


FANTIN GISLETTE

GAME DESIGN

fantin.gislette@gmail.com 

06.68.38.06.84 

linkedin.com/in/fantingislette 



EXPERIENCES

Développeur Blueprint UE4 | UniVR Studio

Août 2018

- Réalisation d'expériences en Réalité Virtuelle de formation et de démonstration pour entreprises

Directeur G. / Game Designer, Développeur | Belette Factory

Décembre 2017 à Aujourd'hui

- Réalisation de jeux mobile « casuels » pour le publisher **Voodoo**
- Design
- Programmation (Unity C#)

Game Designer, Prototypeur | RyseUp Studio

Août 2016 – Septembre 2017

- Analyse du support de jeu et de son ergonomie ludique (VR : HTC Vive)
- Analyse et formalisation de la demande du client
- Design de modes de jeu multi-joueurs
- Gestion d'équipe (8 personnes)
- Prototypage et mise en place de la plupart des mécaniques de jeu (UE4/Blueprint Scripting)
- Micro-management des priorités de production
- Validation et intégration des assets graphiques
- Responsable des playtests internes



FORMATIONS

Bachelor en Game Design (Bac +3) | ARIES Lyon

Octobre 2013 – Juin 2016

- Théories du game design
- Level design
- Unity (C#)
- Unreal Engine 4 (Blueprint Scripting)
- Workshops d'équipe en parallèle avec la formation Game Art (Jeux de société/jeux vidéo)
- Gestion de production
- Scénario

Baccalauréat | Notre Dame des Minimes

Juillet 2013

Filière Economique et Sociale



COMPETENCES

- **Game Design**
 - Esprit Analytique
 - Esprit Critique
 - Design/Formalisation
 - Communication
- **Prototyping**
 - Unity C#
 - Blueprint Scripting (UE4)
- **Gestion de production**
 - Micro-management
 - Priorisation
 - Gestion d'équipe
- **Langues**
 - Français (Natif)
 - Anglais (B2)



ACTIVITES

- Guitare
- Projets personnels : game documents, game prototyping
- Game design, développeur d'un projet fan-made Star Wars sur l'Unreal Engine 4
- Jeux de société
- Jeux vidéo