

[mail:to](mailto:to)[Portfolio](#)

+33 6 26 13 04 24

Mikaël Fructuoso

Technical Game Designer

Durant mes expériences j'ai eu l'opportunité de collaborer avec des équipes de différentes tailles et d'être impliqué dans les processus de design et la coordination d'équipe. Je serai ravi de discuter avec vous et de collaborer sur votre prochain projet.

COMPÉTENCES

Développement

- **2 an d'expérience professionnelle** en développement de jeux sur **UE4**
- **Versionning** de projets collaboratifs (**Git**, **Perforce**)
- **Coordination des Développeurs et des Designers**

Game Design

- **Collabore** efficacement avec les différents départements
- **Suivis** lors du développement et de l'intégration des designs
- **Élaboration de documents de Game Design**

Management

- Compétences de **Leadership** pour organiser et guider des équipes pluridisciplinaires
- Connaissance de la **chaîne de production d'un jeu vidéo et des parties prenantes**
- **Management Agile** (framework SCRUM)

Communication

- **Français** (natif)
- **Anglais** (niveau C1 - professionnel)
- **Espagnol** (niveau C1 - professionnel)

FORMATION

Master Humanités et Industries Créatives Parcours Management, Jeux Vidéo, Image et Créativité
Université Côté d'Azur – Cannes - FRANCE

2020 - 2022

Baccalauréat en sciences appliquées avec majeure en conception de jeux vidéo
Université du Québec à Chicoutimi – CANADA QC

2019 - 2020

DUT MMI Métiers du Multimédia et de l'Internet
IUT Paul Sabatier Toulouse III – Castres

2017 - 2019

EXPÉRIENCES

UE5 Technical Game Designer Avril 2024 - présent (**6 mois**)

Appeal Studios - Charleroi, Belgique

Projet AA TPS Action non annoncé

- **Développement et intégration** des quêtes
- **Design d'ennemis et de Boss**
- **Support pour l'équipe Design**, rédaction de documents techniques et onboarding
- **Coordination des Développeurs et des Designers**

UE4 Gameplay Programmer Avril 2022 - Avril 2024 (**2 ans**)

Appeal Studios - Charleroi, Belgique

Outcast: A New Beginning - AA TPS Open-World

- **Développement et intégration** des quêtes
- **Système de spawning de créatures dans l'Open-World**
- Collaboration avec l'équipe Design pour **guider le joueur efficacement** dans les quêtes de l'Open-World
- Analyse des mécaniques de jeu et **présentation** d'axes d'améliorations pour améliorer l'expérience joueur

Scrum Master & Gameplay Programmer 2022 - (**5 mois**)

Projet de fin d'études dans le cadre de mon Master

The Morrigan - Light RPG

- Facilitateur pour l'équipe projet en tant que **SCRUM Master**
- Création et présentation d'un jeu action-aventure
- Collaboration dans l'implémentation des **3C** et du **Combat Design**
- Collaboration dans le **design de IA** et leur **développement**

Stage Gameplay Programmer 2021 - (**6 mois**)

Dreamirl - Toulouse, France

Jurassic Snap - VR "Pokemon Snap like"

- **Développement et intégration d'IA**
- Design et intégration des **mécaniques de jeux VR**
- **Veille technologique et marketing** dans le cadre du lancement d'une campagne **Kickstarter**
- **Optimisation sur Unity** pour un déploiement sur Quest 2
- **Facilitateur** pour le pôle Art