

# GABRIEL FREMAUX

## Stage - Game & Level Design

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



[itch.io](#)

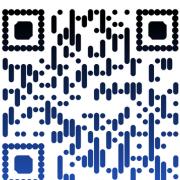


[LinkedIn](#)



[gfremaux.75@gmail.com](mailto:gfremaux.75@gmail.com)  
 07-66-61-54-33  
 75019, Paris

### Portofolio



### 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
- 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

### 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"

Unijam 2025 - Création d'un jeu 2D sur Godot sur le thème "Main dans la Main".

### 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.



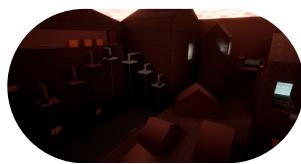
##### The Fourth Mark (Projet scolaire)

Système de Narration et d'objectifs.

Mécaniques de Puzzles.

Ambiance & Sound Design

Level design & Système de Parcours.



##### 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.

