



Allez jeter un coup d'oeil à mon portfolio!



514 984-3994
julienjpineault@hotmail.com

Formation académique

D.E.S.S. en design de jeu vidéo narratif 2023 - 2024
École NAD-UQÀC

Baccalauréat en cinéma 2017 - 2020
Université de Montréal

Bacc. Computer Games Automne 2016
(15 crédits complétés)
Université Concordia

Diplôme d'études collégiales (Computer Science) 2013 - 2016
Collège Champlain Saint-Lambert

Expériences de travail

Preneur de son - Difuze 2021 - Maintenant
• Enregistrement en studio de doublage et de surimpression vocale

Testeur FQA de jeux - GlobalStep 2020 - 2021
• Tests de régression, preflights, smoke tests/boot checks, tests libres

Développeur logiciel - ACCEO Solutions 2016
• Développement de logiciels de paiements et d'un processus d'automatisation de tests d'intégration

Mes jeux préférés:

- Zelda
- Hollow Knight
- Celeste
- Rain World
- Elden Ring
- Bloodborne
- Outer Wilds
- Super Mario Maker 2

Autres intérêts:

- Lecture, écriture
- Kendo, iaido
- Piano

Unity

Unreal (+Blueprint)

C#

Wwise

Adobe Premiere Pro

Davinci Resolve

Pro Tools

Adobe Photoshop

Références disponibles sur demande
Septembre 2024

Julien Pineault

Game & Narrative Designer

Projets de jeux vidéo

Old Thievs: The Werewolf's Trial (en développement)

- Design d'un système de **combat** et d'un système de **crafting**.
- Design d'un **niveau** vaste avec des salles interconnectées contenant des ennemis, des ressources, des NPCs et un boss.
- Collaboration pour la construction du **lore**, des **personnages** et de l'**histoire** du jeu, et écriture du **dialogue** pour les 4 fins possibles.
- **Programmation** de l'architecture du jeu, des mouvements du personnage, du système de combat, des ennemis, des NPCs et des transitions entre les niveaux.

Milestone 6: Tomariage

- Design d'un système de **combat** au **tour par tour** avec différentes possibilités d'actions (attaque/*buff*, item, bloquer quand attaqué, fuir), des éléments, des états (*status*), et des attaques de personnages et d'ennemis uniques.
- Écriture de la plus grande partie du **dialogue** du jeu.
- Design d'un petit **monde** avec des salles interconnectées et d'une **histoire** motivant la progression du joueur dans cette expérience courte.
- **Programmation** de l'architecture du jeu et des systèmes de progression, de cinématiques et de transitions.

Rainbows and Pillows – Concours universitaire Ubisoft 2024

- Design des **systèmes** et des **mécaniques** du jeu, et des **boucles de gameplay**.
- Design de 3 **niveaux** de type aréna en collaboration avec des artistes d'environnement.
- Travail en collaboration avec des programmeurs et des artistes pour fournir de meilleures **rétroactions** et améliorer l'**expérience utilisateur**.

Party's Over (2023)

- Design du **concept du jeu** et de toutes les **mécaniques de puzzle**.
- Design de **40 niveaux de puzzle**.
- Design du contexte **narratif** et intégration de narration environnementale.
- **Programmation** du jeu.
- Enregistrement, modification et intégration des **sons** dans le jeu.

Game Jams (voir mon itch.io):

- GMTK Game Jam 2024
- CREAT Game Jam 2024
- Creative Game Jam 2023



Compétences et habiletés

- Écriture de **documents de game design** clairs et détaillés, et design de **boucles de gameplay** équilibrées et de **one-page designs** clairs.
- Familier avec les approches RGD et Objectif-Challenge-Récompense.
- Écriture de **pitch** détaillés mais allant droit au but.
- Design d'une jouabilité en cohésion avec une histoire et un message (familier avec la rhétorique procédurale).
- Utilisation de techniques de **design narratif** variées, tel que la narration environnementale, les cinématiques et le design de quêtes/missions.
- **Écriture de jeux** (dialogue, développement des personnages et de l'histoire), écriture de **synopsis** et **worldbuilding**.
- Connaissances solides des techniques de cinéma (image et audio).
- Familier avec les outils standards dans l'industrie et plus, comme Miro, Notion, Confluence, Canva, Perforce, Git/GitHub, Jira, Trello.
- Compréhension solide de la **programmation** et du **sound design**.
- Travail avec d'autres départements/designers et **communication** de mes idées et de mon design de manière efficace.