

Raphaël Martin-Rodrigues

Game Designer

- 📞 438-377-2604
- ✉ raphlynch2006@gmail.com
- 🌐 Portfolio:
- 📍 Repentigny-Québec

LOGICIELS



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
- ❑ Prototypage de mécaniques de jouabilité (3Cs, AI, UI, Interactions)
- ❑ Prototypage de systèmes complexes (Inventaire, Dialogues, Hâbités)
- ❑ Expérience en méthodologie Agile (Scrum-Kanban) avec JIRA
- ❑ (1) Projet commercialisé sur Steam (Nom du projet)

PARCOURS ACADÉMIQUE

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

LANGUES PARLÉES

- ❑ Français
- ❑ Anglais

RÉALISATIONS PERSONNELLES

The Arcade – Programmeur Gameplay – Survivor Game

- ❑ Prise en charge totale des intelligences artificielles (ennemis et bosses)
- ❑ Responsable des systèmes de jouabilité (combat, Interaction, IA)
- ❑ Prise en Charge totale des systèmes pour guider et diriger le joueur dans jeu.
- ❑ Gagnant de L'EJVM Game Jam 2024 (Classé numéro 1 en Originalité et en respect du thème)