



INFORMATIONS

Numéro de téléphone
06 95 82 77 18

Adresse e-mail
barbaut.emmanuel@gmail.com

Site & Portfolio
emmanuelbarbaut.com

Permis de conduire B

LANGUES

Français *langue native*
Anglais *niveau C1*
Espagnol *niveau A2*

SOFT SKILLS

Communication, Adaptabilité,
Créativité, Curiosité, Rigueur,
Esprit critique et analytique

INTÉRÊTS

Jeux vidéos

Portal 2, Outer Wilds, Horizon : Zero Dawn, Northgard, Frostpunk, Nier: Automata, Control, Subnautica...

Composition musicale

Future house, Big room, Drum & bass, Psytrance, Piano et Orchestral

Littérature

Isaac Asimov, Jules Verne, Stephen Hawking

Cinéma

Science Fiction, Fantasy, Thriller

Plongée sous-marine

Randonnée

EMMANUEL BARBAUT

GAME DESIGNER JUNIOR

FORMATION

Master Jeux vidéo <i>Université Paul-Valéry Montpellier</i>	<i>En cours</i>
Licence professionnelle Métiers du jeu vidéo <i>Université Paul-Valéry Montpellier</i>	<i>2020-2021</i>
Licence informatique <i>Faculté des Sciences de Montpellier</i>	<i>2016-2020</i>
Baccalauréat Scientifique avec mention <i>Option Sciences de l'Ingénieur</i>	<i>2016</i>

EXPÉRIENCE EN GAME DESIGN

Totum	Jeu de gestion et de réflexion 3D basé sur l'observation de la nature
Space Opéra	Jeu de société en coopération basé sur la musique et le chant
Véga	Deckbuilder TacticalRPG 4X dans un univers tribal-futuriste
La Psychose en Rose	Jeu d'enquête narratif en 3D mêlant huis clos et boucle temporelle
[unNamed]	Metroidvania 2D dans un monde cyberpunk
Autre	9 Game Jams

COMPÉTENCES EN GAME DESIGN

RÉDACTION DE DOCUMENTS : Game Design Documents, One Page GDD, Rédaction de pitch

OUTILS DE DESIGN : Boucles de gameplay, 3C, Flowcharts, Domaines du jeu de Vandenberghe, Cœurs de jeu, Rhétorique procédurale, Game design patterns

OUTILS D'ÉQUILIBRAGE : Rational Game Design (Matrices de variation & Tableaux de déclinaisons), Rational Level Design, Courbes d'équilibrage

MÉTHODOLOGIES DE TRAVAIL : Méthodes agiles, Scrum, 7-3-1

Mémoire en cours sur les jeux systémiques, les gameplays émergents et l'élégance en game design

AUTRES COMPÉTENCES

PROGRAMMATION

Prototypage de concepts de jeu et de mécaniques
Connaissance avancée de Unity et de divers langages (C, C++, C#, Python, Java)
Compétences académiques permettant une adaptabilité rapide à un langage ou un moteur propriétaire

BUREAUTIQUE ET MISE EN PAGE DE DOCUMENTS

InDesign, Illustrator, Suite Office, Suite Google, GitHub, Filezilla

MODÉLISATION 3D, GRAPHISMES & ANIMATION PIXEL ART

COMPOSITION MUSICALE