

## Développeur

10 ans d'expériences - Certified Scrum Master - Anglais Courant (830 TOEIC)

PHP ★★★★★☆ - MySQL ★★★★★☆ - HTML/CSS ★★★★★☆ - Javascript ★★★★★☆

Unity ★★★★★☆ - AS3 ★★★★★☆ - C++ ★★★★★☆

Autonome - Polyvalent - Esprit d'équipe - Curieux - Bonne capacité d'adaptation

### Expérience Professionnelle

#### Acute Games - BoostR 2015 - 2016

*Studio éditant Urban Rivals, jeux de cartes en ligne et sur mobile au 33 millions de joueurs*

Chef de projet :

- Organisation des sprints Scrum sur 2 projets annexes à Urban Rivals, pour une équipe d'une dizaine de personnes
- Gestion des prestataires graphique externes pour la production de 145 personnages 3D
- Tests et validation des livraisons
- Participation aux décisions Game Design, Direction Artistique, code
- Participation au recrutement de l'équipe

Développeur Unity :

- Réalisation des premiers prototypes pour tester les concept Game Design
- Ajout de fonctionnalités mineures

Développeur Flash :

- Ajout de la fonctionnalité "Bonus de premier achat" dans le jeu, côté client

*SSII - Mission pour SETEC, réalisation d'une application de gestion des affaires*

Développeur Web :

- Symfony 2, jQuery, bootstrap
- Modification du système de login pour ajouter les spécificités du groupe
- Formulaire de création / édition d'une Affaire

#### Omnitech Informatique Décembre 2014 - Avril 2015

#### OUAT Entertainment 2010 - 2014

*Studio de jeux casual sur Facebook et mobile, ayant produit notamment :*

- Totally Spies! Fashion Agents - Jeu d'aventure et de customisation sur Facebook, ayant réuni jusqu'à 250 000 DAUs.
- Kompany - Serious game de découverte de l'entreprise, ayant réuni jusqu'à 30 000 DAUs, et intégrant des partenaires réels tels qu'EDF, Microsoft, Crédit Agricole, ...
- Plus Belle La Vie - Jeu d'objets cachés sur Facebook reprenant la célèbre licence française pour le plus grand plaisir de ses 100 000 DAUs
- Murder In Provence - Version du jeu Plus Belle La Vie adaptée pour le marché international, avec 180 000 DAUs.
- Lucky Pirate - 40 000 DAUs apprécient ce jeu innovant réunissant hasard et réflexion dans une chasse au trésor. Un jeu de Frédérick Raynal.
- Voyage To Fantasy - Jeu d'objets cachés réunissant 100 000 DAUs

Développeur Web :

- Module de paiements (Symfony 1.4) : mutualisé pour tous les jeux de la société, utilisant diverses solutions de paiement tel que GlobalCollect, Paypal, Allopass, Facebook Credits (puis Facebook Payment).
- Lucky Pirate, CitÉco : A partir du framework PHP interne de OUAT, création des webservices de communication avec le client du jeu permettant de gérer les leaderboards, achats, features sociales (API Facebook), profil joueur, ...
- Transformers : Intégration du système de login du partenaire dans le framework OUAT, webservices de gestion du profil du joueur.

**Boonty**  
2003 - 2010  
(société rachetée par **Nexway** en  
2009)

**Journal La Montagne**  
2001 & 2002

2002  
1999

Développeur Gameplay AS3 (framework OUAT) :

- Kompany : Intégration du store in-game et de nombreuses micro-features
- CitÉco : Réalisation du premier prototype en solo, réalisation de 70% des features du jeu final

Remplacement de l'Admin Sys (6 mois) :

- Gestion du quotidien, astreinte
- Mise en place de l'architecture pour les nouveaux projets
- Migration d'OVH à AWS pour les serveurs de contenus statiques

Chef de projet & Game Designer Junior :

- CitÉco : Rôle du product owner (Scrum) pour une équipe de 2 à 4 personnes, établissement des règles et de l'équilibrage du jeu sur la base de la proposition faite en pré-vente
- Lucky Pirate : Suivi du projet avec le studio partenaire (Ludoïd), propositions d'évolutions pour la v2
- Transformers : Suivant la demande du client, établissement de l'ensemble du game design. Suivi du projet avec le client, management de l'équipe (3 à 4 personnes).
- Divers appels d'offres : propositions de game design, réalisation de prototypes

*Plateforme de téléchargement de jeux, principalement casual en "Try Before You Buy", proposée en marque blanche à des clients tel qu'Orange, Club Internet, Yahoo Japan, Gamesload, 01Net, Belgacom, Numericable, CDiscount ...*

Développeur :

- Développement de l'interface utilisateur affichée par nos DRM (PHP, HTML, C++)
- Développement des webservices permettant l'interfaçage entre DRM et keyserver (PHP,C++)
- Divers développements sur la plateforme : système de couponning, fonctionnalités back office, intégration nouveaux partenaires, ... (PHP, HTML)
- Conception et réalisation de l'Automate de production constitué d'un back office web (PHP), et d'un ensemble de script Batch permettant le pilotage des différents logiciels
- Maintenance évolutive du Download Manager, utilitaire permettant la gestion des téléchargements des jeux (C++, PHP),
- Maintenance évolutive de la BoontyBox, logiciel permettant le téléchargement et la gestion des jeux installés (C++, PHP),

Chef d'équipe :

- Mise en place et amélioration des processus de production des installeurs de jeu et de protection des jeux
- Management de l'équipe de production (2 à 10 personnes) et de support (2 à 6 personnes)
- Formation d'équipes (Paris, Singapour)
- Intervention en clientèle (Ubi Soft, Sega, Yahoo! Japon)

Stages de fin d'année DUT

Assistance Utilisateur, administration du parc (Unix, Windows, Mac), maintenance du matériel informatique (CDD saisonnier)

## **Autres Compétences**

Notions d'administration système  
Notions de graphisme ( Photoshop / GIMP / Pixlr.com )  
Logiciels : SVN/Tortoise, IceScrum, Suite Office

## **Cursus Scolaire**

DUT Génie Electrique et Informatique Industrielle  
Baccalauréat Science et Technique Industrielle, option Electrotechnique (mention Bien)

## **Projets Personnels**

2017  
*Depuis 2014*

2015

Réalisation d'un jeu mobile en solo, sortie prévue été 2017.

Participations au Ludum Dare (création de jeu en 48h sur thème imposé) :

**<http://ludumdare.com/compo/author/okkolobr/>**

Réalisation d'un outil d'aide pour le jeu de plateau Dungeon Twister, plébiscité par l'auteur (lien dans le livre de règles de l'extension 3-4 joueurs)