

JÉRÔME CYR

489 Du Havre ■ Mont-Saint-Hilaire, QC ■ J3H 5E7
450.446.8117 ■ contact@jeromecyr.com ■ www.jeromecyr.com

PROFIL PROFESSIONNEL

Je suis un diplômé en conception de niveau de jeu, passionné et prêt à surpasser les attentes élevées de l'industrie par un travail acharné. On me décrit comme étant une personne créative, toujours positive et possédant de bonnes aptitudes de travail sous pression.

OBJECTIF

Position recherchée: Concepteur de niveau de jeu.

Travailler au sein d'une équipe dévouée composée d'artistes, de designers, de programmeurs et autres acteurs afin de produire des niveaux de jeux à la fois uniques, intelligents et captivants qui repousseront les limites établies.

FORMATION ACADÉMIQUE

Campus Ubisoft (Dawson College) 2008-2009
AEC en Video Game Level Design

CEGEP de Saint-Hyacinthe 2005-2007
DEC en Sciences Humaines

COMPÉTENCES

- Planification de niveaux (LDD)
- BSP blackout
- Processus de création itératif
- Évènements scriptés
- Placement des ennemis & NPCs
- Rythme & fluidité des niveaux
- Optimisation des niveaux
- Placement des props & textures
- Éclairage
- Création de mesh statique

CONNAISSANCES TECHNIQUES

- Source Engine
- Unreal Engine (de base)
- StarEdit
- SketchUp
- 3D Studio Max
- Adobe Photoshop
- Adobe Dreamweaver
- Perforce/TortoiseSVN

ACCOMPLISSEMENTS

Nommé sur la liste d'honneur du programme A.E.C Video Game Level Design suite à l'obtention d'une moyenne académique supérieure à 85%.

Une de mes cartes de jeu réalisée pour Starcraft fut sélectionnée et jouée lors de la *2005 Blizzard Convention* se déroulant à Anaheim, CA.

CENTRES D'INTÉRÊT

Jouer aux jeux vidéo, contribuer aux forums de discussion portant sur le level design, game design, technologies de pointe, cinéma, phénomènes naturels, géographie, histoire, voyages, sports.