PHILIPPE MORASSE

Producteur associé | Coordonnateur technique de projets de jeu

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

Profil

Coordonnateur de 70 personnes, du pitch à la publication Steam en 15 semaines. Concepteur technique de niveaux (Unreal Engine, Unity) à l'aise avec tous les départements : identifier les besoins et les blocages, acheminer les problèmes aux bonnes personnes, présenter en groupe et en tête-à-tête. Formation en psychologie et expérience en vente.

Expériences professionnelles

Lead scripting et coordonnateur des leads de département — Curyeux | Campus ADN | 2025

- Nommé lead du département scripting; coordination spontanée des leads de tous les départements (script, level design, art, etc.)
- Équipe d'environ 70 personnes; production de 15 semaines, du pitch simple au jeu complet publié sur Steam
- Résultats : 141 évaluations « Très positives » sur Steam; nomination au prix Numix, catégorie relève étudiante
- Préparation et présentation du GDD aux autres départements
- Scripting visuel : comportement d'ennemi AI, chargement des niveaux

Concepteur technique de niveaux — Blue Motion Games | 2025-2026

- Responsable du développement des 3 combats de boss, séquences exigeant la coordination des équipes d'animation, de programmation, de level design et de conception 2D
- Production accélérée : conception et blockout des niveaux, gestion des séquenceurs de niveaux
- Scripting d'éléments gameplay (Boss AI, séquenceur, VFX)

Concepteur de jeux et responsable de la visibilité — Steak Machine Studio | 2025-2026

- Programme de réseautage regroupant 21 finissants pour les maintenir actifs dans l'industrie : 13 ont obtenu un premier emploi (62 %)
- Publications hebdomadaires sur LinkedIn pour assurer la visibilité de l'équipe
- Conception de niveaux et de systèmes de jeu, avec documentation

Concepteur de jeux — Collège Dawson | 2025

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

Représentant de ventes (fonctions de directeur de magasin) — TELUS | 2022-2024

- Écoute des clients pour identifier leurs besoins; pitch de vente ajusté et personnalisé
- Création d'un outil de motivation et de préparation pour les vendeurs
- Hausse de la qualité des ventes dans toutes les équipes accompagnées

Éducation

- AEC, Level Design — Campus ADN | 2024-2025
- BSc, Psychologie — UQAM | 2014-2018
- Génie physique — Polytechnique | 2012-2014

Logiciels

Unreal Engine, Unity, Perforce, SVN, Photoshop, Figma, Miro, Notion

Langues

Français, anglais