

GAME DESIGNER



ORSO NEGRONI

Disponibles dès à présent
en France

COORDONNÉES

29 ans (20/12/1995 Paris)

06 76 82 66 32

onegroni@free.fr

10 rue Jean Bonnefoix, 94200 Ivry-sur-Seine

<https://www.linkedin.com/in/orso-negroni-242b70194/>

<https://orsonegroni.alwaysdata.net/index.html>

<https://leitdorf.itch.io/>

Permis B

EXPÉRIENCE

Alternance chez Sikiwis, Suresnes

DECEMBRE 2021 À JANVIER 2023 (1 AN)

Développeur full stack et intelligence artificielle

Correction de bug, ajout de nouvelle fonctionnalité, élaboration d'une Intelligence Artificielle pour la lecture de facture.

ASP.NET, Python, MySQL, HTML, CSS

Stage Laboratoire d'Informatique Paris 6, Paris

FÉVRIER 2019 À AOÛT 2019 (6 MOIS)

Analyse de scripts d'interaction pour un simulateur de salle de classe

Analyse des scripts existants, travaille en collaboration avec des psychologues afin de trouver des patrons d'interaction pour pouvoir générer de nouveaux script.

Java, Celestory Creator

Stage Laboratoire d'Informatique Paris 6, Paris

FÉVRIER 2018 À JUIN 2018 (5 MOIS)

Étude d'une co plate-forme multi-agents et service web

Création d'un agenda géré par un système multi-agents et interagissant avec des technologies de service web. Ce stage a mené à la publication de divers articles scientifiques.

Java, JADE, WSIG, BDI4JADE

JEUX PUBLIÉS

Swashbuckler's Curse

- Itch.io, présenté aux Game Made In France
- Fast Arena Shooter Pirate sur Unreal Engine
- Game Design, Programmation, VFX

Pirates : Set Sail & Discover !

- Itch.io
- Jeu de Gestion Pirate sur Unreal Engine
- Game Design, Programmation, VFX, UI / UX, Level Design

Under Pressure

- Itch.io
- Immersive Sim sur Unreal Engine
- Game Design, Level Design, VFX, UI / UX, Programmation

Moskitos !!! Vengeance Of The Terror From The Sleepless Night

- Itch.io, Ludum Dare 56
- Arcade sur Unity
- Game Design, Programmation, VFX

FORMATION

ICAN, Paris

2021 À 2023

Mastère Game Design

Sorbonne Université, Paris

2016 À 2019

Master Informatique parcours ANDROIDE (AgeNts Distribués, Robotique, Recherche Opérationnelle, Interaction, DÉcision)

Sorbonne Université, Paris

2013 À 2016

Licence Informatique

COMPÉTENCES

Langues

Français : Langue natale

Anglais : Avancé

Conception

Game Design, Level Design, World Design, Game Building

Outils

Git, Trello, Taiga, HacknPlan, Maven

Bureautique

Word, Excel, Powerpoint

Programmation

Java, .net, UE Blueprint, Python, C#, C++, C, HTML, Javascript, SQL, MySQL, PHP, CSS..

Moteur de jeu

Unreal Engine, Unity, Jmonkey Engine

CENTRES D'INTERET

Jeux Vidéo

Hollow Knight, Vampire, Heroes Of The Storm, Plague Tale.

Hobbies

Wargame, Jeux de Société, Jeu de rôle Grandeur Nature, Cosplay

Sport

Tir à l'arc (pratiquant / encadrant certifié bénévole)
Escrime ludique

Lecture / film

Medieval Fantasy, Science Fiction, Dark Fantasy

Artistique

Peinture, Couture, Musique, Photographie