

Tom Bonnot Game Designer

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

Itch.io
LinkedIn
Portfolio

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)

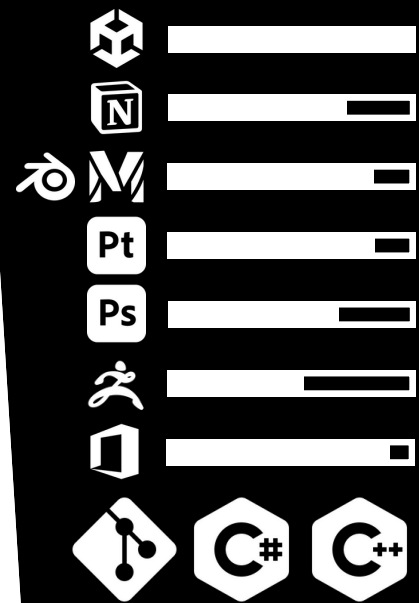
Baccalauréat en Informatique

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