



MARC FERNANDES

DÉVELOPPEUR JEUX VIDÉO

COORDONNÉES



+33 6 58 68 27 53



marc.fernandes95@gmail.com



<https://www.linkedin.com/in/marc-fernandes/>



<https://marcfernandes95.wix.com/portfolio>



Val d'Oise (95), France

LANGUES

Français
Langue maternelle
Anglais
Opérationnel

COMPÉTENCES

Techniques

Programmation

- Langages C#, C++
- Visual Studio, Xcode

Logiciels

- Unity 2D & 3D, Unreal Engine 5
- PhotoShop, 3Ds Max
- Pack Office, Google Docs, Google Sheets
- Jira, Trello
- Git, Tortoise, SourceTree

Conception

- Game Design, Level Design
- Test, analyse, bug reporting, suivi

Transverses

- Esprit d'équipe : communiquer, écouter, collaborer, partage d'idées / de connaissances, brainstorming, entraide, donner et recevoir des avis / critiques
- Autonomie : résoudre des problèmes, trouver les bonnes solutions, prise d'initiative, organisation personnelle
- Créativité : imaginer des univers / concepts / mécaniques de jeu, trouver des solutions innovantes
- Passionné : fort intérêt pour l'univers du jeu, du divertissement, curiosité, volonté de partager cette passion

CENTRES D'INTERET

Association Générations Solidaires Val d'Oise (GSVO95) : Inclusion numérique, vélo, réparation de vélos
Informatique : Infographie, Programmation, Dessin à la tablette
Jeux vidéo : Beat them all, Action/Aventure, Rogue Like/Lite, RPG, MMORPG, Exploration, Réflexion, Coop'
Cinéma/Lecture : Fantastique, Science-Fiction, Horreur, Animation/Manga

Plus de 5 ans d'expérience dans le développement de jeux vidéo, diplômé en Game Design et Design Numérique.

Les jeux vidéos réunissent tous les arts - mon rôle est de les intégrer et de leur donner vie à travers l'interaction

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES / PROJETS

- 2020-2023 Concepteur jeux vidéo indépendant** (rogue like, platformer 2D/3D, tactical RPG, jeux hyper casual sur mobile)
- Recherches et rédaction de documents de Game Design
 - Programmation (C#) sur Unity3D de plusieurs prototypes, essentiellement au niveau du cœur gameplay et interface
 - Graphisme 2D/3D sous PhotoShop et 3Ds Max, de personnages, décors et éléments d'interface
 - Intégration d'assets 2D et 3D
 - Level Design de jeux de plateforme ou de type arcade
- 2019-2023 Rédacteur d'articles pour le site web FFXIV Eorzea Times**
- Écriture et mise en page d'articles en utilisant l'éditeur Divi de WordPress
 - Capture, découpage et édition d'images, et créations de GIFs sous PhotoShop
- 2021-2022 Participation au Vidéo Games Lab : Game Jam 2021** (créer un jeu en 2 jours), avec Lethophobia, un Phasmophobia like, solo, en vue de dessus
- Programmation (C#) sur Unity3D, et trouver des solutions pour obtenir quelque chose de jouable en seulement 2 jours
 - Intégration des éléments d'interface en 2D, des SFX et musiques, et assets 3D
 - Recherches et rédaction du Game Design Document
- 2014-2019 Développeur jeux vidéo à Magma Mobile, à Argenteuil**
- Publication de 16 jeux mobiles sur Android, iOS, Windows Phone
 - Portage de jeux déjà existants sur Android, pour iOS et Windows Phone
 - Encadrement de petites équipes de projet (graphistes et sound designer) pour le suivi d'apport en assets, et en besoin d'outils d'intégration dans le moteur de jeu. Mais aussi de stagiaires en programmation
 - Programmation (C#) sur Unity3D, essentiellement en solo développeur, mais aussi à plusieurs sur des projets plus ambitieux, du prototypage à la release du jeu
 - Intégration d'assets 2D, 3D, SFX, musiques et animations
 - Recherches et analyse de la concurrence, rédaction de documents et partage de connaissances en Game Design, brainstorming
 - Level Design pour des jeux de puzzle, match3 et shoot them up
 - Test QA, organisation des sessions de test de mes propres jeux, et participation aux sessions de test des autres, rédaction et suivi des rapports de bugs et suggestions d'amélioration
 - Suivi (statistiques et retours utilisateurs), maintenance et mise-à-jour des jeux déjà sortis, par des corrections de bugs, équilibrage ou intégration de nouveaux outils
- 2014 Développeur immersion virtuelle pour Serious Game Lab, au Collège de France à Paris**
- Programmation (C#) sur Unity3D de prototypes utilisant des fonctionnalités de casques VR et AR

FORMATIONS

- 2011-2014 Licence en Game Design et Design Numérique**, Institut de Création et d'Animation Numérique (ICAN), à Paris
- Réalisation de plusieurs projets en groupe : Us, Robot, Toupidou, Crate Fortress, Karmarrida, en programmation (C# et ActionScript) sur Unity3D et Adobe Flash, intégration d'assets 2D, 3D, SFX et musiques, participation aux recherches et brainstorming pour la rédaction du Game Design Document, et graphisme 2D de personnages, backgrounds et éléments d'interface sur PhotoShop