



SEGADO NICOLAS



Spécialisé en conception d'expériences interactives, je possède de solides compétences en Game Design ainsi qu'une bonne maîtrise des contraintes liées à la réalité virtuelle. Habitué à travailler sur Unity, avec des bases sur Unreal Engine, j'ai participé à l'ensemble des étapes de production d'un projet vidéoludique. J'ai récemment mené à bien la sortie de mon premier jeu, SKY LEGENDS – An Aeropostal Epic, une expérience qui m'a permis de consolider mes compétences en design et production.

Expérience

Game Designer | Level Designer (2024 – 2026) *Sky Legends (VR)*

- Conception et cadrage du projet. Rédaction et structuration de documents de conception.
- Autonomie au développement du jeu ainsi qu'à la mise en place et à l'intégration cohérente des interactions de gameplay.
- Travail au sein d'une équipe structurée, en respectant des plannings de production dédiés et organisés.

Chef de projet (2026) *SDIS – Formation (VR)*

- Coordination d'une équipe de 5 personnes. Planification et suivi des tâches de l'équipe.
- Autonomie au développement de l'application ainsi qu'à la mise en place et à l'intégration cohérente des interactions de gameplay dans le cadre de la formation en réalité virtuelle.
- Mise en place d'une application de pilotage d'évènements à distance.

Formation

Mastère : Interaction Designer

*Créasup Digital
Tonnerre | 2021-2026*

Bac +5

Compétences

Game Design 🔍

Level Design 🔍

Game Mechanics 🔍

Réalité Virtuelle 🔍

Anglais 🔍

Unity 🔍

Adobe Photoshop 🔍