





PHILIPPE MORASSE

GAME DESIGNER

Concepteur de jeux **passionné et collaboratif**, reconnu pour ma **communication** et ma résolution de problèmes créative.

CONTACT

-  philippemorasse.com
-  /in/philippe-morasse
-  philippe.morasse@gmail.com
-  579-373-8994

LOGICIELS

Unreal Engine	Perforce	Photoshop	Miro
Unity	SVN	Figma	Notion

LANGUES

Français
Anglais

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

CONCEPTEUR TECHNIQUE DE NIVEAUX Bluemotion Games | 2025-Présent

- **Conception** et **blockout** des niveaux
- Gestion des **séquenceurs de niveaux**
- Rédaction d'éléments gameplay en **scripting visuel**

CONCEPTEUR DE JEUX Steak Machine Studio | 2025 - 2026

- **Conception** des niveaux
- **Conception des systèmes** de jeu et leur documentation
- Gestion de la communauté LinkedIn

CONCEPTEUR DE JEUX Collège Dawson | 2025

- **Conception d'un jeu en réalité virtuelle**
 - Documentation claire des séquences d'événements

REPRÉSENTANT DE VENTES Telus | 2022 - 2024

- **Écouter** les clients pour **identifier** leurs besoins et **présenter un pitch** de vente ajusté et personnalisé

Curyeux - CONCEPTEUR TECHNIQUE DE NIVEAUX Campus ADN | 2025

- **Documentation** et **communication** : Préparer et présenter le GDD aux autres départements
- **Scripting visuel** : Comportement ennemie IA, Chargement des niveaux
- **Coordination avec les autres départements**
 - En charge de la communication et de la coordination entre les départements de script, de level design et artistique

ÉDUCATION

AEC - LEVEL DESIGN	Campus ADN 2024 - 2025
BSc PSYCHOLOGIE	UQAM 2014 - 2018
GÉNIE PHYSIQUE	Polytechnique 2012 - 2014