

PORTFOLIO

Projets d’un développeur 3D temps réel

Jeux vidéo

Wooden Sen'SeY (PC/Wii U)



Upper Byte - 2013/2014

Jeu : Action/Plateforme
Rôle : **Développeur Unity junior polyvalent**

- ★ Correction de bugs sur la version PC
- ★ **Portage** du jeu sur **Wii U**
- ★ Réécriture et optimisation des **shaders**
- ★ **Architecture de code** pour fonctionner avec toutes les manettes de la Wii U
- ★ **Echanges avec Unity et Nintendo** pour améliorer le moteur (version alpha/beta)
- ★ **Prototypage** et préparation de contenu pour le futur projet (dossier CNC)

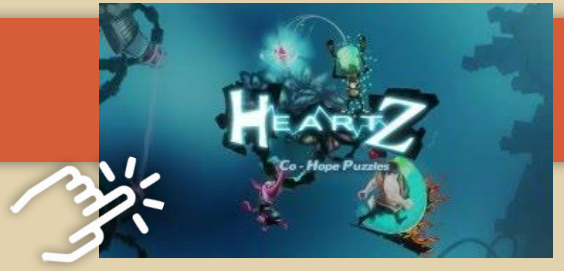








HeartZ (PC/Xbox One)



Upper Byte - 2016

Jeu : Puzzle/Plateforme seul ou en coopération
Rôle : **Développeur Unity junior polyvalent**

- ★ **Architecture du projet** en se basant sur le 1er jeu
- ★ Suivi du **game design**
- ★ **Création d'outils** pour les niveaux, les sons, la génération des tutoriels...
- ★ Développement gameplay
- ★ **Level design**
- ★ **Shaders**
- ★ **Gestion** de sessions de **playtest**
- ★ Méthodes agiles / Scrum master









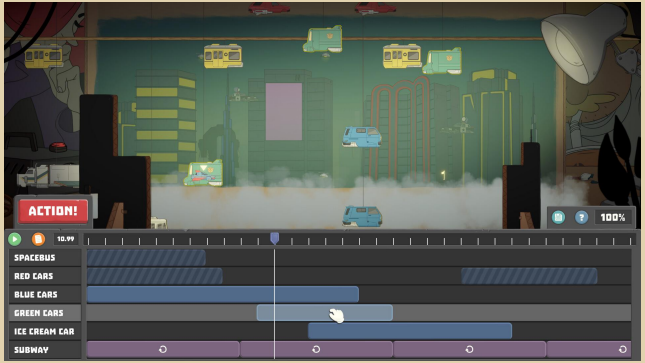
It’s A Wrap! (PC/Switch)

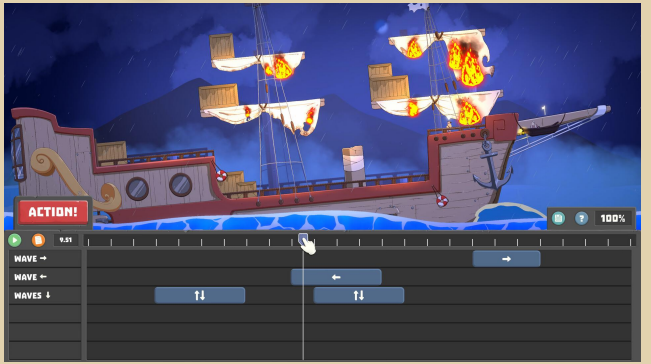


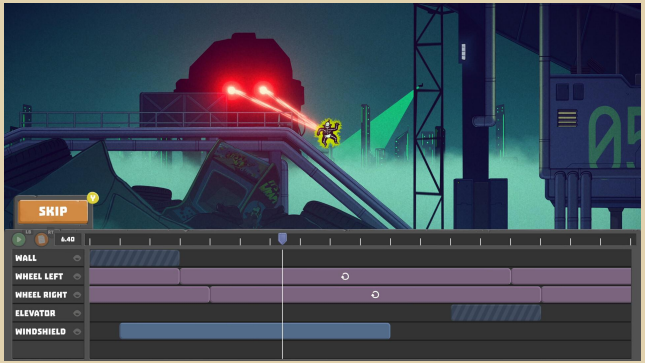
Chanko Studios - 2023

Jeu : Puzzle/Plateforme
Rôle : **Développeur Unity sénior (gameplay et technical artist)**

