



📅 22 ans
✉ contact@noasecond.com
🔗 noasecond.com
☎ 06 95 87 46 00
💻 Télétravail ou présentiel
🇫🇷 Français
📄 Permis AM
Permis B1, Permis B
🚗 Véhicule personnel

Réseaux

in @Noa Second
🐙 @NoaSecond

Langues

Français
Natale

Anglais
B2

› TOEIC : 875/990

Centres d'intérêt

Création de jeux vidéo

Conception puis développement de prototypes. Création de mon studio de jeux vidéo indépendant.

Photographie

<https://www.instagram.com/noa.second>

Musique

Batterie, marimba, vibraphone et autres percussions orchestrales

Compétences

Création de jeux vidéo

Unreal Engine 4 et 5, RPG Maker, Blender, Mixamo, Megascan, Metahuman

Développement applicatif

Java, mySQL, PHP, AndroidStudio, Python, C#, C, HTML 5, CSS 3, Javascript, JQuery

Infographie

Suite Adobe, Figma, Lucisspark, Lucidchart

Outils

Suite Adobe, Suite Office, Suite JetBrains, VisualStudio Code, Github, Gitlab, Perforce, Jira, Trello

Soft Skills

Créativité, minutie, curiosité et organisation, avec autonomie.

Noa Second

Candidature

Après avoir réalisé des projets personnels dans le domaine du jeu vidéo, j'en ferai mon métier.

Expérience

Réalisation d'application

D'avril 2024 à juillet 2024 [AIMA Développement](#) Nice

Conception, design et développement d'une application de commandes et contrôle pour un accélérateur de particules (cyclotron).

Création de mon studio de jeux indépendant

Depuis mars 2024 [LaCorbeille STUDIO](#) France

Création de mon studio indépendant <https://lacorbeille.studio/>

Stage en services WEB

2023 [Inov'You](#) Nice

Conception de maquettes, développement et mise en ligne de site web.

Auto-entrepreneur en développement et photographie

Depuis 2022 Carros

Développement, design web et photographie artistique, commerciale.

Formation

Master Management de Jeu vidéo, Image, Créativité

Depuis septembre 2025 [Université Côte d'Azur](#) Cannes

Master axé sur la conception, le développement et la production de jeux vidéo.

BUT INFORMATIQUE

Depuis septembre 2021 [IUT Nice Côte d'Azur](#) Nice

Notions de développement informatique et de gestion de projet.

Compétences

Direction créative & Vision produit

Définition et pilotage de la vision artistique, narrative et technique d'un projet, avec coordination efficace de tous les pôles créatifs et techniques, du game design à l'audio et à l'art, grâce à une compréhension globale du pipeline de production.

Game Design & Level Design

Conception de concepts, mécaniques, systèmes et boucles de gameplay, rédaction de GDD et documents techniques détaillés, prototypage rapide dans Unreal Engine, et création de niveaux équilibrés et immersifs avec analyse du flow et de l'expérience joueur.

Unreal Engine (Full-Stack)

Développement Blueprints de systèmes complexes de gameplay, IA (BB & BT), UI, optimisation et pipelines. Maîtrise de l'animation de personnages AnimGraph, State Machines, IK et montages. Systèmes VFX et Niagara. Gestion de l'audio, physique, networking et multiplayer.

Quality Assurance & Testing

Réalisation de tests complets du gameplay, des interfaces et des systèmes, identification et correction de bugs, analyse des performances et crashes, mise en place de pipelines de testing, gestions de tickets pour itérations rapides et fiables. Développement logiciel kanban de QA.

Design graphique, UX & UI

Conception d'interfaces cohérentes, ergonomiques et orientées joueur. Compréhension des mécanismes cognitifs et émotionnels dans les IHM. Maîtrise de Figma, InDesign, Illustrator.

Production, Organisation & Gestion de projets

Planification Gantt, Kanban, méthodes AGILE/SCRUM. Coordination d'équipes, suivi des milestones, gestion des risques. Expérience en gestion d'entreprise (micro-entreprise, studio indépendant).

Business, Marketing & Communication

Stratégie produit, branding, positionnement du jeu. Rédaction de pitch, dossiers, communication réseaux, présence web.

Adaptabilité technique multi-environnements

Maîtrise de Windows, Linux (Kali, Ubuntu, Debian...) et macOS, avec veille technologique constante sur le hardware, le software et les tendances du game development et de l'UX.

