

# ÉLIE SARFATI

## GAME DESIGNER ÉDITORIAL JUNIOR

### CONTACT

+33 6 26 11 92 63  
e.sarfati@rubika-edu.com  
www.linkedin.com/in/esarfati/

### CONCEPTION

Approche centrée joueur  
Approche systémique  
Analyse de genres

*Je m'intéresse à l'étude des **motivations des joueurs***

### TECHNIQUES

Prototypage - **Unity, UE4**  
Outils - **Unity C#, VBA**  
Versioning - **Github**  
Data - **Excel, Machinations**

*Je développe un outil d'**Eyetracking** pour étudier comment fonctionne l'**attention des joueurs**.*

### GÉNÉRAL

Autonome  
Travail en équipe  
Apprentissage rapide  
Prise de décisions rapides

### LANGUES

**Français** - Langue maternelle  
**Anglais** - courant

*J'ai étudié le **Latin**, le **Grec ancien**, le **Russe** et le **Japonais** pour ma culture personnelle.*

### ÉTUDES

ÉTUDIANT EN GAME DESIGN  
RUBIKA SUPINFOGAME  
2017 - 2022

ÉTUDIAINT EN DROIT  
PANTHÉON-ASSAS (PARIS II)  
2013 - 2016

BACCALAURÉAT SCIENTIFIQUE  
2013

### À PROPOS DE MOI

J'ai commencé à étudier le **Game Design** après 4 ans d'**études de Droit** et d'**engagement étudiant** à l'*Association Générale des Étudiants de Paris*. Je ne pense pas que ce soit dénué de sens : le Droit m'a appris l'**analyse** et la compréhension d'un **ensemble de règles** ; l'engagement m'a appris à **travailler sur des projets en équipe**.

C'est ce qui me définit en tant que Game Designer.

### PRINCIPALES EXPÉRIENCES

#### CONSEIL EN GAME DESIGN

Free-lance | Octobre 2021 - ...

Suite à mon stage chez Nacon, j'ai eu la possibilité de continuer mes missions avec eux en free-lance. Cette manière de travailler avec un client et en gérant mon temps m'apprend à être plus professionnel dans mon travail.

#### GAME DESIGNER ÉDITORIAL

Stage chez Nacon | Juin 2021 - Septembre 2021

J'ai apporté à un éditeur mon expertise de game designer. En 4 mois, mes responsabilités ont varié allant de l'analyse théorique de toute une gamme de jeux, à l'accompagnement direct de studios. J'ai aussi travaillé à l'amélioration de la communication entre les équipes marketing et producing.

#### LEAD GAME DESIGNER & SYSTEM DESIGNER

Projet étudiant - publication Steam | October 2020 - February 2021

Mon travail a été de coordonner l'équipe GD en plus d'approfondir l'aspect systémique de notre jeu. Il s'agit d'un party game développé à 10 étudiants.  
([Steam page here](#))

#### PROGRAMMATION & LEAD QUALITY ASSURANCE

Projet étudiant - Warioware | November 2019 - January 2020

Nous étions 41 étudiants sur un même projet. Mon rôle a été de mettre en place un processus d'intégration de 82 mini-jeux dans une structure macro, et d'établir des critères de qualité à respecter pour chacun d'entre eux.

#### DÉVELOPPEUR DE CONTRÔLEUR ALTERNATIF

Projet étudiant - Contrôleur alternatif | November 2019 - January 2020

À 5 étudiants, nous avons développé un jeu minimaliste utilisant une foule de personnes en contrôleur. J'ai eu la charge du développement du projet et de la technologie sur Unity.

[www.crw-d-project.com](http://www.crw-d-project.com)

#### GAME DESIGNER

Projet étudiant - jeu de plateau | October 2017 - May 2018

Avec une équipe de 2 game artists et de 3 game designers, j'ai découvert la conception en travaillant sur un projet de jeu de plateau coopératif.

#### PRÉSIDENT

Association Générale des Étudiants de Paris | Septembre 2016 - Septembre 2017

J'ai dirigé l'équipe exécutive de la principale fédération représentative étudiante d'Île-de-France. Je me suis familiarisé avec la prise de responsabilités, et à la communication au sein d'une structure organisée.

### ACTIVITÉS

Je tente désespérément de ne pas laisser mourir mon cactus depuis maintenant 4 ans, et je m'en sors plutôt bien ! Et vous ?