

DOUCHY BENJAMIN

16 rue belgrand 75020 PARIS
+33 (0)6 08 50 99 56
contact@benjamindouchy.fr



Game & Graphic Design

Français
Anglais (Courant)
Espagnol (Social)

EXPERIENCES

Janvier 2014 – ...

HIGH FIVE FACTORY (PARIS, FRANCE)
Fondateur & Directeur créatif

En charge de la cohérence artistique de nos projets par rapport au marché et à la concurrence. Participant activement aux game et level design de nos jeux ainsi qu'à la réalisation d'interfaces graphiques, modélisation 3D, texturing, je suis également en charge des identités graphique, du community management et des relations presse.

Juin 2008 – Septembre 2013

QUANTIC DREAM (PARIS, FRANCE)
Game builder & Game designer

Scripting et réglage sur une dizaine de scènes de Beyond: Two Souls et de Heavy Rain. Review et proposition pour les problèmes rencontrés durant la production. Écriture et design sur Beyond: Two Souls et sur des projets non-révélés.

Juillet 2007 – Septembre 2007

NOBILIS PUBLISHING (LYON, FRANCE)
Game designer

Expertise en game design sur des projets en cours de développement et/ou en pré-production (Moto Racer DS, Hotel Giant My baby boy & My baby girl). Rédaction de high concepts pour des productions sur Nintendo DS et PC.

Septembre 2002 – Septembre 2006

AUDIADIS S.A. (GENEVE, SUISSE)
Design graphique & ingénieur du son

Logotypes, cartes de visite, identités visuelles. Design d'interface utilisateurs. Création de films publicitaires et de brochures commerciales.

LOGICIELS

Bureautique

- Microsoft Office
- Mind Manager

Images

- Adobe Creative Suite: Photoshop, Illustrator, InDesign, Dreamweaver
- Maya / 3DS Max 8 / Sketchup

Edition de niveaux

- Unity
- Hammer Valve Editor
- Cry Engine
- Unreal Engine

FORMATIONS

Juin 2011 – Septembre 2011

EDUCATION FIRST (TORONTO, CANADA)
Cours d'anglais intensif.

Octobre 2006 – Juin 2008

SUPINFOGAME (VALENCIENNES, FRANCE)
Master en réalisation vidéoludique.

Octobre 2002 – Septembre 2006

HAUTE ECOLE D'ART ET DESIGN (GENEVE, SUISSE)
Designer en communication visuelle.

Juin 2001

LYCÉE CAMILLE VERNET, (VALENCE, FRANCE)
Baccalauréat S, options cinéma audiovisuelle.

COMPETENCES

Game Design

- High concept & GDD
- Définition de behaviors
- Narrative game design
- Gamification & Ludification

Level Design

- Game building & scripting
- Layout papier & 3D
- Templates & courbe de difficultés
- Patterns & briques

Design Graphique

- Identité visuelle, retouche d'images & mise en page.
- UXD, design d'interfaces & web design
- Modélisation & texturing
- Storyboard & montage vidéo

INTERETS

Musique (Hiphop, Pop, Rock, Electro)

Cinéma (Wes Anderson, Tarantino, Spike Jonze...)

Jeux vidéo (rhythm games, simulation, aventure, indies...)

Photographie

Sports (football, natation, ski/snowboard (moniteur fédéral), plongée sous marine)