


Sébastien FOUQUE

Gameplay Programmer

23 ans - Master II - Permis B



 sebas.fouque@gmail.com

 +33 6 58 05 27 33

 2 bis, Rue Jehan Molinet
59300 Valenciennes
FRANCE

 www.sebastienfouque.com

Créatif, rigoureux et investi, ma polyvalence et la diversité de mes fonctions au sein de mes projets passés me permettent de répondre précisément et efficacement aux demandes de chaque corps de métier.

Mes expériences professionnelles sur des productions à long terme m'ont permis de comprendre que la communication est la clé de la réussite d'une production, ainsi j'accorde une grande importance à la connaissance de chacun sur l'avancement d'un projet.

Expériences professionnelles

juin 2015 - septembre 2015

Kawiteros Team - Développement d'un jeu étudiant en projet commercial à **Neko Entertainment** (Paris)

juillet 2014 - septembre 2015

High Five Factory - Level Designer et intégrateur Unity sur *Cleanvaders Adventure*

juillet 2012 - septembre 2012

raphaelkuntz.fr - Développement d'une application web sur Unity

Formation

octobre 2014 - juin 2016

Supinfogame Rubika - Master en Game Programming & Management (Valenciennes)

septembre 2011 - juin 2014

Institut de Création et d'Animation Numérique - Bachelor en Game Design (Paris)

2011

Bacclauréat Série S - Lycée Notre Dame (Saint-Germain-en-Laye - 78100)

Compétences

Programmation

C++ - C# - AS3 - HTML & CSS - Sql

Connaissance des contraintes liées au temps réel. Connaissance de la structuration du code dans le cadre de la création d'un jeu. Traduction de mécaniques de jeu en gameplay selon des Game Design Documents. Programmation orientée objet, programmation orientée composant.

Moteurs de jeu

Unity 5 - Unreal Engine 4 - Game Maker

Maîtrise des différentes features proposées par les moteurs : Modèles 3D, animations, physique, réseau, optimisation, interfaces, création d'outils, structuration d'un projet, navmesh, lighting...

Game Design

Game Concept - Game Design Document - Brainstorming - Prototypage - Suite Office

Connaissance de la théorie du Game Design (Caillois, Bartle, Ventrice), formalisation de documents, capacités à travailler avec des game designer (aide sur l'intégration des mécaniques, proposition de solutions aux problèmes de design rencontrés)

Graphic Design

Modélisation 3D - Texturing - Animation - Interfaces

Connaissance des contraintes temps réel, capacité à travailler avec des graphistes (connaissances de l'importation de modèles 3D, de la gestion des textures, shaders...)

Divers

Sound Design - Logiciels de gestion de versions

Centres d'intérêt - Autre

Langues

Anglais courant

Game Jams

Global Game Jam (2013 - 2014 - 2015) - Ludum Dare 31 - Hits Play Jam

Musique

Pratique du piano depuis plus de douze ans. Musiques de jeu (Koji Kondo, Nobuo Uematsu), musique de film (Joe Hisaishi), Dream Theater, Beirut

Cinéma

Films d'animations (Hayao Miyazaki, Satoshi Kon), Kaamelott (Alexandre Astier)

Recommandations

Jérémy Fourmaux - Line Designer at Ubisoft Paris - jeremy.fourmaux@ubisoft.com

Cédric Bache - Business Development Manager at Neko Ent. - cbache@e-neko.com

Romain Wiart - CEO at High Five Factory - romain-wiart@hotmail.fr

Armand Lemarchand - CTO at High Five Factory - armand.lemarchand.pro@gmail