



Alexis FERRAND

<https://alexisferrand.journoportfolio.com/>

Contact

aferrand77@yahoo.fr

06.04.02.74.12

4 route de Brinville, 77310, Pringy.

25 ans

Permis B

Diplômes & Formations

2017 - 2020

Bachelor de Game Design ICAN, Paris.
& Certification de Niveau 6 de Designer Numérique.

2015 -2016

Licence Cinéma & Audiovisuel
(1ère année)
Sorbonne-Nouvelle, Paris.

2015

Baccalauréat Littéraire
Lycée Frédéric Joliot-Curie, Dammarie-les-Lys.

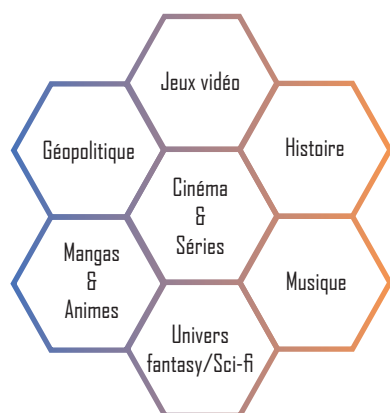
Langues

Français (natif)

Anglais (courant) - TOEIC 860pts

Espagnol (notions)

Centres d'intérêt



Poste recherché

Game & Level Designer

Disponible pour un CDD/CDI.

Expériences Professionnelles

- [Août 2020 - Février 2021] - Stage de 6mois chez Cyanide Studio - Testeur QA en collaboration sur «Werewolf : The Apocalypse - Earthblood» & «Blood Bowl 3»
(Testing consoles et PC, installation des builds sur consoles, signalement et suivi de bugs via Mantis/Redmine, communication en temps réel avec les équipes, build note.
- [Octobre 2019 - Décembre 2019] - Stage de 3mois chez LOCK BUSTERS - Escape Game - Game Designer en collaboration avec l'équipe de game masters
(Conception de deux «Room» d'escape game (préproduction).
Production de documents techniques (GDD, GDD, Flowcharts) & brainstorm.

Compétences

★ **Game Design & Level Design**
(GDD, One page, Flowcharts, Layouts, Blocking) (Suites Office & Adobe)

■ **Testing QA**
(Rapport de bug, suivi, assignation) (Mantis, Redmine, OBS Studio, Lightshot)

■ **Développement**
C# Unity / Blueprint Unreal 4 (Unreal Engine 4, Unity 3D, Visual Studio)
(Prototypage, intégration)

■ **Graphic Design 2D**
(Mockups, Schémas, Assets, icônes) (Suite Adobe)

■ **Modélisation 3D**
(Assets, mapping, texturing) (Blender, 3DSmax, Substance, Marmoset Toolbag)

■ **Sound Design**
(Sons, Montage, Intégration) (Reaper, Soundly, LMMS, FMOD)

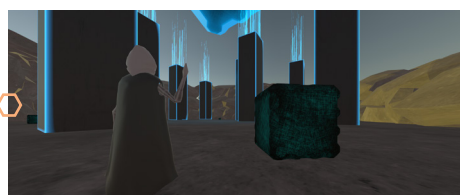
■ **Gestion de projet**
Méthodes agiles, Scrum, et en cascade.

Projets

Collateral

Projet étudiant réalisé sous Unity 3D.
Game design et documentation.

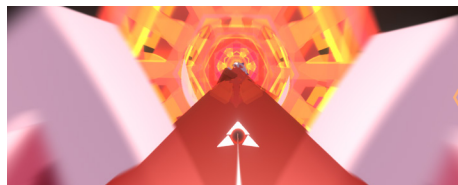
[Voir portfolio](#)



Kaleidos

Projet étudiant réalisé sous Unity 3D.
Game design et documentation.

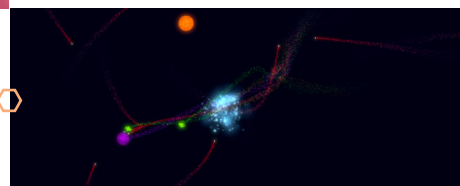
[Kaleidos Itch.io](#)



Luminary

Projet étudiant réalisé sous Unity 3D.
Game design et documentation.

[Luminary Itch.io](#)



No man's won

Jeu de plateau réalisé pour un projet étudiant. Game design, documentation et réalisation (proto fait-main).

[Voir portfolio](#)

