
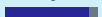














# Compétences

 Unity 
 Unreal Engine 4 
 C# 
 Jira 
 Photoshop 
 InDesign 
 Anglais 


[benjaminpeltier.com](http://benjaminpeltier.com)

[nylash.itch.io](http://nylash.itch.io)

# Benjamin Peltier

## Game designer

28 ans Permis B - Véhicule personnel  
[ben.peltier7@gmail.com](mailto:ben.peltier7@gmail.com) 06 13 55 68 86

*Game designer passionné, ayant acquis de multiples compétences grâce à un parcours varié mené au travers de différents domaines.*

*À la recherche de nouveaux challenges auxquels apporter expérience et richesse d'univers.*

# Loisirs



Total War, Baldur's Gate, Into the Breach, World of Warcraft, Satisfactory, Dark Souls, Magic the Gathering...



Ramin Djawadi, Rilès, Red Hot Chili Peppers, Ratatat, Metallica, Myrkur ...



Terry Goodkind, Kentaro Miura, Joseph Delaney, Eiichiro Oda ...

# Expériences & Formations

## DUT Informatique

Université de Lorraine (METZ)

- Programmation
- Gestion de projet
- Mathématiques

2015 - 2016

## Licence Pro Jeux Vidéo

Université PARIS 13

- Game concept
- Level design
- Rational design

2017 - 2018

## Game designer & développeur

Indépendant

Développement de jeux et prototypes, sous Unity et UE4.

- Conception du game design
- Développement des mécaniques de jeu en C# sous Unity
- Création de niveaux

2019 - 2020

2013 - 2015

## Prépa école d'ingénieur

ESSTIN (NANCY)

- Mathématiques
- Conception assistée par ordinateur
- Électronique

2016 - 2017

## Licence Informatique

Université de Lorraine (METZ)

- Algorithmique
- Logique
- Programmation

2018

## QA Testeur

Spiders-Games (PARIS)

- GreedFall* : rpg dans un univers baroque et fantastique
- Gestion de la base Mantis du projet
  - Débuggage sur l'éditeur de l'entreprise
  - Suivi de l'implémentation des fonctionnalités et des quêtes

2021 - 2023

## Game designer & Chargé de projets

Acroos (METZ)

- Développement de logiciels de simulation
- Design des engins et des scénarios pédagogiques
  - Gestion des sprints et de l'équipe
  - Plannification des projets
  - Playtests et démonstrations publiques
  - Intégration sous Unity



x3

