

Concepteur de Jeux
Site Web: <https://chetan.games/>
GitHub: github.com/TheStormex
LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/che-tan/>
Montréal, QC
che.tan@chetan.games

EXPERTISE

- Conception de jeux (mécaniques, niveaux, systèmes, narratif, interface, et expérience)
- Optimisation de l'efficacité de l'équipe, gestion des projets
- Création des sons, création des graphiques, test des jeux et l'assurance de qualité
- **Logiciels:** TestRail, RESTer, Confluence, Unity, Unreal, FL Studio, Figma, Salesforce, Photoshop, Slack
- **Langues:** Français, Anglais, Chinois (mandarin), Espagnol (simple), Japonais (simple)

CONCEPTION DE JEUX (Sélectionné de 20+)

- [The Last Hacktivists 2](#) (conception des mécaniques, musique et sons, arts et images, programmation, gestion du projet)
- [Reboot](#) (conception des mécaniques, conception des niveaux, musique et sons, gestion du projet)
- [First Turn Kill](#) (conception des mécaniques, conception des cartes, gestion du projet)
- [Screen](#) (conception des mécaniques, conception de l'histoire, musique et sons, gestion du projet)
- [Charming Offering](#) (conception des mécaniques, conception des cartes, gestion du projet)
- [Stan Stopper](#) (conception des mécaniques, musique et sons, arts et images, gestion du projet)

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

KEYWORDS STUDIOS (WARNER BROS. GAMES), Montréal

2023 - 2025

Testeur d'Assurance de Qualité de l'équipe LiveQA (Niveau 3)

- Assuré la fonctionnalité de plusieurs jeux sur plateformes différentes par des tests efficaces.
- Fourni l'encadrement en personne des testeurs, rédaction d'articles tutoriels et réalisation de guides vidéo.
- Identifié et communiqué les problèmes éprouvés avec les jeux et leurs matériaux associés aux collègues, chefs d'équipe, et clients externes.
- Vérifié le contenu futur des jeux et les courriels promotionnels.
- Crée et entré des données dans un logiciel des étapes (TestRail).

GAMELOFT MONTREAL, Montréal

2018

Concepteur de Jeux (Stagiaire)

- Aidé à la conception des habiletés des personnages jouables pour un jeu MOBA pour cellulaires.
- Interviewé et observé artistes 2D, 3D, programmeurs, et concepteurs.
- Testé et donné des commentaires pour un jeu pour cellulaires.

ÉDUCATION

Baccalauréat des beaux-arts (BFA), Spécialisation en Arts numériques
Université Concordia, Montréal

2019 - 2023

DEC en Arts médiatiques interactifs (Arts, lettres et communications)
Collège Dawson, Montréal

2017 - 2019