

# OLIVIER BARGE

Quality Assurance Assistant : Stage - 4/6 mois - Fin mars 2025

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
- 35 Allée Léonor Fini 34070 Montpellier
- Permis B

## 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 “Créature Éther”** : Programmation d'un rogue like from scratch sur Python.

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

## EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

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

Août 2023 • Préparateur de produit alimentaire sur une aire d'autoroute (Travail d'équipe).

Janvier 2022 • Vendeur en charcuterie (Relation clients).

Septembre 2021 • Vendeur en boulangerie (Relation clients).

## FORMATION

2024-2025 • **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.

### Rencontres professionnelles :

Atelier de rapport de bug accompagné d'un Associate Lead QA

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

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. Initiation au langage Python.

## HOBBIES

Jeux Vidéo : Civilisation 6, Overwatch 2, Pokémon, Chants of Senaar.  
Projets informatiques personnels, zoologie marine.

## HARDSKILLS

### QA :

### Langues :

Anglais B2

### Langages de programmation :

C#, C++, Java, Python, HTML/CSS

### Moteurs de jeux et Logiciels :

Unreal Engine 5, Unity, Godot, GDevelop, GitHub, Jira

### GameDesign :

Rédaction de GDD, logique du RGD, boucle de game play, matrice de variation, 3C

## SOFTSKILLS

### Communication :

Travail d'équipe, review

### Adaptabilité :

Connaissance des différents corps de métier du jeu vidéo

### Gestion :

Organisation, priorisation, calme, méthodique, pédagogue