CURRICULUM VITAE

DAVID SACOMANT

GAME DESIGNER / LEVEL DESIGNER

20 ans à concevoir des jeux originaux, des consoles Nintendo aux moteurs **Unreal Engine** et **Unity 3D**. Éditeurs **Ubisoft, Take-Two, Deep Silver, Southpeak, DTP Entertainment, Bulkypix**.
Mon terrain : **faire le lien entre les équipes techniques et artistiques**.

20 ANS	21	10	8
DE MÉTIER	JEUX PUBLIÉS	MISSIONS FREELANCE	PLATEFORMES DE SORTIE

CONTACT

LOCALISATION	Le Haillan (33) · Bordeaux
TÉLÉPHONE	06 27 62 93 47
EMAIL	davidsacomant@gmail.com
LINKEDIN	linkedin.com/in/davidsacomant
PORTFOLIO	davidsacomant.netlify.app

COMPÉTENCES

- Game & Level Design **21** projets
- E-learning / Formation **6** projets
- UX / UI, Web & Applications **5** projets
- BD numérique **3** projets
- Événementiel **6** projets
- Photographie / Vidéo **6** projets

MOTEURS

Unreal Engine · Unity 3D · id Tech 3 · The Sandbox · N2I Engine · Cocos2D-X

OUTILS

Claude Code · Photoshop · After Effects · Blender · Premiere Pro · Articulate Storyline

FORMATION & PROFIL

Formation — IUT Bordeaux III (2006), DUT Services et Réseaux de Communication (MMI).

Langues — Français natif · Anglais intermédiaire.

Intérêts — Jeux de société · cinéma & musique de films · photographie reflex · écriture.

Game jams — Participation à 8 game jams, Ludum Dare (jam 72 h), 7DFPS et victoire game jam CanardPC 2015.

PARCOURS

Gérant · Game & Level Designer — Emedion 2010 – aujourd'hui · Associé
Gérant et directeur de production, game/level design. Jeux, BD interactive, ludo-pédagogie, e-learning.

Level Designer Senior — The Sandbox 2024 – 2025 · Freelance
Level design d'expériences online et d'advergames sur la plateforme métavers (NFT).

Informaticien — Casiweb 2017 – 2021 · Freelance
Installation et maintenance réseau en prestation.

Membre fondateur — int13 2009 – 2013 · Associé
Co-fondation du studio : level design & QA.

Formateur game & level design — École AMTV 2008 – 2010 · Freelance
Formation au level & game design (conception de niveaux, mécaniques).

Game Designer — Lexis Numérique 2007 – 2010 · CDI
GDD, level design, équilibrage, lien technique/artistique.

Level Designer — Magic Pockets 2006 · Stage
Conception de tous les niveaux (beat'em up / sidescrolling) de Ghost Rider (GBA).

Fondateur — Cyber-Dimension 2000 – 2006 · Association
Organisateur d'événements autour du jeu vidéo : 6 LAN parties, 1 170 participants cumulés.

PROJETS PHARES

2024 — Hidden Cats Invade Venice
Emedion · Steam · Hidden Object

2014 — Bardadum
Emedion · iOS / Android
Puzzle game

2013 — Beyond Perception
Game jam 7DFPS · PC
Puzzle game

2012 — AR Defender 2
int13 – Bulkypix · iOS
Réalité augmentée

2010 — N2I Engine
Emedion · iOS / Android
Moteur BD interactive

2008 — Tales of Elastic Boy
Lexis Numérique · WiiWare
Platformer

2007 — Imagine Modern Dancer
Lexis Numérique – Ubisoft · Nintendo DS · Rhythm game

2006 — Ghost Rider
Magic Pockets – Take-Two · Game Boy Advance · Beat'em all

2005 — Thinking Bunny
int13 – Orange · Pocket PC
Puzzle game