

Francis Touchette-Drolet Inc.

Tel: (514) 702-6535

Location: 3005 Rue Raudot

H4E 2R5 Montreal, QC

Email: francis.touchettedrolet@hotmail.com

Parties sauvegardées



LuckyHammers (Game Designer)

- Documenter et designer plusieurs éléments en lien avec l'interface utilisateur.
- Établir le cadrage et le séquençage de plusieurs cinématiques.
- Participer à des tâches secondaires telles le tutorial.

Durée de la partie
2019 (3 mois)



Spearhead (Assistant Cinematic Designer)

- Régler et détecter des bugs mineurs.
- Améliorer des séquences narratives pour permettre une meilleure expérience aux joueurs.
- Communiquer ma progression aux divers membres du studio et rester à l'affut de mon horaire.

Durée de la partie
2018 (2 mois)



Maelstrom Rabbit (Level/game Designer)

- Concevoir le concept et les mécaniques de bases à l'aide d'une équipe réduite.
- Faire la conception des niveaux.
- Programmer à l'aide du système de Blueprint d'Unreal 4 les diverses mécaniques.
- Établir la direction artistique.
- Faire la liaison avec le concepteur sonore afin d'établir une ambiance sonore cohérente.

Durée de la partie
2017/2018 (1 an)



Affordance Studio (Stagiaire game designer)

- Créer des documents de design pour un jeu éducatif.
- Aider à des tâches annexes telles que la création d'icônes.

Durée de la partie
2015 (4 mois)

Trophés



D.E.S.S.: Design de jeux (10/10)
UDEM
(Débloqué)

2016-2017



DESS: Art, création et technologies (10/10)
UDEM
(Débloqué)

2014-2015



BAC par cumul (10/10)
Certificat: Scénarisation. Mineure: Étude du jeu vidéo. Certificat: Histoire de l'art
UQÀM, UDEM
(Débloqué)

2010-2014



A.E.C. : Conception de jeux vidéo (4/4)
Cégep Limoilou
(Débloqué)

2011-2012



D.E.C. : Cinéma (35/35)
Cégep Ahuntsic
(Débloqué)

2003-2008

Options

Réglages de la langue

Anglais

Français

Réglages de la qualité

Travaille d'équipe

Débrouillard

Travailleur

Créatif

Responsable

Réglages technique

Microsoft Office

Blender

Unreal 4

Unity

Réglages ludique

Cinéma

Jeux vidéo

Arts martiaux

Continuer