

BAKRI Sylvain

4 place Jules Guesde
69007 Lyon

Tél : 06 64 88 95 74

E-mail : sylvain@uncovered-graphics.com

Atelier : www.uncovered-graphics.com

28 ans, célibataire

Game | Level Designer

[QUALITÉS PERSONNELLES]

Travail en équipe

Esprit d'initiative

Curiosité

Aisance à l'oral

Implication

Réactivité

Expertise technique

Culture graphique et historique



[EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES]

juin / septembre 2011	Stage en tant que QA tester chez Arkane Studios sur le jeu vidéo «Dishonored»	Jeux
janvier / novembre 2009	Graphiste / UI Designer chez Les Tanukis, studio de création de Jeux Vidéos, Web et Animation	
juillet / novembre 2005	Intégrateur Flash sur Le bélier d'Antaka, site Internet et Serious Games MOM / CNRS	
septembre / novembre 2008	Direction Artistique Junior pour Visual-Link, agence Web	
janvier 2008	Début d'activité en tant que Graphiste / Directeur Artistique Junior Freelance	Graphisme
avril / décembre 2007	Designer graphique au sein du service PRACTICE [ICAP] - Lyon 1 Refonte de la plateforme SPIRAL - Direction Artistique - Webdesign - Print - Communication	
juin / septembre 2006	Stage chez Diplomatic Cover, agence Web spécialisée dans le Rich Media	
septembre / octobre 2009	Enseignant en TICE1 Université Lyon 2	Enseignement
septembre 2006 / janvier 2007	Enseignant en TICE1 et TICE3, Université Lyon 2	

[RÉFÉRENCES]

mars / juin 2011	Game Designer, Level Designer et Graphiste 2d pour le jeu vidéo «Journeys of my old Hag»
janvier / février 2011	Game Designer et Lead Artist pour le jeu vidéo sur smartphone «The Watchman»
novembre / décembre 2010	Création d'une map multiplayer pour le jeu Splinter Cell Chaos Theory sur UDK 2.5 : «Joe's Drivin'»
octobre 2010	Game Designer et Graphiste pour le jeu de société «L'Attaque des Schtroumpfs Noirs»
septembre 2009	Membre du jury de soutenance des étudiants de la promotion 2009 du Master Pro CIM, Lyon 2
novembre 2006 / février 2007	Plan de communication pour la Filière Infographie-Multimédia, ICOM, Université Lyon2 - Logo - Print - Site Internet - Intranet
janvier / mai 2005	Création et mise en place de l'exposition de peinture Arrête ton cirque !

[DIPLÔMES / ÉTUDES]

2010 / 2011	Étudiant en Game Level Design au sein de Gamagora, Lyon 2
février / mars 2010	Formation intensive 3d sur Maya, Le Don de L'Aigle
2006 / 2007	Master 2 Pro Communication Multimédia, Lyon 2
2004 / 2006	Diplôme Universitaire en Communication et Conception Infographiques [mention AB], Lyon 2
2001 / 2004	Licence Histoire de l'Art et Archéologie [option Anthropologie][mention AB], Lyon 2
2000 / 2001	Baccalauréat Scientifique [spécialité Biologie], Lycée privé Charles de Foucauld, Lyon

[COMPÉTENCES | MÉTHODOLOGIE]

GAME DESIGN

Draft | Quick Concept

Rédaction | Transmission de GDD

Rédaction de Game Mechanics

Écriture de scénario et dialogues

Design par patterns | Mind Mapping | Prototypage

Organisation | Animation de Brainstormings

LEVEL DESIGN

Layout 2D et 3D (Visio, Sketch Up)

White - Boxing (BSP | CSG)

Modular Level Design

UDK 3, UDK 2.5, Hammer, Spark Editor

GRAPHISME 2D | 3D | INTÉGRATION

Maya : Modeling, Rigging, Skinning, Animation

Photoshop : Texturing, webdesign, print, retouches

Flash : Illustration, Animation, Intégration

Création de Concept Art et Model Sheet

XML, LUA, Action Script, CSS

Gestion | Mutualisation de Projet



[DIVERS]

Connaissances linguistiques : anglais, espagnol

Séjours à l'étranger : Angleterre, Espagne, Allemagne, Belgique, Italie, Liban

Intérêts : culture web, lecture (Pratchett, Cook, K.Dick, Gemmel, Damasio, Lovecraft...), jeux vidéos (Indies, casual, plate-formes, action, réflexion, str, fps...), jeux de plateau (coopératifs, gestion,...), jeux de rôle (Warhammer, Cthulhu, INSMV, ...), écriture, dessin, guitare, podcasting

Vie associative : création de Princip'actif, association chargée de promouvoir les talents créatifs émergents