

Brainy,  
funny,  
winning  
games.



Hello,  
I'm a junior project manager



[www.quentindebard.com](http://www.quentindebard.com)

in [quentindebard](#)

Quentin Debard

5, rue Charles Dullin  
69002 Lyon

(+33)6 66 66 52 53

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

Né le 01/04/1988 - 28 ans

Permis B

J'ai une compréhension poussée du **Game Design**, des mécaniques, du flow, et veux mettre mes connaissances au service des **utilisateurs/joueurs**. J'aime **porter des projets** et les **créer** de l'intérieur, j'apprécie **résoudre des problèmes**, je suis persuadé que maintenir de **bonnes relations** et des **échanges** avec mes collègues est la meilleure manière de travailler.

## Compétences

### Project Management

Établissement des milestones  
Priorisation des tâches  
Multitasking  
Capacité à gérer de l'humain  
Diplomate

### Game Design

Gestion de projet,  
Psychologie du joueur  
Concepts, gameplay, GDD,  
Mécaniques, overviews  
Rational Game Design  
Modèle financier Free to Play

### Informatique

Microsoft Office, Trello,  
HacknPlan  
Adobe Photoshop, Indesign,  
Unity 3D  
Bases : UDK, UE 4, Illustrator,  
Flash, 3ds Max

### Langues

Anglais : TOEIC 980  
Italien : notions scolaires

## Expériences

DEPUIS MAI 2017 **Kiupe** - Stage - Gestion de la production et actualisation de trois jeux de la licence Math Mathews  
**Gestion de projet, Game Design**

JAN 2017 **Dancing Madness** - Jeu réalisé en 48h lors de la Global Game Jam 2017 - thème « Waves »  
**Game Design, suivi de projet**

DEPUIS OCT 2016 **BAM !** - Plateforme participative sur l'orientation des jeunes (13 - 20 ans)  
Définition du **contenu**, **ludification** de l'expérience, pitch du projet auprès d'**acteurs du numérique** à Lyon

DEPUIS JUILLET 2016 **Blend Game Jam** - Organisation de la game jam lors de l'événement **Blend Web Mix** (2016 et 2017)  
Réflexion sur le **contenu**, **mise en place** de l'événement avec l'équipe organisatrice

SEPT 2016 - MARS 2017  
1 JOUR/SEMAINE **BT et GL** - Jeux mobiles free to play, addictifs, endless, projets sous NDA  
**Gestion de Projet**, réflexion **gameplay**, ajustement des **mécaniques**, rédaction du **GDD, LD**

OCTOBRE 2015 **Dethunder** - Jeu vainqueur de la Blend Game Jam réalisé en 24h - thème « Jeu le plus addictif possible »  
**Game Design - Level Design** : définition du concept, création des mécaniques

## Formation

DEPUIS 2014 Bachelor Game Design - BELLECOUR ÉCOLE, à Lyon  
2012 Master 2 Conduite de Projet Culturel, Métiers du livre - UNIVERSITÉ BLAISE PASCAL à Clermont Ferrand  
2010 Licence Culture et Patrimoine, Métiers du livre - UNIVERSITÉ BLAISE PASCAL à Clermont Ferrand  
2009 BTS Management des Unités Commerciales en alternance - CENTRE DE FORMATION DES APPRENTIS à Lyon  
2007 Baccalauréat section Sciences Économiques et Sociales, anglais renforcé - LYCÉE SAINT-EXUPERY à Lyon

## Autres Expériences

2011 - 2012 **48h du Polar** - Festival dédié à la culture polar - projet de diplôme  
**Co-responsable** partenariats scolaires, **interventions culturelles** en collège, organisation **festival**

NOV 2012 - AVRIL 2017 Consultant indépendant pour **APPEN**, une société Australienne  
Création de **contenu linguistique** (anglais et français), **contrôle qualité** (sites et moteurs de recherche)

SEPT - OCT 2012 Stage au sein de l'**ASSOCIATION DES BIBLIOTHÉCAIRES DU LIVRADOIS-FOREZ** (Saint-Gervais-Sous-Meymont)  
**Organisation** du « Livre Élu - Collèges - Bibliothèques », **P.A.O.** documents de communication

