

Game design

Floriane Ebene Zolli

[Blog](#) ◦ [Site](#) ◦ [Contact](#)

Les petites équipes et les délais courts, l'exploration et les prototypes sont pour moi un défi, et un plaisir !
J'ai donc réalisé des jeux pour DsiWare et Facebook, tout en orientant mes recherches sur les jeux sociaux dématérialisés.

Mon cursus de designer me permet de concevoir des projets basés sur une définition d'objectifs et de moyens rationnels.
Autodidacte puis level et game designer, je suis une personne autonome, polyvalente et curieuse des nouveaux marchés !



© Uacari



© Ankama

Game design

- Mai 2009 - Novembre 2009 : Société Uacari
Game design de minijeu pour Nintendo DS,
d'un concept de jeu pour Facebook,
et du projet "Fullux" pour DsiWare :



- Concepts de projets pour Facebook :
[Les baies](#), les [Guildes](#), et les [Nains](#)

- [Projet LUG](#) : créer sa ville en communauté !
Webgame sur les relations et l'identité sociale

- [Articles et exercices](#) sur Trames Obscures
- [WIMD](#) : webgame d'alliances et d'embuscades

Sur l'auto-production "Fullux" j'ai été chargée de :

- Concevoir et transmettre les principes ludiques, équilibrer, tester et optimiser les règles du jeu
- Gérer la production et l'équipe dédiée au projet
- Définir et assurer la direction artistique de Fullux
- Définir et assister la stratégie de communication
- Seconder la production graphique du jeu et des ressources marketing ([teasers](#), [blog](#) et [site web](#))

Trois projections basées sur l'utilisation des plateformes en ligne et des réseaux d'amis

Des évènements animent la vie quotidienne d'un village où chacun peut jouer un rôle politique, médiatique, artistique, de bâtisseur.. Les plus populaires façonneront l'Histoire et l'avenir !

Level design, level building

- *Novembre 2007 - Juin 2008* : [Ankama Games](#)
Level design sur les projets Dofus-Arena et Wakfu
- Neverwinter Nights, modules de jeu amateur

Définition et production de zones de jeu,
Organisation des cartes, recherche d'ambiances

Création et production d'univers de jeu de rôle

Formation

- 2007-08, Formation Opérateur PAO Prepresse
- 2004-06, BTS Design d'espace
- 2005, Stage au cabinet d'architecture Catherinot
- 2001-04, Bac STI Arts appliqués

Modules InDesign, QuarkXpress, Photogravure
Architecture d'intérieur, Scénographie, Paysagisme
Dessinateur-projeteur (dessin technique, études)
[Méthodologie de projet et communication visuelle](#)

Divers

- Interviews de professionnels de l'industrie du jeu
- Création d'habillages pour blogs et sites web
- Animation bénévole d'un serveur de jeu Dofus
- Bénévolat pour JeuxOnline.info et AJOL

- Loisirs : jeux de plateau, de rôle, jeux vidéo, littérature, graphisme, animés et cuisine sucrée.

Voir les "[Phylactères](#)", qui inspirent un futur projet
Voir le [portefolio "Webdesign"](#) pour plus de détails
Création de [communauté](#) "In Tofu Veritas", MJXV
Modération de forum, graphisme, Association JOL