

INFORMATIONS PERSONNELLES

- 5 décembre 1997
- 8 rue Suzanne
91560 CROSNE
- ludovic.moge@gmail.com
- 06.33.07.09.23
- Permis B (Véhiculé)

COMPÉTENCES

- Game Design
- Level Design
- Programmation
 - C#
 - ShaderLab
- Design Graphique
- Sound Design
- Gestion de Projet

LOGICIELS

- Suite Office / Google
- Excel
- Unity
- SourceTree / Github
- Suite Adobe
 - Photoshop
 - Illustrator
 - InDesign
- 3DS Max
- Unreal Engine

LANGUES

- Français natal
- Anglais courant (TOEIC -
945 points)

HOBBIES

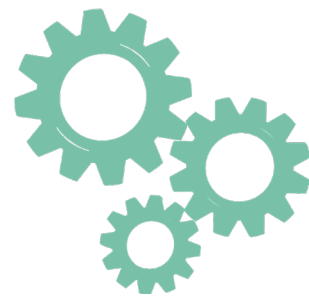
- Photographie
- Jeu de rôles
- Musique (bassiste)
- Lecture (Game Studies, SF,
Histoire)

Ludovic Moge

Game Designer

Portfolio : <http://www.ludovicmoge.com>

LinkedIn : <https://www.linkedin.com/in/ludovic-moge-854aa1119/>



Expériences

- **Stage chez Ubisoft Paris Mobile en tant qu'Assistant Game Designer**
Octobre 2018 à juillet 2019, stage en alternance avec les cours
Game designer sur un **projet mobile non annoncé**. **Benchmarks** détaillés de jeux concurrents. **Conception / rework** de **feature**. Suivi de l'**intégration des features** avec les développeurs. **Design de contenu**. **Équilibrage**. **Design d'interfaces** s'intégrant dans une bible. Réalisation de **Creative Brief** à l'attention du Producteur Exécutif.
- **Stage chez Darjeeling en tant que Game Designer et Intégrateur Unity**
Octobre 2017 à juin 2018, stage mené parallèlement aux cours
Usage d'**outils propriétaires** pour l'intégration d'assets et d'éléments de Gameplay sur le jeu **Homo Machina**. Participation à la **préproduction** d'un projet mobile non annoncé - **Recherches** de références, Conception et analyse du **Core Gameplay**, Conception d'interfaces, production d'un argumentaire à destination d'un **éditeur**.
- **Flux - Projet annuel ICAN**
Année scolaire 2017 - 2018
Jeu de sandbox a un joueur pour PC. Conçu avec des méthodes de conception **bottom-up**. Chef de projet, **Game Designer** et Programmeur. Usage de méthodes **agiles**. **Coup de coeur du jury** au concours étudiant **Hits Play Time**.
- **Stage à l'École Normale Supérieure en tant que Game Designer**
Novembre 2016 à mars 2017, stage mené parallèlement aux cours
Laboratoire **R&D**. Conception et prototypage de jeux basés sur des technologies **EEG**, **Game Design**, **Programmation**, **Design Graphique**
- **Game Jams (Global Game Jam, Ludum Dare, Jeux Debout)**
2016 - 2019, 7 game jams
Game Designer principal sur tous les projets, participation active au **développement** et à la conception **visuelle** et **sonore** sur la majorité des projets.

Diplômes

- **Master Game Design à l'ICAN**
En cours, fin d'études en 2020
Alternance (Ubisoft Paris Mobile)
- **Bachelor Game Design à l'ICAN**
Obtenu en 2018
Major de promotion 2017