

Valentin Bourgogne

Game Designer

Recherche un stage de 3 mois débutant en juillet

Logiciels

Unity
Unreal Engine
Construct 2

Photoshop
Illustrator
InDesign
Premiere

Github
Gitkraken
Suite Office

Langues

Français - Natif
Anglais - C1
Italien - B2

Réalisations

Forkdrift Réflexes

Game Design
Level Design
Rédaction de documents de formalisation

Fine Tuning du Controller

Logiciel : Unity

Plateforme : Ordinateur

Février - Juin 2019

JetNaut Puzzle

Game Design
Programmation du Controller, des conditions de victoire et de défaite et du système de Match-3

Intégration des assets graphiques

Logiciel : Unity

Plateforme : Mobile

Octobre 2018 - Janvier 2019

Osirun Runner

Game Design
Level Design
Programmation d'un système de génération de niveau en fonction de la progression du joueur

Logiciel : Unity

Plateforme : Ordinateur

Global Game Jam 2018

Racana Action-Aventure/Rythme

Game Design
Sound Design
Programmation du Controller et du système de jeu en corrélation avec la musique

Logiciel : Unity

Plateforme : Ordinateur

Octobre 2017 - Juin 2018

Formation

Bachelor Game Design - Supinfogame (Valenciennes)

Game Design - Level Design - Programmation C#(Unity)

Psychologie du joueur - Expression orale - Management - Histoire de l'Art

2016-2019

Expérience professionnelle

Co-présidence - CJS 'Drôme Services d'été' (Loriol)

Création et co-direction d'une Coopérative Jeunesse de Services

gestion d'un planning pour une équipe de 13 personnes

animation et organisation de réunions - formalisation et négociation de contrats

Juillet - Août 2018

Intérêts

Jeu de rôle (MJ) : Le JDR m'intéresse car il permet une approche plus humaine et plus vivante du Game Design

Débats : Car ils permettent le progrès de chacun par la confrontation respectueuse

Cuisine : Car elle permet de toucher les autres d'une façon unique

06 - 23 - 73 - 29 - 47

vbourgogne.github.io

valentin.bourgogne@lilo.org

/valentin-bourgogne