

Recherche une alternance en UX Design

Rythme : 4 jours en entreprise, 1 jour en formation (choix du jour flexible) sur 18 mois

PROFIL

Level Designer avec deux expériences chez Ubisoft en reconversion en UX Design. En pleine confiance sur l'ensemble d'un pipeline en méthode Agile et avec des équipes cross-disciplinaires. J'ai une expérience en Level Design centrée sur le joueur cible, le parcours et la lisibilité; des réflexes directement transposables à la conception UX.

COMPÉTENCES CLÉS

UX DESIGN

Définition Utilisateur Cible Documentation

WordPress (Elementor) Prototype Papier

User Flow

PRODUCTION

Figma Jira / Confluence Miro

Adobe Suite Office Pack Agile / Scrum

ENGINES & TOOLS

Unreal Engine 5 Unity 3D Anvil

Visual Scripting (BP) Blender Git

SOFT SKILLS

- Approche collaborative & pluridisciplinaire
- Écoute active, communication claire
- Adaptation aux contraintes métier
- Planification & suivi de production
- Respect des directions créatives
- Rigueur, autonomie, curiosité

LANGUES

Français NATIF
Anglais PROFESSIONNEL

INTÉRÊTS

- ▶ FPS, City Builder, Action RPG
- ▶ Culture japonaise
- ▶ Cinéma
- ▶ Space & Sci-fi
- ▶ Voyages (Europe, Asie, US)
- ▶ Tatouages

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Level Designer Assistant – Projet non annoncé

Juin – Nov. 2024

Ubisoft Paris

AAA · OPEN WORLD

ANVIL

- Production de **nouveaux emplacements gameplay** dans l'open world AAA : layout, narration environnementale et cohérence dans la map.
- Intégration d'objectifs gameplay procéduraux et quêtes procédurales dans les emplacements conçus
- Structuration d'un **Reference Level Design (RLD)** pour une zone de gameplay procédurale inédite ; création des templates dans Anvil.
- Itération sur le placement des ennemis et des items pour optimiser la **lisibilité, le flow et la tension** en open world.
- Collaboration avec les équipes Art, Narrative et Gameplay dans un pipeline Agile.

Level Designer Assistant – Projet non annoncé

Mars – Juin 2024

Ubisoft Paris Mobile

AA · MOBILE

UNITY 3D

- Conception des **prototypes papier en landmarks jouables** intégrés dans le moteur, dans les contraintes techniques mobile.
- Rédaction et maintenance de la **documentation du Level Design** pour assurer la transmission des intentions créatives.
- Analyse et correction de bugs du Level Design (navigation, lecture, problème de collision).
- Anticipations des impacts cross-team en adaptant les espaces aux exigences des pipelines des artistes et des narratifs designers.

Level Designer – Ragoon Rumble

Oct. – Déc. 2023

IIM · School Project

ROGUELITE · PROCEDURAL

UNITY 3D

- Conception de l'**architecture des arènes** : flow de progression, challenge, récompenses et variété des espaces de combat.
- Production des **documents de Level Design** et les règles régissant la génération.
- Prototypage des arènes en blackout ; intégrations des récompenses et des ennemis pour valider les courbes de difficulté.

FORMATION

2026 – 2028

OpenClassrooms – Formation Product Designer

Diplome de niveau 6 (bac +3/4)

- Analyser et cadrer un projet UX/UI
- Concevoir des parcours et prototypes accessibles
- Développer une interface visuelle cohérente
- Évaluer et améliorer un produit par tests
- Collaborer efficacement en méthode agile

2020 – 2024

IIM Digital School – Master Game Design

Game Design · Level Design · Narrative Design · UX · Economic Design

2019 – 2020

ISART Digital – Première année Game Design

Game Design · Level Design · Narrative Design · UX Design