



RAPHAEL DUCHET

Etudiant en Master Jeu Vidéo (Game Design)

Haute Ecole Albert Jacquard

Namur, Belgique

CONTACTS



+33 7 66 60 90 37



rd.pierrepoivre@gmail.com



[Raphaël D](#)



[WLBHib](#)



PORTFOLIO

<https://raphduc.github.io/portfolio-first-iteration/>

SOFT SKILLS

Travail en équipe, autonomie, persévérance, curiosité, volonté d'apprendre, créativité, passionné

LOGICIELS



Unreal Engine, Unity, Godot



Visual Paradigm



MS Office



Blender, Maya



GIMP, Photoshop, Camtasia



Clip Studio Paint, Krita



Twine

LANGAGES/Frameworks UTILISES

C, C++, C#, Python, Java, SQL, FireBase, Ada, HTML, CSS, PHP
Connaissances de base: JavaScript, jQuery, TypeScript, Vue.js, Angular

JEU VIDEO

Level Design

Conception de gameloop, signes, feedbacks

Art 2D/3D

Fonctionnalités online/multiplayer (Epic/Steam Online Services)

Bases en animation

Bases en sound design

LANGUES



Français : Langue maternelle



Anglais : Niveau C1



Espagnol : Niveau B2



Japonais : Notions de base

CENTRES D'INTERET

Voyages linguistiques : Australie et Irlande, Afrique du Sud, Maurice, Seychelles, Canada

Sports, musique, littérature, jeu de rôle

Théâtre : Participation au festival réunionnais Komidi 2016

(Big One de Sergio Grondin)

Jeux vidéo : Culture et références vidéo-ludiques. Convention

Octogônes : tournois amateurs sur le jeu Quake 2 (2019 et 2021)

PROJETS ETUDIANTS ET PERSONNELS

HEAJ (Namur, Belgique) (2023-24)

- Production collective d'un Platform-Game sur Unreal : Goatboi. Level-design, gameplay programming, animations, feedbacks.
- Production collective d'un Puzzle/Action/Adventure Game sur Unreal. Level-design, gameplay programming, animations, feedbacks. Dossier marketing. Recherche en Game Design : « Sois le Vent ».

UQAC (Chicoutimi, Canada) (2022-23)

- Conception et développement de projets de jeux solos, multijoueurs et en réseau. Unity et Unreal.
- Production collective d'un Puzzle-Game sur Unreal : Freezy Time Slider. Level-design, art 2D/3D, animations, leaderboard.

Influunt Entis, ARPG/infiltration (2022-24)

- Conception d'un projet de jeu ARPG sur Unreal. Recherche narrative, dialogues.
- Conception d'arts 2D et 3D de personnages. Recherche de style artistique.
- Conception des niveaux et de la progression. Recherche sonore et musicale avec un artiste.
- Création d'un premier prototype jouable en cours.

IUT2 Grenoble (2020-22)

- Modélisation et création collective d'une application web pour l'échappée game portable Bräk Box. Pitch marketing. Utilisation de TypeScript (framework Angular), HTML5 et CSS.
- Numérisation du jeu de plateau Antivirus en Ada.
- Création collective d'un questionnaire de conférence avec Java Swing.

FORMATION



Master Jeu Vidéo

HEAJ (Belgique) (2023-25)



Double diplôme Bachelor Jeux Vidéo/DUETI Informatique

UQAC (Canada)/UGA (2022-23)



DUT Informatique

IUT 2 Grenoble (2020-22)



Prépa intégrée internationale

INSA Lyon (2019-20)



Bac. Scientifique Euro Espagnol, Mention TB

Lycée Pierre Poivre, Saint-Joseph (La Réunion) (2019)

GAMEJAMS



I Dream of Sands : une contemplation produite en 3 heures

TriJam#245, 11/2023



Potato Pooling : une patate en colère, inspiré de Vampire Survivor

WonderJam Automne 2023, 11/2023



Hystoripia : une OST créée à la place d'un jeu

OSTComposingJam#6, 07/2023



Squire : une aventure où vous n'êtes pas le héros

WonderJam Hiver 2023, 02/2023



The Baquette 1789 : Revolution : inspiré des « Metroidvania »

Godot Wild Jam#51, 12/2022

STAGE

Avalon Digital, Avril-Juin 2022

- Mise en place de l'asset de localisation I2Localization et automatisé de la traduction au lancement du jeu [Britannia](#).
- Initiation à Blender : modélisation d'assets 3D.
- Ajout d'effets et d'animations divers, puis de leur code.