



# CORENTIN NEDELEC

## JUNIOR GAME PRODUCER

### Compétences

#### Production

Gestion de projet & d'équipe /  
Définition des milestones & du  
contenu / Marketing / Scrum /  
Gestion de l'outsourcing

#### Game Design

Rational GD / RLD / F2P / QA  
Outils de documentation

#### Prototypage / tech

Unity 5 - C# / UDK / Flash / js /  
HTML / CSS / Java / Angular 4

#### Autres

Office / Adobe CC / 3ds Max /  
Maya / Logiciel de versionning

### Profil

#### Naissance

06 / 05 / 1996

#### Email

contact@corentinnedelec.fr

#### Français

Langue maternelle

#### Anglais

Compétence professionnelle

#### Espagnol

Notions

### Récompenses

#### Blend Game Jam 2015

Prix du Jury pour Dethunder  
jeu le plus addictif, créé en 24h

#### Hits Play Jam 2015

Prix du public pour Maxwell's  
Fiction, créé en 48h

### Expériences

Oct 2017 -  
Mai 2018

#### Assistant de Production

Full-time -- BLACK SHAMROCK DUBLIN  
Gestion des productions et du studio

Avr 2017 -  
Sept 2017

#### Chef de Projet

Stage -- EXPERT TELEPORTATION  
Gestion de projet et d'équipe

Jan 2017

#### Game Designer, Gestion de projet

GGJ 2017 -- Jeu PC «Dancing Madness»  
Gestion de projet et d'équipe, Game Design

Mai 2016 -  
Juil 2016

#### Assistant de Production

Stage -- Redlock Studio, «Shattered TFK»  
Gestion de projet et d'équipe

Oct 2015

#### Game Designer, Gestion de projet

Blend Game Jam -- Jeu mobile «Dethunder»  
Gestion de projet, Game Design

### Formations

2017 - 2018

#### Certification langue anglaise - C2.3

EF Executive Language Institute -- Dublin

2014 - 2017

#### Bachelor Game Design

Bellecour École -- Lyon

2011 - 2014

#### BAC S - option programmation

Lycée International -- Ferney-Voltaire

### Bénévolat

2015 - 2017

#### Brigadier à La Cuisine du web

Organisateur de la «Blend Web Mix» -- Lyon

2016 - 2017

#### Vice-Président d'association étudiante

Bellecour École -- Lyon

2013 - 2014

#### Président d'association étudiante

Lycée International -- Ferney-Voltaire

# PORTFOLIO

---

*corentinnedelec.fr*



## LOEWIC Formidable

🎮 Ce jeu est une application mobile dont le but est de faire apprendre à l'utilisateur une liste de 400 mots en anglais.

👤 Sur ce jeu j'ai développé l'intégralité du produit, j'ai établi le listing des assets 2D et géré les questions de propriété intellectuelle.

▶ Le jeu est disponible sur le Google Play Store.



## Dancing Madness

🎮 Ce jeu de rythme sur PC a été développé pendant la «Global Game Jam 2017», le thème de cette jam était : «Waves».

👤 Au cours de cette jam j'ai effectué de la gestion de projet et d'équipe, j'ai également assuré l'outsourcing (sound design).



## Ascender

🎮 Ce jeu mobile a été créé pendant la «Global Game Jam 2015», le thème de cette jam était : «Ritual».

👤 Au cours de cette jam j'ai effectué de rational game design, du level design, j'ai également géré l'équipe et effectué du QA.

▶ Le jeu est disponible sur le Google Play Store.



## Dethunder

🎮 Ce jeu mobile a été créé pendant la «Blend Game Jam 2015», l'objectif était de concevoir le jeu le plus addictif possible.

👤 Au cours de cette jam j'ai géré le développement du jeu ainsi que l'équipe, j'ai également réalisé les documents de productions.

🏆 Le jeu a remporté le prix du Jury.

▶ Le jeu est disponible sur le Google Play Store.

## Références

---

**BRIERE Nicolas**

CEO/Creative Director  
Old Skull Games

[nbriere@oldskullgames.com](mailto:nbriere@oldskullgames.com)

[in/nicolasbriere/](https://www.linkedin.com/in/nicolasbriere/)

**DEBARD Quentin**

Project Coordinator  
Ivory Tower

[qudebard@gmail.com](mailto:qudebard@gmail.com)

[in/quentindebard/](https://www.linkedin.com/in/quentindebard/)

**LOVISA Lionel**

Creative Director  
Kojima production

[liory26@hotmail.com](mailto:liory26@hotmail.com)

[in/lovisa-lionel/](https://www.linkedin.com/in/lovisa-lionel/)

**VUILLEMOT Jerome**

CEO/Co-Founder  
VIDCOIN

[jv@vidcoin.com](mailto:jv@vidcoin.com)

[in/jerome-vuillemot](https://www.linkedin.com/in/jerome-vuillemot/)