



gfremaux.75@gmail.com



07-66-61-54-33



75019, Paris



A propos de moi

Curieux et passionné, j'aime imaginer et concevoir des univers uniques à travers le développement de jeux vidéo. Je souhaite intégrer une entreprise afin de collaborer sur des projets ambitieux, innovants et enrichissants et ainsi atteindre mes objectifs professionnels.



Compétences



Unreal Engine

C++ / Blueprint



Visual Studio Code

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



Git

Github / Github Desktop



Unity

Apprentissage en cours



Langues

- Anglais : C1
- Portugais : B2



Intêrets

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

GABRIEL FREMAUX

GAME DESIGNER



[Itch.io](#)



[Linkedn](#)



[Portfolio](#)

Formations

License Professionnelle Game & Level Design

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

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 immersive grâce au sound design.



Infected :

Gestion dynamique des munitions et du spawn des zombies.

Apparition aléatoire des caisses en début de manche.



Grux Dungeon :

Implémentation d'un système de santé et d'endurance.

Développement d'un système de combat avec roulade, soins et verrouillage de cible.

Création et intégration d'un boss IA dynamique.



Coins Rush :

Programmation d'une IA traquant le joueur.

Système de dash et gestion des scores.

