Florian Charléty

Site personnel | Portfolio | LinkedIn | charlety.florian@gmail.com | +1 438-528-5189
Montréal, QC · Français, Anglais

Concepteur de jeu : gameplay, UX et narration.
De Senior FQA sur AAA, à co-fondateur et lead design sur ALEMOS.

Profil

La curiosité et l'écoute sont mes premiers réflexes de conception. J'aime transmettre ce que j'apprends et faire progresser ceux qui m'entourent.

Du Cinéma, je tire le sens du rythme et la logique de composition ; du QA sur AAA, l'anticipation des risques structurels dès la conception. J'en fais des systèmes documentés et des sets de contraintes qui mettent en valeur les forces d'un projet.

En ce moment, je me concentre sur le développement du lien entre mes systèmes pour favoriser l'immersion.

Compétences

Conception · Systèmes, mécaniques, itération, équilibrage, documentation, accessibilité, narration

Outils · Unreal Blueprint, Miro, Suite Office, Jira, Confluence, Photoshop…

Qualités · Proactivité, Intégrité, Écoute active

Expériences Professionnelles

Responsable Conception de jeu
Juil. 2024 à Aujourd'hui

Postmeridian — *Montréal, QC*

- Co-fondateur et responsable design d'ALEMOS: Mist of the Highlands, jeu narratif d'aventure et d'exploration 3D. Core team de 10 ; direction d'un programmeur et d'un level designer, en lien régulier avec le directeur créatif.
- Positionner le jeu dans son genre pour prioriser les bons systèmes : énigmes environnementales, lore éparpillé, backtracking qui récompense la fouille. Écarter les mécaniques qui l'en éloignaient, dont le lancer libre sur la physique d'Unreal.
- Poser un pilier de prise en main immédiate : un seul outil, la canne à pêche, tour à tour grappin, arme et perche. Cible Switch 2 et parité clavier/manette, donc des systèmes au coût tenu.
- Outiller l'équipe : document d'expérience par étapes, répartition du lore par score d'exposition, systèmes paramétrables via data assets.
- Pitch du projet en résidence Game Créalab (Belgique) : présentation des designs à des professionnels, monter un dossier aux standards du CNC.

Testeur FQA Senior
Mars 2023 à Oct. 2025

SIDE (ex PTW) — *Montréal, QC*

- De recrue à senior en 1 an : améliorer l'efficacité des workflows, produire des outils de debug, documenter les procédés, former les nouvelles recrues.
- À l'origine puis en charge du groupe spécialisé « Data » sur des productions AAA actives : suivre les bugs et les plans de progression sous Excel, aligner quotidiennement les livrables avec le client.
- Rôle formateur sur la gestion d'équipe, l'évaluation des risques et la communication client. Les rapports de bugs y sont devenus un terrain de conception : glisser une proposition de solution plutôt que de s'arrêter au signalement.
- Saisir les formations internes disponibles : Excel avancé, cadres Agile/Scrum.

Testeur LQA

Sep. 2018 à Juil. 2019

GlobalStep — *Montréal, QC*

- Premiers pas à temps partiel dans l'industrie du jeu vidéo montréalaise, en parallèle des études en cinéma.
- Contrôler la fidélité des traductions FR face à leur source EN, puis basculer vers le FQA.

Projets personnels

Game Jams | *Prototypage, Scope, Git, Réseau* — En 2023

- Concevoir et programmer intégralement les prototypes, l'art reposant sur des assets du marketplace.
- Développer une meilleure vision du scope, des mécaniques qui marchent et de la collaboration, dans un contexte de production où l'efficacité prime.
- Explorer certains systèmes directement dans le moteur, et apprendre en conditions de pression.

  Projets : Village en Détresse, Équilibre Précaire

Formations UE5 | *Renforts techniques, systèmes scalables* — De 2022 à 2024

- Développer des systèmes custom avancés pour jeu 2D sur UE, et en optimiser le rendu (VFX, matériaux).
- Création accompagnée de systèmes multijoueur : inventaire répliqué à conteneurs multiples, jeu de survie et de construction avec prévisualisation en temps réel.

  Projets : Road to Temehani, Autres (C++, Replication, GAS)

Formations

Université de Montréal

2016 à 2019

Baccalauréat en Cinéma, option jeux vidéo – 87 crédits sur 90 — *Montréal, QC*

- Histoire du cinéma, analyse et critique de films.
- Cours à options orientés vers l'intersection entre cinéma et jeu vidéo, familiarisation avec Wwise et Unreal Engine.

  Projets : Mon profil IMDb (*projets personnels non affiliés à l'université*)

Lycée Jean-Baptiste Dumas

2013 à 2016

Baccalauréat STI2D – fin du secondaire, filière technologique — *Alès, France*

- Spécialité Systèmes d'Information et Numérique : programmation, réseaux et électronique embarquée.
- Base technique réinvestie aujourd'hui en Blueprint et C++.

Les études de cas complètes, avec les décisions de conception, sont sur mon portfolio, merci de votre intérêt.

charley.florian@gmail.com | +1 438-528-5189 | charley-florian.ca