



Expérience professionnelle

2018 - Simango

Développeur Unity sur des Serious Games médicaux VR et tablette

- **Chambre des erreurs**

Développement d'un Serious Game en réalité virtuelle pour la formation des infirmiers et des aide-soignants

- **SG Finance**

Développement d'un Serious Game sur tablette tactile portant sur la finance dans les hopitaux sous forme de quêtes interactives et de mini-jeux

2017 / 2018 - Emissive

Intégrateur Unity sur des expériences en réalité virtuelle et transmédia

- **Intégration**

Intégration et vérification du bon fonctionnement des éléments de production dans le moteur de jeu, animations et VFX, UI, utilisation de l'outil de Timeline

- **Développement**

Gameplay development des interactions nécessaires aux expériences VR, développement d'outils pour les game designers

- **Clients**

Adidas, Hermès, Enedis, Fondation de la Haute-Horlogerie, Michelangelo Foundation

2016 / 2017 - Stardust Testing

Testeur QA d'applications Web et Mobile

- **QA Manager - hipigo by PMU (Janvier 2017 - Août 2017)**

- **QA Analyst - PMU.fr (Juin 2016 - Janvier 2017)**

- **QA Tester - Lab' Stardust (projets : Danone, L'Oréal, Nyx, Dom-Perignon)**

- **QA Analyst - TVTY (Février 2016 - Mai 2016)**

2015 - Stage (3 mois) Mister Bing Bang

Conception et développement de deux jeux en collaboration avec des graphistes 2D et 3D

- **Mister Bing Bang - The game**

Jeu de plateforme-aventure sur PC/Mac

- **MBB - Flower**

Puzzle game sur mobile à destination de la marque de fleuriste Happy



Projets

Personnels

- **Corobizar - Développeur - RPG en ligne** (projet en cours)

Liaison client-serveur Websocket, core gameplay client-side, interface

- **Core - Développeur & game designer - Shoot'em up 2D**

Core gameplay, level design tools, IA, pull system, UI

- **Ultimate Wizard Snow Battle - Développeur - Arena shooter compétitif 3D**

Core gameplay, pull system, multijoueur local

Etudiants

- **Hexaplanet - Développeur - Puzzle game 3D sur tablette**

Core gameplay, pathfinding, system design, UI, support mobile & tablettes

- **Aylon - Chef de projet, level designer & intégrateur - Jeu d'aventure 3D**

Management, level building, puzzle design

- **Alongside - Développeur & game designer - Jeu d'arcade 2D**

Core gameplay, système de scoring, génération procédurale

Game Jams

- **Little lost Planet (Ludum Dare 38) - Jeu d'exploration spatiale 2D** dans un environnement généré procéduralement

- **Room51 (Ludum Dare 37) - Jeu d'arcade 2D** à scoring

- **Doppelhunger (Ludum Dare 33) - Jeu d'arcade 2D** à scoring

- **Gleam (Global game jam 2015) - Platformer 3D**

- **Straight Ahead (Ludum Dare 28) - Platformer 2D**



Compétences

Développement

Unity3D

Git

HTML / CSS

Game design

Documentation (GDD, GOD, OPC...)

Analyse de gameplay

Rational game design

Equilibrage

Playtest

Level design & level building

Graphismes

Photoshop

Illustrator

InDesign

Blender

3DS Max

Premiere Pro

After Effects

Flash Pro

Documentation & utilitaires

Suite Office

Audition

Fruity Loops



Formation

2012 - 2015

ICAN

Bachelor en Game Design

Spécialité développement

2012

Lycée Jean Renoir - Bondy

Obtention du baccalauréat scientifique

Anglais

Courant et technique (lu, écrit, parlé)



Loisirs

- Murder Party

- Jeu de rôle

- Jeu de plateau

- Jeu vidéo (indé)

- Séries

- Cinéma d'animation

- Randonnée