

RESUME

- Plus de 7 ans d'expérience dans l'industrie du jeu vidéo en temps que producteur et programmeur.
- Livré 7 jeux et travaillé sur plus de 10 titres pour iPhone/iPad, Android, PC, PSN et Wiiware.
- Excellente qualité de gestionnaire d'équipe et forte autonomie.
- Bon médiateur, capable d'assurer une bonne communication entre les différents corps de métier (programmeur, designers, artistes et management) grâce à mon expérience diversifiée et à ma personnalité accessible.
- Vif d'esprit et reconnu pour ma capacité à résoudre les problèmes qu'ils soient d'ordre technique, de design ou liés à la production.
- Organisé et capable de travailler sur plusieurs fronts et sous pression.
- Passionné et joueur depuis plus de 20 ans sur différents supports.

EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

Gameloft

Producteur de jeux vidéo

Montréal, QC
Janvier 2007 - Présent

- Gestionnaire d'équipes de 40 personnes et plus, composées de programmeurs, d'artistes et de designers, avec emphase sur la communication.
- Planification, attribution des priorités et suivie des tâches, pour assurer un projet fini dans les temps et avec le budget prévu.
- Définition et présentation des versions du jeu à la direction. Analyse des demandes et intégration de celles-ci dans les itérations de développement.
- Entièrement responsable de toute les phases de la production: conception, budget, pré-production, production, QA, localisation et soumission.
- Création de nouveaux processus, de documents de référence, ainsi que d'outils de production pour optimiser la productivité de l'équipe.
- Suivie et assignation des bugs tout au long du projet.
- Contributions au design du jeu, à l'intégration et à tout autre besoin du projet (scripts, automatisation, etc...).

Titres sortis:

- 2011 - Gangstar Rio: City of Saints (iPhone / iPad / Android)
- 2011 - Dungeon Hunter Alliance (PSN) en tant que closer en fin de projet.
- 2010 - Gangstar: Miami Vindication (iPhone / iPad)
- 2009 - Gangstar: West Coast Hustle (iPhone)
- 2009 - Sexy Poker Manga (WiiWare)
- 2008 - Dogz2 (Mobile)

Autres Projets:

- Producteur sur un Guitar Hero like (WiiWare)
- Producteur sur DJ Hero like (NDS)
- Producteur sur Splinter Cell Conviction (NDS)

Première Heure

Responsable informatique

Saint-Cloud, France
Décembre 2003, Octobre 2006

- Responsable d'un parc de 100 machines et d'une dizaines de serveurs.
- Responsable des achats informatiques et décisionnaire sur les équipements informatiques et de téléphonie.
- Migration et refonte complète du réseau du groupe : câblage, réseau, serveurs, postes et

téléphonie.

- Gestion et formation des administrateurs et stagiaires.
- Support et formation des utilisateurs.

Ornis

Administrateur réseau

Paris, France

Octobre 2002 , Novembre 2003

- Administration, maintenance et exploitation des serveurs du fournisseur d'accès.
- Configuration des serveurs mail, web et dns, gestion des sauvegardes.
- Support utilisateur niveau 1 et 2.
- Formation aux systèmes Linux et à l'administration avancée.

Nadeo

Programmeur C/C++

Issy-Les-Moulineaux, France

Mars 2000 , Septembre 2002

- Programmation d'un moteur graphique et d'édition de jeu vidéo : la Gamebox.
- Programmeur et consultant pour le compte de Nadeo sur le jeu Virtual Skipper 2 dans le cadre d'une migration sous la Gamebox.
- Programmation de prototypes de jeux (Course, Aventure, Simulation) pour promouvoir la Gamebox.

Titres sortis:

- ➔ 2002 - Virtual Skipper 2 (PC)

Autres projets:

- ➔ Cyberdrive, prototype d'un jeu de course de moto (PC)
- ➔ Lanfeust, prototype d'un jeu d'action/aventure basé sur la BD Lanfeust (PC)
- ➔ Windracer, prototype d'un jeu de char a voile (PC)

Coktel / Vivendi Universal

Programmeur C/C++

Meudon, France

Février 1999 , Février 2000

- Programmation de l'interface et des comportements sur un jeu ludo-éducatif en 3D.

Autres projets:

- ➔ Katego (PC)

COMPETENCES

- Logiciels : Microsoft Office, SVN, PowerPoint, Project, JIRA, Share point, 3DSMax, Photoshop et outils de production communs.
- Développement : bonne expérience en scripting et en programmation C/C++
- Outils, Autres : bonne connaissance de Perl, Python, des systèmes et scripts sous Linux.
- Langues : le Français est ma langue maternelle, fonctionnel en anglais.

EDUCATION

- DUT Informatique – Génie Informatique
1998 – Université Lyon 1 – Lyon, France
- Bac S – Physique / Chimie
1996 – Collège Saint-Louis – Orange, France