



# YOANN MROZ

## DEVELOPPEUR

### FULL STACK JAVASCRIPT

32 ans  
Rosny-Sous-Bois  
93110

Contact personnel :  
✉ yoannmroz@gmail.com  
☎ 06.11.28.09.40

Contact IFOCOP  
(Fabienne Thiry) :  
✉ fthiry@ifocop.com  
☎ 01.40.21.83.78

Bilingue

🇫🇷 Français

🇬🇧 Anglais

## COMPETENCES

### JEUX VIDEO

Level Design    Algorithmie  
Game Design    Scripting  
PS3/PS4    Smartphone    3DS  
Lua    UDK    Unity    Buildozer

### DEVELOPPEMENT

HTML5    CSS3    OPI    Node JS  
JS Procédural    AJAX    Meteor  
JS Query    Web Sockets    Angular  
Mongo DB    JS DOM    Bootstrap

### MAQUETTES ET DEBUG

Photoshop    Visio    Mantis  
Illustrator    Devtrack    Jira

## EXPERIENCES

### Game Builder sur "Detroit : Become Human"

Quantic Dream    Juillet 2015 à mars 2018

Intégration de features  
Mise en place de l'architecture du script des scènes  
Mise en place et suivi des séquences  
Revue de code régulière du script des autres game builders  
Participation à l'amélioration de l'ergonomie des outils

### Level Designer/Builder sur "Sick Bricks"

Magic pockets    Mai 2014 à juillet 2015

Équilibrage de la difficulté  
Design de donjon procéduraux  
Design des environnements hors donjons (HUB)  
Design et intégration des features pièges de donjons  
Intégration des flows de quêtes

### Level Builder sur "Teenage Mutant Ninja Turtles 3DS"

Magic Pockets    Février 2014 à mai 2014

Mise en place de features du hack'n'slash  
Design de levels bonus  
Équilibrage de la difficulté

### Game Builder sur "Beyond : two souls"

Quantic Dream    Janvier 2012 à août 2013

Mise en place de niveaux en script à partir du GDD  
Intégration des datas en cours de production  
Prioriser les tâches  
Debug

### Game/Level Designer sur "The Cursed Crusade"

Kylotonn    Juin 2010 à juillet 2011

Conception et intégration de features gameplay  
Suivi de Game Design Documents  
Design de concepts et d'architectures de niveaux  
Réglage de la difficulté et du rythme des niveaux  
Intégration d'animations  
Script de niveaux en langage Lua

## FORMATIONS

Diplôme RNCP niveau II ( code 326 p) Développeur Full Stack JS - IFOCOP 2019

Licence professionnelle concepteur en jeux vidéo - Université Paris Nord- Paris 13    2009/2010

BTS Communication et Industries Graphiques - Estienne ESAIG (École Supérieure des Arts et Industries Graphiques)    2006 /2008

Bac Scientifique option Mathématiques - Ste Anne Brest    Septembre 2005/006