

# OLIVIER BARGE

## Quality Assurance

25 ans

“Étant un aimant à bugs, j'ai pris l'habitude de les comprendre et de les résoudre en m'amusant.”

- 06 52 94 71 60
- olivier.barge01@gmail.com
- 34080 Montpellier
- Permis B



[Portfolio](#)



[Itch](#)



[LinkedIn](#)

## EXPÉRIENCES PERSONNELLES

**2024 • Projet Tutoré • PPI :** Level design et programmation d'un jeu à la troisième personne sur Unreal Engine 5.

**2024 • Projet ÉthernaraTCG :** Création d'un jeu de cartes sur Unity.

**2023 • Projet Crédure Éther :** Programmation d'un rogue like from scratch sur Python.

**2017 - 2020 • Création et gestion de serveurs Minecraft :** Création et débugage de plugins Minecraft en Java, aide des joueurs, gestion de conflits.

## EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

**Juin 2025-Aujourd'hui • Stage QA chez Magic Design Studio :** Rédaction et régression de tickets de bug. Test en goldenpath et en build custom. Retour de réunion autour de concept et de GameDesign.

**Mars-Juillet 2024 • Stage programmeur chez Factovia :** Recherche et développement pour une application de simulation d'usine 3D sur Unity. Veille sur les technologies : Unified Namespace et MQTT.

## FORMATION

**2024-2025 • (Obtenu) Licence professionnelle Métiers du Jeu Vidéo •**

**Montpellier (34)**

Q.A, Rational Game Design, prototypage, méthodes agiles, Level Design, infographie 2D/3D, initiation à la programmation.

**Workshop :**

Production d'un rapport de bug accompagné d'un Associate Lead QA de Ubisoft Montpellier.

**2023-2024 • (Obtenu) BUT informatique 3ème année parcours réalisation d'applications : conception, développement, validation • Puy-en-Velay (43)**

Projets de jeux sur Unity (Développement et Design)

**2017-2021 • Licence informatique • Lyon (69)**

**Projet LIFAMI (L1)**

Développement d'un jeu flappy bird en C++ avec la bibliothèque GraPic (Remaniement de la bibliothèque SDL pour la Fac).

**Projet LIFAP4 (L2)**

Développement d'un jeu de type TRON en équipe sur le langage C++ avec un cahier des charges et la bibliothèque SDL.

**Projet LIFProjet (L3)**

Développement d'une application de sélection naturelle en groupe avec le langage Python.

**2017 • Bac S option ISN (Informatique et Science du Numérique) mention assez bien • Bourg-en-Bresse (01)**

**Projet ISN**

Développement d'un jeu seul, avec la bibliothèque graphique PyGame et initiation au langage Python.

## HARD SKILLS

**QA :**

Reporting, Jira, connaissance des différents tests (monkey test, free test, smoke test), review.

**Langues :**

Anglais B2

**Langages de programmation :**  
C#, C++, Java, Python, HTML/CSS

**Moteurs de jeux et Logiciels :**

Unreal Engine 5, Unity, Godot, GDevelop, GitHub

**GameDesign :**

Rédaction de GDD, logique du RGD, boucles de game play, matrices de variation, 3C.

## SOFT SKILLS

**Communication :**

Travail en équipe, review.

**Adaptabilité :**

Connaissance des différents corps de métier du jeu vidéo.

**Gestion :**

Organisation, priorisation, calme, pédagogie.

## HOBIES

Jeux Vidéo : Pokémon, Civilisation VI, Chants of Senaar, Abzu, Clair Obscur : Expedition 33.

Projets informatiques personnels, zoologie marine, jeu de cartes (Magic : The Gathering), création d'univers.