

# Adrien Jahant



## JUNIOR

### GAME & LEVEL DESIGNER

#### Qui suis-je ?

Passionné de jeux vidéo, ces dernières années d'études m'ont permis de gagner en expérience et en maturité sur mes domaines de prédilection, à savoir le Game et le Level Design.

06 29 18 40 22 adrien.jahant@gmail.com

adrien-jahant.neeo\_home.ch/

Permis B - Véhiculé

### EXPÉRIENCES DE TRAVAIL

**Game master en escape game**  
Saison estivale 2023

**Employé polyvalent en magasin**  
Saisons estivales 2020 et 2021

### COMPÉTENCES



Travail en équipe et gestion de projet

Organisation et analyse de playtests

Anglais professionnel

### ÉDUCATION ET DIPLÔMES

**Bachelor Game, art & design**  
Game & Level Design, Objectif 3D Montpellier

**DUT MMI**  
Obtenu en 2020, Université de Rouen  
Normandie

**Baccalauréat Général Scientifique**  
Obtenu en 2018, option ISN

### CENTRES D'INTÉRÊTS



### PROJETS

**"Outroad Fury"** - Mai 2023/Avril 2024

- Conception de systèmes et de niveaux
- Documentation et équilibrage
- UI/UX Design

Sortie prévue : Mai 2024

**Global Game Jam**  
**"The Worst Showman"** - Janvier 2024

- Conception de systèmes
- Programmation en blueprint
- UI/UX Design

**Projet perso**  
**"Magi-duo !"** - 04/24 Décembre 2023

- Conception de systèmes et de niveaux
- Programmation en blueprint
- UI/UX Design

**Game Jam**  
**"Glair Witch Project"** - Novembre 2023

- Conception de systèmes
- Programmation en blueprint
- UI/UX Design

**Projet perso**  
**"Arboretum"** - Novembre 2023

- Conception de systèmes
- Conception papier

**"Aohri's Uprising"** - Janvier/Mai 2023

- Conception de niveaux

Sorti sur steam : 26 juin 2023

**Game Jam**  
**"Meteor Mayhem"** - Juin 2023

- Conception de systèmes
- Programmation en blueprint

**Global Game Jam**  
**"Gaston Labaston"** - Février 2023

- Conception de systèmes
- Programmation en blueprint

**Game Jam**  
**"Jerboing !!"** - Décembre 2022

- Conception de systèmes
- Programmation en blueprint

**"Wandering Skies"** - Avril/Juin 2022

- Conception de systèmes et de niveaux
- Programmation en blueprint du prototype
- Équilibrage et metrics

Sorti sur steam : 2 mai 2023