

PIER-LUC POISSANT

Level Designer

PROFIL

En tant que Level Designer, je désire offrir au joueur une expérience mémorable grâce à des niveaux réfléchis ainsi qu'une itération de mes projets afin qu'ils soient le plus aboutis possible.

Je crois fondamentalement que la communication et le respect au sein de l'équipe est le secret d'un jeu de qualité.

EXPÉRIENCE

Level Designer, Game Designer

The Huntress, Campus ADN, Montréal

AVRIL 2021 – JUILLET 2021

- Projet de jeu en 15 semaines, bientôt sur Steam
- Conception du niveau final
- Design de mécaniques et puzzles

Level Designer, Game Designer

Host, Campus ADN, Montréal

NOVEMBRE 2020

- Projet 3 semaines avec contraintes de Game Jam
- Conception de 5 niveaux
- Design mécaniques et puzzles

Level Designer

Climax, Hack the Midlands 5.0

Game Jam 72H

OCTOBRE 2020

Fromager

La Fromagerie Champêtre, Repentigny

- Compréhension des ingrédients dans le but de maîtriser et effectuer recettes

MAI 2019 – JANVIER 2020

Technicien à la pasteurisation

Les yogourts Liberté, Saint-Hyacinthe

- J'ai appris à repousser mes limites et à gérer des situations de stress

2011 – MAI 2019

CONTACT

 **450-771-7937**

 **LinkedIn** - [Pier-Luc Poissant](#)

 **Courriel** - pierlucpoissant@gmail.com

 **Portfolio** - www.pierlucpoissant.com

COMPÉTENCES TECHNIQUES

- Unity
- Unreal Engine 4
- GameMaker Studio 2
- Perforce
- Blender
- Sketchup
- Photoshop & Illustrator
- Suite Office

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

- Travail d'équipe
- Communication
- Créativité
- Résolution de problèmes
- Excellente capacité d'adaptation

LANGUES

- Français
- Anglais (intermédiaire)

FORMATION

AEC

Design de niveau de jeu

AOÛT 2020 - JUILLET 2021

Campus ADN Montréal

DEC

Technologie de Transformation des Aliments

2008 - 2012

Institut de Technologie Agroalimentaire de St-Hyacinthe