

PHILIPPE DUHAMEL



GAME DESIGNER · GAMEPLAY PROGRAMMER · UNITY DEVELOPER

CONTACT



philippeduhamel11@gmail.com

06.38.64.09.17

https://philippeduhamel.dev

Bruay sur escaut · 59860 · France

COMPÉTENCES



GAME DESIGN

- Systems design
- Combat design
- Level design
- Prototyping & Iteration
- Equilibrage

DÉVELOPPEMENT

- Gameplay programming (C#)
- Unity engine
- Intégration (UI, audio, animation...)
- VFX avec Unity (Shuriken)
- Debugging & Optimisation

PRODUCTION

- Production de jeux indépendants
- Gestion de projet & Planning
- Coordination petite équipe
- Collaboration éditeur
- Méthode agile

OUTILS



Unity



C#



Git/Svn



Photoshop

LANGUES



Français: langue maternelle
Anglais: professionnel (B2)



PROFIL

Expérience complète de production de jeux indépendants, du prototype à la commercialisation.

Fondateur de Square Squid et développeur de Bibots, édité par Plug In Digital.



EXPÉRIENCE

2024 - 2026 ● GAME DESIGNER · GAMEPLAY PROGRAMMER FREELANCE

WILD & SWEET

Conception et développement gameplay sur plusieurs productions indépendantes sous Unity

- Design systèmes et mécaniques de gameplay
- Développement gameplay en C#
- Intégration Art, UI, audio
- Itération, équilibrage et optimisation

Projets:

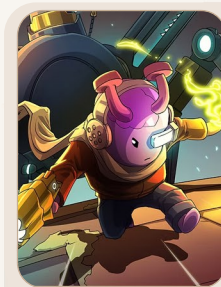
- Eleonore · Welcome to Burry

2018 - 2024 ● FONDATEUR · GAME DESIGNER · GAMEPLAY PROGRAMMER

SQUARE SQUID

Création du jeu indépendant Bibots, commercialisé avec l'éditeur Plug In Digital.

- Conception des mécaniques et systèmes de gameplay
- Développement gameplay et architecture C# sous Unity
- Intégration UI, animations, VFX et contenus
- Gestion de production et coordination d'équipe
- Optimisation, debugging et polish
- Collaboration éditeur, financement et commercialisation



BIBOTS

Roguelike action développé sous Unity, disponible sur PC et mobile

- ✓ Jeu commercialisé (Steam · Epic · GOG · Play Store · App Store)
- ✓ Production complète de A à Z
- ✓ Petite équipe indépendante
- ✓ Production · Design · Développement · VFX · UI
- ✓ Financement (Plug In Digital · Pictanovo)

2016 - 2018 ● GAME DESIGNER · DÉVELOPPEUR C#

ISART DIGITAL MONTRÉAL · PROJET DE FIN D'ÉTUDE

Développement de Chromablast, jeu de combat 2.5D.

- Design combat system & personnages
- Equilibrage
- Développement Unity C#
- Intégration animations



FORMATION

2016 - 2017 · ISART DIGITAL MONTRÉAL · Diplôme Game Designer

2014 - 2016 · ISART DIGITAL MONTRÉAL · Conception des mécaniques de jeu vidéo (AEC NWE.05)