



# Logan Porati

## GAME DESIGNER

Portfolio : <http://loganporati.com>



40, rue de Paris  
94340 Joinville-Le-Pont  
Paris, France



+33 6 77 69 22 68



[logan.porati.gd@gmail.com](mailto:logan.porati.gd@gmail.com)

## Compétences

### Game Design

Word  
Excel  
Visio  
Power Point  
Illustrator  
Photoshop  
InDesign  
Confluence  
Jira

### Programmation

Unity  
C#  
Unreal Engine 4  
Git

### Langues

Français natal  
Anglais Courant - **Toeic**: 955

## Projets



### Homo Machina - Game Designer

Jeu d'énigme narratif sur Nintendo Switch et mobile.

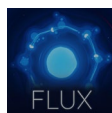
**3 Awards et 6 nominations**



### Auto Defense - Game/Level Designer

Tower Defense sur mobile.

**11.500 joueurs mensuels** (USA, Juillet 2020)



### Flux - Game Designer

Jeu sandbox sur PC.

**Prix Coup de coeur du Jury - Hits Playtime 2018**

## Expériences

### Game/Level Designer sur **Auto-Defense** - Tower Defense

**Novembre 2019 - Juillet 2020**

Conception, documentation et amélioration des mécaniques principales  
Conception et intégration de niveaux de jeu  
Création d'excels d'équilibrage des niveaux, ennemis, tourelles et progression joueur  
Programmation des outils d'export de données Unity étant importées dans l'excel d'équilibrage  
Équilibrage des différents systèmes et création d'excels d'équilibrage  
Conception et implémentation d'outils de Level Design  
Prototypage d'ingrédients (ennemis, boss, tourelles) et de modes de jeu

### Game Designer - Jeu d'exploration non annoncé - Darjeeling

**Mai 2017 - Juillet 2018**

Conception et variation des mécaniques principales  
Rationalisation des challenges  
Recherches et documentation des thèmes abordés par le jeu

### Game Designer - **Homo Machina** - Jeu d'énigme narratif - Darjeeling / Arte

**Août 2017 - Mai 2018**

Conception et amélioration des mécaniques des niveaux  
Amélioration de l'ergonomie et de l'utilisabilité  
Documentation et rationalisation des systèmes de jeu  
Ajustement du design et de l'équilibrage suite aux retours Post-Release

## Formation

### 2018 / 2020 : Master Game Design

Institut de Création et Animation Numériques  
Réalisation d'un mémoire sur la modulation des émotions dans les jeux vidéo

### 2015 / 2018 : Bachelor Game Design

Institut de Création et Animation Numériques

### 2014 / 2015 : IUT d'informatique

1ère année à l'IUT de Rodez

## Centres d'Intérêts

**Jeux** : Jeux vidéo (RPG / Action-RPG / Stratégie), Jeux de rôle papier

**Lecture** : Science et connaissances diverses, Science-fiction, Fantasy

**Autres** : Game Jams, Photographie, Sports de combat, ...