



Contact

loup.francineau@pm.me

07 83 38 89 06

[Portfolio](#)

[Page Itch.io](#)



Langues

- Maîtrise de l'anglais
- Français natif



Formation

Master Game Design 2022-2025

- Théories du game design
- Projets en groupe (gestion, développement, design)
- rédaction d'un mémoire (immersion et avatar)

License professionnelle

métiers du jeu vidéo 2021-2022

- GDD, Rational GD / LD
- Rhétorique procédurale
- Méthodes AGILE / SCRUM
- Intro au professions du JV
- Multiples projets en équipe
- Prototypage et game jams

Service Civique

2020-2021

- Travail au contact de jeunes
- Création et organisation d'activités ludo-éducatives
- Démarchage autonome d'établissements éducatifs

IUT Informatique

2017-2020

- Programmation orientée objet et design patterns
- Création d'applications
- Bases de divers langages
- Stage de développement web en télétravail et autonomie

Loup Francineau

Game Design - QA - Prototyping

Compétences

Game design

Rédaction de GDD, maîtrise du Rational Game / Level Design, attentif à la rhétorique procédurale, organisation de playtests, notions de QA et de dev test, rédaction de documents techniques

Programmation

Connaissance de la programmation orientée objet et des design patterns, bases de divers moteurs de jeu et langages, game jams fréquentes, capacité d'adaptation et d'apprentissage autonome

Logiciels



Unity



Godot

Prototypage, codage et scripting, création de tools, bugfixing, habitude du versionning avec git indépendant et autoformé



Miro



Notion

Game design et brainstorming, collecte de références, création et maintenance de documentations, rédactions de rapports de bugs



Trello



Excel

Organisation, gestion de projet, méthodes AGILE et SCRUM (sprints, définition de milestones)



Photoshop



FLStudio

Fondamentaux des logiciels de manipulation d'image et de son (composition, sound design)

Savoir être

Curieux, appliqué et organisé, Je valorise la communication et la transparence afin de participer à la création d'environnements de travail sains, sur place ou à distance.

Expérience

Point & click d'enquête

- Réalisation du prototype (création d'un outil dédié au level design, mise en place de la sauvegarde et du chargement des zones, du déplacement du joueur, et de l'interface)
- Coordination des sprints et gestion de la documentation
- Formation d'une collègue aux bases de la programmation

Développement d'une expérience VR

- Stage en coopération avec le musée de Lattes dans le cadre de l'expo "Senteurs Célestes"
- Responsable développement, intégration VR et optimisation
- Travail en équipe, en présentiel et télétravail, sprints réguliers
- Rapports réguliers auprès de partenaires extérieurs