

Jonathan Rodelet

Game & Level designer

CONTACT

- 22 avenue des Tilleuls, 91300 Massy
- 06.59.51.63.50
- jonrod@live.fr
- 26 ans
- Permis B
- <http://jonathanrodelet.com>



@jonrod0



jonrod00

FORMATIONS

- Déc. 2016 : Diplôme Étudiant-entrepreneur - Université Paris XIII
- Sept. 2014 : Licence pro game & level design - IUT de Bobigny
- Juin 2013 : DUT informatique (2e/45) - IUT d'Orsay
- Juin 2011 : Baccalauréat S mention Bien - Lycée Vilgénis à Massy

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Depuis Sept. 2019 : **Testeur QA** à Dontnod Entertainment

Projet : *Tell Me Why*

- Rédaction de plans de tests, bug report, regression, tests dans le moteur de jeu

Oct. 2014-Août. 2018 : **Co-fondateur** de Uncanaut

Développement complet de *vridniX* : Jeu de plateformes en 2D

dans lequel le héros veut sauver le monde mais va le détruire -

Sortie le 16 août 2018

- Game design, narrative design, dialogues (FR/ENG)
- Programmation, boss design, level scripting, cinematic design
- Sound design, composition et conception musicale
- Management, marketing, communication
- Exposant à Japan Expo 2018, Indie Garden Assembly 2018, Japan Tours Festival 2018, Casual Connect Berlin 2017



Avr.-Oct. 2014 : **Stagiaire Testeur QA** à Focus Home Interactive

Projets : *Tour de France 2014*, *Farming Simulator 15*, *Space Run*, *Etherium*

-Rédaction de plans de tests, bug report, échanges avec les développeurs

Avr.-juil. 2013 : **Stagiaire informatique** à FM-Media

- Conception, réalisation de sites web et gestion de base de données

PROJETS

• 2019 : **Portage de vridniX sur Android**

Portage personnel pour me familiariser avec le développement et l'optimisation mobile

-Programmation, optimisation, interface

• 2018-2019 : **Map de Counter-Strike**

Projet personnel sur Hammer Editor pour expérimenter le LD multijoueurs

-Level design/building, texturing & lighting

• 2013-2014 : **Map de Gears of War**

Projet étudiant sur Unreal Engine aux inspirations *Metal Gear Solid*

-Level design/building/scripting, cinematic design, doublage

• 2013-2014 : **Who Wants Money**

Projet étudiant: jeu flash en 2D, un party game de co-opétition

-Game design, programmation, sound design

• 2013 : **Développement de Space Invaders & Pong**

Projets personnels sur Visual Studio pour créer des premiers jeux de A à Z en solo

-Programmation, graphismes

• 2010-2013 : **Rédaction de tests de jeux vidéo**

Écrits pour un blog personnel, analyses générales des différents éléments d'un jeu

-Rayman, Metroid: Other M, Donkey Kong 64, Apollo Justice, et d'autres...

COMPÉTENCES

- Programmation : C++, C#, AS3, Java, Visual Basic, PHP, Javascript, GML
- Moteur de jeu : Unity, Unreal Engine, Game Maker Studio, Valve Hammer
- Création, montage : Sony Vegas, FL Studio, Audacity, Photoshop, InDesign, suite Office
- Langue : Anglais, très bon niveau (TOEIC: 925/990)

LOISIRS

- Jeux vidéo : veille, esport (CS:GO), PC & jeux indépendants
- Sport : tennis, tennis de table
- Lecture : romans (SF, heroic fantasy, policier), mangas, histoire du jeu
- Musique : guitare, chant, Musique Assistée par Ordinateur
- Jeux de cartes : Magic: The Gathering