

PHILIPPE DUHAMEL

GAME DESIGNER
DÉVELOPPEUR UNITY



Profil

Fort d'une formation en Game Design à Isart Digital Montréal, j'ai pris la décision de créer ma société Square Squid afin de développer mes projets personnels.

Au sein de celle-ci, j'ai pu créer et commercialiser le jeu vidéo Bibots en collaboration avec l'éditeur Plug In Digital. Cela m'a permis de développer et d'acquérir des compétences dans tous les domaines de la création de jeu vidéo qui font de moi un profil autonome et capable de collaborer avec tous les métiers du secteur.

Formation

2016 - 2017

Isart Digital Montréal

Diplôme de Game Designer

2014 - 2016

Isart Digital Montréal

Diplôme de conception des mécaniques de jeu vidéo -
AEC NWE.05

Email:
philippeduhamel11@gmail.com

Téléphone:
06.38.64.09.17

Portfolio:
philippeduhamelportfolio.com

Adresse:
34 Avenue du sénateur Girard
59300 Valenciennes.

• Expérience

2018 - 2024

Game Designer
Square Squid

Game designer Développeur C#, Producer, Level designer, Fx et Technical artist sur le jeu Bibots.

- Établir et gérer le planning de production
- Concevoir les mécaniques de jeu
- Programmer le jeu (systèmes et mécaniques) en C# sous Unity
- Design et mise en place des niveaux dans Unity
- Équilibrer les systèmes de jeu
- Créer les FXs avec le Particle System de Unity
- Implémenter et gérer les assets graphique à travers du scripting C# et l'Animator de Unity
- Optimisation des performances du jeu

2016 - 2018

Game designer / Développeur C#
Isart Digital - Projet de fin d'étude

Création de Chromablast, un jeu de combat en 2.5D en projet de fin d'études avec une équipe de 9 personnes.

- Concevoir les mécaniques de jeu
- Concevoir les archétypes de personnages
- Équilibrer les systèmes de jeu et les personnages
- Implémenter et gérer les animations sous Unity à travers du scripting C# et l'Animator de Unity

• Compétences

Programmation C#

Unity

Tortoise SVN

Game design

Gestion de projet

Anglais B2

Level design

Tech Art

Autonomie