

SOMMAIRE DES QUALIFICATIONS

- ✓ Maîtrise des logiciels : Photoshop, Autodesk Sketchbook,pro, 3ds max et Zbrush, Substance 3D painter, Substance designer
- ✓ Bilingue (français-anglais)
- ✓ Conception 2D et modélisation 3D
- ✓ Autonome et méthodique
- ✓ Habileté dans le travail d'équipe

CHAMPS DE COMPÉTENCES

Conception graphique

- Collabore avec le directeur artistique pour développer la vision d'ensemble du jeu (donner le ton et l'ambiance, présenter les lieux, les moments clés, les contrastes émotionnels, etc.)
- Produit des esquisses et des itérations rapides (numériques ou papiers)
- Crée des concepts de personnages ou d'environnements à partir de références existantes et inexistantes
- Propose des concepts à l'équipe artistique et discute des possibilités
- Adapte son travail artistique en fonction de la rétroaction
- Trouve l'équilibre entre les aspects artistiques et les contraintes techniques
- Raffine l'art conceptuel à l'illustration en ajoutant des couches de détails

Assurance / Qualité (jeux vidéo)

- Vérifie le jeu par rapport au cahier des charges
- Teste la maniabilité, la lisibilité et l'ergonomie
- Évalue les difficultés de la réalisation du jeu
- Identifie les anomalies et recherche ensuite dans la base de données s'ils ont été rapportées
- Rédige un rapport explicatif de la problématique observée
- Attribue des tâches aux testeurs
- Supervise le travail en cours des testeurs et reçoit les signalements
- Complète un bilan de fin de journée

HISTORIQUE D'EMPLOI

Créateur-Concepteur (Game designer) de jeux vidéo (contrat) Aptitude X inc., Montréal	2017-2018
Superviseur d'équipe / Testeur Sénior en assurance qualité (QA) et testeur CQA Bug-tracker, Montréal	2008-2018
Vendeur Brick, Lachenaie Dumoulin Électronique, Lachenaie Future Shop, Lachenaie Musigo, Repentigny	2001-2008

FORMATION

Études collégiales Modélisation 3D orientée jeu vidéo Le Campus ADN, Montréal	2018-2019
Diplôme d'études secondaires École secondaire Jean-Baptiste-Meilleur, Repentigny	1999

RÉALISATIONS PROFESSIONNELLES

J'ai eu le plaisir de participer à des projets triple A en tant que testeur CQA sur des jeux tels que Dead Island et Mortal Kombat. De plus, j'ai occupé un poste de "lead" pour le jeu Assassin's Creed IV Black Flag-Le Prix de la Liberté. J'ai travaillé sur les jeux Marvel Tournoi des Champions et Test Drive Unlimited 2 en tant que testeur QA.