

# GUILLAUME DEJONGHE

## GAME DESIGNER



www.guillaume-dejonghe.com



gui.dejonghe@gmail.com



+33 6 44 24 02 93



93 rue Belliard  
75018, PARIS

## PROFIL

À la fois curieux et méthodique, je m'intéresse au jeu sous toutes ses formes.

J'allie mes compétences en production et ma sensibilité pour le game design afin d'avoir une vision à 360° sur un projet.

Je recherche une entreprise aux membres soudés, et soucieuse de créer un travail de qualité.

## COMPÉTENCES



### GAME DESIGN :

Rédaction documentaire (GDD, bible, flowchart, proof of concept...)  
Framework Methodology (RGD, MDA)  
Scénarisation & Narrative Design  
Reverse Engineering  
Prototypage (Construct, proto papier)  
Organisation & analyse de playtests



### PRODUCTION :

Gestion de projet (Scrum, Waterfall)  
Task Planning, Reporting  
Brief et suivi clients  
QA Testing (Youtrack, Jira, Mantis)  
CMS & Communication



### LOGICIELS :

Bureautique (Suite Office)  
Infographie (Photoshop, Illustrator)  
UI/UX Design (Pencil Project, Mokup)  
Moteurs (Unity, Unreal)  
Visual Scripting



### LANGUES :

Anglais professionnel (TOEIC : C1, jobs étudiants à l'étranger...)  
Niveau scolaire d'espagnol  
Notions débutantes de japonais

## CENTRES D'INTÉRÊT



### JEUX VIDÉO :

Metroidvania, party game, jeux narratifs, jeux mobiles, jeux indés...



### LITTÉRATURE :

Vainqueur du concours *Les Noires de Pau*, Théâtre



### MUSIQUE :

Pratique du piano et de la trompette



### VOYAGES :

Royaume-Uni, Espagne, Allemagne, Malte, Japon...

## DERNIÈRES EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

### LEAD QA

Game Atelier, PARIS (75)

Janv. 2020 - En poste

Projets : *Monster Boy* : metroidvania rétro + Projet confidentiel en développement  
Tâches : Tests de l'intégralité des features développées, Gestion et mise à jour de la base de bugs, Exécution des tests de spécification techniques (Stadia), Interface entre les différents corps de métier

### GAME DESIGNER

Croc Go Digital, MARSEILLE (13)

Oct. 2019 - Déc. 2019

Projets : Ateliers pédagogiques d'initiation à la programmation (public : enfants)  
Tâches : Design des modules d'activité, Structuration des contenus, Gamification des process d'apprentissage, Conduite et observation de playtests, Veille techno

### CONSULTANT GAME / UX DESIGNER

À L'Adresse du Jeu, PARIS & MONTREUIL (75 & 93)

Mars 2019 - Oct. 2019

Projets : *L'R de Jeux*, *La Ludomouv* : ludothèques à ciel ouvert  
Tâches : Scénographie des espaces de jeux, Design des outils de communication, Conception d'Escape Games et de jeux événementiels, Médiation ludique

### UX DESIGNER / RESPONSABLE PÔLE TEST

Innerspace VR, PARIS (75)

Août 2018 - Nov. 2018

Projet : *The Corsair's Curse* : expérience VR multijoueurs

Tâches : Rédaction & mise en place des QA tests, Organisation, suivi & analyse des playtests, Présentation de solutions ergonomiques, Amélioration de l'UI

### GAME DESIGNER / CHEF DE PROJET

N-Zone, LIÈGE (BELGIQUE)

Janvier 2018 - Août 2018

Principal projet : *Aventure Liège*, serious game en réalité augmentée

Tâches : Conduite de réunions clients, Identification des intentions de design, Élaboration des gameplays, Plannification des tâches, Optimisation des process

## FORMATION SCOLAIRE

### ISART DIGITAL

Bachelor Game Design

Entrée directe en deuxième année

2014 - 2016

### INSTITUT FRANCAIS DE PRESSE

Master 1 Sciences politiques & sociales

Mention information / communication

2011 - 2013

### CPGE : HYPOKHÂGNE & KHÂGNE BL

Major en littérature

2009 - 2011

## EXPÉRIENCES BÉNÉVOLES

### GOSH CIE

Animation d'une table ouverte "Théâtre & Jeux vidéo"

Mai 2016

### ULYCES / RAGEMAG

Traduction d'articles de journalisme narratif

2013 - 2016

### LA LIBRAIRIE SOLIDAIRE

Gestion des stocks et vente de livres d'occasion

2013 - 2015

### L'AMICALE LAÏQUE DE NERAC

Animation pour enfants

étés 2011 - 2016