

ALEXANDRE FARCY

GAME DESIGNER

- FRANÇAIS -
28 ANS, GAME DESIGNER



RECHERCHE CONTRAT CDI

313 RUE DE COMPIEGNE
60710 CHEVRIERES

06 35 48 96 36

farcyalexandre.60@hotmail.fr

https://farcyalexandre.fr

https://www.linkedin.com/in/farcyalexandre/

Permis B

QUI SUIS-JE ?

Peu de temps après l'obtention de mon diplôme, j'ai travaillé en tant que Game Developer sur Unreal engine 4 pour le développement d'un jeu mobile. Je suis de nature curieux et qui cherche à s'améliorer.

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

MAI 2023 - JUILLET 2024

Associate Lead Game Developer - 4 Builders

Tâches

- Réalisation de maquettes Figma (landing page, interface mobile, chemin critique).
- Création et intégration d'assets Unreal Engine 4 avec des artistes 3D/animateurs.
- Développement de VFX, HUD, UI et menu principal sur Unreal Engine 4/5.1.
- Conception du Level Design (Hub central, premières phases de jeu).
- Implémentation du système de dialogues à embranchements et des séquences.
- Documentation technique : plugins, QA, Game & Level Design, services AWS.
- Développement Cloud avec AWS : EC2, S3, DynamoDB, Lambda.
- Formation continue : AWS (Cloud Practitioner, Developer Associate), animations UE5.1.

Compétences

- UX/UI avec Figma, Level & Game Design sur Unreal Engine 4/5.1.
- Intégration d'assets, création d'animations, développement VFX/UI.
- Documentation technique (QA, SDK/NDK, cloud, design, testeurs).
- Services cloud AWS, travail en Agile/Scrum, communication technique.

DECEMBRE 2020 - MAI 2023

Game Developer & Lead Game Developer - Let's Play Cloud

Tâches

- Formation et certification AWS Cloud Practitioner
- Méthodologie Agile/Scrum en équipe
- Développement AWS : EC2, S3, DynamoDB, Lambda
- Jeu vocal narratif sur Amazon Alexa
- Développement VFX et AR sur Unreal Engine 4 (Source + ARCore)
- Rédaction de documentations (UE4, Game/Level Design)
- Maquettes Figma pour jeu de société hybride (physique/AR)
- Suivi de production avec studios 3D, résolution de bugs UE4/Git

Compétences

- Agile/Scrum, outils collaboratifs (Notion, Figma)
- Dev Cloud (AWS Lambda, NoSQL), UE4 (Blueprints/Source)
- AR mobile (Android, ARCore), compatibilité UE4/AWS
- Communication professionnelle (pitches, documentation)

COMPÉTENCES

- COMPETENCES -



HTML



Js



CSS



UE-Blueprint



C#



PHP



Visual Studio



Unity



MySQL



UE4/UE5



Bootstrap



AWS

- LOGICIELS & FRAMEWORK -

FORMATIONS

2020-2022

ICAN - PARIS

Master Game Design du numérique

2017-2020

ICAN - PARIS

Bachelor de Game Design

2015-2017

SAINT VINCENT - SENLIS

BTS Services informatiques aux organisations option SLAM

LANGAGES



Français

langue maternelle



Anglais

Niveau B1



CERTIFICATIONS



HOBBIES



Dessin



Ecriture



Jeux de cartes



Japon



Roman



RPG, FPS...