

Gaspard Dauvillier

Game Designer

(438) 525-5771

gaspard.dauvillier@gmail.com

1880 rue de la Visitation, Apt 2,
Montréal, QC, H2L 3C6



LANGUES

Français Langue maternelle
Anglais Couramment
Niveau C2
Allemand Intermédiaire
Niveau B2

COMPÉTENCES

Sociales

Leadership ★★★★★
Travail d'équipe ★★★★★
Prise de décision ★★★★★

Techniques

Game Design ★★★★★
Level Design ★★★
Programmation ★★★★★
Infographie 2D / 3D ★★★
Montage vidéo ★★

LOGICIELS



INTÉRÊTS

Jeu de rôle
Dodgeball en ligue
Fitness
Photographie
Cinéma fantastique

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

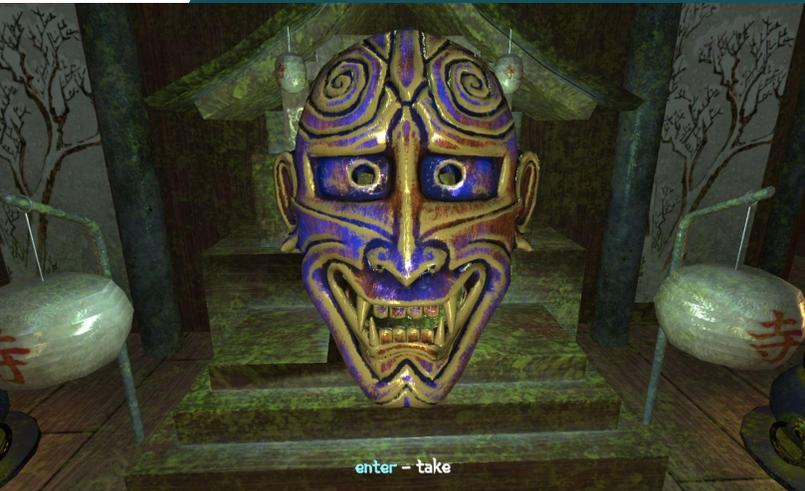
- Juillet 2020 **Animateur de Camp de Jour
Studio XP**
Cours d'initiation à Unity3D, au C++ et au Game Art
- Juillet 2020 **Busboy
Bar Le Stud**
Inventaire et réapprovisionnement des bars.
- Octobre 2019 **Enseignant
Studio XP**
*Cours d'initiation au développement de jeux-vidéo
Unity3D, Infographie 2D & 3D*

FORMATION

- 2020 - 2021 **Lead Game Designer
ISART Digital Montréal**
RNCP Lead Game Designer
Game Design, Gestion de projet, projet de fin d'étude
présenté devant jury.
- 2018 - 2020 **Game Designer
ISART Digital Montréal**
AEC Conception des Mécaniques de jeu vidéo
Game Design, Level Design, Programmation,
Infographie, Travail d'équipe, Gestion de projet
- 2017 - 2018 **Advanced English
ILSC Toronto**
Cambridge Advanced Exam

Portfolio

YOKAI



Projet d'école interdépartemental

- But** Réaliser un jeu de discrétion en collaboration avec des apprentis Game Artists.
- Mes tâches** Game Design,
Gameplay Programming,
Level Design,
VFX Programming,
- Gameplay** Le joueur explore deux versions d'un niveau labyrinthique, passant de l'une à l'autre instantanément lorsqu'il décide de porter ou retirer un masque.



AVALON

Projet d'admission

- But** Réaliser avec un système de navigation intéressant.
- Mes tâches** Game Design,
Gameplay Programming,
Game Art
- Gameplay** Ce jeu implémente un système d'escalade procédural et donc extrêmement fluide. Le joueur peut escalader pratiquement n'importe quelle surface, tant que les bras du personnage peuvent atteindre une prise.



HOURGLASS



Projet d'école en équipe

- But** Prototyper une mécanique innovante.
- Mes tâches** Game Design,
Gameplay Programming
- Gameplay** Dans Hourglass, le joueur progresse à travers une série de petits niveaux de platforming. Il doit utiliser des sabliers placés sur son chemin pour inverser le cours du temps. Il débloque ainsi d'autres voies, avant inaccessibles à cause d'un éboulement, par exemple.

Plus de projets sur *mon portfolio en ligne*