

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 ÉternaraTCG** : 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 débogage 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.

HOBBIES

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.