



Fanny ALLEN

Game Designer

BILINGUE ANGLAIS - 6 ans en Afrique du Sud et Mauritanie

21 ans - Française

07 82 26 47 42

famm.allen@gmail.com

Maisons-Laffitte
Permis B



PARCOURS SCOLAIRE

- 2023 - 2025 : MASTERE Game Design**
ICAN - Institut de Création et Animation
Numérique
- 2020 - 2023 : Bachelor Jeux Vidéo/Game Design**
LISAA - L'Institut Supérieur des Arts Appliqués
- 2020 : BAC Littéraire Mention Très Bien**
- 2019 : BAC Scientifique Mention Bien**

COMPETENCES

- Level Design
- UX / UI Design
- Prototypage
- Capacité Rédactionnelle
- Management d'équipes
- Gestion de projet
- Game Design
- Storytelling
- Playtesting/QA
- Méthodologie
- Créativité
- Communication

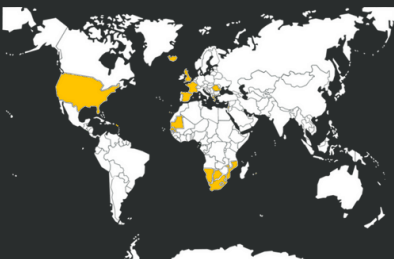
Organisée dans la gestion de projet
Communicante
Esprit d'équipe et d'initiative

LOGICIELS

- UNREAL + UNITY : visual scripting
- Construct 2
- Office 365
- 3DsMax
- Trello
- LucidCharts
- Figma, Miro

LANGUES - Vie à l'étranger

- **ANGLAIS Bilingue**
2019 : Obtention du C2 au Cambridge Exam
- **ESPAGNOL Intermédiaire avancé Niveau B2**
- 2014 - 2016 : MAURITANIE
- 2007 - 2011 : AFRIQUE DU SUD
- + 15 autres pays visités : Islande, Israël, USA...



EXPERIENCE

12/2023 à ce jour : Consultante G. Design (alternance) - Play In Lab

Traduction de rapport en anglais et français

Organisation et supervision de playtests

- Recrutement/encadrement des joueurs, observation des comportements
- Elaboration du test-plan et évaluation de l'expérience de jeu selon le protocole

Rédaction de rapports d'analyses pour les Producers et les Développeurs

- Inventaire des blocages, analyses des comportements, graphiques, statistiques
- Préconisation de solutions (Game/Level Design, Narrative Design, balancing, etc.)



06/2023 - 10/2023 : Coordinatrice Playtests Stagiaire - Microids

Organisation et supervision de playtests

- Recrutement/encadrement des joueurs, observation des comportements
- Suivi du test-plan et évaluation de l'ergonomie de l'UX/UI du jeu

Rédaction de rapports d'analyses pour les Producers et les Développeurs

- Inventaire des blocages, analyses des comportements, graphiques, statistiques
- Préconisation de solutions (Game/Level Design, Narrative Design, balancing, QA) pour améliorer l'expérience utilisateur

Appui administratif, marketing et QA :

- Tutoriels, questionnaires, QA, prises de vues, benchmarking, relecture doc techn.



MICROIDS

CLICK THE LOGOS!

11/2022 à ce jour : Jeu fin Bachelor PURRFECT BREWS



Présenté à la Paris Games Week 2023!

Cultivez votre jardin de sorcière, fabriquez vos potions magiques et agrandissez votre échoppe de magie comme le village dans ce jeu neurodivergent-friendly



- LIFE SIMULATOR & MINI GAMES ensorcelant (11 élèves)
- Mes rôles : Team Leader, 3C designer, Narrative Designer, Game writer

05/2022 : Projet SEA OF LOVE

Incarnez un inspecteur de police solitaire et résolvez le mystère qui entoure la disparition d'une famille isolée. Que cache le sable du désert?



- JEU NARRATIF mystérieux (2 élèves)
- Mes rôles : Game & narrative designer, Level designer, UI/UX designer

02/2022 : Projet GET OUT OF MY HOUSE



Montrez à vos amis éméchés la sortie en les jetant hors de chez vous.



