

Blanche MAURICE

Rennes, France

06.70.86.03.09

contact@blanchemaurice.com

www.blanchemaurice.com

DÉVELOPPEUSE C#

COMPÉTENCES

Programmation

Logiciel C / C# / PHP 5 / GML / UML

Web HTML 5 / CSS 3 / JavaScript / XML / JSON / SQL / MySQL / Merise

Moteurs de jeu Unity / Godot / UDK 3 / Game Maker Studio

IDE, Versioning Visual Studio 201X / Visual Studio Code / Git (GitKraken, GitLab) / SVN (Tortoise)

Multimédia Adobe Illustrator / Adobe Premiere / Paint.NET / Audacity

Bureautique Microsoft Office / Google Drive / Trello

Langues Anglais professionnel

ÉDUCATION

2015 **Bachelor Européen - Techniques Numériques et Multimédia** - Ludus Académie, Strasbourg

2013 **RNCP Analyste programmeur** - Exia.Cesi, Écully

2011 **Baccalauréat Sciences et Technologies Industrielles du Génie Électronique**, avec mention

EXPÉRIENCES

[Emploi] OtterWays – Développeuse C#

Rennes / Durée : 7 mois / Entreprise de 4 - 08/2020 > 01/2021

Développement d'un prototype pour un jeu de plateformes et d'un jeu sur le thème de la charge mentale sorti sur Steam le 15 Janvier 2021.

Technologies utilisées : C# 8, Godot 3.2, Git.

-

[Game Jam] Game Dev Party 14

Lyon / Durée : 48 heures / Équipe de 5 - 09/11/2018 > 11/11/2018

Développement d'un jeu autour de la franchise « La petite mort » de Davy Mourier et présentation du prototype à ce dernier en fin de week-end.

J'ai collaboré avec trois graphistes et un designer, technologies utilisées : C# 7, Unity 2018.1, Git.

Sur 48 heures :

- Points d'équipes de conception et de vérification de la tenue des délais
- Développement d'un outil d'intégration de logique de jeu sans code
- Développement des systèmes de jeu selon la documentation de design
- Aide à la création et intégration d'animations de l'interface
- Distribution du jeu sur itch.io pour Windows, Mac et Linux

[Projet personnel] Thy Winter

Lyon / Durée : 12 mois / Équipe de 2 - 01/2018 > 12/2018

Développement d'un jeu 3D pour Windows en collaboration avec un designer. Projet présenté à un jury international de professionnels pour la licence du designer à Bellecour École, obtenue avec félicitations sur la qualité du jeu.

Technologies utilisées : Unity 2017.3, Unity 2018.1, C# 2, C# 7, Git.

- Planification des tâches hebdomadaires
- Organisation de stand-ups quotidiens et réunions hebdomadaires
- Transmission de connaissances en design et programmation de jeu
- Gestion de la dette technique
- Développement d'outils de création de contenu
- Implémentation des systèmes de jeu
- Implémentation de systèmes physiques spéciaux
- Implémentation d'animations dynamiques
- Migration du projet d'Unity 2017.3 à 2018.1
- Intégration des effets visuels avancés (shaders, lumières, post-processing)
- Création des cinématiques et comportement de caméras complexes

[Game Jam] Global Game Jam 2017

Lyon / Durée : 1 mois / Équipe de 4 - 23/01/2017 > 27/02/2017

Conception d'un jeu multi-joueurs en 48 heures puis redéveloppé en un mois. Collaboration avec un graphiste et deux designers.

Technologies utilisées : Unity 5.5, C# 2, Git.

- Implémentation des systèmes de jeu
- Implémentation de 4 contrôleurs de jeu en parallèle
- Implémentation d'un micromoteur physique dédié
- Création et intégration des sons et effets visuels

Vous pouvez trouver mes autres game jams, projets et médias sur www.blanchemaurice.com