



Armand Lemarchand

Creative Game Designer

+33 (0)6 80 08 67 70

armand.lemarchand.pro@gmail.com

www.armand-lemarchand.com

Management
Game Design
Programmation

TRIPLE COMPÉTENCE

7 ANS

D'EXPÉRIENCE



8 JEUX PUBLIÉS



Expériences professionnelles

- 2016
(6 mois) **Game Designer - Team Innovation @ Ubisoft Paris Mobile** - <http://www.ubisoft.com>
- R&D VR Mobile - Conception & Prototypage avec Unity 3D - Encadrement en Game Design de l'équipe DEV. -
- 2015 - 2016
(10 mois) **Co-Author & Technical Game / Level Designer @ Red Corner** - <http://www.red-corner.fr>
{ Responsable du développement avec Unity3D d'une expérience VR basée sur l'adaptation d'une BD atypique }
- Ecriture, Scénographie et Design - Supervision de la production - Suivi de l'implémentation technique -
1 jeu VR mobile réalisé : S.E.N.S. VR (GearVR, Android, iOS)
- 2014 - 2015
(18 mois) **Co-Founder & Game Developer @ High Five Factory** - <http://www.highfivefactory.eu>
{ Responsable du développement avec Unity3D de l'ensemble des productions du studio sur iOS & Android }
- Définition de la stratégie de développement - Evaluation de la faisabilité technique - Programmation Gameplay -
2 jeux mobile réalisés : Action Game NDA & Cleanvaders Arcade (iPhone/iPad/Android)
- 2011 - 2013
(21 mois) **Lead Game Designer @ Heliceum** - <http://www.heliceum.com>
{ Responsable du pôle game design pour l'ensemble des créations originales sur iOS & Android }
- Participation à la direction créative - Méthodologie et Coordination du pôle GD - Création et Suivi des tâches -
3 jeux mobile réalisés : Naughty Boy, RunSanity & Human Defense (iPhone/iPad/Android)
- 2010 - 2011
(21 mois) **Game Designer, spécialisé Serious / Social Games @ Playsoft** - <http://www.playsoft.fr>
{ Responsable du game design des créations internes & Consultant en game design pour les clients de l'agence }
- Conception de social/mobile games - Coordination de l'équipe GD - Relation client - Réponses à appel d'offre -
1 jeu facebook et 2 jeux mobile réalisés : Stars of Gaïa (Facebook), Touch of Fun (iPad) & Break the rules (iPhone)



Enseignements dispensés

- 2012 - Présent Introduction au Serious Game Design - Licence Pro Multimédia - **IUT MMI (Laval, 53)**
- 2011 - Présent Gestion de projet - Master Réalisateur Vidéoludique - **SupInfoGame Rubika (Valenciennes, 59)**
- 2011 - 2012 Programmation AS3 & Level Design 2D - Bachelor Designer Numérique - **ICAN (Paris, 75)**



Formation

- 2007 - 2009 Master **Management & Game Design** à SUPINFOGAME { gestion de projet, game / level design, prototypage... }
- 2005 - 2007 DUT **Services et Réseaux de Communication** { développement multimédia, communication visuelle... }



Domaines de compétences

- Gestion de projet** Management & Communication - Relation client-équipe - Gestion de ressources externes - Waterfall & Agile
- Game Design** Brainstorming - Conception - Documentation - Prototypage - Tweaking / Fine Tuning - Suivi de production
- Level Design** 2D : Microsoft Visio & Excel, Adobe Flash, yEd // 3D : SketchUp, ProBuilder (Unity3D), Hammer (Source SDK)
- Développement** Unity3D C# / JS - Flash ActionScript 3.0 - LUA / ShiVa - JAVA - XHTML / CSS - PHP / MySQL / JS
- Graphisme** Adobe Illustrator - Adobe Flash - Adobe Photoshop - Adobe InDesign - Adobe Premiere - 3D Studio Max



Centres d'intérêts

- Jeux vidéo** Plate-forme - Action-Aventure - Stratégie Temps Réel - FPS - Simulation - Réflexion - Jeux de plateau
- Livres** Philip K. Dick - Alain Damasio - Douglas Adams - Georges Orwell - Aldous Huxley - Orson Scott Card
- Films/Séries** Danny Boyle - David Fincher - Christopher Nolan - Tim Burton - Ronald D. Moore - Alexandre Astier
- Comics/Mangas** Alan Moore - Frank Miller - Naoki Urasawa - Tsukasa Hojo - Toru Fujisawa
- Voyages** Angleterre - Chine - Corée du sud - Etats-Unis - Japon - Roumanie - Taiwan
- Autres** Veille technologique - Sciences humaines et sociales - Politique - Sciences de l'univers