- ★ Développement du **gameplay** plateforme 2D
- ★ **Accompagnement** des profils juniors, **développeurs** comme **graphistes**
- ★ **Portage Nintendo Switch**
- ★ **Appui technique** pour le Directeur Artistique
- ★ Développement d’**outils** de création du jeu
- ★ **Shaders** et autres effets pour suivre la direction artistique
- ★ Présentation à des salons (Paris Games Week, Tokyo Games Show)
- ★ Méthodes agiles









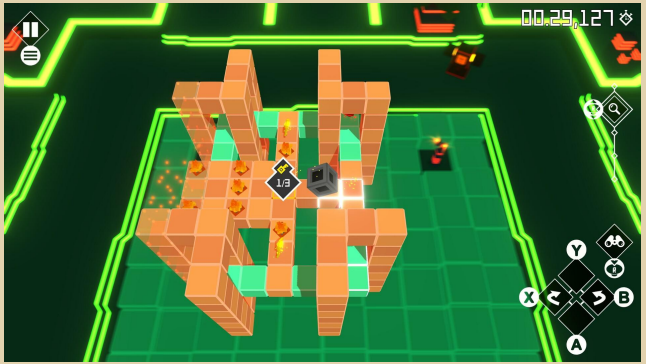
Kewbii (PC)



Origamic Seed - Développement en pause

Jeu : Puzzle
Rôle : **Solodev**

★ Développement de **tous les aspects du jeu** (sauf sound design)









SpongeBob : Patty Pursuit 2



Old Skull Games - 2025

Jeu : Action/Plateforme
Rôle : **Associate Lead Développeur**

- ★ **Fluidifier la communication** entre les développeurs et avec les autres pôles
- ★ **Améliorer la cohésion** et la factorisation inter-projets
- ★ Participer au développement du jeu (**gameplay**, **3C**, **shaders**)
- ★ Participer à la **gestion de projet**, aux **prises de décision** technique et artistique
- ★ Etre en soutien d'une **équipe de 5 à 7 développeurs** (moi inclus), au sein d'une équipe comptant jusqu'à 35 membres









Robotique

Pilotage de robots et caméras



AR+

Projet : iO.Bot, logiciel de pilotage universel de systèmes robotiques et de caméras
Rôle : **Développeur Unity sénior**

- ★ Participer à l'élaboration du **cahier des charges** de iO.Bot en s'appuyant sur les besoins et l'existant
- ★ Développer et maintenir une **architecture de code propre et évolutive**
- ★ Définition et mise en place de l'**interface utilisateur (UI/UX)**
- ★ **Intégration de systèmes** PTZ (Sony, Panasonic) et de **robots** conçus par nos partenaires (Italie, Chine) : colonne télescopique sur dolly
- ★ **Gestion de projet (Chef de projet)**



Robots pour l'AFP aux Jeux Olympiques

QBranch

Projets : Création et pilotage de systèmes robotisés
Rôle : **Co-Dirigeant, Développeur**

- ★ Mise en place d'un backlog, de sprints et de lancement/reviews de sprint
- ★ Développement d'une **architecture embarquée générique** (sur cartes Texas Instrument) et d'un **protocole de communication**
- ★ Aide à la conception d'un **robot sur mesure pour l'AFP** (**code embarqué** et **application de pilotage** sur Android/iOS, via Ethernet)
- ★ **Intervention en écoles** (développement Unity, UI/UX, accompagnement de Game Jams)
- ★ **Gestion de projet** (**Chef de projet**)
- ★ **Pilotage** d'autres **systèmes robotiques** (dolly sur rails, PTZ)







