

ASSISTANT PROGRAMMER/GAME DESIGNER

Benoît LANDI

24 ans, Permis B



+33 6 62 86 18 10



benoit.landi@gmail.com



24 allée fontaine Gianotti,
13100 Aix-en-provence, France

> FORMATIONS ACADÉMIQUES

> MASTER SPÉ "INTERACTIVE DIGITAL EXPERIENCES" LES Gobelins - CNAM-ENJMIN (2017-2018)

Game Design, Level Design, Story-Telling, Gestion de projets.

> Emoji 'rouette:

Développer une histoire narrative sous la forme d'une application de chat.

Le joueur ne peut choisir que l'emoji à la fin de ses réponses.

Le joueur se rend compte que les emojis ont une grande influence, remplaçant le métalangage qui n'était plus possible dans un chat virtuel.

> Nitro Truck:

Designer et programmer un jeu basé sur « Le Salaire de la peur ». Jeu top down où le joueur doit mener un camion chargé en nitroglycérine au travers de chemins semés d'obstacles (boue, flaque de pétrole,...). Le joueur choisit son rythme mais reçoit des primes en score s'il finit rapidement.

> INGÉNIEUR DES MINES D'ALBI (2013-2016)

Gestion de projets, Développement informatique, Créativité et Innovation, Analyse de marchés, Management.

> Web application de

Covoiturage

Développer, de l'analyse du besoin à la livraison, au sein d'une équipe de 6 personnes, une application web pour gérer le covoiturage de l'école (projet de +/- 100 heures)

> Chef de Projet:

Mission Innov'Action

Analyser un problème industriel et concevoir une solution innovante. Ici identifier/designer l'entretien de miroirs réfléchissants pour la production d'énergie.

> EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

> DÉVELOPPEUR ANALYSTE (MARS À AOÛT 2016) SOPRA-STERIA, ESPAGNE

Évolution et maintenance d'une web-application dans une équipe internationale:

> Participer au développement JAVA back-end d'une application de la Sécurité Sociale (ajout d'évolutions et résolution des anomalies).

> Concevoir et développer une API JAVA basé sur Selenium Webdriver (automatisation partielle du Q/A).

> DÉVELOPPEUR ANALYSTE (MAI À AOÛT 2015) SOPRA-STERIA, FRANCE

Analyse et modification d'une application bancaire :

> Designer et développer un outil d'analyse d'architecture en C#

> Changer l'architecture et le code d'une application JAVA pour la rendre compatible avec les standards Maven.

> Implémenter un système automatique de test (SonarQube).

> EXPÉRIENCES PERSONNELLES

> CRÉATION DE MOD POUR DOTA 2 (2016 – 2017)

Conception et programmation (lua, JS) d'un mod prop-hunt pour Dota 2 (Valve)

> GAME MASTER POUR DES JEUX DE RÔLES (2012 – 2017)

Organisation, écriture et direction de sessions de jeux de rôles utilisant divers systèmes (D&D 3.5, Dark Heresy, Star wars EotE)

> COMPÉTENCES

Design

Game Design ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Level Design ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Langages

Java & Java2EE ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

C# ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Web (JS, JQuery, HTML/CSS) ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Script (Python, Perl) ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Logiciels

Unity ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Visual Studio ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Eclipse ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Windows Office ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

> ATOUTS PERSONNELS

Esprit de synthèse ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Adaptabilité ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Travail en équipe ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

> LANGUES

Français ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Anglais ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Espagnol ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

> HOBBIES

> 2008-2013

Création de niveau via Steam SDK pour TF2

> 2007-2017

Administrateur d'une communauté en ligne

> 2006-2015

Pratique de l'escalade club/compétition (7b)