

ALEXANDRE BEAUMONT

CONCEPTEUR DE NIVEAUX EN CHEF ET CONCEPTEUR SENIOR

www.alexandrebeaumont.ca | Montréal, Canada | 438-502-5910 | alexandre.beaumont@gmail.com

EXPÉRIENCE

Concepteur de niveaux en chef • Eidos Montréal • 2023 – 2026

- Responsable d'une équipe allant jusqu'à 15 concepteurs de niveaux selon les phases de production (projet AAA non-annoncé)
- Responsable de la planification des sprints et gestion du backlog de l'équipe level design
- Mentorat, revue du travail et suivi de l'avancement général
- Établir les flux de travail en conception de niveaux, définir les besoins en outils et fonctionnalités avec l'équipe technique
- Assurer le lien entre l'équipe de conception de niveaux et les autres départements (technique, animation, art, narratif, effets visuels, etc.)
- Aider l'équipe à intégrer et déboguer divers contenus

Concepteur de niveaux en chef / Concepteur Senior • Reflector Entertainment • 2017 – 2023

- Responsable d'une équipe de 6 concepteurs de niveaux sur le projet UNKNOWN 9 : Awakening
- Responsable de la planification des sprints, gestion du backlog et suivi de l'avancement avec l'équipe
- Prototypage de diverses situations gameplay pour définir le projet en collaboration avec les directeurs
- Création et implémentation de 2 niveaux, de la conception jusqu'à la finition (Chamiri City et Jungle)

Concepteur de niveaux senior • Ubisoft Québec • 2014 – 2017

- ASSASSIN'S CREED ODYSSEY – Conception de quêtes principales et secondaires
- FOR HONOR – Conception de 2 missions solo : The Blackstone Legion (Knight) et Honor (Samouraï)
- ASSASSIN'S CREED SYNDICATE – Conception de 2 missions: Freedom of the Press et Breaking News

Concepteur de niveaux • Ubisoft Montréal • 2007 – 2014

- FAR CRY 4 – Conception de 3 missions exotiques + DLC en collaboration avec Ubisoft Shanghai
- ASSASSIN'S CREED 3 – Mise en place de parkour et d'ingrédients gameplay dans Boston et New York
- SHAUN WHITE SKATEBOARDING – Conception du niveau exotique 'Escape the Ministry'
- SPLINTER CELL CONVICTION – Conception du niveau 'Diwaniya, Irak' (mission flashback)
- CLOUDY WITH A CHANCE OF MEATBALLS – Conception de 3 niveaux –séjour chez Ubisoft Shanghai
- SHAUN WHITE SNOWBOARDING – Implémentation de gameplay sur la montagne Alaska
- RAINBOW SIX VEGAS 2 – Conception de 2 niveaux solo 'Convention Center partie 3 et partie 4'
- ASSASSIN'S CREED REVELATION et AC UNITY – Level design additionel

Chef d'équipe Assurance Qualité • Gameloft Montréal • 2004 – 2006

- Chef d'équipe d'assurance qualité pour des jeux sur téléphones mobiles
- Gestion quotidienne d'une équipe de 6 à 8 testeurs
- Triage des bugs, validations, pont avec les développeurs

DIPLÔMES

AEC CONCEPTION DE NIVEAUX • 2006–2007 • Campus Ubisoft

DEC PHOTOGRAPHIE • 2000–2003 • Cégep de Matane

COMPÉTENCES DE PRODUCTION

- Planification des sprints et gestion du backlog pour l'équipe de conception de niveaux
- Suivi de l'avancement avec les concepteurs de niveaux, alignement avec la direction
- Conception et itération de layout
- Prototypes de gameplay rapides
- Scripting général (narration, événements scriptés, progression, etc.)
- Conception et production de niveaux, de la conception papier jusqu'à la finition/débogage
- Collaboration étroite avec les autres départements (art, narratif, animation, programmeurs, effets visuels, audio, etc.)
- Mentorat

LOGICIELS ET PLATEFORMES

- Unreal Engine 5 et Blueprint
- Outils de scripting visuel divers
- 3DS MAX
- Blender
- SketchUp
- Photoshop
- Jira
- Suite Office

PORTFOLIO : WWW.ALEXANDREBEAUMONT.CA