

CHARLES MOEUF-COURTOIS

JUNIOR GAME DESIGNER/LEVEL DESIGNER

06 38 37 99 48

charles.moeufcourtois@hotmail.fr

Portefolio : <https://www.charlesmoeuf.com/>

Diplômé en 2020 d'un bachelor en game design obtenu à Bellecour Ecole et ayant travaillé dans d'autres domaines après cela, je suis activement à la recherche d'une première expérience dans l'industrie du jeu vidéo. Je suis extrêmement motivé à intégrer une équipe de designer pour concrétiser le travail que j'ai fourni pendant mes 3 ans d'étude.

Personnel

- Collaboratif et communicatif
- Capacité à créer des documents de design détaillés
- Compréhension de l'industrie du jeu vidéo

Langues

- Français - native
- Anglais - Fluent - TOEIC : 890

Education

Bachelor en Game Design

2017 - 2020

Bellecour Ecole

- Game Design, Level Design, Narrative Design, UI Design, Rational Game Design

Licence STS - PCSI (Physique, Chimie, Science de l'ingénieur) 2015 - 2017

Université Lyon 1 (Réorientation moitié de 2ème année) • Constitution de la matière, Thermodynamiques, Maths, Optique, Electricité

Bac Scientifique

2015

Lycée Saint Louis - Saint Bruno

Logiciels

- Unreal Engine 5
- Unity
- Google Suite
- Microsoft Suite
- Substance designer
- Photoshop
- Premier Pro

Intérêts

Games & Tech : Jeux narratifs, jeux multijoueurs, réalité virtuelle

Sport : 10 ans de compétition de Natation

Jeux et projets personnels

Environnement Art (Oculus, HTC Vive) 2020

Projets personnel

<https://www.charlesmoeuf.com/environnement-art-ld>

- Apprentissage autonome de l'éditeur d'Unreal Engine 5
- Création de 2 environnements à l'aide de megascans
- Lighting

Butterfly Catcher VR (Oculus, HTC Vive) 2020

Game Designer & UI Designer

3D VR, Aventure/Exploration, Oculus Rift S

<https://severin-jacob.itch.io/butterfly-catcher-vr-demo>

- Participation à la création des premiers concepts
- Design des cores mechanics : capture et mouvements
- Design boucles de gameplay macro et micro
- Design des mécaniques secondaires : gestion des vivariums, leurres, missions et utilisation de la currency
- Rédaction des documents de game design

Colormania (PC) 2019

Level Designer

Digital board game, Stratégie/Multijoueur

<https://paic.itch.io/colormania>

- Participation à la création des premiers concepts
- Design de 3 niveau pour 2, 3 et 4 joueurs
- Design de 2 mécaniques liés à mes niveaux
- Communication étroite avec les 3D artistes
- Implémentation des assets
- Level art
- Rédaction des documents de Level Design

Re.draw (PC) 2018

Game designer & Level Designer

Jeu de puzzle 2D, Point'n'click, Jeu cartoon

<https://okkoo.itch.io/redraw>

- Design des 2 mécaniques principales
- Design des puzzles et des niveaux
- QA de ses niveaux