

Dr. Benoît LANDI

30 ans, Permis B

☎+33 6 62 86 18 10

@ benoit.landi@gmail.com

✉ 24 allée fontaine Gianotti,
13100 Aix-En-Provence, France

🌐whitebenoit.github.io

> COMPÉTENCES



> Unity > C# > Java

> Analyse et conception
> Game Design
> Gestion de projet
> Rédaction de publications scientifiques

> C++
> Web (Js, JQuery, HTML/CSS)
> Script (Python, Perl)

> Visual Studio
> Eclipse
> Microsoft Office
> Photoshop & Gimp
> Blender

> LANGUES

> Français - Natif
> Anglais - Bilingue (TOEIC 965/990)
> Espagnol - B1

> HOBBIES

> TF2 level design via le Steam SDK
> Admin d'une communauté en ligne
> Escalade (7b)
> Game Master

DÉVELOPPEUR GAME DESIGNER

> EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Ingénieur de recherche - Serious Games

2019-2024 INU Champollion, Albi



THÈSE EN INFORMATIQUE (CF. DIPLÔMES)
INGÉNIEUR DE RECHERCHE, GAME DESIGNER & DÉVELOPPEUR UNITY
> Concevoir un jeu sérieux de formation à la télésanté pour France 2030 numérique et santé (PIA)
> Programmer sur Unity
> Conduire l'assistance à chefferie de projet
> Rédiger des publications scientifiques



Game Designer sur King Crusher (iOS, Android)

2018 Ankama, Roubaix



GAME DESIGNER SUR KING CRUSHER
> Jeu sorti le 9 Janvier 2019 sur iOS & Android
> Concevoir le design des héros, classes, ennemis, objets, et événements aléatoires.
> Concevoir le Level Design des mondes et de leurs niveaux
> Création outil pour agréger les données joueurs json
> Modèle économique



Développeur Java

2015 - 2016 Sopra Steria, Albi & Valencia (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 basée sur Selenium Webdriver (automatisation partielle du Q/A).
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).

> DIPLÔMES ACADÉMIQUES

Thèse de doctorat en Informatique

2019-2024 INU Champollion



RECHERCHE, DÉVELOPPEMENT, EXPÉRIMENTATION, PUBLICATIONS SCIENTIFIQUES
Study of the benefits of tangible user interfaces applied to teaching scheduling to French nursing students using a serious game simulating a hospital ward.
> Développement Unity en C# et dll microsoft C++
> Recherche en interface homme-machine (IHM)
> Conduite d'expérimentations en santé
> Rédaction de 4 publications et participation à des conférences et des événements scientifiques
> Enseignement en game design au niveau master



Mastère Spécialisé "Interactive Digital Experiences"

2018 Les Gobelins - Cnam-Enjmin



GAME DESIGN, LEVEL DESIGN, STORY-TELLING, GESTION DE PROJETS
> Développeur Unity sur "Office Ninja" : Jeu d'infiltration - Metroidvania humoristique
> Développeur Unity sur "Xplosive truck" : Jeu basé sur «Le Salaire de la peur».
> Développeur sur "Emoji'rouette" (Js) : Histoire narrative "Chat Application".



Ingénieur des Mines d'Albi-Carmaux

2013 - 2016 École des Mines d'Albi-Carmaux



GESTION DE PROJETS, DÉVELOPPEMENT INFORMATIQUE, CRÉATIVITÉ ET INNOVATION, ANALYSE DE MARCHÉS, MANAGEMENT
> Développeur sur une application Web de covoiturage (Perl, Js, HTML/CSS) : 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
> Chef de projet sur une mission d'entreprise : Analyser un problème industriel et concevoir une solution innovante.