

# François GETE

Né le 4 février 1997

## Compétences

### Gestion de projet

- Analyse de l'existant
- Constitution de cahier des charges
- Démarches d'innovation
- Organisation & planification de projet

### Média

Blender : ●●●●○  
Unity : ●●●●○  
Substance : ●●●○

Web : ●●●●○  
C C++ C# : ●●●●○

### Jeu

- Elaboration de Game Concept
- Utilisation d'outils propres au Game Design
- Développement de jeu vidéo 2D & 3D
- Modélisation 3D

### Loisirs



## ETUDIANT

☎ : 06 51 44 49 43

✉ : [françois.gete@gmail.com](mailto:françois.gete@gmail.com)

📍 : Strasbourg

## Parcours professionnel

### Artificier - Europa Park & Belfort

2019-2020

Mise en place du triple feu d'artifice du nouvel an d'Europa Park et du 14 Juillet de Belfort

Avril au Juillet  
2019

### Opérateur - PSA Audincourt

Travail sur ligne de montage Peugeot 308

2021-2022

### Développeur - DOOZ Escape Game

Développement d'application, développement de jeux (Unity & Web), modélisation 3D.

## Formations

### Ludus Académie

2019...

Formation informatique, développement et game design (actuellement en 3<sup>e</sup> année)

### Formation ingénieur - UTBM

2015-2019

Formation dans différents domaines de l'ingénierie

### Bac STI2D - Lycée Aragon Héricourt

2015

Science technologie de l'industrie et du développement durable, option architecture et construction (avec mention)

## Projets personnels

### ARM



Jeu d'horreur en 3D dans lequel on incarne un employé de bureau de la ARM, entreprise basé dans la paranormal.



### Site web

Développement d'un site web personnel dans lequel seront présentés mes travaux

### Entomocene

Rogue Like mettant en scène une scientifique combattant des insectes géants.