



# Job Corentin – Game Designer

COMBATDESIGN

NARRATIVEDESIGN

LEVELDESIGN

SYSTEMDESIGN

**Adresse :** 26 rue des tourelles 22190 Plérin, France **Mobile:** 0781379711  
**Portfolio :** <https://jobcorentin89.github.io/> **Email:** job.corentin.pro@gmail.com

Je suis un Game Designer aspirant à proposer les meilleures expérience de jeu possible aux joueurs. J'ai acquis les compétences pour concevoir des jeux avec une équipe et j'ai également appris à utiliser des outils spécifiques pour optimiser ma façon de travailler et de proposer des concepts de jeux poussés au maximum. J'aspire également à partager cette façon de travailler avec mes futurs collègues pour qu'ensemble nous réalisons des jeux qui vont plus loin que ce à quoi l'on peut s'attendre.

## Expériences professionnelles

### D'Août 2023 à Decembre 2024 Game designer pour un projet non annoncé @Rogueside

Engagé comme game designer à temps plein, mon travail consistait en début de production à proposer des concepts et des idées pour de nouveaux projets à cycle de production court. J'organise et planifie le cycle de production global du projet en fonction des délais impartis. Je suis responsable de la vision de game design de ce projet.

### D'Août 2021 à Juin 2023

#### Game designer and QA pour le jeu video «Astral Ascent»@Hibernian Workshop

J'ai commencé sur ce projet en tant que stagiaire pendant 6 mois avant de commencer à une position de **game designer/QA à temp plein**. Mon travail de designer consistait à créer des mécaniques et des systèmes en accord avec la vision du game director en ajoutant un vrai plus value au jeu. En tant que QA j'ai organisé plusieurs sessions de playtest avec notre communauté pour obtenir des feedbacks constructifs.

### De Février 2021 à Mai 2021

#### Lead Game designer pour le jeu video «Fall Garden» @Rubika

Dans ce premier projet sur mobile, j'ai travaillé en tant que **lead game designer** à la conception de tout les systèmes et mécaniques du jeu en **accord avec la narration** proposé par nos porteurs de vision ainsi qu'a l'a **gestion de notre communauté en ligne** et la programmation de certaines mécaniques et systèmes sous Unity.

### De Novembre 2020 à Janvier 2021

#### Game Designer for the video game « Pirate Academy » @Rubika

Sur cette production à 45 personnes, j'ai travaillé avec 2 autres game designers à la **conception et à la documentation des systèmes principaux** du jeu ainsi qu'a la **réalisation d'une séquence de gameplay** sous forme de mini-jeu en solo sous Unity.

### De Septembre 2020 à Décembre 2020

#### Game Designer/Game artist on the video game «Keep the beat» @Rubika

J'ai travaillé sur la **conception des systèmes de jeu** avec une équipe de 2 autres game designers et j'ai travaillé en **solo sur le rendu visuel** du jeu en utilisant des outils de post-process, shaders et modèle 3D sous Unity.

### De Juin 2020 à Août 2020

#### Game Designer/ Programmer on the video game «Akuma, Wrath of the fallen»

Sur ce projet de **2 mois**, j'ai travaillé avec une équipe de 8 game designers et artistes, j'étais responsable de la conception du character controller, comportement des ennemis et leurs patterns et le level design ainsi que l'intégration des VFX et post-process.

## Éducation et Qualifications

### Bachelor Game Design

Bachelor en Game Design à Rubika Valenciennes.

### MANAA

Formation en art d'une durée d'un an pour acquérir les compétences basiques en art et en histoire de l'art effectué à l'école privée LISAA à Rennes en 2018.

### Baccalauréat Scientifique

Actuellement en 3e année d'étude de Game Design à l'école Rubika Valenciennes depuis 2018 pour obtenir un bachelor cette année.

## Outils et Soft skills

- ◇ Suite Adobe (Photoshop, Illustrator, Indesign)
- ◇ Unity
- ◇ Construct 3
- ◇ GitHub/GitKraken - Versioning
- ◇ Documentation
- ◇ Godot
- ◇ Suite office (Word, Excel, Powerpoint)
- ◇ Méthodes de playtest
- ◇ Scope
- ◇ Documentation
- ◇ Travail d'équipe/organisation
- ◇ Méthode Agile

## À propos

J'aime dessiner, c'est à la fois une partie de mon travail et un grand plaisir qui me permet de m'exprimer. Je l'habitude de faire des sketches des systèmes et mécaniques que je conçois pour offrir une vision plus clair. J'aime évidemment les jeux vidéos et j'ai l'habitude de jouer régulièrement (les RPG tel que Nier:Atomata et des opens worlds tel que Legend of Zelda: breath of the wild et Dragon's dogma sont mes jeux favoris). J'aime également être à jour sur ce qu'il se passe dans l'industrie en lisant des journaux spécialisés tel que Gamekult et Gamasutra.