

DAVID DUHEM

— Programmeur de jeux vidéo —

(438) 488-2836

davidm.duhem@gmail.com

www.david-duhem.com

EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

Programmeur Jouabilité sur Just Dance 2023 Ubisoft Paris - Montreuil, France

Stage de février 2022 à août 2022

Puis contrat de travail de août 2022 à octobre 2022

- Programmation de la jouabilité en C# sur Just Dance Edition 2023 utilisant Unity.
- Responsabilité des pages et éléments en rapport avec le catalogue.
- Implémentation d'éléments d'interface en coopération avec les équipes "expérience utilisateur" et concepteurs. Utilisation de UI Toolkit.
- Amélioration et optimisation continue des systèmes existants.
- Participation aux échanges en vue d'améliorer le design et les pratiques de développement.

Programmeur Jouabilité sur Fighting Mad Lads IIM Digital School - Nanterre, France

Projet étudiant de décembre 2020 à janvier 2022

- Implementation des mécaniques de jouabilité du personnage en suivant les règles des concepteurs. (Capacités classiques / spéciales et son comportement)
- Développement d'un jeu de combat / party sur Unity avec une équipe de 14 personnes.
- Création du mode "party" principal et de plusieurs autres modes.

Testeur Assurance Qualité sur Arkham Horror : MoM et Gloomhaven Asmodee Digital - Paris, France

Stage de Mai 2019 à Octobre 2019

- Assurer la qualité du jeu afin de garantir sa stabilité et jouabilité avant sa sortie.
- Dialogue étroit avec l'équipe de développement à l'étranger et en interne.
- Rédaction et suivi de rapports de bug sur Jira.

FORMATION

Mastère "Game Programming" (Équivalent diplôme de maîtrise)

2020 - 2022 - Institut de l'Internet et du Multimédia - Nanterre, France

- Développement de compétences en programmation avancée (Unity (C#), Unreal Engine (C++ et blueprints), optimisation et multithreading).
- Projet sur deux années en tant que programmeur dans une équipe de 14 personnes. Un jeu de combat qui a été étoffé d'une composante "Jeux de party".

Licence Professionnelle "Game Design / Level Design" (3 ans post secondaire)

2018 - 2019 - Université Paris 13 - Bobigny, France

- Formation à la rédaction de documents de design, à la conception de niveaux de jeu et à leurs réglages.
- Projet sur 3 mois en tant que programmeur dans une équipe de 4. Développement d'un jeu de plateformes et énigmes avec une composante narrative.

Diplôme Universitaire de Technologie en Informatique (2 ans post secondaire)

2013 - 2016 - Université Paris 13 - Villetaneuse, France

- Apprentissage de l'informatique générale : Programmation objet avancée (C++, JAVA), développement web (JavaScript, PHP), gestion des bases de données (SQL), réseau et administration des systèmes.

Baccalauréat technologique en sciences de l'industrie (Diplôme collégial)

2011 - 2013 - Lycée Louis Juvet - Taverny, France

- Mention "Très Bien"
- Initiation aux mathématiques 3D et logique combinatoire appliqué aux systèmes d'information et numérique.

COMPÉTENCES

- Programmation Gameplay en "C#" et "C++" sur les moteurs "Unity" et "Unreal Engine".
- Maîtrise de UI Toolkit.
- Expérience professionnelle sur le développement d'un jeu multi-plateformes de la pre-alpha jusqu'à sa sortie.
- Maîtrise des logiciels de contrôle de version "Git" et "Perforce".
- Maîtrise de l'outil de gestion de projet "Jira".
- Rédaction de documents de "design rationnel".
- Egalement formé au métier de testeur assurance qualité et concepteur de jeu / niveau.
- Très bonne aisance relationnelle lors du travail en équipe.
- Proactivité lors de la réalisation de mes tâches.
- Maîtrise de la suite Microsoft Office et InDesign.
- Anglais avancé.