

Abel LEFEL FERNANDEZ



Game Designer - Développeur

alfa.io

06.51.02.57.16

abel.lefelfernandez@gmail.com

6 Bd de la République

39200 Saint-Claude

Compétences

Game Design/Level Design

C# & Unity 3D

Culture vidéoludique

Java/C/C++

Langages Web

Méthodes agiles

Atouts

Expérience en télétravail

Créativité

Polyvalence

Travail en équipe

Adaptation

Autonomie

Implication

Langues

Anglais

TOEIC: 985/990

Français

Natif

Espagnol

Natif

Centres d'intérêt

Développement de jeux Game Jams, projets personnels, travail

Jeux vidéo Principalement jeux de stratégie, roguelikes et RPG

Jeux de plateau Assemblage et peinture de figurines pour jeux de stratégie, jeux experts

Jeux de rôle Principalement Donjons et Dragons

Escape Games

Lecture En particulier B.

Sanderson, H.P. Lovecraft, G.

McNeill, I. Asimov, J.R.R. Tolkien

Musique Trompette, guitare

Diplômes et formations

2020-2021

Licence 3 Pro Level designer et Game designer
IUT de Bobigny, Paris, France

2019-2020

Licence 3 Pro Informatique conception, développement et test d'applications multi-tiers
Université de Franche-Comté, Besançon, France

2016-2019

Licence 1 et 2 Informatique
Université de Franche-Comté, Besançon, France

2016

Diplôme d'Études Musicales (trompette, guitare, formation musicale)
Conservatoire de Musique de Saint-Claude, France

Expériences

2021 - aujourd'hui

Game designer et développeur, CuiCui Studios, Espagne

- Design de mécaniques de combat
- Design de personnages de jeu de combat
- Design de système de monétisation et d'engagement
- Développement Unity
- Prototypage
- Développement Mobile

04/2021 - 08/2021

Game designer et développeur stagiaire, CuiCui Studios, Espagne

2019-2021

Développement de multiples jeux en solo (portfolio)

03/2020 - 08/2020

Développeur stagiaire, CuiCui Studios, Espagne

- Développement Unity
- Architecture logicielle
- Prototypage
- Développement Mobile
- Utilisation des systèmes de contrôle de versions
- Développement d'interfaces utilisateur

Juillet 2017

Développeur stagiaire, Contein XXI, Espagne
Débogage et mise à jour d'une application

Software



Unity



GAMEMAKER
Studio 2



Unreal engine



Gimp



Photoshop



Famitracker



Aseprite



GraphicsGale



GitHub



Bitbucket



Sourcetree



LibreOffice



Microsoft
Office



Google drive