- WONKY PHYSICS SIMULATOR délirant (4 élèves)
- Mes rôles : Game designer, Level designer, UI/UX designer

See
Portfolio



NARRATION Sciences-Bio Psychologie
Plongée Création Découverte
Twenty One Pilots Hard Rock METROIDVANIAS
MANAGEMENT Jeux Indé VOYAGES



Fanny ALLEN

Game Designer

BILINGUAL ENGLISH: 6 years in South Africa and Mauritania

21 - French

07 82 26 47 42

famm.allen@gmail.com

Maisons-Laffitte
Driver's license



EDUCATION

2023 - 2025 : MASTER Game Design at l'Institut de Création et Animation Numérique (ICAN)

2020 - 2023 : BACHELOR Jeux Vidéos / Game Design at L'Institut Supérieur des Arts Appliqués (LISAA)

- **2020: Literary BAC with Honors**
- **2019: Scientific BAC with Honors**

SOFTWARES

- UNREAL + UNITY: visual scripting
- Inky
- Office 365
- 3DsMax
- Trello
- LucidCharts
- Figma, Miro

SKILLS

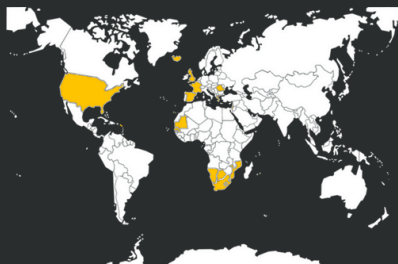
- Level Design
- UX / UI Design
- Prototyping
- Writing skills
- Team management
- Project management
- Game Design
- 3D Modeling
- Playtesting
- Methodology
- Creativity
- Communication

Organised in project management
- Communicative - Team spirit - Initiative

LANGUAGES AND LIFE ABROAD

- **Bilingual ENGLISH**
2019 : C2 - Cambridge Exam
- **SPANISH Advanced medium B2 Level**

- 2014 - 2016: MAURITANIA
- 2007 - 2011: SOUTH AFRICA
- + 15 other countries: Iceland, Israel, USA...



EXPERIENCE

12/23 - to this day : Game Design & UR assistant (apprenticeship)

Play In Lab

Report translation from english to french and french to english
Playtest organisation & supervision

- Gathering & supervision of testers and behaviour observation
- Creation of the test plan and assessment of the appreciation

Writing an analysis report for the developers and producers

- Inventory of blockages, behaviour analysis, diagrams, statistics
- Solution recommendations (in game, level, narrative or UX design) to enhance the overall experience



06/23 - 11/23 : Playtests coordinator internship - Microids

Playtests organisation & supervision

- Gathering and supervision of testers, behaviour analysis
- Keeping up with the test plan and assessment of the UI/UX design

Writing UI/UX analysis and playtest reports for the dev team

- Inventory and analysis of the feedbacks and improvements to make
- Recommendations of solutions and detailed feedbacks : charts, diagrams, behaviour analysis, ...

Marketing and administrative support

Tutorials, forms, gameplay recordings, benchmarking, technical documentation...



Showcased at the Paris Games Week 2023 !

CLICK THE LOGOS!

11/2022 until today: Bachelor end project PURRFECT BREWS

Take care of your witchy garden, brew potions, upgrade your magic shop and watch the village grow.

- Witchy LIFE SIMULATOR & MINI GAMES (11 students)

- My roles: Team Leader, Game designer, Level designer, UI/ UX designer



05/2022: Project SEA OF LOVE

Incarnate a lonely police officer and solve the case surrounding the disappearance of an entire family. What secret lurks under the surface of the desert ?

- Eerie NARRATIVE HORROR GAME (2 students)

- My roles: Game designer, Level designer, UI/UX designer, Developer



02/2022: Project GET OUT OF MY HOUSE

Show your drunken friends the way out by throwing them out.

- WONKY PHYSICS SIMULATOR (4 students)

- My roles: Game designer, Level designer, UI/UX designer



See
Portfolio



Storytelling

Scuba diving

Twenty One Pilots

MANAGEMENT

Biology

Creation

Hard Rock

Indie games

Psychology

Discovery

METROIDVANIAS

Travelling