

# FLORENT MAILLARD

## GRAPHISTE & GAME DESIGNER

58 rue du petit bois, Plaisir (78370), FRANCE  
fmaillard.pro@gmail.com  
06 33 07 26 70

Titulaire permis B

## FORMATION

---

- Master en création numérique (BAC +5)**, e-artsup Paris 2014  
Formation de graphiste et de game designer (jeux vidéo et jeux de plateau).
- Digital Innovation for Business Certificate 2013**, HEC Paris Avril 2013 - Juin 2013  
Formation anglophone de deux mois sur le thème du e-business et des médias sociaux.
- Baccalauréat série ES**, Lycée Jean Vilar, Plaisir 2009  
Filière Économique et Sociale, spécialité anglais, mention assez bien.

## EXPÉRIENCE

---

- Lagardère Thématique groupe Canal J (Paris)**, Graphiste vidéo intermittent 2011 - 2014  
Créer des éléments visuels et des logotypes, concevoir et réaliser des animations 2D sous After Effects.
- Ludicrous : Tale of a True Knight, (Plaisir)**, Graphiste et Game Designer freelance 2014  
Concevoir et réaliser un jeu 2D en 2 mois. Dessiner, animer et coder des sprites.
- Le Temps d'un Repas et Intact, (Plaisir)**, Graphiste freelance 2013 - 2014  
Créer l'identité visuelle, les affiches et les jaquettes de deux courts-métrages.
- Spiders (Paris)**, Playtester 2013  
Playtester pour les jeux Mars : Wars Logs et Bound By Flames.
- Zodiac Aerospace**, Job d'été 2010  
Emballage et expédition de matériel aéronautique.

## COMPÉTENCES

---

### Game Design

- Élaboration de mécaniques de jeu (jeux vidéo et jeux de plateau).
- Création et codage d'interface utilisateur.
- Dessins, animation et intégrations des sprite 2D.
- Connaissance de la chaîne de production 3D.
- Codage en Game Maker Language.
- Notions de création de business plan.
- Notions de réalisation d'une étude de marché.

**Informatique** : connaissances solides Hardware et Software

### Graphisme

- Maîtrise de la Creative Suite Adobe
- Réalisation d'animation 2D.
- Conception d'éléments visuels et de Logotypes.
- Conception et codage d'interfaces en ActionScript 3.0.
- Notions de webdesign, de HTML et de CSS.
- Notions de 3ds max, d'unreal engine et de Zbrush.

**Anglais** : courant

## CENTRES D'INTÉRÊTS

---

**Musique** : Bassiste dans un groupe amateur

**Informatique** : Connaissance basique Hardware et Software

**Improvisation Théâtrale** : 7 ans au sein de l'équipe plaisiroise

**Jeux vidéo** : AAA, indépendants et game design en général