Game Design @IsartDigital

2014-2017 – Paris (75011)

Apprentissage les techniques d'écriture, de conception et de développement. Assimilation les méthodes de production et des technologies de l'industrie. Réalisation de jeux en collaboration.
Principaux projets : Builder social, FPS Unity, Puzzle-game smartphone, etc.

Baccalauréat Scientifique

2014 – Lycée Charlie Chaplin – Decines (69)

Spécialité Sciences de l'ingénieur et Informatique & Sciences du Numérique. Option Anglais Européen. Mention Bien.

Portfolio

L'orde du Lys

05/2016 - 06/2016

Visual Novel réalisé par 4 Game Designers et 6 Digital Artists.

L'histoire se passe dans une France du XIVème siècle aux mains des Templiers. Le joueur rencontrera des personnages lui disant qu'il fait partie d'un groupe rebelle, mais il se peut que la réalité soit tout autre...

Hipstown

11/2016 - 05/2016

Builder social sur navigateur (Facebook) et smartphone :

> *Devenez la ville hipster la plus populaire en gagnant de nouveaux articles exclusifs et en réalisant les modes les plus originales.*
>
> *Construisez des magasins, des maisons, des décorations et faites grandir votre ville hipster !*

Réalisé par une équipe de 13 personnes issues des formations Game Design, Game Art et Game Design & Programming.

Killing Sight

10/2015

FPS PC fait sur Unity en un mois dans lequel les objets dans le champ de vision du joueur disparaissent. Pour gagner un kill, il faut faire disparaître entièrement son adversaire en le regardant.

Pour contrer cela, l'adversaire peut utiliser un fumégène qui le cachera de la vision du joueur.

Inspector Bourricot vs Mr.Nobody

01/2016

Jeu réalisé lors de la Global Game Jam 2016 sur le thème « Rituels ».

Un joueur contrôle un tueur devant s'infiltrer dans la foule afin de sacrifier le personnage correspondant aux critères indiqués au centre de l'écran. Il lui faudra 5 sacrifices pour gagner la partie.

Un second joueur à la souris incarne l'Inspecteur Bourricot qui doit trouver le premier. Il peut fermer des portes pour créer un effet de surprise, puis tuer sa cible s'il l'a démasqué.

Tribal Conquest

10/2014 - 05/2015

Jeu « ready for market » créé par une équipe composée de 4 concepteurs ainsi que 5 graphistes dans lequel chaque joueur incarne un chaman voulant répandre son culte sur les terres de ses rivaux.

L'important pour nous - game designers - était de créer des mécaniques de jeu intéressantes, fluides ainsi que des règles pouvant être comprises rapidement.