

Hugo Veillé

Level/Game Designer

Etudiant en master arts plastiques option jeux vidéo à Montpellier, je suis à la recherche d'un emploi en tant que Level Designer junior. Mon expertise principale est la création d'environnement interactif mais je porte également un grand intérêt pour le Game Design. Mon objectif est d'affiner mes connaissances et mes savoirs-faire en travaillant au contact d'une équipe expérimentée et créative.

Infos personnelles

Téléphone
06 52 56 65 14

Email
hugoveille@gmail.com

Portfolio
<http://hugoveille.com/>

LinkedIn
<https://linkedin.com/in/hugo-veillé>

Compétences

- Game Design documents
- Level Design itérations
- C# Unity, Lua
- Ergonomie
- Playtest
- Gestion de projet (scrum, agiles)
- Communication interne
- Web Design (Html, CSS, JS)
- Montage vidéos

Logiciels

- Unity3D
- Sourcetree, Perforce
- Adobe Illustrator, Photoshop
- Adobe PremierePro, After Effects
- Blender

Centres d'intérêt

- Cinématographie
- Photographie
- Musique
- Voyages
- Roller
- Jeux Vidéo

Formation

- 2017 - 2018 Master 1 Arts Plastiques option jeux vidéo
[Université Paul-Valéry Montpellier 3](#)
- 2016 - 2017 Licence Métiers du Jeu Vidéo
[Université Paul-Valéry Montpellier 3](#)
- 2016 Programme de mobilité internationale en multimédia
[Cégep de Matane Québec - Canada](#)
- 2014 - 2016 DUT Métier du Multimédia et de l'Internet
[IUT de Laval - France](#)

Expériences professionnelles

- 2016 Stagiaire Game Designer / Développeur
[A.N.N.E. Gamesbymo - Québec](#)
- Développement Unity3D
 - Level design d'intérieurs de vaisseaux
 - Game Design, Level Design et développement d'un mini jeu
- 2014 & 2015 Animateur en séjour adapté adulte handicapé mental
[Association Brin de Soleil](#)
- Encadrement et gestion d'un groupe de douze personnes
 - Responsabilité, prise de décision rapide et importante
- 2013 Animateur BAFA en centre de loisirs
[Renazé](#)

Expériences personnelles

- 2016 - 2017 Games Jam
[Ludum Dare, Game Challenge, Game Pratic](#)
- Travail en équipe
 - Gestion de la pression et des deadlines
 - Création d'univers et de Gameplay

Créations personnelles de plusieurs jeux

- Utilisation de moteurs : Unity3D, Gamemaker, Love2D
- Production d'assets graphiques (2D - 3D), programmation
- Travail en équipe

- 2011 - 2014 Création d'un collectif jeux vidéo
[Bibliothèque municipale Nelson Mandela - Angers](#)
- Mise en place du fond de conservation de jeux vidéo
 - Création d'animations et de débats