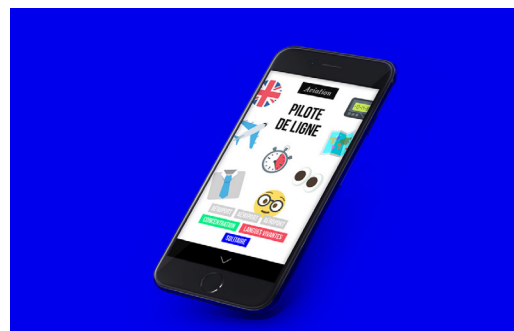
2011 ET 2012 Stage en maison d'édition BD : **ÉDITIONS TRIP**, Ottawa et Montréal, 2011 : Création d'un **plan de marketing, P.A.O.**  
Édition jeu de rôle : **BLACK BOOK ÉDITIONS**, Lyon 2012 : Rédaction **newsletter, P.A.O.**, correction des ouvrages

2007 - 2009 Contrat d'apprentissage à la **LIBRAIRIE LA BD**, une librairie spécialisée BD à Lyon  
**Gestion** du stock, relation clientèle, **conseil** et vente

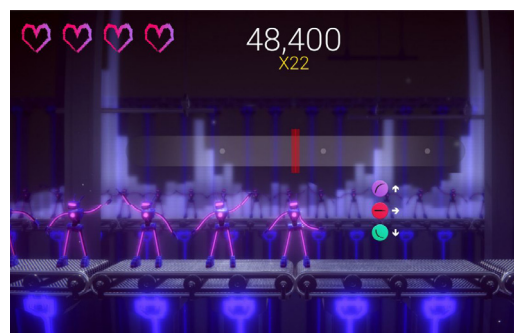
## Portfolio



Application dédiée à **l'orientation des jeunes (13-20 ans)**  
Découvrir les nouveaux métiers, les partager avec ses amis  
Avoir une visibilité sur les compétences, les tâches d'un métier  
Dédramatiser l'orientation, s'impliquer dans sa recherche  
**Plateforme** : mobile



Jeu de la **Global Game Jam 2017**  
**Plateforme** : PC  
**Genre** : Rythme, musical  
**Thème** : Waves  
**Moteur** : Unity 5



Jeu de **Game Jam**, solo sur mobile et tablette  
**Plateforme** : Android  
**Genre** : arcade, action  
**Thème** : Nom de Zeus, addictif  
**Moteur** : Unity 5



## Références

**Nicolas Sanchez**  
Directeur pédagogique  
**BELLECOUR ECOLE**  
18 RUE FRANÇOIS DAUPHIN  
69002 LYON  
n.sanchez@bellecour.org

**Philippe Louvet**  
Directeur pédagogique  
**BELLECOUR ECOLE**  
18 RUE FRANÇOIS DAUPHIN  
69002 LYON  
contact@philippelouvet.fr

**Jérôme Vuillemot**  
CEO et co-fondateur  
**VIDCOIN**  
129 RUE SERVIENT  
69003 LYON  
jv@vidcoin.com

**Lionel Lovisa**  
Producer  
**BANDAI NAMCO**  
49, 51 RUE DES DOCKS  
69009 LYON  
llovisa@bandainamcoent.eu

**Yannick Berthier**  
CEO et Creative Director  
**USUAL MAKERS**  
yann@usualmakers.com

## Centres d'intérêt et activités personnelles

**Littérature**  
Co-directeur webzine *Frontières* (2011 - 2014)  
Grand lecteur : bande dessinée, littérature de l'imaginaire et blanche

Intérêt pour la **photographie**, le **design** et le **dessin**

**Jeux vidéo**  
Story rich, platformer, puzzle, action, adventure, game for change AFJV, Gamasutra

**Musique**  
Grand intérêt à l'égard de plusieurs genres musicaux, pratique de la guitare

**Bénévolat**  
Association étudiante BELLECOUR ECOLE  
Association Splitscreen-Review