

# Marine Carmier

marine.carmier@outlook.fr  
31 000, Toulouse  
07 88 04 04 76

## Game et Level Designer

En recherche active d'un stage de fin d'études (durée : 2 mois) en game design à la suite d'un précédent stage afin de compléter mes compétences

## COMPÉTENCES

- Travail en équipe :  
Communication avec les différents pôles techniques du pipeline de production
- Rédaction de Game Documents
- Capacités d'analyse et intérêts pour les jeux vidéos

## LANGUES

- Français (native)
- Anglais (professionnel)

## LIENS

 Itch.io

 LinkedIn

 Artstation

 Portfolio

## LOGICIELS



Photoshop



Unity



3ds MAX



Microsoft  
Excel



Substance  
Painter



Unreal  
Engine

## LOISIRS

- Peinture (huile, acrylique, aquarelle...)
- Voyager et visiter des musées
- Cuisine et pâtisserie
- Tir à l'arc

## A PROPOS

Capable d'autonomie, j'affectionne tout particulièrement le travail d'équipe pour le partage de connaissances qu'il implique.

## DIPLÔMES ET FORMATIONS

2021 - 2024 **Bachelor en Game Design/Game Art**  
RNCP 6 (niveau Bac+3)  
E-Artsup, Toulouse, *en cours de validation*

2018 - 2021 **Baccalauréat général**, mention Bien  
Spécialités NSI et HLP, option Histoire de l'Art  
Lycée Pierre Bourdieu, Fronton

## EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

septembre 2024 **Game et Level Designer**  
FREYA GAMES, Stage  
octobre 2024 *Réalisation de game documents, prototypage sur Unreal 5 et équilibrage pour le prototype d'un projet en cours de production*

## PROJETS

octobre 2024 **Goblination**  
*Plateformer, Ludum Dare 56*  
Game Design, Level Design, Level Art, *Unreal*

octobre 2023 **Mod Protocol**  
*Rogue Like, Beat'Em All*  
juin 2024 Game Design, Level Design, Level Art, *Unreal*

janvier 2024 **Trois P'tits Bouffons**  
*Party Game, Global Game Jam*  
Game Design, Concept Art, *Unity*

avril 2023 **Gardien des Souvenirs**  
*Action/Aventure*  
juin 2023 Game Design, Level Design, Modélisation 3D, *Unreal*

mai 2022 **C'est parti en sucette**  
*Shoot'Em Up*  
juillet 2022 Game Design, Level Design, Concept Art, *Unity*