RV, RA et autres applications

RV - Maison Dahlia



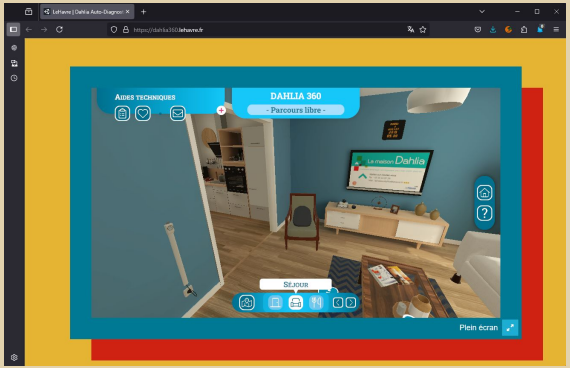
Pristimantis

Projet : App RV de visite virtuelle, adaptée aux seniors + version web
Rôle : **Développeur Unity sénior**

- ★ Mise en place des méthodes agiles pour **fluidifier le développement avec le client**
- ★ Gestion de projet
- ★ **Game Design**, **UI/UX**, architecture, gameplay, shaders, **présentations régulières** aux utilisateurs finaux











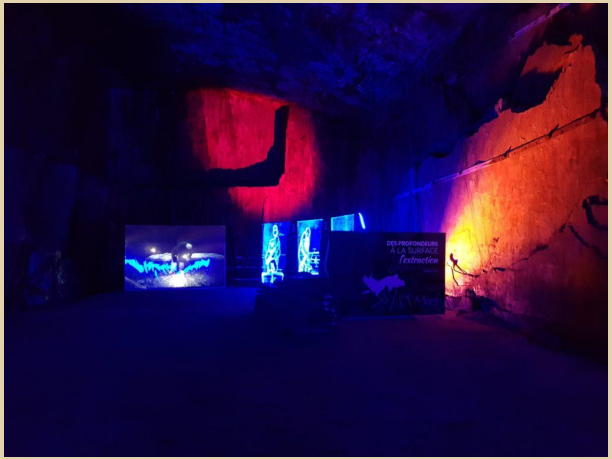
Musée et scénographie



Pristimantis

Projet : Scénographie interactive pour le musée du Souterroscope
Rôle : **Développeur Unity sénior**

★ Conception de différentes applications : écrans tactiles, leap motion, vidéoprojection, objets tactiles









Autres applications

Pristimantis

Projets : Medley d'applications
Rôle : **Développeur Unity sénior**

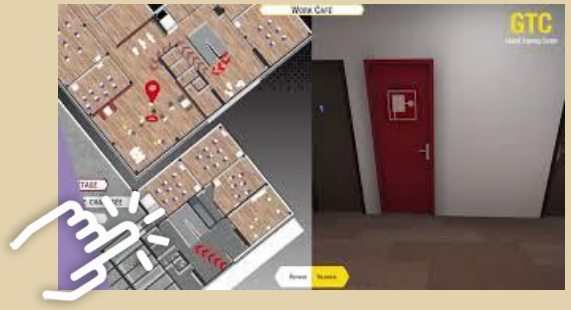
- ★ Développement de l'**architecture des projets**, des interactions, du gameplay
- ★ **Shaders**
- ★ Gestion de projet, Méthodes Agiles
- ★ **Réalité augmentée**, écrans tactiles, PC, Android, iOS
- ★ **Interfaces et usages étudiés** pour le grand public ou usagers non avertis



Maison Dahlia, Souterroscope, Inolya, Projets en interne



Aura : Œuvres virtuelles en RA dans la ville de Bayeux (14)



