

Emmanuel Errard

17/01/1997



emmanuelerrard@gmail.com

+33 6 24 60 82 25

eerrard.com

Permis A - B

Disponible immédiatement

ABOUT ME

Actuellement en recherche d'alternance. Etudiant en Master Game Design à l'ICAN de Paris avec une première expérience en studio de jeu mobile en tant que Balancing Game Designer et Level Designer. Réservez mais très curieux, j'ai développé un profil polyvalent en m'impliquant non seulement dans la conception de jeu mais aussi le développement.

- Tromboniste rouillé
- Hobbies: • réparation d'enceintes
 - escalade en salle
 - moto

SKILL & TOOLS

Langues

Français

Anglais C1 – **TOEIC : 960**

Espagnol A2

Code

C# (Unity)

C++ (Bases)

Adobe CS

Photoshop

Audition

InDesign

Modélisation 3D

Blender

Maya

Suite Office

Word

Excel

PowerPoint

Game Designer

EXPÉRIENCE

Gestionnaire administratif & SAGE X3

L'Affineur des Halles, Civrieux d'Azergues, Juin 2021 – Mars 2023

Maintenance des flux de données entre X3 et LM7

Rédaction de document de procédure

Extraction et visualisation de données dans X3

Création d'outils annexes pour faciliter l'import de données dans X3

Test et validation de patches avant passage en production en lien avec le prestataire

Stage Balancing Game Designer

Feerik Games, Montpellier, Avril – Juin 2020

Equilibrage des unités dans BA Clash

Conception et implémentation de niveau dans BattleGG

Gestion de la progression du joueur

Analyse des données collectées auprès des joueurs

Implémentation d'éléments graphiques en lien avec un artiste

QA en lien avec un programmeur

EDUCATION

Master Game Design

ICAN PARIS, Paris, 2023 – Présent

Alternance

Travail de Lundi à Jeudi - Etude le Vendredi

Ainsi que 6 semaines en école tout au long de

Disponible immédiatement

Bachelor Game Design

Bellecour Ecole, Lyon, 2018 – 2020

Design d'expérience interactive

Recueil et expression de l'expérience voulue, définition des caractéristiques principales du projet, définition du public visé

Conception des mécaniques et des interactions

Conception et réalisation des environnements de jeu (Rational Game Design)

Conception de l'interface réactive utilisateur

Conduite de test qualité pour assurer le développement itératif du projet

Gestion de projet

Planification

Anticipation et gestion des crises

Création d'assets

Mise en page de documentation sur Word et InDesign

Création d'éléments graphiques 2D sur Photoshop

Création de modèles 3D sur 3DSMax, Maya et Blender

Création d'élément audio sur Audition

JEU

Battle GG

Jeu de stratégie mobile

Feerik Games

RÔLE

Game Designer

Level Designer

Ba Clash

MOBA mobile

Feerik Games

Game Designer

Stellae

Jeu d'exploration dans

l'espace

Bellecour Ecole

Programmeur C#

Game Designer

Sound Designer

Dorobu

Jeu de plateau digital

Bellecour Ecole

Programmeur C#

Sound Designer

Samay's Ascension

Jeu de plateforme avec

environnement interactif

Bellecour Ecole

Programmeur C#

Sound Designer

The Highwayman

Jeu de braquage tactique

Bellecour Ecole

Programmeur C#

Game Designer

Sound Designer