



BAPTISTE QUIBEL

06.59.49.58.75

contact@baptistequibel.com

www.baptistequibel.com

Projets

The Last Summoner

Intégration de donjons dans différents modes.
Amélioration et suivi régulier des DAUs.
Centralisation des ressources et test avant livraison au service qualité.
Suivi des bugs et de leur résolution auprès des équipes de design.

Vortex

Prototypage(C#), SFX, intégration et équilibrage du contenu dans Unity3D.
Suivi et création de session tests.

Hello_Friend.exe

Prototypage(C#), SFX et intégration du contenu dans Unity3D.

Tiny3

Prototypage(C#) et intégration du contenu dans Unity3D.

Divers

Anglais Courant, Permis B

Langages : C#, Html, CSS, Javascript

Testeur Jeux Vidéo : Sea of Thieves, Overwatch, Ubisoft

Séries TV : Silicon Valley, Friends, Stranger Things

Cinéma : Idiocratie, Tron (1982), Snatch, La cité de la peur

Musique : Roméo Elvis, Kendrick Lamar, Higher Brothers

Cuisine : Bretonne, japonaise, coréenne

Expériences

2018 - 2019

Mars - Mai

Level Designer/Game Designer

Gumi Europe - Brave Frontier: The Last Summoner

Création et intégration du contenu
Centralisation du contenu hebdomadaire des équipes design.
Suivi des livraisons à l'équipe QA

2018

Janvier

Graphiste consultant

Centre Michel Serres - Projets d'innovation

Veille et recherche expérience utilisateurs.
Plateforme pour faciliter l'accès au design.

2016

Janvier - Avril

Stage animateur/intégrateur Unity 3D

PINPINTEAM - Éditeur jeux mobiles

Réalisation d'animation Unity 3D cahier de voyage interactif iPad *Hachette* (code, animation, tests QA, retour clients).

2015

Juin - Août

Stage communication

EHSP - École des hautes études de santé publique

Prise de vue (photos, vidéos), réalisation d'un site web.

2014

Juin - Août

Stage Intégrateur Web

Robotshop 35 - Site E-commerce

Intégration fiches produits sur une base de donnée Oxatis.

Formations

2013 - 2017

Game Design

École supérieure de Design et Numérique

2010 - 2012

BTS M.A.I.

Lycée Joliot Curie

2007 - 2010

Baccalauréat STI

Lycée La Providence