



Oscar Baudry.

CONCEPTEUR FREELANCE EN MÉDIATION CULTURELLE ET HISTORIQUE

+33 6 62 55 13 77

oscar.baudry@outlook.fr

Freelance en portage salarial chez RHEATIS

FORMATION

2017 - 2022

ICAN (Institut de Création
et Animation Numériques)

Master Game Design

- Mémoire de fin d'études

Le rôle du **game designer** dans la transmission de **connaissances historiques** au sein d'une expérience **vidéoludique**, mention très bien

- Projet Edmond

Adaptation d'une pièce de théâtre d'Alexis Michalik en jeu vidéo - scénarisation, narration, enregistrement et mixage audio, composition musicale

- Projet VR Vault Plunderer

Escape Game en Réalité Virtuelle - World Building, réalisation d'énigmes et Sound Design

Bachelor Game Design

- Projet Royale Tambouille

Jeu vidéo action-arcade - World Building, Sound Design, composition musicale, animation et intégration d'assets 2D, modélisation 3D

- Membre du BDE 2018 à 2020

Événementiel & Communication : organisation de la **Global Game Jam 2020**

Juin 2017

Lycée Racine - Paris VIIIe

Baccalauréat Littéraire Mention Bien

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

4 ans
2020 - 2023

Game & Sound Designer

Art Graphique & Patrimoine, Saint-Denis

- **Conception d'applications multisupports de médiation culturelle** - rédaction du cahier des spécifications, livret des contenus, recherche historique
- **Game Design de jeux vidéo pédagogiques VR** Conception et documentation exhaustive, schématisation des mécaniques, Level Design des niveaux, écriture de scénario, suivi et gestion de l'avancée de la production
- **Sound Design (SFX) et composition musicale** Enregistrement audio, découpage et mixing, voix-off, intégration des assets sonores
- **Rédaction d'appels d'offre et DSP** - Visite sur place, recherche et documentation de contenu

3 mois
2020

Game Designer Junior - Argyx Games, Paris

- **Conception** d'un jeu vidéo escape game
- **Communication** - Community Management, RP et stratégie d'influence

2 ans
2018 - 2020

Game Designer & Master Junior - Manager - Leavinroom, Paris

- **Design d'un Escape Game** & théorisation de l'influence de la peur sur l'expérience joueur
- Contact et **suivi des clients** durant la session

COMPÉTENCES

- **Recherche historique** et vulgarisation
- **Game Design** - transcription du matériau historique en mécaniques, documentation exhaustive et paramètres atomiques
- **Intermédiaire avec les comités scientifiques & historiens**
- **Sound Design** - Composition musicale et SFX
- **Narration** - écriture et narration systémique / environnementale

OUTILS

Suite Adobe
Suite Office
Reaper
FMOD
FL Studio
Unity

LANGUES

Anglais
(courant)
Gallois
(débutant) & intérêt historique