



# Grégoire DUFLO

06 29 06 67 84  
gregoireduflo@gmail.com  
www.gduflo.fr

## CONCEPTIONS :

Game Design  
Gameplay Design  
Boss Design  
Level Design  
Level Building  
Level Art

## LOGICIELS :

Word/Excel/Power Point  
Illustrator/ Photoshop  
InDesign

## MOTEURS :

Unity  
Unreal engine 4  
UDK  
Hammer  
W3 Editor  
Eden Editor

## DÉVELOPPEMENTS :

HTML 5/CSS 2  
JavaScript (jQuery/Ajax)  
Php  
MySQL / MongoDB  
C++  
C#  
AngularJs/NodeJs  
UI Integrator

**Langue :** Anglais niveau B2 (lu et parlé)

# Game / Level Designer

## Expériences professionnelles

- 2021 Développeur Unity C# / XR (6 mois) - Herve.io à Paris**  
Mise en place écosystèmes AWS, développement sur Mozilla hubs (full stack), développement sur HoloLens, R&D en VR/AR
- 2020 Projet Unity Multijoueurs**  
Réalisation du Game Concept, conception du Level Design, réglage 3C, développement Outils & Gameplay, développement Réseau, data analyse, intégrations LD/Arts/UI/Gameplay
- 2019 Stage Level Design (6 mois) - Cyanide Studio à Nanterre**  
Habillage des différents niveaux de jeux, vérification et correction des niveaux, réalisation de LandMark en jeu, optimisation de l'espace de jeu.
- Projet de 6 mois à Pôle3D, Roubaix**  
Réalisation du Game Design Document, conception des mécaniques de jeu, conception des monstres en respectant les contraintes techniques et artistiques, réglages 3C, conception des niveaux de jeu, intégration des niveaux, apprentissage en 4 étapes des contrôles du character avec le Level Design, playtest.
- 2018 Stage Game Design (3 mois) - SYD à Bruxelles**  
Conception d'un social game, réalisation du Game Design Document, playtest, production de challenges.
- 2017 Stage Développeur WebApp (5 mois) - Modis à Villeneuve d'Ascq**  
Développement application web Front/Back-End pour la volumétrie d'appel, taux d'appels et graphiques.  
Développement application mobile Front/Back-End pour les rapports sur les statistiques d'appels et tickets ainsi que les graphiques.
- 2016 Projet de 6 mois au Lycée Gustave Eiffel, Armentières**  
Réalisation d'une application sous Android permettant aux juges de la compétition FFL d'Armentières de noter les compétiteurs, développement en équipe, recherche de solutions et d'optimisations afin de remplacer le système de notation sur feuille.
- 2015 Stage Réseau (6 semaines) - Axa assurances à Armentières**  
Installation réseaux (création de câbles RJ45/11, configuration cms, placement des câbles dans les murs), installation de postes de travail.

## Formations

- Titre RNCP niveau 6 : Concepteur Développeur d'Application et Certification UNITY** à Webforce3, Paris.  
Développeur mixte, Développeur C#, Intégrateur temps réel, Intégrateur 3D
- Titre RNCP niveau 1 : Réalisateur Numérique option jeux vidéo** à Pôle 3D, Roubaix.  
Game design, Level Design, Unity, Ecriture & scénarisation, Développement C#, UI/UX
- 3<sup>ème</sup> année en informatique cycle ingénieur** à l'EPSI, Lille.  
Développement orienté objet en JAVA, développement Mobile (Java pour Android)
- BTS Service numérique informatique et réseaux** à Gustave Eiffel, Armentières.  
Développement orienté objet en C++, développement web, administration réseaux

## Centres d'intérêts

Lecture : Fantastique  
Cinéma : Animations japonaises et films anglais / américains  
Loisirs : Airsoft et saut en parachute