

DAVID DUHEM

Développeur Jouabilité / Gameplay

Recherche un poste de développeur jouabilité au Québec (Éligibilité
au Permis Vacances-Travail ou Jeunes Professionnels)

CONTACT



06 69 47 31 24



davidm.duhem@gmail.com



Montigny-lès-Cormeilles

RÉSEAUX



/in/david-duhem



david-duhem.com

COMPÉTENCES

➤ DÉVELOPPEMENT DE JEUX

- Unity (C#), UI Toolkit, Wwise
- Unreal Engine (C++, Blueprints)
- Perforce, Git
- Jira

➤ CONCEPTION DE JEUX

- Rédaction de documents de design rationnel pour équilibrage
- Conception de niveaux

➤ LANGUES

- Anglais : Avancé

LOISIRS

Cinéma

De 12 Angry Men à Avengers, en passant par Psycho et Star Wars

Musique

Guitare électrique depuis 12 ans
Chant avec guitare acoustique

Voyage

J'ai notamment sillonné les États-Unis d'Amérique au cours d'une dizaine de séjours

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

02/22 -
11/22

Développeur Jouabilité - Ubisoft Paris (Just Dance 2023)

- Stage de 6 mois puis contrat de 4 mois.
- Implémentation de systèmes de jouabilité suivant les pratiques de qualité établies.
- Implémentation de flow UI en coopération avec les équipes expérience utilisateur et concepteurs.
- Amélioration et optimisation continue des systèmes existants.
- Participation aux échanges en vue d'améliorer le design et les pratiques de développement.

01/21 -
12/22

Développeur Jouabilité - Break Punch (IIM)

- Projet étudiant de 1 an - Équipe de 14.
- Jeu de party / combat à 4 joueurs sur Unity.
- Implémentation des mécaniques de jouabilité des personnages (capacités, coups spéciaux et leurs comportements).

05/19 -
10/19

Testeur Assurance Qualité - Asmodee Digital (Paris)

- Stage de 6 mois sur Gloomhaven et Arkham Horror : ME.
- Dialogue étroit avec l'équipe de développement à l'étranger et en interne.
- Rédaction de rapports de bug sur Jira et suivi de résolution.

12/18 -
03/19

Développeur Jouabilité en chef - Antique Dream (Paris 13)

- Projet étudiant de 3 mois - Équipe de 4.
- Développement des mécaniques de jouabilité, des niveaux et des énigmes.
- Planification et assignation de tâches pour l'équipe de développeurs.

FORMATION

Mastère Game Programming (Equivalent Diplôme de maîtrise)

2020-2022 - IIM Paris La Défense

Développement de compétences en programmation avancée.

Tranche Verticale, Unity (C#), Unreal Engine (C++), Optimisation et multithreading simultané. Projet d'une année en équipe & habiletés relationnelles.

Licence pro : Game / Level Design (Equivalent Baccalauréat spécialisé)

2018-2019 - Université Paris 13

Formation à la rédaction de documents de design, à la conception de niveaux de jeu et à leurs réglages. Projet de 3 mois.

DUT Informatique (Equivalent DEC Technique)

2013-2016 - Université Paris 13

Apprentissage de l'informatique générale : Programmation objet avancée, développement web, gestion des bases de données, réseau.