

Florian Charléty

[LinkedIn](#) | [Portfolio](#) | charlety.florian@gmail.com | +1 438-528-5189

Concepteur de jeu orienté systèmes et UX.
De Senior FQA sur AAA, à co-fondateur et lead design sur ALEMOS (UE5).

Expériences Professionnelles

Concepteur de jeu

Postmeridian

Juil. 2024 à Aujourd'hui

Montréal, QC

- Co-fondateur de Postmeridian, j'occupe le rôle de concepteur de jeu sur **ALEMOS: Mist of the Highlands**, au sein d'une équipe passionnée de 9 personnes.
- Responsable des sections Design et Programmation. J'ai sous ma direction un programmeur et un level designer avec qui je m'assure que nous alignons défis techniques, intentions de design et narratives.

Tâches: Conception, Prototypage et Documentation.

Compétences: Blueprint UE5, Collaboration entre les équipes, Accessibilité

Testeur FQA senior

SIDE (ex PTW)

Mars 2023 à Oct. 2025

Montréal, QC

- En charge d'un groupe spécialisé "Data" du QA sur des productions AAA en production active : suivi des bugs, plans de progression, alignement quotidien des livrables avec le client.
- J'ai évolué du rôle de testeur à celui de Senior en maximisant l'efficacité de nos workflows et en formant les nouvelles recrues par un processus de recrutement que j'ai produit sur mesure.

Tâches: Gestion des tâches, Rapports professionnels, Suivi de carrière

Compétences: Communication client, Évaluation des risques, Travail d'équipe, Proactivité

Testeur LQA

GlobalStep

Sep. 2018 à Juil. 2019

Montréal, QC

- Premiers pas, à temps partiel dans l'industrie du jeu vidéo montréalaise durant mes études en cinéma.
- Contrôle de la fidélité des traductions FR par rapport à leur source EN, puis bascule vers le FQA.

Projets personnels

Game Jams | *Prototypage, Scope, Git, Réseau*

En 2023

- Développement d'une meilleure vision du scope, des mécaniques qui marchent et de la collaboration dans un contexte de production où l'efficacité prime.

Projets : [Village en Détresse](#), [Équilibre Précaire](#)

Formations UE5 | *Renforts techniques, systèmes scalables*

De 2022 à 2024

- Systèmes avancés custom pour jeu 2D sur UE et optimisation (VFX, matériaux). Inventaire répliqué à conteneurs multiples, système de jeu de survie et de construction avec prévisualisation en temps réel.

Projets : [Road to Temehani](#), [Autres \(C++, Replication, GAS\)](#)

Compétences

Game Design : Vision des systèmes évolutifs, Documents de Design, Prototypage rapide

Outils : Unreal Engine 5 (Blueprint, C++), MIRO, Excel, Git, Jira, Confluence, IDE (Rider), Photoshop

Web : Next.js, TypeScript, Tailwind CSS, React

IA : Prompt engineering (site perso, site d'entreprise, companion app POE2)

Formation

Université de Montréal

2016 à 2019

Baccalauréat en Cinéma, options jeux-vidéo

Langues

Français : **Natif**

Anglais : **Courant**