

MAXIME GALARNEAU

Level Designer

Portfolio: maximegalarneau.com

LinkedIn: [linkedin.com/in/maxime-galarneau](https://www.linkedin.com/in/maxime-galarneau)

Email: maxime.galarneau.ld@gmail.com

Téléphone: (438) 522-8335

À propos

Mes expériences de travail dans divers milieux ont fait de moi un communicateur polyvalent. Je suis un employé organisé et déterminé à se surpasser avec une équipe engagée. J'ai récemment acquis plusieurs habiletés dans le but d'améliorer ma valeur en tant que Level Designer afin d'être un atout incontournable au sein d'un projet. Je m'efforce de donner la meilleure expérience aux joueurs ou mes clients, en voulant toujours améliorer mes habiletés pour atteindre ce but.

Expériences professionnelles

Lead Game Designer / Level Designer

Avril 2020 à aujourd'hui

Campus ADN, Montréal

Projet Hive (Steam, TBR)

- Créer le Level Design d'un troisième niveau en collaboration avec un Level Artist
- Créer et développer un jeu étudiant en 15 semaines dans un contexte de télétravail
- Approuver les différents aspects du jeu et s'assurer qu'ils respectent le design initial
- Aider à résoudre des troubles techniques et de level design

Représentant firmes-conseils & en ventes

2014 à 2019

Stelpro, Saint-Bruno-de-Montarville

- Représenter les produits et les intérêts de la compagnie pour les clients et les professionnels de l'industrie
- Assister les entrepreneurs et les ingénieurs à trouver des solutions à leurs difficultés
- Faire des suivis rigoureux sur de nombreux projets simultanés
- Surpasser les objectifs de ventes mensuels et annuels (Meilleur vendeur en 2019)

Représentant en ventes

2011 à 2014

Vidéotron, Beloeil

- Représenter les produits et les forfaits de la compagnie selon les besoins des clients
- Répondre aux interrogations des clients avec un service à clientèle
- Surpasser les objectifs de ventes mensuels et annuels (Meilleur taux de dépassement des objectifs en 2012 pour mon magasin)

Gestionnaire de département

2007 à 2011

Archambault, Boucherville

- Gérer le personnel en leur attribuant des tâches, des objectifs et des délais à respecter
- S'assurer que mon département rencontre les attentes de la direction et du bureau chef

Outils

- Unity
- Unreal Engine
- Visual Studio
- C# / C++
- GameMaker Studio 2
- Photoshop
- SketchUp
- 3DS max
- C# / C++

Compétences personnelles

- Travail d'équipe
- Éthique de travail
- Communication
- Leadership
- Résolution de problème
- Polyvalence
- Gestion du temps

Éducation

Design de Niveau de Jeu (AEC) - 2020

Campus ADN, Montréal

Science Politique (Majeure) - 2014

UQAM, Montréal

Communication (Mineur) - 2012

UQAM, Montréal

Arts, Lettres & Communication Profil Cinéma (DEC) - 2009

Cégep St-Hyacinthe, St-Hyacinthe

Intérêts & Loisirs

- Jeux vidéo
- *Comics*
- Pêche
- Astronomie
- Politique, particulièrement internationale
- Ski