

DOMINIC FONTAINE Level designer

COMPÉTENCES

Unity - Unreal engine - Perforce - Photoshop - SketchUp - Office/Google Drive

- Habileté à travailler en équipe et à partager de l'information
- Habileté à gérer un processus de création, du concept à la livraison
- Habileté visuo-spatiale et bonne compréhension du design
- Habileté en écriture créative

EXPÉRIENCE

HIVE - CAMPUS ADN - *Level designer et designer narratif*

Avril 2020 À juillet 2020, Montréal

- Production d'un jeu vidéo étudiant créé en 14 semaines sur Unity.
- Produit entièrement dans un contexte de télétravail (Covid).

Tâches :

- Créer un niveau qui répond aux besoins du *blue print* (RLD).
- Collaborer à la pré-production et à l'écriture de la narration du jeu.
- M'adapter à l'évolution d'un calendrier de production très court.
- Fournir des sections de gameplay engageantes et stimulantes.

COMMISSION SCOLAIRE DE MONTRÉAL - *Enseignant en arts*

Avril 2015 À décembre 2018, Montréal

- Enseignant à contrat, tâche pleine: *École secondaire Louis Riel*.
- Enseignant à contrat, tâche pleine: *École secondaire Eulalie Durocher*.
- Enseignant à contrat, tâche partielle: *École secondaire Évangéline*.

Tâches:

- Préparer des *Situations d'apprentissage et d'évaluation* (SAÉ).
- Présenter des projets d'art stimulants et originaux tout en répondant aux exigences du *Programme de formation de l'école Québécoise*.
- Accompagner les élèves dans un climat de respect et de confiance.

COLLÈGE DUROCHER - CSMB - CSPI - *Enseignant en arts*

Septembre 2014 À juin 2016, région de Montréal

- Enseignant à contrat, remplacement: *Collège Durocher*.
- Enseignant suppléant dans diverses écoles de la *CSDM*, la *CSMB* et la *CSPI*.

ATELIER LABOUTIQUE enr. – *Menuisier scénique (co-fondateur)*

Septembre 2010 À juillet 2019, Montréal

- Menuisier scénique et gestionnaire, temps plein: sept 2010 à sept 2012.
- Menuisier scénique contractuel, temps partiel: 2012 à juillet 2019.

Tâches:

- Concevoir et fabriquer des objets de mobilier et de décors.
 - Gérer la commande du client, la fabrication et l'installation du produit.
-

FORMATION

CAMPUS ADN – *A.E.C. Design de niveaux de jeux*

Août 2019 À juillet 2020, Montréal

Formation technique et polyvalente axée sur: La production de jeux, le *Rational game design*, l'analyse de niveau, le *scripting*, la narration et l'architecture.

UQÀM – *B.A. Arts visuels et médiatiques: enseignement*

Septembre 2012 À mai 2014, Montréal

Formation en pédagogie des arts avec stage d'intégration dans des écoles primaires et secondaires.

UQÀM – *B.A. Arts visuels et médiatiques: création*

Septembre 2004 À mai 2007, Montréal

Formation en création axée sur le travail d'atelier et les technologies multimédias: vidéographie, photographie et art sonore.

École des métiers d'art de Québec – *D.E.C Sculpture*

Septembre 2001 À mai 2004 2020, Québec

Formation technique en métiers d'art dans une approche contemporaine de la sculpture: taille direct bois et pierre, assemblage de métal et moulage.

DISTINCTIONS

Atelier Laboutique (2010-2019) Fabrication de pièces de mobiliers pour le restaurant *Tempéra* (Musée national des beaux-arts du Québec). Cette série de chaises et tabourets haute gamme, signée par le designer David Gour, a été assemblée en atelier sous ma supervision.

Production artistique sculpturale (2003-2009) Présentée dans diverses expositions en solo, en duo et en collectif. Mon travail a été récompensé par une bourse de la relève, une bourse de la ville de Québec et une bourse d'excellence (2003 et 2004).

LANGUES

Français et Anglais, parlé et écrit.