

# Juliette Fortin

## Game designer

Je suis *game designer*, avec une passion pour le *narrative design*.

Je suis *defacto* la personne-ressource dans mes projets, car les gens me font confiance pour organiser nos *deadlines* et régler leurs problèmes techniques dans l'engin de jeu.

Mes études m'ont permis de devenir polyvalente et ingénieuse face à tout nouveaux problèmes que j'encontre.

Au plaisir de vous rencontrer!

**Portfolio:** [JULIETTE-PORTFOLIO.COM](http://JULIETTE-PORTFOLIO.COM)

**LinkedIn** [Juliette Fortin](#)

**Langues:** Maîtrise du français et de l'anglais

**Courriel:** [juliette.fortin97@outlook.com](mailto:juliette.fortin97@outlook.com)

## COMPÉTENCES

Perforce (P4V)	Unreal 5	Stacks
Unity	Stacks	Miro
Blender	Zbrush	Substance Painter/Designer
Autodesk Maya	FinalDraft 12	Wwise
Office 365	Twine	

## EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

**CFP des Riverains**  
2023-2024

*Enseignante en soutien informatique*

Enseigner m'a permis de rapidement devenir **autonome**, apprendre à apprendre aux élèves et demander de l'aide quand je ne suis pas certaines de ce que je dois faire.

**Studio MELS**  
2018

*ASSISTANTE EN VFX*

**Film Option**  
2018

*ASSISTANTE PERSONNELLE - Studio de doublage - La Belle Équipe*

## PASSE-TEMPS

- Jeux de société
- Magic the Gathering
- D&D

## PROJETS

**École NAD**  
2022

**Game / Level designer — “[MUE](#)”**  
Équipe de 19 personnes

Mue est un jeu d'horreur en 3D à la 3e personne fait dans Unreal Engine.

- Responsable du *game design* ainsi que la **gestion d'équipe** interdépartementale et les 3C
- Responsable de l'**intention narrative** et la scénarisation.
- Utiliser **Blueprint** pour prototyper mes idées et les implémenter moi-même.
- Être responsable du **tech art**.
- Être en constante **collaboration avec le level designer** pour que l'environnement et les mécaniques soient **cohérents**.

**École NAD**  
2022

**Game / Level designer — “[LE CIRQUE WEBB](#)”**  
Équipe de 14 personnes

Le Cirque Webb est un jeu 3D sérieux à la troisième personne fait dans Unreal Engine qui porte sur les *dark patterns* (deceptive patterns).

- Responsable de la **progression du joueur** ainsi que l'intention narrative.
- Implémenter et créer la logique la mécanique l'**environnement qui s'adapte aux choix** du joueur.
- Responsable des 3C.
- Grande participation au **tech art**.
- Utiliser des *dialogues trees* dans Unreal pour faire les dialogues des NPC.

## ÉDUCATION



**École NAD**

**Présent - 2025**

[DESS - Design de jeu vidéo narratif](#)

**Logiciels:** Twine, Unreal, PureRef, Perforce

Maîtriser les théories de la narration.

Comprendre et appliquer les théories du design de jeu.

S'approprier le jeu vidéo narratif pour créer des œuvres singulières et personnelles.



**Université Concordia**

**2022**

[Microprogramme en Scénarisation & Réalisation de films](#)

**Logiciels:** FinalDraft 12, Scrivener

Pendant ce certificat, j'ai écrit un **scénario de 10 pages en anglais** qui a été **remanié** plusieurs fois et **critiqué** par mes paires en grand groupe.



**École NAD**

**2022**

[Baccalauréat - Profil Jeu vidéo](#)

**Logiciels:** Unreal, Maya, Blender, Perforce, Substance Painter, Zbrush, Miro, PureRef, Teams.

J'étais *game designer*, scénariste et *narrative designer* sur mes deux grosses productions au NAD.

J'ai été responsable des **échéances** de l'équipe avec la méthode **Agile** j'étais la personne-ressource pour les problèmes Perforce, Unreal ou tech art.



**Centre de formation professionnelle des Riverains**

**2016**

[DEP - Soutien informatique](#)

**Logiciels:** Suite Adobe, Visual Studio, Premiere Pro

J'ai fait mon DEP en même temps que mon secondaire ce qui m'a permis de finir le secondaire avec 2 diplômes.

Ce diplôme m'a permis d'apprendre l'informatique afin de devenir **polyvalente et débrouillarde** dans mes projets futurs.