

## INFORMATIONS PERSONNELLES

- 5 décembre 1997
- 8 rue Suzanne  
91560 CROSNE
- [ludovic.moge@gmail.com](mailto: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

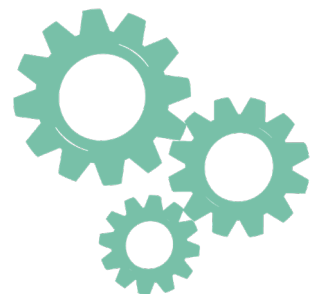
- Photographie
- Jeu de rôles
- Musique (bassiste)
- Lecture (Game Studies, SF,  
Histoire)

# Ludovic Moge

## Game Designer

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

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



## Expériences

- **Stage chez 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 - 2018, 6 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.
- **Instant - Projet semestriel ICAN**  
*Janvier 2017 à mai 2017*  
Jeu de Démolition à la première personne. **Game Designer**, **Développeur** et Chef de projet. Utilisation de **méthodes d'analyse** et de conception **bottom-up**. Développement de shader pour l'aspect visuel du projet.
- **B.O.B - Projet semestriel ICAN**  
*Janvier 2016 à mai 2016*  
Jeu de combat pour deux joueurs. Lead **Game Designer**, programmation et graphismes additionnels. **Équilibrage** du système et organisation de playtests.

## Diplômes

- **Bachelor Game Design à l'ICAN**  
*Obtenu en 2018*  
**Major de promotion 2017**
- **Baccalauréat scientifique**  
*Obtenu en 2015*  
**Mention Très Bien.**  
Option Informatique