

CONTACT

📞 07 48 15 50 87

📍 Lyon, France

✉ jeromecornu02@gmail.com



COMPÉTENCES

Techniques

- Unity, Unreal Engine (BP, C++)
- Prototypage de systèmes de gameplay et implémentation
- Comportements d'IA, Behavior Trees et scripting de niveau
- Équilibrage du gameplay, lisibilité UX et feedback joueur

Humaines

- Travail en équipe et collaboration
- Résolution de problèmes
- Autonomie et organisation
- Esprit d'équipe positif

ÉDUCATION

2021 - 2024

MASTER OF SCIENCE

- MSc Programmation Jeu Vidéo
- Gaming Campus (Lyon, FR)
- Major de promotion 2023

2024

MASTÈRE EUROPÉEN

- App intelligentes et Big Data
- Candidat libre

2019 - 2021

DUT INFORMATIQUE

- IUT Valence (Valence, FR)

LANGUAGES

🇬🇧 Anglais — C1 (CLES B2 2020)

🇫🇷 Français — langue native

🇪🇸 Espagnol — A1

JÉRÔME CORNU

24 ANS

TECHNICAL GAME DESIGNER

PROFIL

Technical Game Designer avec de l'expérience sur Unity et Unreal Engine, spécialisé dans le prototypage de systèmes de gameplay et l'implémentation de mécaniques.

Passionné par la conception d'expériences engageantes pour le joueur en faisant le lien entre game design et implémentation technique.

Proactif, communicatif, et à l'aise pour collaborer avec des designers, artistes et programmeurs afin d'itérer sur les fonctionnalités de gameplay.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNALISANTES

Game Developer - MathsAndGo

2023 - 2024

Alternance (Distanciel)

- Conception et implémentation des boucles de gameplay et des mécaniques principales pour 3 jeux éducatifs (TypeScript, Phaser).
- Création de systèmes équilibrant apprentissage et engagement avec une difficulté progressive et des récompenses.
- Développement d'IA et d'UI responsive adaptées aux enfants.
- Itération sur le gameplay afin d'améliorer l'expérience joueur.

Gameplay Programmer - Pôle Prod

2022 - 2023

Alternance (Le Soler, FR)

- Conception et développement de mécaniques sous Unreal (BP).
- Développement d'IA, de systèmes de combat et de progression.
- Automatisation des flux de données Unreal Engine via Excel pour améliorer la personnalisation des personnages.
- Rédaction et maintenance de documentation pour des designers, artistes 3D et programmeurs. Mises à jour régulières du GDD.

Game Projects - Gaming Campus

2021 - 2024

Apprentissage académique par projet (Lyon, FR)

- Réalisation de 20 projets couvrant le cycle de développement.
- Prise en charge de tous les aspects du développement : mécaniques, systèmes, UI, IA, scripting de niveau, itération, multijoueur...
- Conception et développement de jeux dans divers genres sous Unity et Unreal : FPS, puzzle, gestion, plateforme, infiltration, etc.
- Participation à l'amélioration de l'UX et du layout des missions sur la base de retours joueurs (Indie Game Lyon FR - 2022).

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

- Concepteur de jeux de société (extensions Andor, Cthulhu Wars)
- Ambassadeur du campus, membre d'association du campus (2021-2022)
- Joueur de tennis en compétition (classement 15/5)
- Permis de conduire (B)