



AURÈLE MANELFE

ALTERNANCE

À PROPOS

✉ aurele.manelfe@icloud.com

🏠 16 bis rue Collange
Levallois-Perret, 92300

📅 Né le 19/05/2001

🇫🇷 Français

☎ 0682849909

PORTFOLIO

Lien du portfolio :

<https://aurelemanelfe.site/>

LANGUES

Anglais

› TOEIC : 975/990

Espagnol

Niveau scolaire

CENTRES D'INTÉRÊT

Musique

Gaming

Modding

VOYAGES

Angleterre

Etats-Unis

Maroc

Egypte

DIPLÔMES ET FORMATIONS

Mastère of Level Design Depuis septembre 2023

ICAN (Institut de création et animation numériques) 64 Rue du Ranelagh 75016 Paris

Bachelor Game design / designer numérique De 2019 à juillet 2022

ICAN (Institut de création et animation numériques) Paris 12 Reuilly, France

Baccalauréat général, série ES 2019

Lycée Léonard de Vinci Levallois-Perret, France

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Level design de TDF23 et PCM23 D'août 2022 à février 2023

Cyanide Level designer

Conception de 25 étapes sur un éditeur personnalisé pour les jeux Tour de France et PCM.

Programmeur, Game designer D'octobre 2021 à mars 2022

HyperSeries Distanciel

J'ai contribué à la gamification et au développement front-end d'une application sur Unity en C# fusionnant cinéma et jeux vidéo. Intégration d'éléments d'UI, intégration des fichiers JSON des serveurs Amazon à Unity, résolution de bugs de connexion utilisateurs, création de boutique et de fil d'actualités virtuels.

PROJETS

- **Ornis** : Jeu de story telling où le joueur incarne un oiseau, je me suis occupé de toute la programmation et de tout le level design. Gérer les contrôles de l'oiseau, le level design, les différentes mécaniques, l'intégration de l'UI..
- **Crazy Factory**: Un jeu de simulation développé sur Unity en C#, responsable du game design et de l'ensemble de la programmation (gérer spawn, contrôles, physiques, interactions..).
- **Despair Skies**: Un jeu de gestion d'aéronef sur Unity en C#, j'ai réalisé toute la programmation et une partie du game design. Programmation de l'IA (pathfinding, state machine), développement de l'UI, des gestions de ressources,...
<https://studio.ican-design.fr/despair-skies-game-design-02/>
- **PCM/TDF 2023**: Deux jeux de vélo commercialement publiés, où j'ai travaillé en tant que Level Designer au sein des équipes du studio Cyanide. J'ai participé à la création du jeu en faisant 10 étapes du tour de france et 15 étapes pour PCM.

Pour plus de projets et d'informations, visitez mon portfolio.

COMPÉTENCES

Level design

Création de layouts pour des bâtiments, création de maps sur Unreal Engine et de gabarits sur Blender. Maîtrise du stage Editor PCM et TDF.



UNREAL
ENGINE



Programmation

Programmation de jeux vidéo en utilisant C#, avec un apprentissage en cours du C++ pour le développement sur Unreal Engine. Compétence fondamentale dans la manipulation de données JSON.



ATOUTS

Curieux

Chaque sujet qui peut me permettre de m'améliorer, j'essaye toujours d'en savoir plus par mes propres moyens.

Apprend rapidement

Je m'adapte facilement à de nouveaux environnements de développement

Sens de
l'organisation

Gérer des structures pouvant dépasser les 200 adhérents sur des jeux.