



# Christophe Remy

## Designer

mr.remy.christophe@gmail.com

www.christophe-remy.com

06 48 20 23 21

## Compétences

---

### Design

Game design  
Level Design  
RGD / RLD  
Scénarisation  
Méthodes Agiles

### Logiciels

MS Office  
Unity 3D  
Anvil  
Photoshop  
3DS Max

### Langue

Anglais courant

## Activités

---

### Game Pratic' 2016

Organisation

### Game Pratic' 2015

Organisation

### Global Game Jam 2013

Projet «Seed of sound»

### Game Jam MIG 2012

Projet «Tangent»

### Global Game Jam 2012

Projet «Décalqué»

## Loisirs

---

Jeux vidéo  
Guitare  
Baseball  
Voyage

## EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

---

- 07/2017 - 02/2018 **Level designer** - Ubisoft Montpellier  
Projet «Space Junkies»  
- VR Level Design
- 03/2016 - 06/2017 **Level designer** - Ubisoft Montpellier  
Projet «Ghost Recon Wildlands»  
- Mission Design
- 01/2015 - 02/2016 **Junior Level designer** - Ubisoft Montpellier  
Projet «Assassin's Creed Syndicate»  
- Mission Design
- 03/2014 - 12/2014 **Junior Level designer** - Ubisoft Montpellier  
Projet «Assassin's Creed Unity : Dead Kings»  
- City Design

## FORMATION

---

- 2013 - 2014 **Master JMIN** - ENJMIN  
Spécialité Game design
- 2011 - 2012 **Master 2 Pro Jeux Vidéo** - UPV Montpellier III  
Innovation en Game design et nouvelles interfaces  
Mention très bien
- 2010 - 2011 **Licence Pro Jeux Vidéo** - UPV Montpellier III  
Game design / Sociologie des usages  
Mention très bien
- 2004 - 2007 **Licence Art du spectacle** - UPV Montpellier III  
Réalisation de film / Scénarisation / Montage

## RECOMPENSES

---

- 11/2014 **MIG Game Critics** - Gagnant du prix de la créativité  
Projet «Skies Adrift»  
- Game design / Level design
- 03/2013 **Click Jam** - Gagnant du concours  
Projet «Funky nuns»  
- Game design / Programation
- 10/2011 **Social Game Innov'** - Gagnant du concours  
Projet «Pantheos»  
- Game design / Level design