



✉ kieranmignon32@gmail.com
🏠 Cannes
📅 24 ans
🔗 <https://lujac.github.io/Portfolio/>
💻 Télétravail ou présentiel
📄 Permis B en cours
📍 Cannes la Bocca
Cannes
Nice
☎ +33 6 73 31 28 69

Réseaux sociaux

in @kieran-mignon

Langues

Anglais

B2 : Compétences professionnelles

Soft Skills

Communication design/tech

Autonomie

Compétences Logiciels & Outils Techniques

Unity

Maîtrise du logiciel en conception de jeux 2D / 3D

Unreal Engine

Maîtrise du logiciel, du fonctionnement des BluePrints et des fonctions associées

Tabletop Simulator

Maîtrise de l'outil, création de prototypes de jeux de sociétés

Reaper

Maîtrise du logiciel pour la création et modification de son ainsi que le mixage, et l'intégration audio

Maya

Maîtrise du logiciel pour la modélisation 3D basique.

Word

Maîtrise basique du logiciel de traitement de texte

Centres d'intérêt

Jeux Vidéo / Jeux de société

Cinéma

Voyage

Escalade

Piano

KIERAN MIGNON

Game Designer, Narrative Designer, Level Designer Internship

Je suis actuellement à la recherche d'un stage dans le secteur, avec un intérêt particulier pour les métiers du Design : Game design, Narrative design et Level design

À propos de moi

Étudiant en Master Jeu Vidéo, je recherche un stage conventionné en Game, Narrative ou Level Design, avec un fort intérêt pour le prototypage gameplay et les expériences narratives.

Compétences

Game Design

- Game design systems & core mechanics + Rédaction GDD / documentation

Narrative Design

- Conception de narrations globales et écriture de dialogues interactifs

Level Design

- Level design pour différents genres de jeux (flow, pacing, layout)

Sound Design

- Création et intégration sonore dans moteurs de jeu et séquences vidéo

Développement

- Développement Web (HTML, JavaScript, CSS, et PHP)
- Développement orienté objet (Java, C#, et Blueprint Unreal).

Gestion de projet

- Planification des tâches et respect des deadlines
- Suivi de production via outils de gestion de projet (PPM)

Projets

Mindoor – Jeu narratif (Unity) · Jeu étudiant (2025-2026)

- Level design, systèmes de choix, prototype jouable 15 min

Seacret – Puzzle game 2.5D (Unreal Engine) · Jeu Etudiant (2024-2025)

- Game design, Blueprint, level design

Expériences professionnelles

Employé Etudiant Polyvalent

Depuis septembre 2024 [Carrefour City Jean Jaures](#) Cannes

Assistant Game Designer, Narrative Designer, Level Designer & Game Developer

De mai 2023 à septembre 2023

[Université de Poitiers - Projet Dem'UP et \(EN\)JEUX](#) Poitiers

Conception et développement de jeux vidéo éducatifs

Assistant Web Developer, Community manager

De mars 2022 à septembre 2022 [La Crêpe au Sud](#) Nyons

- Création du site Web du restaurant
- Communication sur les différents réseaux sociaux

Expériences Polyvalentes (Restauration Service Client)

Depuis juillet 2019 [Multiples](#) N/A

- Relation client, organisation, travail en équipe

Diplômes

Master Humanités et Industries Créatives parcours Management, Jeu vidéo, Image, Créativité

Depuis septembre 2024 [Université Côte d'Azur : Campus George Méliés](#) Cannes

Licence professionnelle : Métiers du jeu vidéo : Game Design & Level Design

De septembre 2022 à septembre 2023

[IUT de Bobigny – Université Sorbonne Paris Nord](#) Bobigny

Diplôme universitaire et technologique : Métiers du multimédia et de l'internet

De septembre 2020 à juin 2022

[IUT de Bobigny – Université Sorbonne Paris Nord](#) Bobigny