Joanie Morin

Designer de niveau
(514) 983-5137
joanie.morin90@gmail.com
http://joaniemorin90.wixsite.com/leveldesigner

À PROPOS DE MOI

Je suis bilingue et j'aime apprendre. Je suis passionnée du jeu vidéo. J'adore comprendre pourquoi certains jeux fonctionnent bien et d'autres moins bien. L'important pour moi est d'être en mesure de créer une expérience inoubliable pour le joueur. J'aime aussi me dépasser et élargir mes horizons sur le design de niveau.

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Designer de niveau et de mécanique (2020-2022)
Ludia
Disney Wonderful Worlds
-Créer des niveaux de jeu diversifié mettant à l'honneur chaque mécanique développée.
-Établir des règles précises et concises à suivre pour garder une bonne uniformité dans la création des niveaux.
-Faire des recherches sur les différentes mécaniques utilisées par les jeux concurrents.
-Créer de nouvelles mécaniques variés pouvant faire sortir le jeu du lot.
-Lire et analyser les KPI reçus.
-Adapter les niveaux avec les commentaires reçus ainsi que selon les KPI receuillis.
-Faire des recherches sur les évènements présents dans les jeux concurrents.
-Développer des évènements uniques pour le jeu pouvant rivaliser avec les autres concurrents.
-Documenter chaque mécanique et évènement sous forme de GDD afin de s'assurer d'une certaine conformité de l'information.
-Faire les PRD appropriés pour chaque GDD et s'assurer que les différents départements y aient accès afin que tout soit en ordre.

Assurance Qualité & Designer de niveau (2017- 2020)
Outerminds
H3: Ball Rider
-Participer aux discussions afin de trouver des thèmes et styles uniques pour chaque environnement.
-Rechercher et suggérer des thèmes et styles audacieux pour certains environnements.
-Créer des expériences mémorables pour les joueurs.
-S'assurer d'une bonne uniformité entre les deux designers de niveau du projet.
-Adapter les niveaux avec les commentaires reçus.
-Faire des itérations en tout temps afin de proposer les meilleures options possibles.
-Inspecter chaque nouvel item, pixel par pixel, afin qu'ils suivent les normes de qualité du projet.
-S'assurer que le jeu ait le moins de «bugs» possible à chaque mise à jour.
-Tester chaque fonctionnalité et s'assurer de son bon fonctionnement.
-Donner des commentaires constructifs sur les fonctionnalités.
-Tester l'économie du jeu pour la progression.

PewDiePie’s Pixeling
-Inspecter chaque nouvel item, pixel par pixel, afin qu'ils suivent les normes de qualité du projet.
-S'assurer que le jeu ait le moins de «bugs» possible à chaque mise à jour.
-Tester chaque fonctionnalité et s'assurer de son bon fonctionnement.
-Donner des commentaires constructifs sur les fonctionnalités.
-Tester l’équilibre des combats.
-Tester l'économie du jeu pour la progression.

PewDiePie’s Tuber Simulator
-L'intégration de tous les nouveaux items depuis Noël 2017.
-Inspecter chaque nouvel item, pixel par pixel, afin qu'ils suivent les normes de qualité du projet.
-S'assurer que le jeu ait le moins de «bugs» possible à chaque mise à jour.
-Tester chaque nouvelle fonctionnalité et s'assurer de son bon fonctionnement.
-Donner des commentaires constructifs sur les nouvelles fonctionnalités.
-Tester l’équilibre des nouvelles fonctionnalités.

Designer de niveau (été 2016)
Black-Or-Range, jeu de gamejam.
-Communication au sein d’une équipe de personnes inconnues.
-Gestion d’un projet sur un très court laps de temps.

Modélisatrice/artiste de texture (été 2016)
The Last Penguin**,** jeu de gamejam
-Apprendre à livrer le plus d’asset rapidement.
-Apprendre à cerner les points les plus importants à intégrer dans un jeu.

Conceptrice, réalisatrice et productrice (été 2014)
Publicité pour Rail-Xtra
-Apprendre à faire des feuilles de temps et contrat.
-Apprendre à intégrer les désirs du client de la meilleure façon possible sans nuire au projet.

PARCOURS SCOLAIRE

BAC en création de jeux vidéo à l’UQAT - Campus de Montréal (2015-février 2017)
-Apprendre à travailler en petite et grande équipes.
-Apprendre à diriger subtilement le joueur au travers du design de niveau.
-Capacité à apprendre un nouveau logiciel, engin ou langue rapidement.
-Ouverture à la critique et aux nouvelles idées.

DEC en Animation 3D et images de synthèse au Cégep du Vieux Montréal (2011-2014)
-Apprendre la gestion de son temps.
-Notions sur la modélisation, la texture ainsi que l’animation.
-Apprendre à chercher des tutoriels pour comprendre les logiciels et techniques utilisées.

CHAMPS DE COMPÉTENCES

Production

-Bien comprendre les intentions des jeux.
-Créer un « feeling » dans les niveaux de jeu.
-Bien guider le joueur dans les niveaux de jeu.
-Être en mesure de toujours faire des itérations.
-Faire des recherches et créer des mécaniques innovatrices.
-Analyser les KPI et agir selon l'information reçu.
-Tout documenter sous forme de GDD et PRD.
-Faire des rapports concis des problèmes encourus lors des tests effectués.
-Être créative dans ma recherche des «bugs».

Gestion

-Facilité à motiver les autres.
-Adaptation aux horaires flexibles / flottants / variables.
-Savoir adapter son horaire aux constants changements que demande l'industrie.
-Respecter les objectifs de manières efficaces.
-Capacités à s'adapter aux « crunch ».
-Utilisation de Jira et Confluence.
-Utilisation de Slack.
-Utilisation de SVN.

Connaissances

UNREAL ENGINE ***** **Blueprint** ***** ***** **C#** *****

***** *****

Ps ***** Pr ***** Au ***** Ae *****

***** ***** ***** ***** ***** *****