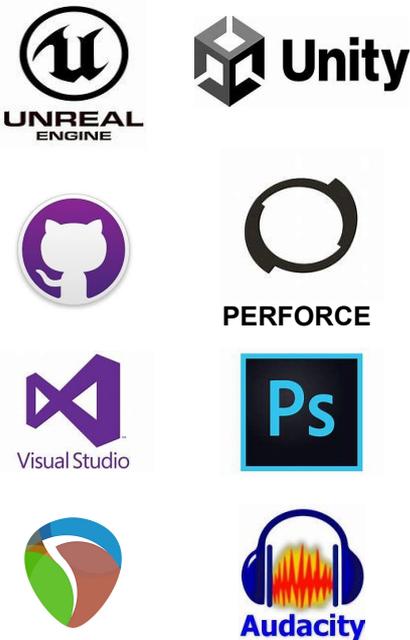


Raphaël Martin-Rodrigues

Game Designer

- 📞 438-377-2604
- ✉️ raphlynch2006@gmail.com
- 🌐 Portfolio:
<https://www.xn--raphalmp-ortfolio-gub.com/>
- 📍 Repentigny-Québec

LOGICIELS



PARCOURS ACADÉMIQUE

- ❑ École du jeux vidéos de Montréal.
- ❑ Diplômé en Game Designer et Level Designer.
- ❑ Gradué le 1 Janvier 2025

LANGUES PARLÉES

- ❑ Français
- ❑ Anglais

PROFIL

Jeune Game Designer multidisciplinaire avec 2+ année d'expérience en création de jeux vidéos avec la plateforme Unreal Engine. Prêt à relever de nouveaux défis autant technique que créatif.

SOMMAIRE DES COMPÉTENCES

- ❑ 2 ans d'expérience en développement avec Unreal Engine 5
- ❑ 2 ans d'expérience avec le logiciel Perforce et Github
- ❑ Prototypage de mécaniques de jouabilité (3Cs, AI, UI, Interactions, Character abilities)
- ❑ Prototypage de systèmes complexes (Inventaire, Dialogues, Habilidadés)
- ❑ Expérience en méthodologie Agile (Scrum-Kanban) avec JIRA
- ❑ (1) Projet commercialisé sur Steam: Starling

RÉALISATIONS PERSONNELLES

Starling - Programmeur Gameplay - Game Designer

- ❑ Conception et implémentation des système de jouabilité
- ❑ Conception et implémentation des mécaniques du joueur
- ❑ Conception et implémentation des mécaniques de jeu
- ❑ Conception et implémentation des UI

The Arcade - Programmeur Gameplay - Survivor Game

- ❑ Conception et implémentation des intelligences artificielles (ennemis et bosses)
- ❑ implémentation des systèmes de jouabilité (combat, Interaction UI, IA)
- ❑ Gagnant de L'EJVM Game Jam 2024 (Classé numéro 1 en Originalité et en respect du thème)