



Corentin Job - Game Designer

COMBATDESIGN

NARRATIVEDESIGN

LEVELDESIGN

SYSTEMDESIGN

Mobile: 0781379711
Email: job.corentin.pro@gmail.com
Portfolio : <https://jobcorentin89.github.io/>

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 et projets

Solo Développeur

D'Avril 2025 à Aujourd'hui

Solo Développeur sur le Projet «Sonki's Lagoon»

En tant que Solo développeur, mon travail consiste à **planifier, designer et produire** chaque aspect de du jeu du début à la fin.

@Rogueside

- Game designer

D'Août 2023 à Decembre 2024

Game designer sur un projet non annoncé

Engagé comme game designer à temps plein, mon travail consistait 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.

Hibernian Workshop

- Game designer et QA

D'Août 2021 à Juin 2023

J'ai commencé sur ce projet en tant que stagiaire pendant 6 mois avant de commencer à une position de **game designer/QA à temps 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 valus au jeu. En tant que QA j'ai organisé plusieurs sessions de playtest avec notre communauté pour obtenir des feedbacks constructifs.

Projet étudiant - Fall Garden

- Lead Game designer @Rubika

De Février 2021 à Mai 2021

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 la **gestion de notre communauté en ligne** et la programmation de certaines mécaniques et systèmes sous **Unity**.

Projet étudiant - Keep the beat

- Game designer / Artist @Rubika

De Novembre 2020 à Janvier 2021

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**.

Projet étudiant - Akuma

- Lead Game designer @Rubika

De Juin 2020 à Août 2020

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

Bachelor Game Design

De Juin 2020 à Août 2020

Bachelor en Game Design à Rubika Valenciennes.

MANAA

De Septembre 2017 à Mai 2018

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

2016 à 2017

Obtenu au lycée Ernest Renan

Outils et Soft skills

- ◇ Suite Adobe (Photoshop, Illustrator, Indesign)
- ◇ Unity
- ◇ Construct 3
- ◇ GitHub/GitKraken - Versioning
- ◇ Documentation

- ◇ Blender
- ◇ 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.