



Léo Chanut

Étudiant Game Designer



Téléphone :
07 84 23 98 27



Email :
chanutleo17@gmail.com



Lieu de résidence :
Paris



Portfolio :
<https://leochanut28.wixsite.com/gamesdesignportfolio>

Formation :

2022 - 2027



**Isart Digital Paris - Mastère en
Game Design - 3ème année**

Formé au :

- Game Design
- Narrative Design
- Level Design
- UX Design
- Quality Assurance

Logiciels maîtrisés :



Office : Word, PowerPoint, Excel

- Pitch
- One Page Document
- GDD



Unity 3D/2D :

- Scripting Bolt (Prototypage)
- Level Design



Suite Adobe :

- Mockups
- Montage vidéo
- Création logo



Unreal Engine 5 :

- Scripting Blueprint (Prototypage)
- Level Design



OBS : Maîtrise du logiciel

Langues :



Français : langue maternelle



Anglais : courant

Centres d'intérêt :



Cinéma



Sports
mécaniques



Lecture
(Romans,
mangas)



Musique
(Rock, Hip-Hop,
Jazz)

Expérience professionnel :

02/25 - 04/25



**Stage Game Designer Énigmes chez
Skytale sur The Last Artifact**

- Game Design des énigmes
- Level Design d'un niveau
- Management des Playtests
- Direction artistique/narrative du niveau (en parti)

Projets réalisés :

11/24 - 01/25



3C : Chronoslasher

- Création concept et mécaniques
- Programmation du jeu (Blueprint UE5)
- Définition de la Direction Artistique
- Management des Playtests
- Création des documents

10/23 - 12/23



Brawler : Necromancia

- Level Design et son intégration
- Travail en groupe (Game design et Sound design)
- Game Art (modélisation 3D, Level Art, définition de la direction artistique).
- Playtests et Q/A
- Création du concept et de ses mécaniques

09/24 - 09/24



Game Jam : Get To Work!

- Écriture des dialogues
- Écriture du scénario
- Organisation des Playtests et Q/A
- Définition des mécaniques
- Équilibrage