



Oscar BAUDRY

Game Designer

Recherche d'alternance

baudryoscar.myportfolio.com

baudry.oscar@gmail.com

+33 6 62 55 13 77

13 rue Paul Albert

75018 Paris, France

Formation

- **Bachelor Game Design (3e année)**
2017-2020 - ICAN (Institut de Création et Animation Numériques)
- Membre du BDE 2018-2020
- Organisateur de la Global Game Jam 2020
- **Baccalauréat Littéraire mention bien**
Juin 2017 - Lycée Racine (Paris VIIIe)
Participation au journal du lycée

Langues

- **Anglais** : lu, écrit, parlé (niveau C1)
- **Gallois** : débutant, apprentissage autodidacte

Centres d'intérêt

- **Histoire** : Antiquité, Antiquité Tardive, Haut Moyen-Âge...
- **Écriture et narration**
- **Musique** : Piano depuis 2007, solfège depuis 2012, composition MAO
- **Sport** : Judo pendant 7 ans, Sabre depuis 2014

Expériences Professionnelles

- **Octobre 2018 / Mars 2020 - Manager Leavinroom**
Charge des locaux : Sens des responsabilités
Formation des nouvelles recrues
- **Juillet 2018 - Stagiaire Blizzard**
Expérimentation du fonctionnement d'une grande entreprise
Approche de l'axe marketing dans le milieu vidéo ludique
Réalisation d'une analyse compétitive Overwatch
- **Juin / Septembre 2018 - Game Designer/Master - Leavinroom**
Design d'un escape-game à grande échelle.
Théorisation de l'influence de la peur sur l'expérience joueur.
Contact et suivi des clients au long de l'expérience.

Compétences & Logiciels

Ai Illustrator - Schématisation, mise en page, graphisme 2D...

Ps Photoshop - Modification poussée d'images

3DS / Blender - modélisation, optimisation, animation

Substance Painter - application et modification de textures

Unity - Intégration et modification d'assets et de scènes

Reaper - Découpage, modification et bouclage sonore

FMOD FMOD - Paramétrage gameplay et intégration Unity

FL Studio - Composition musicale en tout genre



Faire comme l'oiseau

Game Designer / Modélisation 3D

Design de l'expérience : le joueur contrôle un oiseau en battant des bras à l'aide de capteurs de distance.

[Cliquez ici pour le trailer](#)



Rise and Fall : Bronze Age

Narrative Designer / Event Designer

Création de tableaux d'événements narratifs dans un 4X avec pour contexte l'Égypte Antique et la Mésopotamie.

[Cliquez ici pour la page itch.io](#)



Royale Tambouille

Sound Designer / Compositeur
Artiste 2D / Artiste 3D

Composition de deux morceaux thématiques, intégration d'assets sonores
Création et animation d'assets 2D
Modélisation, optimisation et texturing d'assets 3D

[Cliquez ici pour le trailer](#)