

Julien Galloudec

5 rues des 18 arpents, 91830 Le Coudray Montceaux

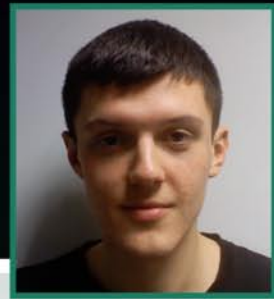
06.74.24.10.43

julien.galloudec@gmail.com

julien-galloudec.com

23 ans (26.03.1987)

Titulaire du permis B



Game Designer Level Designer

► Formation :

- 2006 - 2010 : **Master en Game Design et Gestion de Production**
[SUPINFOGAME, Valenciennes 59300, France]
- 2006 : **Baccalauréat Scientifique** (Option Biologie)
[Lycée Marie Laurencin, Mennecy 91540, France]

► Expériences :

- Oct 2009 - Juin 2010 : **Directeur Créatif** sur «Big Bang» (PC, PS3, Xbox 360) Projet de fin d'étude
Game Design : Auteur du concept, conception, rédaction, playtests et réglages
Management et suivi de production : Plan de production, encadrement des pôles, prise de décision
- Oct 2009 - Fév 2010 : **Level Designer/Lead Game Designer** sur «Roll Out» (iPhone) Artik Ent.
Co-fondateur du studio : Développement de «Roll Out», publié par Fishing Cactus
Game Design : Conception, rédaction, courbe de progression, tests et réglages
Level Design : Conception, réalisation (éditeur propriétaire), tests et équilibrages
- Juil 2009 - Oct 2009 : **Game Designer/Level Designer** (iPhone, PS3, Xbox 360) Fishing Cactus (stage)
Game Design : Conception, rédaction, prototypage, Proposal Editor, testeur qualité assurance
Level Design : Conception, réalisation, tests et équilibrages
- Juin 2008 - Sept 2008 : **Lead Designer** sur «Milgram» (PC) Projet étudiant
Game Design : Conception, rédaction, playtests et réglages
Management et suivi de production : Plan de production, encadrement des pôles, prise de décision
- 2001 - 2006 : **Travaux saisonniers**
Planete Saturn : Hôte de caisse, vendeur informatique/accessoires/photographie
Hotel Cactus: Horticulteur, cactériste

► Compétences personnelles :

- **Game Design** :
Conception, rédaction, communication, suivi, cohérence du design et des intentions
- **Level Design** :
Conception papier/numérique, level building
- **Gestion de Production** :
Gestion des risques et priorités, planification, respect des coûts/délais, waterfall/méthodes agiles
- **Management** :
Habitué au travail en équipe, sens de l'écoute, de la communication et de la conciliation
- **Anglais** :
Bon niveau oral et écrit
- **Autres** :
Bonnes notions d'**ergonomie** et d'**écriture interactive**
Capacités d'analyse, curieux, attentif et rigoureux

► Compétences logicielles :

- **Game Design** :
Suite Microsoft Office, MindManager
- **Level Design** :
Visio, Sketchup, Unreal Editor, Unity
- **Gestion de Production** :
Hansoft, MS-Project, Banana SCRUM
- **Programmation** :
ActionScript 2.0, Unity Script
- **Graphisme** :
Adobe CS4 (Photoshop, Illustrator, Flash)
- **Autres** :
3DS Max (bases), Sony Vegas, Adobe Audition

► Centres d'intérêt :

- **Le cinéma** contemporain de tous genres
- **Le jeu vidéo** et son industrie
- **Les futures technologies**
- **La pop culture** et son impact sur la société
- **Le sport** : Basketball, Aviron, Boxe, Plongée sous-marine
- **Les sciences** : Biologie, Astronomie et Physique