

Mélanie GIRARD



PRÉSENTATION

Lycéenne passionnée par le développement de jeu vidéo, alliant compétences en programmation et en design.


Expérience en gestion de projets, travail d'équipe, et création sous contraintes.


INTÉRÊTS

- Jeu-vidéo (*Tunic, The Witcher 3, Minecraft, Chant of senaar*)
- Programmation (*Jeux-vidéo, web*)
- Dessin (*Pixel art, illustrations*)
- Scoutisme (*SGDF - Groupe Besançon Bregille*)

PORTFOLIO

[1fouine.fr](#)

 [1fouine.itch.io](#)


 <https://github.com/1fouine>

 [LinkedIn](#)

LANGUES

- Français : Native
- Anglais : B2
- Espagnol : B1

CONTACT

 25000 Besançon

 07 66 68 61 25

 girard-melanie@outlook.fr

DÉVELOPPEMENT INFORMATIQUE RECHERCHE D'ALTERNANCE

Janvier 2027 - 4 jours entreprise / 1 jour formation

Mobile dans toute la France

DIPLÔMES

- En cours** Licence informatique parcours jeu vidéo
- Cnam Enjmin - Angoulême
- JUIN 2026** Baccalauréat (En cours d'acquisition)
- **Spécialités** : Mathématiques, Numérique et Sciences Informatiques, Arts Plastiques
- JUIN 2023** Diplôme national du brevet
- Mention *très bien*

EXPÉRIENCE & PROJETS

Game Jams (5) :

- Global Game Jams 2025 & 2026, Cozy Jams (Fall 2025, Winter & Spring 2026) : Développement gameplay (GDScript, C#), pixel art, illustrations, game design et narration

Projets personnels :

- **Engagement associatif au sein d'EterCube** : Artiste sur un Serveur Minecraft communautaire, création d'assets en pixel art et d'interfaces
- **Betelgeuse** : création de jeux en équipe avec des étudiants

Médiation et animation :

- **Stage : Centre Image (2024)** : Animation d'un atelier jeux vidéo pour seniors, mise à jour du site web
- **Ateliers de création de jeux vidéo (2024)** : jeunes filles (Nouvelles Formes) et jeunes ados (DouckDouck Studio)
- **Stage : "Les 2 Scènes" (2023)** : Ateliers d'éducation à l'image, animation d'un débat d'analyse de film

COMPÉTENCES

Programmation :

Python (logique, interfaces), GD Script (Godot), bases en JavaScript et en C#

Expérience sur des moteurs de jeux :

Godot, Unity, Scratch + Notions sur Unreal Engine

Game Design :

Miro & Notion, Conception 2D, équilibrage, narration

Graphisme :

Pixel art (Aseprite, Procreate, Krita), création de logos/emotes, textures

Autres outils :

Git/GitHub, Blockbench, Blender, CapCut

- Créativité
- Travail d'équipe, gestion de projet
- Écoute active
- Adaptabilité & autonomie