

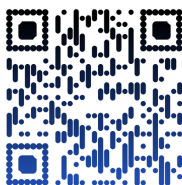


✉ [gfremaux.75@gmail.com](mailto:gfremaux.75@gmail.com)

☎ 07-66-61-54-33

📍 75019, Paris

## Portoflio



## Logiciels



### Unreal Engine

C++ / Blueprint



### VS Code

C / C++ / C# / HTML /  
CSS / JavaScript



### Git

Github / Github Desktop



### Unity

Apprentissage en cours

## Soft / Hard skills

- **Curieux et passionné**
- Aime **concevoir** des histoires et donner vie aux idées
- Game & Level Design
- Narrative Design
- **Travail d'équipe** et communication

## Langues

- Anglais : **C1**
- Portugais : **B2**

## Intérêts

- Programmation
- Jeux vidéo (Jeux solos)
- Judo (7 ans)
- Sorties culturelles (Musées, Théâtres..)
- Mythologies en tout genres
- Culture Japonaise
- Escape Games & Jeux de sociétés

# GABRIEL FREMAUX

## Stage - Game & Level Design

(3 mois minimum jusqu'à 6 mois maximum à partir de fin mars)



[Itch.io](https://itch.io)



[Linkedn](#)

## Formations

### License Professionnelle Game & Level Design

IUT Paris XIII, Bobigny. Sept. 2025 - Sept. 2026

**Game Jam** – Création d'un **jeu de société** sur le thème de l'égalité des sexes

### BTS Système Numérique (Option : Informatique & Réseaux)

Lycée Le Corbusier, Aubervilliers. Sept. 2022 - Juil. 2024.

Création d'une **application mobile** permettant de contrôler un robot sur React Native.

### BAC Technologique STI2D

Lycée Dorian, Paris. Sept. 2020 - Juil. 2022.

Chef de l'un des projets lycéens pour la réalisation d'une **attelle à assistance électrique**.

## Projets & Expériences

### RezoSocial - Stage de développement Web Back & Front (Mai - Juin 2023)

RezoSocial est une entreprise qui s'occupe de l'insertion professionnelle par l'informatique.

- Conception et création d'une **aide en ligne** (FAQ) sur la plateforme Wordpress en **collaboration** avec l'équipe technique.
- Mise en place d'un **serveur collaboratif** avec CALDAV pour la gestion centralisée des événements de l'entreprise.

### Projets personnels sur Unreal Engine

#### Wraithvale :

Développement d'un **puzzle** pour enrichir le gameplay.

Intégration d'un système de lampe-torche dynamique.

Création d'une **ambiance** d'horreur immersive.



#### Infected :

Gestion dynamique des munitions et du spawn des zombies.

Apparition aléatoire des caisses en début de manche.



#### Coins Rush :

Programmation d'une IA traquant le joueur.

Système de dash et gestion des scores.

#### Design du Niveau



#### Grux Dungeon :

Intégration d'un système de **santé** et d'**endurance**.

Système de combat avec **roulade**, **soins** et **verrouillage de cible**.

Création d'un **boss**.

