

PAUL LEDUC

DÉVELOPPEUR DE JEUX VIDÉO

Je suis un développeur de jeux désireux de travailler avec d'autres passionnés pour créer les meilleures expériences vidéoludiques possibles.



COORDONNÉES

✉ paul.led.contact@gmail.com

📱 06 58 39 61 41

📍 Nice, France

🌐 www.paul-leduc.com

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Ingénieur Informatique

AMADEUS IT GROUP - VILLENEUVE LOUBET
MAI 2019 - PRESENT

- Développement de nouvelles fonctionnalités sur le service de récupération de passagers Amadeus.
- Examiner les spécifications produit, implémenter de nouveaux codes et aider à la validation fonctionnelle.
- Gérer les incidents de production et mettre en œuvre des correctifs pour les résoudre.

Ingénieur R&D

KLEE GROUP - LE PLESSIS-ROBINSON
NOVEMBRE 2018 - AVRIL 2019

- Développement et maintenance d'un moteur de script COM-DCOM JavaScript/C++
- Tests, résolution de bugs et amélioration de performance sur les logiciels.

Développeur de jeu vidéo

INDÉPENDANT - RENNES
JUIN 2018 - SEPTEMBRE 2018

- Création du jeu d'arcade "Save Wolfy", disponible pour PC et Android.
- Travail sur tous les aspects du jeu : Game Design, programmation, art, audio, FX, gestion de projet, UI, tests.
- Développement sur le moteur de jeu Unity 3D.

Game Designer Stagiaire

ANKAMA GAMES - ROUBAIX
SEPTEMBRE 2017 - MARS 2018

- Travail sur le MMORPG mobile et PC "Waven".
- Design, définition et documentation des éléments et de l'expérience de jeu.
- Création et équilibrage du système de progression des joueurs.
- Intégration et prototypage d'éléments du jeu sur Unity 3D.

PROJETS

Fear Valley VR

AVRIL 2017 - JUIN 2017

- Jeu d'horreur en réalité virtuelle développé sur Unreal Engine 4 au sein d'une équipe de 3 personnes.
- Game Design, Level Design, Level Art.

Time Trial

JANVIER 2017 - MARS 2017

- Jeu d'action en Versus sur PC réalisé pour le Concours Universitaire d'Ubisoft Montreal.
- Développement sur Unreal Engine 4 au sein d'une équipe de 8 personnes.
- Level Design, Level Art, Game Design.

Project W.H.O

OCTOBRE 2016 - DÉCEMBRE 2016

- Jeu de plateforme/aventure sur PC développé sur Unreal Engine 4 avec une équipe de 3 personnes.
- Game Design, Level Design, Narrative Design et gestion de projet.

ÉDUCATION

Maîtrise en conception jeux vidéo

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI (UQAC)
2016 - 2017

- Game Design
- Level Design
- Programmation
- Gestion de projet

Diplôme d'ingénieur informatique

INSTITUT SUPÉRIEUR DE L'ELECTRONIQUE ET DU
NUMERIQUE (ISEN)
2014 - 2017

- Programmation
- Mathématiques avancées
- Electronique
- Gestion de projet

COMPÉTENCES

- Expertise dans l'utilisation de méthodes de Game et Level Design: PENS, MDA, *Theory of flow*, mécanismes de *risk and reward*.
- Fort relationnel
- Esprit créatif
- Adaptabilité
- Esprit d'analyse
- Grande culture et passion du jeux vidéo

OUTILS

Moteurs de jeu

- Unreal Engine 4
- Unity 3D

Gestion de version

- GitHub
- Perforce

Suivie de bug / Gestion de projet

- Youtrack
- JIRA
- Bugzilla
- Mantis

Art, design et documentation

- Twine
- SkechBook
- Photoshop
- Microsoft Office

CENTRES D'INTÉRÊTS

- Les voyages.
- Le sport: je suis ceinture noire de judo et je pratique des sports de voile.
- La Musique : je joue de la batterie et du piano.
- Les jeux vidéo: autant en tant que joueur qu'en tant que créateur.

PROGRAMMATION

C++, C#, JavaScript, Python, LUA, TypeScript

LANGUES

Français - Langue Maternelle
Anglais - Niveau B2