

A PROPOS

“Il n’y a pas de problèmes, que des solutions.”

Expérimenté dans plusieurs langages de programmation et divers environnements. Connu pour son **travail d’équipe** et ses capacités de **direction**. Grande capacité d’**adaptation**, goût prononcé pour les **challenges**.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Programmeur console

4 jeux shippés Switch

Seaven Studio

Nov 2017 - Actuel

Portage de jeu Unity3D et GameMaker vers la Switch/PS4/Xbox One

- Gestion des contrôleurs et du touch pour la Switch
- Respect des guidelines/TRC/XR et soumission pour la partie technique
- Optimisations
- Gestion de l’UI
- Gestion des sauvegardes

Directeur technique

1 jeu shippé PC/Xbox One/PS4

Enigami

Sept 2014 – Déc 2017

Suivi technique sur l’ensemble du projet

- Formation des nouveaux programmeurs sur UDK/UE3
- Outils pour le développement du jeu : IA, Quête, Dialogue, Parser Dialogue pour la localisation et formation de l’équipe à ces outils
- Architecture globale du projet
- Création et gestion du planning des développeurs
- Soutien en programmation sur l’ensemble du projet
- Optimisations en lien avec les équipes de portage, respect des TRC/XR PS4/Xbox One
- Gestion des versions locales et Steam ainsi que des Builds publiées
- Suivi du debug et maintenance du code

Directeur technique

3 jeux shippés PC/Android/iOS

C.C.C.P

Jan 2012 – Juin 2013

Suivi technique sur l’ensemble des projets

- Suivi des développeurs
- Suivi de 5 projets en simultané
- Recherche et développement sur Starling, Stage3D, Haxe, 2D dans Unity3D, moteurs multiplateforme
- Gestion du planning de production
- Recrutement des nouveaux programmeurs
- Développement de jeux et de serious games
- Déploiement du matériel et gestion des serveurs externes

Programmeur - Programmeur en chef

15 jeux shippés PC

C.C.C.P

Jan 2007 – Jan 2012

Développement et suivi de jeux et outils

- Développement de moteur de jeu en vue 2D isométrique et d’un éditeur de création de contenu
- Développement de jeux et de serious games

COMPÉTENCES

Unity3D, UDK/UE3, UE4, GameMaker, Haxe, Flash

C#, UScript, BluePrint, GML, AS2/3, LUA, Basic, C/C++

Prototypage, R&D, documentation technique, outils de debug

Formation, planification, méthodes Agile

Anglais professionnel

Hervé Denoyelle

Développeur “Couteau suisse”

Depuis 1980

mailto : me@jami.fr

skype : deno_h

AUTRES EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Référent programmation

Rubika Supinfogame

Sept 2017 – Actuel

- Suivi du contenu pédagogique
- Interventions auprès des étudiants sur différents aspects de la programmation et du métier de programmeur dans le jeu vidéo
- Recherche et suivi de nouveaux intervenants
- Participation aux jurys et suivi des projets de fin d’année

Responsable pédagogique

Rubika Supinfogame

Sept 2014 – Juil 2015

- Création et suivi du contenu pédagogique
- Recrutement et suivi de nouveaux intervenants
- Participation aux jurys et suivi des projets de fin d’année

Intervenant programmation

Rubika Supinfogame

Jan 2012 – Sept 2014

- Cours sur les bases la programmation et le prototypage en AS3 / Unity3D

FORMATIONS

UVHC

2007

Licence informatique de gestion

C.E.P.P.E.S Valenciennes

2005

Licence GRH mention métiers de la formation option multimédia.

HOBBIES

Jeux vidéo, peinture,

multi-instrumentiste,

auteur-compositeur-interprète,

sculpture, tournage