

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

+33 6 26 13 04 24

# Mikaël Fructuoso

## Gameplay Dev en recherche d'un poste de Technical Game Designer

Actuellement au poste de Junior Gameplay Programmer chez Appeal Studios sur un projet non annoncé, je souhaite évoluer à un poste de Technical Game Designer. Durant mes précédentes 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

**UE4 Junior Gameplay Programmer** 2022 - présent (2.5 ans)

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**

**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