

# Nielisson Mendonça da Silva

Game Designer

(33) 7 83 54 55 48

nielisson1@gmail.com

<https://nielisson.github.io>

## À propos

Passionné par l'art, la conception et le développement de jeux, je possède une expérience diversifiée englobant les graphismes 2D/3D et UI/UX. Mon portfolio comprend des jeux développés pour des clients et des projets personnels, mettant en valeur mes compétences et ma progression. Je suis également un membre engagé de l'association Game Impact.

## Expérience Professionnelle

[2022-2023] Designer UI/UX et artiste 2D/3D

**My Lovely Planet - Paris, France**

- Contribution importante à la conception de jeux et de niveaux pour les mini-jeux, démontrant des capacités créatives variées.
- Conception UI/UX, graphismes 2D/3D et création d'animations.

[2021] Game Designer, UI/UX et Artiste 3D

**Marine Snow - New York, USA**

Initialement responsable de la conception de jeux, j'ai élargi mon rôle pour inclure l'UI/UX de l'application et l'art en 3D.

[2020] Game Designer et Graphiste (stage)

**Ubique Kids - Paris, France**

Assuré des performances optimales grâce à la QA, axé sur l'accessibilité dans le Game Design.

[2019-Présent] GD, Designer UI/UX et artiste 2D/3D

**Upwork - Freelancer**

- I've completed diverse missions for multiple clients, consistently delivering high-quality work.
- My expertise centers on game design, encompassing both 2D and 3D art.

[2018] Intégrateur GUI (stage)

**Spiders studio - Paris, France**

- Créé des wireframes et des éléments d'UI.
- Intégré des assets en assurant une identité visuelle cohérente de l'UI.



## Compétences

### Qualités personnelles

Adaptabilité • Travail d'équipe efficace  
• Leadership • Méthodologie de développement Scrum et Agile • Gestion du temps

### Savoir-faire

Adobe Suite (Ps, Pr, Id, Ai) • Animation  
• Audacity • Blender • C#, HTML and Basic CSS • Documentation: RGD, GDD, rhetorical compass etc. • Figma  
• Game System Design, balancing and Quality Assurance • Git • Pixel FX Designer • Unity (Pro Builder, Post-Processing, Terrain, Tilemap etc.) • UX & UI Design

## Langues

- English (Bilingue)
- French (Bilingue)
- Portuguese (langue maternelle)

## Éducation

### Master en Arts plastiques

Spécialisation en Conception de Jeux  
Paul-Valéry University - France

### Licence Pro en Game & Lvl Design

Paris XIII University - France

### Licence en Arts plastiques

Lille 3 University - France

### DU en New Media Technology

Essex County College - USA