



Eloi FROMANGÉ-GONIN

+33 6 84 40 39 10

me@eloi-fg.com

eloi-fg.com/hi

linkedin.com/in/eloi-fg/

COMPÉTENCES OPÉRATIONNELLES

Level Design | Game Design
Test QA | Plans de Playtest
Documents Design
Creative Briefs | Flowcharts
Photographie | Retouche photo
Réalisation vidéo | Cadrage

Unity | GameMaker
Mantis
Photoshop CC | Lightroom CC
Suite Office | Google Docs

Anglais - Professionnel

COMPÉTENCES SECONDAIRES

Programmation
UI/UX Design
Gestion de projet
Création d'univers

C# | GML
Unreal Engine | Blueprints
Illustrator CC
Logic Pro X | Final Cut Pro

Espagnol

CENTRES D'INTÉRÊTS

Composition musicale
Photographie argentique
Longboarding

Moddeur Doom, Warcraft III,
Elder Scrolls, Fallout

Grand amateur de RPGs
Enthousiaste combattant d'arène
Stratège du dimanche

LEVEL DESIGNER

EXPÉRIENCES

2020 — Level Designer | Level Builder | **Cyanide Studio**

- Conception et habillages de niveaux sur un jeu de gestion de cyclistes.

2019 - 2020 — Level Designer | Game Designer | Testeur QA | **IIM**

- Conception des mécaniques et de niveaux de jeu pour un plateformer/puzzle game 2.5D.
Nommé aux Pégases.

- Conception d'un escape game avec intégration d'énigmes physiques.
Nomination du jury.

- Conception du niveau de jeu, du déplacement caméra, des conditions de défaite, intégration des sons et musiques sur un jeu de plateforme 2D en versus. Prix coup de coeur du jury.
- Rapports de tests QA sur Mantis.

2017 - 2020 — Technicien Informatique | **Apple Inc.**

- Réalisation de diagnostics matériels et logiciels. Rédaction de rapports d'erreur et de sécurité.
- Assistance matérielle et logicielle.

2017 | 2019 — Playtesteur | **Cyanide Studio | Unseen Interactive**

- Assurance qualité lors de sessions de playtest. Rédaction de rapports d'erreur.

2015 - 2016 — Level Designer | Game Designer | **ISART - DIGITAL**

- Conception de mécaniques de déplacement d'unités sur un jeu de plateau 2v2.
Réalisation du plateau de jeu.

- Conception d'un niveau hub et de plusieurs niveaux sur un jeu de plateforme/aventure en 2D.
Création de tileset 2D d'après sprites.

- Conception de niveaux sur un puzzle game mobile. Réalisation de l'UI. Programmation.

2013 - 2019 — Photographe, Retoucheur, Vidéaste | **Indépendant**

Principaux clients: ETAM, 1,2,3, Valentiny HVP Architects, Somarco, Unseen Interactive.

- Photographies de mode, portraits, architecture.

- Rassemblement et management d'équipes en production et post-production.

- 2e Assistant à la réalisation et cadreur sur un long métrage indépendant.

2012 - 2018 — Chef Scout | **Scouts et Guides de France**

- Directeur d'accueil collectif de mineurs.

- Création et animations de plusieurs jeux originaux en extérieur. 12 - 35 joueurs.

- Rédaction de projets éducatif.

FORMATIONS

2019 - 2020 — Bachelor Game Design | **IIM**

- Game Jams | Documents Design | Game Feel | Game Overviews | Level Design.

- Creative Briefs.

- Test QA.

2015 - 2016 — L1 Game Design | **ISART - DIGITAL**

- Game Jams | One Page Design | GDD | Flowcharts | Level Design.

- Création d'univers | Signes & Feedbacks.

- Test QA.

2010 - 2013 — Bachelor Photographie | **ICART PHOTO**

- Spécialisation en photographies de studio.

- Réalisation de reportages photo et vidéo.

- Retouche photo numérique et argentique.

- Tirage laboratoire noir & blanc.