



CORENTIN NEDELEC

JUNIOR GAME PRODUCER

Compétences

Production

Gestion de projet & d'équipe /
Définition des milestones & du
contenu / Marketing / Scrum /
Gestion de l'outsourcing

Game Design

Rational GD / RLD / F2P / QA
Outils de documentation

Prototypage / tech

Unity 5 - C# / UDK / Flash / js /
HTML / CSS / Java / Angular 4

Autres

Office / Adobe CC / 3ds Max /
Maya / Logiciel de versionning

Profil

Naissance

06 / 05 / 1996

Email

contact@corentinnedelec.fr

Français

Langue maternelle

Anglais

Compétence professionnelle

Espagnol

Notions

Récompenses

Blend Game Jam 2015

Prix du Jury pour Dethunder
jeu le plus addictif, créé en 24h

Hits Play Jam 2015

Prix du public pour Maxwell's
Fiction, créé en 48h

Expériences

Oct 2017 -
Mai 2018

Assistant de Production

Full-time -- BLACK SHAMROCK DUBLIN
Gestion des productions et du studio

Avr 2017 -
Sept 2017

Chef de Projet

Stage -- EXPERT TELEPORTATION
Gestion de projet et d'équipe

Jan 2017

Game Designer, Gestion de projet

GGJ 2017 -- Jeu PC «Dancing Madness»
Gestion de projet et d'équipe, Game Design

Mai 2016 -
Juil 2016

Assistant de Production

Stage -- Redlock Studio, «Shattered TFK»
Gestion de projet et d'équipe

Oct 2015

Game Designer, Gestion de projet

Blend Game Jam -- Jeu mobile «Dethunder»
Gestion de projet, Game Design

Formations

2017 - 2018

Certification langue anglaise - C2.3

EF Executive Language Institute -- Dublin

2014 - 2017

Bachelor Game Design

Bellecour École -- Lyon

2011 - 2014

BAC S - option programmation

Lycée International -- Ferney-Voltaire

Bénévolat

2015 - 2017

Brigadier à La Cuisine du web

Organisateur de la «Blend Web Mix» -- Lyon

2016 - 2017

Vice-Président d'association étudiante

Bellecour École -- Lyon

2013 - 2014

Président d'association étudiante

Lycée International -- Ferney-Voltaire

PORTFOLIO

corentinnedelec.fr



LOEWIC Formidable

🎮 Ce jeu est une application mobile dont le but est de faire apprendre à l'utilisateur une liste de 400 mots en anglais.

👤 Sur ce jeu j'ai développé l'intégralité du produit, j'ai établi le listing des assets 2D et géré les questions de propriété intellectuelle.

▶ Le jeu est disponible sur le Google Play Store.



Dancing Madness

🎮 Ce jeu de rythme sur PC a été développé pendant la «Global Game Jam 2017», le thème de cette jam était : «Waves».

👤 Au cours de cette jam j'ai effectué de la gestion de projet et d'équipe, j'ai également assuré l'outsourcing (sound design).



Ascender

🎮 Ce jeu mobile a été créé pendant la «Global Game Jam 2015», le thème de cette jam était : «Ritual».

👤 Au cours de cette jam j'ai effectué de rational game design, du level design, j'ai également géré l'équipe et effectué du QA.

▶ Le jeu est disponible sur le Google Play Store.



Dethunder

🎮 Ce jeu mobile a été créé pendant la «Blend Game Jam 2015», l'objectif était de concevoir le jeu le plus addictif possible.

👤 Au cours de cette jam j'ai géré le développement du jeu ainsi que l'équipe, j'ai également réalisé les documents de productions.

🏆 Le jeu a remporté le prix du Jury.

▶ Le jeu est disponible sur le Google Play Store.

Références

BRIERE Nicolas

CEO/Creative Director
Old Skull Games

nbriere@oldskullgames.com

[in/nicolasbriere/](https://www.linkedin.com/in/nicolasbriere/)

DEBARD Quentin

Project Coordinator
Ivory Tower

qudebard@gmail.com

[in/quentindebard/](https://www.linkedin.com/in/quentindebard/)

LOVISA Lionel

Creative Director
Kojima production

liory26@hotmail.com

[in/lovisa-lionel/](https://www.linkedin.com/in/lovisa-lionel/)

VUILLEMOT Jerome

CEO/Co-Founder
VIDCOIN

jv@vidcoin.com

[in/jerome-vuillemot](https://www.linkedin.com/in/jerome-vuillemot/)