



She / Her

FAER SOUVILLE

Technical Game Designer

Technical Game Designer avec 3 ans d'expérience en Développement Gameplay (Mobile - PC - XR). Mes multiples passions m'ont toujours permis de m'adapter à tous types de projets !

Selon moi, la création de jeux est tout aussi passionnante que le résultat final.

 **Itch.io** : <https://faer.itch.io/>

Linkedin : [Faer Souville](#) 

 **MAIL** : faer.souville@gmail.com

Déménagement / Télétravail 

COMPETENCES

Technical Game Design
Level Design
System Design

Benchmarking Prototyping
Problem Solving Playtesting
Documentation Expérience Tech

LOGICIELS

ENGINES

Unity - Godot - Unreal

GAME ART

Blender - Aseprite

DOCUMENTATION

Suite Office - Notion,
Confluence - Obsidian

MANAGMENT

Assana - Jira - Trello

LANGUES

Français Natif

Anglais Maîtrise

Espagnol Intermédiaire

Japonais Hobby

DIVERS

BIA

Brevet d'Initiation Aéronautique

PIXEL ARTIST

Bluesky : [Faer_Derr](#) 

JEUX FAVORIS

Outer Wilds - Duelyst 2 - Solar Ash

PASSIONS

Pratique théâtrale - Oiseaux - Ecriture

EXPERIENCES

DIPONGO - Développeuse Android / iOS - (2 Ans)

- Application de réalité augmentée pour enfants de 3 à 8 ans
- Unity / Godot

OREKA INGENIERIE - Développeuse VR - (1 An)

- Application d'apprentissage au démantèlement en milieu nucléaire
- Collaboration avec le CNAM Numérique Paris sur le Projet JENII
- Unity sur casques VR Meta Quest 1,2 et Pro

PROJETS SIGNIFICATIFS

Matrioshka Brain - Projet personnel **Itch.io** : <https://faer.itch.io/matrioshka-brain>
Factory Sim Roguelike

Engine : Godot 3.5

Rôles sur le projet : Tous ! Je l'ai créé sur mon temps libre, sur une période de 3 ans.

Apprentissages : Gérer son temps - Gestion du Scope - Shaders & Juice

Une des difficultés du projet a été la gestion du Scope.

En effet, les Factory Sim et les Roguelikes sont sujets au ScopeCreep. J'ai donc dû supprimer du contenu au profit de systèmes permettant plus de possibilités, comme de la génération procédurale, ou de nouveaux systèmes de progressions.

Ex_Silentio - Projet Etudiant (Equipe) **Itch.io** : <https://corail.itch.io/ex-silentio>
Experimental, Puzzle, Exploration

Engine : Unity 2022

Rôles sur le projet : Level / System Designer, UI/UX/UR, Playtests

Apprentissages : Level Design en 3D, QA & Playtesting, Localisation

La localisation a été un aspect intéressant de ce projet.

Dans ce jeu, il s'agit de trouver des liens logiques entre différents concepts pour en comprendre le contexte. Nous avons donc laissé la possibilité d'accepter plusieurs mots au sens proche pour ne pénaliser personne, quelque soit sa langue.

FORMATIONS

Game Designer - CNAM ENJMIN, Master JMIN - 2023 - 2025
Master Jeux & Médias interactifs, Spécialité Game Design

Gameplay Programmer - CNAM ENJMIN - 2020 - 2023
Licence Pro en Alternance

AUTRES PROJETS

The Fabl rpg - JDR papier, Solo Gamedev

Itch.io : <https://faer.itch.io/>

SiCuS - Shmup Coop, Game Designer

Jams - 10+ Jeux de Gamejams !