Borne d'accueil paramétrable pour le Global Training Center de Renault

Prototypes

Prototypes jouables

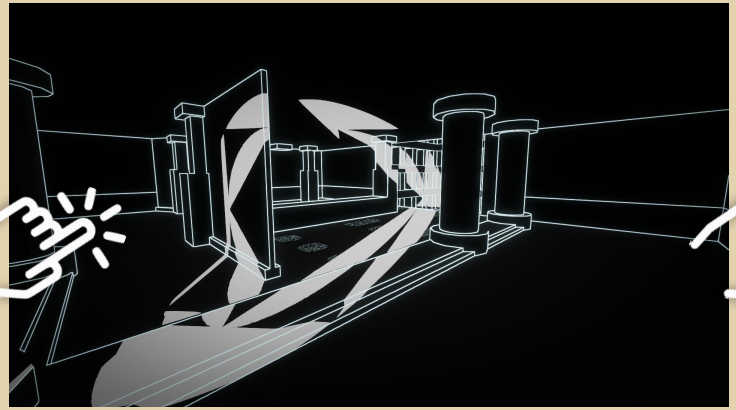
Tous les jeux sont jouables sur **itch.io**

Game Jams

Projets : Jeux réalisés en 48 à 72h
Rôle : **Développeur et/ou "fileur de coups de main professionnel"**

- ★ En Jam, je travaille souvent en **étroite collaboration** avec les graphistes, pour l'intégration au moteur, concevoir des shaders ou un pipeline graphique pour **répondre efficacement aux besoins** de la DA.
- ★ Ensuite, la **bonne ambiance** et le **partage**, même entre différentes équipes, sont toujours agréables, et j'apprécie y **participer activement**.







SeedEngine

Radicule

Projet : Framework Unity et Godot pour aider à l'architecture et au développement d'un projet
Rôle : **Solodev**

- ★ Développement d'un **Package Unity** et d'une **scripts Godot**
- ★ **Architecture solide**, **évolutive**. Facilement exploitable, voire personnalisable, pour développer son propre projet sans contrainte
- ★ **Interfaces et API lisible et user-friendly**
- ★ Un développeur peut mettre en place une architecture robuste et bénéficier de nombreux outils en moins de 10 minutes !
- ★ Objectif : permettre aux développeurs de **se concentrer uniquement sur le gameplay et le contenu**



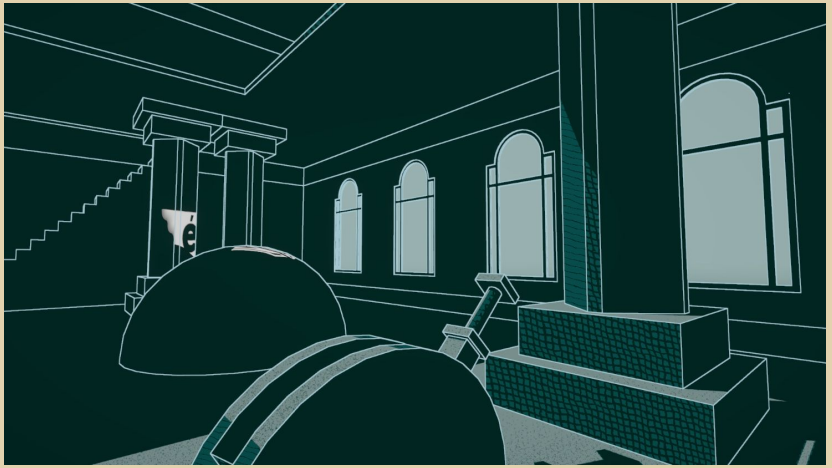
Prototypes non publiés (les plus récents)

Radicule

Projets : Création de prototypes rapides pour éprouver le SeedEngine, et tester des idées, des défis techniques (gameplay, pipeline graphique, génération procédurale, multijoueur...)
Rôle : **Solodev**

- ★ **Exploitation et amélioration continue** du SeedEngine
- ★ Découverte de **Godot**, du langage **Rust**







Prototypes non publiés

QBranch

Projets : Principalement de la R&D pour des clients ou partenaires potentiels
Rôle : **Développeur sénior**





- ★ Plateau virtuel 3D pour la télévision, tracking des caméras réelles pour synchroniser les caméras virtuelles (tests sur Unity et Unreal)
- ★ Expériences en réalité virtuelle embarquée, essai de métaphores







www.radicule.games