

# Tom Bonnot Game Designer

438 528 7789  
tom.bonnot@outlook.com  
Montréal, Québec

Itch.io  
LinkedIn

Français  
Anglais  
Portugais



## Expériences

### Bois-de-Boulogne, chargé de cours

Novembre 2024 - Présent, Montréal, Québec

- Enseignement sur la production de jeu vidéo
- Encadrement d'étudiants dans un cursus collégial
- Création de supports pédagogiques et animation de cours
- Planification d'examen et organisation de la session

### Vortex Plateau, Maître de jeu

Septembre 2024 - novembre 2024, Montréal, Québec

- Animation d'expérience narratives immersive pour le grand public
- Travail et communication en équipe pour assurer la fluidité des sessions
- Adaptation de l'animation aux joueur.euse.s en temps réel
- Capacité à gérer les situations trop chargées

### Studio XP, Chargé de cours parascolaire

Février 2021 - septembre 2023, Montréal, Québec

- Conception et adaptation de contenus pédagogiques
- Encadrement de groupe d'élèves dans Unity, de l'idée au prototype
- Gestion de classe et camps de jour, accompagnement personnalisé
- Communication avec les parents et coordination avec l'équipe

## Compétences

### Game Design | Level Design

Mécaniques, systèmes, architecture de niveaux

### Production | Méthode Agile

Organisation d'équipe, gestion de sprint, SCRUM

### Level Art | Intégration

Mise en scène, intégration dans les moteurs

### Prototypage | Scripting

Prototype fonctionnel rapide

### 3D | Modélisation | Texturing

Props low-poly et stylisés,

### Pédagogie

Animation de cours, création de contenus

## Éducation

### DESS Design de Jeux

Septembre 2024 - mai 2025, Université de Montréal, Québec

- Design de jeu, création de jeu de société et jeu vidéo
- Gestion de projet, production, réalisation d'un projet sous 4 mois, Unity

### Maîtrise Gestion de Jeux Vidéo

2018 - 2020, Université Nice Sophia Antipolis, Nice, France

- Gestion de projet, Direction créative, 10 personnes, sous Unity
- Gestion d'événement (Festival International du Jeu à Cannes)

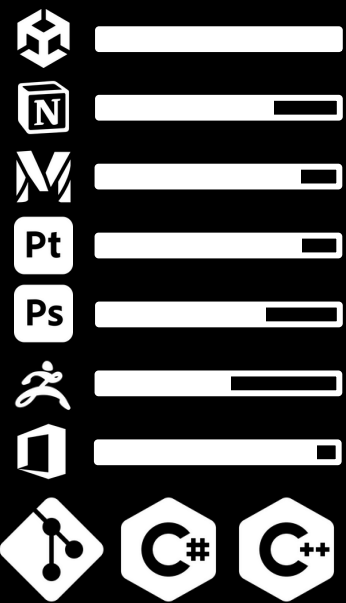
### Baccalauréat en Informatique

2015 - 2017, Université de Nice Côte d'Azur, 2017 - 2018, Université Aix-Marseille

## Profil

Game Designer technique et pédagogue, à l'aise en prototypage rapide, scripting et modélisation 3D. Profil polyvalent orienté production et Game Design. à l'aise avec la gestion de projet

## Logiciels



## Intérêts

### Escalade

Communication et soutien des autres, sens des responsabilités, patience et objectifs.

### Randonnée

Longue randonnée, gestion de soi, stock minimal, respect de l'environnement

### Jeux vidéo

Jeux du moment : Balatro et The Binding of Isaac  
Jeu culte : Mass Effect

### Science-Fiction

Réflexion et anticipation, prise de conscience de sujet futur